

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 38 - OCTOBRE 2023



LORCANA

Dossier sur les jeux de cartes
à collectionner et évolutifs

SKY TEAM

Carnet d'auteur, d'éditeur et
d'illustrateurs de Sky Team

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

16 circuits de plus en plus fous !

Turbo KIDZ

On descend !

Accélère !

Affrontez-vous dans des courses délirantes... À l'aveugle !

À VOS MARQUES.
PRÊTS. TRACEZ !



Un jeu d'Emmanuel Gauvain
Illustrations par Nikao et Rémy Tornior

6 bolides
bricolés
par les Kidz

MAINTENANT DISPONIBLE



15'

7+

2-6



4 TOP 10

Top des ventes d'août 2023

6 Open Ze Bouate

Discordia

8 Open Ze Bouate

Résistance

10 Comment c'était après ?

De Magic : L'Assemblée à Lorcana

12 Open Ze Bouate

Lorcana

14 PhiliBulle

Discussion avec Léandre Proust

16 Open Ze Bouate

Clash of Decks

18 ChroniCoeur

Proxi-Jeux

20 Expo Photos

Dice Throne Saison 2

22 Open Ze Bouate

SpellBook

23 Open Ze Bouate

Crime Bet

24 Open Ze Bouate

Cartaventura Odysée :

Le Secret des Pharaons

26 PhiliBulle

Discussion avec Guillaume Desportes

28 Open Ze Bouate

Super Miaou

32 Jeu de Démo

Acryliclog

34 Dossier Spécial

Sky Team

46 Open Ze Bouate

Mixmo

47 Open Ze Bouate

Sides

48 Open Ze Bouate

Vers l'infini mais pas au-delà

50 Top Thème

9 jeux sur les zombies

52 Open Ze Bouate

Marvel Zombies

54 Open Ze Bouate

Marvel United : X-Men United

56 Paroles de Joueurs

Quel est Le jeu que vous préférez jouer dans les transports ?

58 L'œil de Martin

Une BD de Martin Vidberg



PhiliBouh!

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

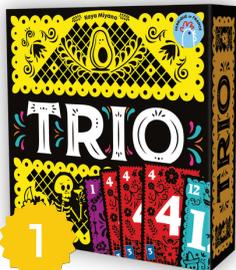
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35

Tirage à 20 000 exemplaires

Imprimé par Imprimerie Rochelaise

#1 Trio

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 !



#2 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 !



#3 Unlock! Short Adventures
Le Chat de M. Schrödinger

Les Short Adventures sont des Unlock! en petit format comprenant une aventure unique d'une durée de 30 à 45 minutes. Dans Le Chat de M. Schrödinger, vous devrez affronter un univers complètement détraqué et aider M. Schrödinger à retrouver son chat.



#4 Unlock! Short Adventures
Meurtre à Birmingham

Dans Meurtre à Birmingham, vous disposez de 30 à 45 minutes pour enquêter dans les bas-fonds de Birmingham version 1920. Pour résoudre cette affaire teintée de criminalité mafieuse, laissez-vous guider à travers les ruelles sombres de la ville. Qu'allez-vous y découvrir ?



#5 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 d'une partie composée de plusieurs manches.



#6 Marvel Champions : NeXt Evolution



Sixième extension de la campagne du jeu, NeXt Evolution ajoute une foule de personnages de X-Force, dont deux nouveaux héros jouables, Cable et Domino, livrés avec un deck préconstruit prêt à jouer. Cette extension comprend cinq scénarios inédits.



#7 Unlock! Short Adventures Red Mask



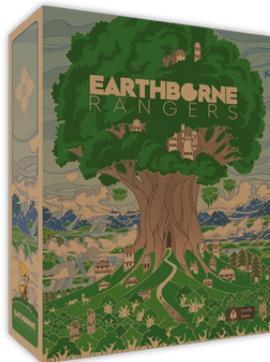
Dans Red Mask, devenez un justicier masqué dans le Mexique du début du 19e siècle et tentez de délivrer un ami prisonnier. Cette aventure plongera les joueurs dans une atmosphère hispanique épique qui n'est pas sans rappeler les exploits d'un célèbre justicier masqué tout de noir vêtu signant avec un Z de la pointe de son épée.



#8 Earthborne Rangers



Earthborne Rangers est un jeu de cartes personnalisable et coopératif. Incarne un Ranger, un protecteur de la vallée montagneuse où vous vous trouvez : une vaste étendue sauvage transformée par des exploits scientifiques et technologiques monumentaux conçus pour sauver la Terre de la destruction.



#9 Aeon's End Une Ère Nouvelle



Aeon's End : Une Ère Nouvelle introduit le système d'Expédition qui permet aux joueurs de rejouer tout le contenu qu'ils possèdent sous la forme d'une courte campagne. Après chaque partie, les joueurs recevront de nouveaux trésors et des cartes de joueur qui leur permettront de devenir plus puissants. Cependant, les ennemis que les joueurs devront affronter deviennent de plus en plus forts à chaque bataille.



#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.





Auteur(s)	Bernd Eisenstein
Illustrateur(s)	Lukas Siegmon
Éditeur(s)	Sylex
Thème(s)	Empire romain
Mécanisme(s)	Pose d'ouvriers
Âge	12+
Durée	70'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Discordia**, vous administrez un avant-poste romain le long du Rhin et devez mettre vos marins, soldats, marchands et fermiers au travail pour repousser les barbares et développer votre cité. La cité la plus laborieuse, celle dont tous les ouvriers sont occupés, sera récompensée dans 4 ans par l'impératrice Agrippine, il faudra donc utiliser astucieusement les dés et exploiter les combos les plus bénéfiques !

Comment jouer ?

Au début d'une saison, une personne lance les 3 dés et les place sur les valeurs correspondantes du plateau. Elle en choisit un pour le placer sur son plateau Cité. Puis les autres choisissent un autre dé en le laissant sur place (de sorte qu'il peut être choisi par plusieurs personnes).

La valeur de ces dés permet d'effectuer des actions principales : construire un bâtiment (bateau, caserne, échoppe ou ferme) ; déployer des ouvriers du bon type sur un bâtiment ; aménager une tuile Extension pour accueillir plus de bâtiments, d'améliorations ou d'expéditions ; améliorer votre cité en y plaçant une étoile de votre réserve pour obtenir le bonus correspondant ; gagner des étoiles. Mais sous certaines conditions, ils peuvent aussi permettre d'effectuer une action spéciale (dont le déploiement spécial avec un dé de la bonne valeur et bonne couleur, ou la complétion d'un décret). Une fois par an vous pouvez utiliser chacun de vos modificateurs pour modifier la valeur d'un dé (sans le tourner). Puis une nouvelle saison commence, la personne suivante lançant les dés. Après la quatrième saison (les saturnales), on complète les rangées de tuiles Bâtiment et on révèle une tuile Barbares ; après l'hiver, on résout les événements de fin d'année, en vérifiant si chacun a de quoi repousser les barbares avec sa valeur de défense (ce qui octroie une récompense ou inflige une pénalité) et en déterminant les besoins de recrutement pour adapter la quantité d'ouvriers dans votre réserve. Enfin, les ouvriers des bâtiments complètement remplis retournent dans la réserve et une nouvelle année commence.

Fin de partie

Vous remportez immédiatement la partie si vous videz intégralement votre réserve d'ouvriers. Sinon, la partie s'achève après quatre années par la victoire de la personne ayant le moins d'ouvriers dans sa réserve.

S.W.



MOON RIVER

Développez votre ranch
le long de la Moon River !

1 Sélectionnez et assemblez
vos pièces de puzzle pour
constituer vos propres dominos.

2 Étendez votre propriété
pour y faire prospérer
vos troupeaux de vaches.

3 Exploitez les ressources
naturelles et recrutez
les meilleurs associés.

Ça va se jouer
à un bétail !

Bienvenue dans
le monde du jeu

blue orange

Octobre
2023

Bruno CATHALA &
Yohan SERVAIS
Régis TORRES

8+



2-4

45
min



/blueorangenews



Auteur(s)	Benjamin, Tankersley, Thompson
Illustrateur(s)	Albert Montes
Éditeur(s)	Nuts ! Publishing
Thème(s)	Guerre civile espagnole
Mécanisme(s)	Gestion
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1

Résistance ! est un jeu solitaire historique où vous organiserez la résistance à la dictature franquiste après la Guerre civile espagnole. Anticipez vos attaques, choisissez si vos maquisards resteront cachés ou attaqueront au grand jour (plus efficacement, mais en se grillant pour la suite de la partie), sachez quand poursuivre et quand vous arrêter, et peut-être parviendrez-vous à renverser le Caudillo !

Comment jouer ?

Commencez par jouer une (ou plusieurs) carte Maquisard de votre main en décidant si elle est cachée ou révélée, et appliquez l'effet Planification correspondant (par exemple Retirer un espion de votre main, piochez dans la planque...). Choisissez alors l'une des missions et retournez-en tous les ennemis encore face cachée. Lors de la phase d'attaque, appliquez d'abord les effets Défend de la mission et des ennemis associés. Jouez ensuite toutes les cartes Maquisard restantes, cachées ou révélées, et appliquez leur effet Attaque. Totalisez la valeur de tous vos maquisards (la valeur révélée étant plus élevée que la valeur cachée), et vainquez dans l'ordre de votre choix les ennemis associés à la

mission ou la mission elle-même en réduisant votre puissance d'attaque de leur valeur de défense, jusqu'à épuiser votre puissance d'attaque. Subissez alors les effets Survit des ennemis invincus et défaussez-les. Certains effets de missions et ennemis vous feront piocher et placer dans le cimetière des cartes de civils. Si vous avez rempli la mission, remplacez-la par une nouvelle mission, en y associant autant d'ennemis face cachée que sa valeur de garnison. Si vous l'avez échouée, retournez-la seulement face cachée : vous ne pouvez plus la remplir ni la remplacer. Décidez enfin si vous souhaitez mettre fin à la résistance ou continuer à jouer. Dans ce cas, exilez les maquisards révélés, reprenez en main les maquisards cachés, piochez une main de 5 cartes dans la planque et commencez une nouvelle manche.

Fin de partie

Vous perdez la partie si vous échouez deux missions, que cinq civils meurent ou que vous n'avez que des espions dans une nouvelle main. Vous la gagnez si vous choisissez de mettre fin à la résistance à la fin d'une manche, et comptez alors vos points des missions remplies.

Pour aller plus loin

Un livret de scénarios propose de se confronter à huit scénarios et une campagne de 3 scénarios, avec une contextualisation historique plus poussée, ainsi qu'une mise en place, des règles et objectifs spécifiques.

S.W.





Après Lincoln se met au vert, Le Bois des Couadsous, Apocalypse au zoo de Carson City et La Marche du Crabe...
 Un nouveau venu dans la gamme **Univers BD** :



Déduction

Roublardise

Suspense

Ouais, c'est surtout un vrai petit jeu d'enfer

Tiens ta langue, gamin !



MAGIC

The Gathering®



Une révolution magique

Sorti en 1993, **Magic: The Gathering** appartient à ces jeux qui ont marqué un basculement dans l'histoire du jeu de société sur les plans tant créatif que marketing. Son principe formidable est de mêler cartes à jouer et cartes à collectionner, sur le principe des collections d'autocollants Panini : vous achetez une enveloppe scellée et y découvrez des éléments de raretés diverses parce qu'imprimées en plus ou moins grand nombre, ce qui incite naturellement à acheter quantité d'enveloppes ou à sillonner le marché de l'occasion à la recherche des éléments manquants. Soit par complétisme, soit par envie d'acquérir des cartes particulières, soit (et c'est là que l'association avec les cartes à jouer intervient) pour obtenir des cartes puissantes permettant de construire des paquets afin d'affronter d'autres ludistes et de les écraser. Collection, compétition, spéculation, imagination, autant d'ingrédients qui font de Magic un phénomène inspirant naturellement quantité d'imitations plus ou moins originales, dont les plus populaires sont **Pokémon** et **Yu-Gi-Oh!**



Et justement, si Magic s'est très longuement reposé sur un univers fantasy un peu générique pour créer sa propre mythologie à partir de modèles bien connus des aficionados de Tolkien ou Donjons et Dragons, Pokémon et Yu-Gi-Oh! ont su attirer aussi en appuyant leur solidité mécanique et un modèle marketing ayant fait ses preuves sur une licence multimédias. Et voilà qu'apparaît **Lorcana**, un challenger sur le marché du Jeu de Cartes à Jouer et à Collectionner (JC², désormais malproprement simplifié en Jeu de Cartes à Collectionner) qui pourrait bien faire date également.



Lorcana, simili-Magic ?

Le premier attrait de Lorcana est de s'appuyer sur les univers Disney, pour l'instant au sens traditionnel du terme (pas de Star War, Marvel ou même Pixar). De Mickey à la Reine des neiges, on y retrouve quantité de personnages très connus à très secondaires de films et séries d'animation ayant bercé l'enfance (plus ou moins longue) et l'imaginaire de quantité d'entre nous, avec des illustrations originales et une présentation générale leur faisant honneur. C'est que le jeu est édité par Ravensburger, qui était déjà responsable des Villainous et avait donc déjà prouvé sa maîtrise de ces univers et sa relative capacité à les convertir ludiquement. Comme ses prédécesseurs, Lorcana s'appuie sur quelques acquis de Magic, des recettes qui ont fait leurs preuves pour constituer un socle mécanique et marketing solide, tout en apportant bien entendu des spécificités. Ainsi constitue-t-on son deck à partir de boosters de cartes aléatoires mais dont on sait globalement à l'avance de quelles raretés elles seront. De même, un deck Lorcana doit être constitué comme un deck Magic de 60 cartes minimum.

Une grande différence repose alors sur la nécessaire présence de terrains dans un deck Magic, des cartes dont la seule fonction est de générer l'énergie (le mana) avec laquelle on paye le coût des cartes. Or comme Lorcana avec ses Encres, les cartes Magic ont différentes couleurs, de sorte qu'il faut bien réfléchir aux couleurs de son deck et à la quantité de terrains à y intégrer afin de ne pas produire que du mana rouge quand une carte requiert du mana noir. Les règles elles-mêmes n'imposent aucune restriction, et c'est aux ludistes de faire preuve de bon sens dans cette phase de construction essentielle.

Lorcana est à la fois plus permissif et plus coercitif. Il n'existe pas de terrains puisque la plupart des cartes peuvent elles-mêmes être utilisées face cachée en tant que productrices d'énergie (d'encre). Cela implique bien sûr qu'au lieu d'un deck constitué de 37 cartes « normales » et 23 productrices d'énergie (en gros), un deck Lorcana comportera 60 cartes normales, évitant de se préoccuper de la distribution de terrains... et impliquant que l'on possèdera beaucoup plus de cartes différentes dans un deck Lorcana que Magic, d'autant que les deux systèmes imposent un maximum de 4 exemplaires identiques d'une même carte et reposent sur une main de 7 cartes. La réflexion sur la synergie entre les cartes doit donc être d'autant plus affinée qu'il y a beaucoup plus de cartes différentes à faire fonctionner les unes avec les autres.

Aussi Lorcana a-t-il fait le choix plutôt logique de limiter les couleurs de cartes possibles dans un deck à deux différentes au maximum, une rigidité assurément bienvenue pour faciliter dans une certaine mesure la création des decks et rappeler son ambition d'accessibilité.

Disney LORCANA TRADING CARD GAME PREMIER CHAPITRE



Disney, des univers et une ambiance

On pourrait relever d'autres ressemblances et menues différences entre Lorcana et Magic (l'inclinaison des cartes, la diversité des types, les noms des capacités, le ratio coût/force-défense, les chansons et alters...), mais une autre différence fondamentale entre Lorcana et les JC² modelés sur Magic mérite davantage qu'on s'y arrête : les conditions de victoire d'une partie. Dans Magic, les mages commencent avec 20 points de vie, et on remporte la partie en épuisant les points de vie des autres. La manière la plus simple d'infliger des dégâts est d'attaquer avec des créatures, au risque qu'elles soient bloquées par les créatures adverses. Dans Lorcana, la victoire est individuelle plutôt qu'interactive : on gagne en atteignant 20 points de Lore, généralement en inclinant un personnage pour gagner sa valeur de Lore. Si l'on peut attaquer, c'est uniquement un personnage adverse, de surcroît incliné, et donc seulement pour empêcher l'adversaire d'en bénéficier à l'avenir, pour un impact indirect sur ses chances de gagner. Cette modalité de victoire garantit une durée des parties plus contrôlée, et reste dans un certain esprit Disney favorisant l'aventure personnelle plutôt que l'agression. Cela participe grandement à conférer à Lorcana une identité et une atmosphère propres, loin de le limiter au simili-Magic que l'on redoute toujours légitimement en entendant annoncer un nouveau JC².

S.W.





Auteur(s)	Ryan Miller, Steve Warner
Illustrateur(s)	Luis Huerta
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Disney
Mécanisme(s)	Jeu de Cartes à Collectionner
Âge	8+
Durée	N.C.
Nombre de joueurs	2 - 6

Lorcana est un jeu de cartes à collectionner mêlant les univers Disney : vous construirez ainsi vous-même votre paquet de 60 cartes avant la partie afin de chercher les meilleures synergies pour gagner des points de Lore plus efficacement que vos adversaires!

Comment jouer ?

Au début de votre tour, redressez toutes vos cartes épuisées, utilisez les effets se déclenchant éventuellement en début de tour, puis piochez une carte de votre deck. Pendant votre phase principale, vous pouvez ajouter une carte face cachée avec une icône d'encre à votre réserve d'encre, puis effectuer ces actions autant que vous le souhaitez / pouvez et dans l'ordre de votre choix :

- Jouer une carte en payant son coût en encre (un personnage ou un objet reste en jeu, une action est défaussée après utilisation, et parmi les actions, les chansons peuvent être jouées gratuitement en épuisant un personnage du coût indiqué).
- Utiliser la capacité d'un personnage n'exigeant pas de l'épuiser ou d'un objet.

- Effectuer l'action d'un personnage posé à un tour précédent pour l'envoyer à l'aventure (l'engager pour gagner sa valeur de Lore), défier un personnage adverse épuisé (chaque personnage place sur l'autre autant de dommages que sa force, et un personnage est banni s'il a autant ou plus de dommages que sa Volonté) ou utiliser une capacité requérant son épuisement.

Fin de partie

Vous remportez la partie en atteignant au moins 20 éclats de Lore ou si votre adversaire devait piocher mais que son deck était vide.

Pour aller plus loin

Le premier chapitre de Lorcana comporte trois decks de démarrage préconstruits, invitant à être ensuite améliorés grâce aux cartes aléatoirement trouvées dans les boosters : émeraude / rubis (ralentissant l'adversaire pour avoir le temps de générer beaucoup de Lore) ; ambre / améthyste (permettant de jouer plus de personnages) ; et saphir / acier (généralant plus d'encre pour poser des cartes plus offensives).

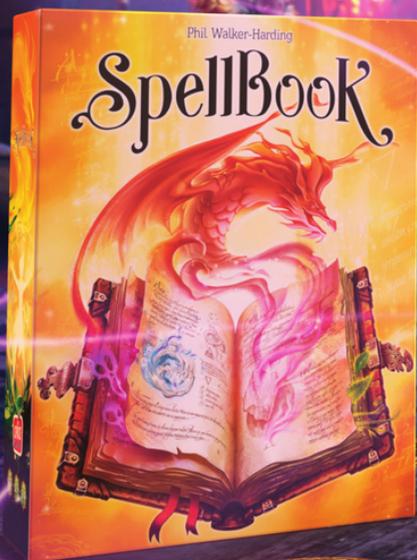
S.W.



Phil Walker-Harding

SpellBook

DEVENEZ LE PLUS
PUISSANT SORCIER !



1-4

12+

45'

Une grande variété de sorts pour des
centaines de parties différentes





Bonjour Léandre, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le secteur ludique ?

Bonjour ! Je me définis comme un entrepreneur et un expérimentateur compulsif. Ces 12 dernières années, j'ai porté de nombreuses casquettes : ludothécaire, ludicaire, auteur, éditeur, distributeur, rédacteur, organisateur de festival, fabricant de jeux en bois, responsable événementiel... Après avoir quitté mes fonctions de Directeur France chez Lucky Duck Games fin 2020, j'ai fondé la société Grammes Édition avec ma compagne Adeline Deslais. Aujourd'hui, nous avons deux activités principales : l'édition du PhiliMag (ce que vous tenez entre les mains) et l'édition du jeu de cartes Clash of Decks.

Clash of Decks est un jeu de cartes d'affrontement dont je suis aussi l'auteur en plus d'en être l'éditeur. C'est un jeu accessible à partir de 10 ans, qui se joue en 15 minutes, de 1 à 4 joueurs (solo, duel, compétitif, coopératif, en équipe). Il s'agit d'un jeu de cartes évolutif et minimaliste, à mi-chemin entre Hearthstone et Clash Royale, où les joueurs doivent créer une armée de 8 créatures et combattre d'autres Seigneurs-sorciers pour détruire leurs forteresses.

Acte 1 - La naissance de Clash of Decks

Fin 2019, j'ai eu l'irrésistible envie de créer une adaptation du jeu vidéo mobile Clash Royale en jeu de société. Au départ, il y avait plateau, pions, cartes,

marqueurs et moult matériel afin de rester le plus fidèle possible aux mécaniques de jeux, mais le rendu était laborieux. Pas évident de transposer un jeu vidéo en temps réel en jeu de société en tour par tour. Je décidais alors de le réduire à seulement des cartes et à repenser en profondeur le gameplay. Dès le départ, l'objectif était d'en faire un jeu évolutif, en publiant régulièrement de nouvelles cartes. Je voulais créer un jeu qui dure dans le temps, un jeu qui me plaît et dont je ne me lasserais pas au fil des années, un jeu dans lequel je pourrais pleinement m'investir à la fois en tant qu'auteur et en tant qu'éditeur. La première édition de Clash of Decks a été publiée sous la forme d'un dépliant cartonné avec des cartes à découper soi-même. Pendant l'année 2020, une belle communauté s'est constituée autour de Clash of Decks. Mais le fait de devoir découper soi-même les cartes étaient réhibitoire pour certains joueurs. J'ai décidé d'arrêter ce format à découper soi-même pour éditer le jeu dans un format plus conventionnel que j'ai proposé en financement participatif sur Kickstarter début 2021. Quelques jours après son lancement, j'ai préféré annuler la campagne car force est de constater que je n'avais pas réussi à toucher les joueurs au-delà de la francophonie. Je venais d'identifier une nouvelle problématique : comment faire pour que les joueurs du monde entier s'intéressent à mon jeu ?



Acte 2 - Clash of Decks est mort...

Une idée un peu folle a alors surgi : expérimenter le modèle Free-to-Play issu du jeu vidéo en offrant gratuitement le jeu de base au plus grand nombre afin de convaincre ensuite les joueurs d'acheter les extensions. Pour que le modèle soit viable, il fallait optimiser tous les coûts : illustrations, production, frais de port... Nous avons acheté des illustrations disponibles dans des packs d'assets. Cela permet d'obtenir des illustrations pour un tarif très accessible mais nous n'avons pas la propriété de ces illustrations, seulement un droit d'exploitation. Du côté de l'impression, comme nous faisons imprimer les jeux à plusieurs dizaines de milliers d'exemplaires, nous avons un tarif raisonnable, qui permet même de produire le jeu en Belgique chez CartaMundi. Les frais de port étaient la dépense la plus importante. Nous avons bénéficié d'un contrat spécifique avec La Poste, avantageux mais très contraignant. Pour en bénéficier, il fallait respecter des contraintes très fortes : envoyer au minimum 1000 plis en même temps, identiques en contenu et en poids, de moins de 20mm d'épaisseur et dont le contenu devait être gratuit. Toutes les cases ont été cochées pour expérimenter le modèle du Free-to-Play dans le monde réel !

Acte 3 - ... vive Clash of Decks !

Quelques semaines après l'annulation, nous avons lancé un nouveau Kickstarter, avec cette nouvelle proposition inédite : offrir gratuitement le Pack d'Initiation à tous ceux qui le souhaitent ! Les backers devaient simplement payer 2€ de frais de port pour une expédition n'importe où dans le monde. Notre marge était nulle, mais l'objectif était de faire une puissante campagne de communication. La singularité de l'offre et la viralité du prix ont assuré une communication allant bien au-delà de nos espérances, avec plus de 20 000 backers de 87 pays, et plus de 36 000 Packs d'Initiation diffusés lors de cette campagne Kickstarter. Cet engouement fut tel que le jeu a été traduit bénévolement par des dizaines de backers dans 34 langues ! En novembre 2021, nous avons lancé une nouvelle campagne proposant 6 extensions autonomes et des accessoires de jeux comme des tapis en néoprène, en espérant que les backers de la première campagne avaient suffisamment apprécié pour avoir envie d'acquiescer des extensions payantes. La réponse fut un soulagement : plus de 3700 backers de la première



campagne nous ont suivi sur cette seconde campagne, permettant d'atteindre plus de 150 000 €.

Acte 4 - Et ils eurent beaucoup d'extensions...

En 2022, nous avons développé plusieurs outils communautaires en ligne dont un générateur de cartes pour créer ses propres cartes, un générateur de Grimoire pour créer des situations de jeu à résoudre comme un puzzle et une version dématérialisée disponible sur BGA. Nous continuons aussi à développer la version physique du jeu avec une nouvelle extension autonome disponible tous les trimestres. Nous participons à de nombreux festivals en France et organisons des événements comme le championnat de France qui se déroule chaque année au FLIP. Depuis quelques mois, nous avons ouvert un concept store à Laval (en Mayenne) dédié exclusivement à Clash of Decks, pouvant accueillir jusqu'à 32 joueurs en simultané. Bref, nous investissons beaucoup sur le développement de Clash of Decks et nous continuerons de le faire tant que les joueurs répondront présent. Aujourd'hui, Clash of Decks c'est 10 extensions autonomes qui ont été publiées et qui sont disponibles en boutiques de jeux spécialisées. Et demain ? Demain, nous nous lancerons à la conquête du monde avec de nombreuses localisations internationales en cours (en Ukraine, Russie, Corée, Pologne...) et une adaptation en jeu vidéo mobile en développement (prévue fin 2023).





Auteur(s)	Léandre Proust
Illustrateur(s)	Studio Rexard
Éditeur(s)	Grammes Édition
Thème(s)	Fantastique
Mécanisme(s)	Affrontement
Âge	10+
Durée	15'
Nombre de joueurs	1 - 4

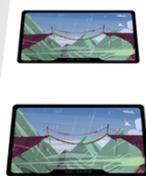
Comment jouer ?

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

- **Régénération du mana** : gagnez autant de mana que le nombre de cartes que vous avez en main. Plus vous avez de créatures en jeu, moins vous avez de mana !
- **Invocation** : utilisez votre mana pour invoquer des créatures et/ou des incantations. Placez les créatures invoquées sur une ligne, au plus proche d'un Pont, dans votre Royaume.
- **Assaut** : chaque créature en jeu que le joueur contrôle attaque les créatures adverses dans un ordre prédéterminé. S'il n'y a pas de créature adverse pour bloquer l'attaque, les dégâts sont infligés directement au Bastion/Fort de l'adversaire qui est alors décalé dans sa main d'autant d'emplacements vers la droite. La partie se termine dès qu'une carte Fort atteint l'extrémité droite de la main d'un joueur. Son adversaire est déclaré vainqueur.

Clash of Decks est un jeu de cartes d'affrontement évolutif et minimaliste. Dans Clash of Decks, vous incarnez un Seigneur-Sorcier dont l'objectif est de prendre le contrôle des îles les plus sûres de l'archipel d'Erret. Pour ce faire, vous devrez combattre d'autres Seigneurs-Sorciers en invoquant des créatures et des incantations. Chaque trimestre, une nouvelle extension autonome du jeu est éditée, permettant de sans cesse augmenter la rejouabilité du jeu. Une extension autonome se compose de 36 nouvelles cartes et est pensée pour être jouée seule, sans avoir besoin du contenu déjà publié. Chaque extension autonome propose une expérience de jeu indépendante, mais elles peuvent aussi toutes se mélanger et se combiner les unes avec les autres pour proposer une expérience de jeu encore plus stimulante.

Clash of Decks en vidéo





PASSEZ MAINTENANT AU NIVEAU SUPÉRIEUR AVEC LES 10 EXTENSIONS AUTONOMES

GR
EDITION



Un jeu accessible mais très stratégique avec seulement 9 cartes en main : un exploit ! Bravo, j'adore !

La société des jeux



Le jeu est facile mais il a une véritable courbe d'apprentissage. C'est vraiment impressionnant de voir ce qu'il est possible de faire avec seulement 9 cartes en main !

Vind'jeu



Clash of Decks, le jeu de cartes atypique qui nous a surpris ! Clash of Decks est une vraie bonne surprise. Il propose une expérience riche, avec un matériel minimaliste et des règles simples. Il demande de la stratégie, de l'anticipation, de l'opportunité, un peu de programmation, le tout dans une durée réduite. Et ses nombreuses extensions lui promettent une belle durée de vie.

Numerama



Vous ne connaissez pas encore Clash of Decks ?
Obtenez un pack d'initiation offert !





Proxi-Jeux

Bonjour, pourriez-vous vous présenter ?

Bonjour ! Proxi-Jeux, c'est un podcast audio créé par deux personnes qui, un jour de 2011, se sont mises à parler de jeux de société et d'acteurs de ce milieu autour d'un micro. Au fil des années, ils ont fédéré des passionné-e-s autour d'eux partageant cette même envie. En 2016, Olivier et Jérémie, les fondateurs, ont souhaité quitter le navire. Celles et ceux qui sont resté-e-s ont alors créé une association pour maintenir le podcast. Aujourd'hui, Proxi-Jeux, c'est une vingtaine de chroniqueurs et chroniqueuses aux angles de vue variés.

Pouvez-vous nous parler de «Proxi-Jeux» ?

Proxi-Jeux, c'est un podcast audio, on pourrait même dire un label de podcasts car nous proposons de nombreux formats différents. Ces formats, nous les avons imaginés de façon à être variés. Nous aimons créer du contenu qu'on ne trouvera pas ailleurs, on peut donc dire que la plupart de ces formats sont plutôt originaux. Nous avons un rythme de parution relativement soutenu pour des bénévoles (oui, nous sommes toutes et tous bénévoles), nous diffusons 1 à 2 épisodes par semaine. Proxi-Jeux, c'est aussi un concept de proximité avec les joueurs et joueuses. C'est la raison d'être du « proximi » de Proxi-Jeux. Nous mettons en avant la vision des joueurs et joueuses plutôt que celle des éditeurs. Pour aller dans ce sens, par exemple, nous n'acceptons aucun jeu de la part des éditeurs/distributeurs.

Quel type de contenu créez-vous ? Sous quelle(s) forme(s) ?

Nous proposons une grande variété de formats. Et on profite du format audio du podcast pour prendre le temps et traiter les sujets dans le détail. Quelques exemples :

- **Le Pour et le Contre** : 2 membres confrontent leur point de vue sur un jeu.
- **Sortons le Grand Jeu** : on parle d'un jeu marquant du monde du jeu et de son auteur-riche.
- **Nanar ludique** : on présente un jeu tellement mauvais qu'il en devient fascinant.
- **Les Chroniques** : un format qui agrège des pastilles audio de 10min avec une très grande variété d'approches : analyse, critique, fiction audio, humour, etc.

Nous avons aussi quelques formats plus conventionnels :

- **Jeux du mois** : 2 jeux « coup de cœur » présentés par 2 membres de l'équipe.
- **T'as joué à quoi ?** : 3 jeux présentés sous la forme d'une discussion entre 3 membres de l'équipe... Et il y en a d'autres !

Où peut-on découvrir votre contenu ?

Eh bien, sur notre site tout d'abord. Chaque émission peut être écoutée en streaming depuis le site et y est accompagnée d'un petit article. Mais celles et ceux qui sont habitués aux podcasts audio préféreront nous chercher dans leur application de podcasts favorite. Nous avons aussi une chaîne Twitch où nous produisons du contenu de façon irrégulière. On peut nous suivre sur notre chaîne YouTube, les réseaux sociaux (X (Twitter), Facebook, Instagram) et nous rejoindre sur notre serveur Discord.





[Jeux du mois] Mind Bug

Fiche signalétique

- Auteurs : Christian Kudahl, Skaff Elias, Marvin Hegen et Richard Garfield
- Illustrateur : Denis Martynets
- Éditeur : Nerdlab games (lello pour la VF)
- Distributeur : lello
- Nombre de joueur-se-s : 2
- Âge minimum : 8 ans
- Durée de partie : 15 min
- Fabriqué en Pologne

Le principe du jeu

Selon Tom Vasel de The Dice Tower, Mindbug est un micro cardgame de Magic !

Composé de 48 cartes (dans la boîte de base), Mindbug est un jeu d'affrontement à deux survitaminé. Chaque adversaire se voit distribuer un deck de 10 cartes et en pioche 5 ; à son tour, il faut soit jouer une carte devant soi, soit attaquer son adversaire avec l'une des créatures posées précédemment. Mais chaque joueuse dispose également de deux mindbugs, des cartes qui permettent de s'approprier la carte qui vient d'être jouée par l'autre. Le but : réduire les 3 PV de son adversaire à zéro ou le mettre dans l'impossibilité de jouer.

En résumé

Même s'il ne paie pas de mine avec son deck de 48 cartes et ses illustrations très fantaisistes, Mindbug cache une profondeur de jeu incroyable ! Chaque créature vous donnera l'impression de pouvoir gagner la bataille, tandis que chaque carte que votre adversaire posera vous semblera complètement craquée au point de vous tenter de la voler ou pas. Et c'est ce questionnement qui vous fera basculer dans la folie du jeu.

Est-ce que votre adversaire bluffe ou pas ? Est-ce sa meilleure créature, le début d'une combinaison ou pas ? Voler cette créature servira-t-il votre plan de jeu ? Quelle est la probabilité d'avoir dans votre deck la créature qui fait la parfaite combinaison ou celle qui contrera votre adversaire ? Devez-vous attaquer ou poser une créature ?

Tout paraît simple dans Mindbug et pourtant rien n'est, personne ne contrôle la partie. Ni vous ni votre adversaire !

Zephiriell



Le podcast de l'émission est disponible sur podcast.proxi-jeux.fr





DICE THRONE

Père Noël vs **KRAMPUS**

DICE THRONE : PÈRE NOËL VS KRAMPUS

Q Nate Chatellier, Manny Trembley

∨ Manny Trembley

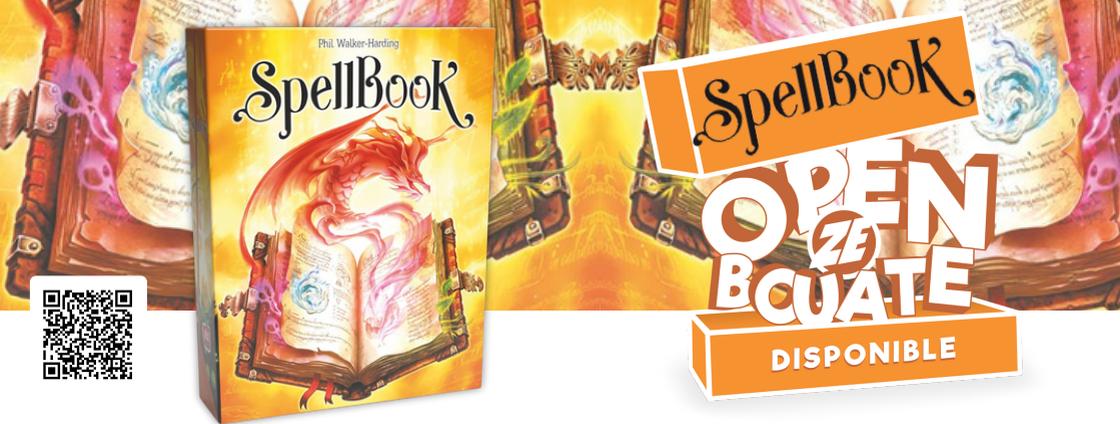
★ 2

★ 8+

⌚ 30 min

**DÉCEMBRE
EN BOUTIQUE**





Auteur(s)	Phil Walker-Harding
Illustrateur(s)	Cyrille Bertin
Éditeur(s)	Space Cowboys
Thème(s)	Magie, Grimoire
Mécanisme(s)	Collection
Âge	12+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **SpellBook**, vous vous affrontez lors du Grand Rite Annuel autour de l'apprentissage des 7 sorts de votre grimoire. Dans cette course magique, exploitez astucieusement les Materia du Vortex pour apprendre et exploiter vos sorts de la manière la plus efficace, sans oublier d'alimenter votre familier !

Comment jouer ?

Au début de la partie, cinq jetons Materia (sur 105 de 7 couleurs différentes) sont piochés dans le sac et placés sur l'autel, tandis que vous prenez votre plateau Familier et un set de 7 cartes Sort à son effigie, une par couleur. Puisque vous disposez de 3 cartes par couleur, vous pourrez les choisir ensemble ou les piocher au hasard, mais tout le monde aura les mêmes sur la table. Votre tour commence par le matin : vous pouvez piocher 2 Materia dans le sac ou en prendre 1 de l'autel et mettez ces jetons dans votre réserve.

À midi, vous pouvez stocker 1 Materia de votre réserve sur le premier emplacement libre de votre familier. Et le soir, vous pouvez défausser des Materia d'une couleur pour apprendre le sort de cette couleur, au niveau dépendant de la quantité de Materia défaussée. Pour la plupart des sorts, les apprendre à un niveau supérieur donnera également accès à leurs effets de niveau inférieur. Ces sorts donneront parfois accès à de nouvelles actions de matin, midi et soir (à la place des actions classiques), certains auront un effet immédiat et d'autres enfin un effet permanent s'appliquant quand la condition indiquée est remplie. À la fin de votre journée, assurez-vous que l'autel est réapprovisionné.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un apprend son 7ème sort ou remplit le dernier emplacement de son plateau Familier. Chaque sort appris rapporte autant de points que le niveau auquel vous l'avez appris, et ajoutez à ces points la valeur du premier emplacement libre du plateau Familier pour calculer votre score et déterminer la personne ayant remporté le Grand Rite Annuel !

S.W.





Auteur(s)	Éric Jumel, Thycia Libert
Illustrateur(s)	Olivier Derouetteau
Éditeur(s)	404 on Board
Thème(s)	Jack l'Éventreur, Londres
Mécanisme(s)	Déduction, Paris
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	3 - 5

Dans **Crime Bet**, vous êtes les clients du pub The White Boar pariant... sur les circonstances du dernier crime de Jack l'Éventreur. Pour cela, enquêtez auprès des personnes fréquentant le bar pour obtenir le plus d'informations possibles et parier vos bières pour judicieusement que vos adversaires !

Comment jouer ?

Au début de la partie, on cache 1 carte Arme, Victime et Lieu, chacune disposant de deux caractéristiques : genre de la victime, luminosité du lieu, arme à 1 main ou 2 pour les majeures, arme de jet, contondante, tranchante ; victime pauvre, moyenne ou riche ; sous-sol, bâtiment ou extérieur pour les mineures. Vous piochez ensuite 2 ou 3 des cartes Élément restantes, tandis que les dernières forment la pile Indic. Au début d'un tour, on regarde si l'horloge indique qu'on va procéder à un tour d'enquête ou à un tour de paris. Pendant le tour d'enquête, déplacez votre pion Client vers un nouveau lieu, effectuez l'action de ce lieu (gagner de la bière, regarder la caractéristique majeure ou mineure d'une carte de la pile Indic grâce à l'étui Indice, poser une question aux autres sur les cartes dans leur main, regarder une caractéristique d'une carte Élément du crime), et si d'autres

personnes sont présentes dans le lieu, vous pouvez échanger des informations avec elles au sujet d'une catégorie de cartes. L'heure imposera souvent de s'intéresser aux caractéristiques soit majeures soit mineures. Tout au long de l'enquête, notez scrupuleusement les informations obtenues au feutre dans votre carnet de déduction et paris. Un tour de paris est simultané : tous les pions Client sont placés dans la salle des paris, puis vous pouvez défausser des jetons Bière pour réaliser l'action Parier. Aux pauses déjeuner et thé, on parie sur les caractéristiques des éléments du crime, et à la clôture sur les éléments du crime eux-mêmes (ainsi que sur la personne qu'on pense la meilleure parieuse !). Enfin, recevez 2 jetons Bière, et la personne avec le plus de bières devient 1er joueur pour les 3 prochaines heures. À la fin du tour, l'aiguille de l'horloge avance d'une heure et un nouveau tour commence.

Fin de partie

La partie s'achève après 12 tours, après la phase de paris de la clôture du pub. On dévoile alors les éléments du crime et on procède au décompte final à partir des paris effectués tout au long de la partie pour déterminer le meilleur parieur !

S.W.





Auteur(s)	T. Dupont, M. Deny
Illustrateur(s)	Jeanne Landart
Éditeur(s)	BLAM !
Thème(s)	Égypte antique
Mécanisme(s)	Coopération, Narration, Choix
Âge	6+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 6

Le Secret des pharaons est un jeu de la gamme **Cartaventura Odysée** où vous incarnerez un enfant travaillant en 1922 sur un chantier de fouilles dans la Vallée des rois. Progresser de carte en carte à travers 3 chapitres pour trouver les 10 secrets de l'histoire, supervisés par un égyptologue !

Comment jouer ?

Un chapitre commence par la présentation de votre personnage et du contexte dans lequel vous allez vivre une aventure. Vous apprendrez les règles tout en commençant à jouer, en suivant les instructions de cartes successives et en les défaussant ou en les gardant en jeu selon ce qui sera indiqué. Rapidement, on vous demandera de placer une carte Plan au centre de la table et de dévoiler de nouvelles cartes pour les placer autour : vous pourrez ainsi vous mettre d'accord pour décider quel lieu explorer afin d'y effectuer une action particulière (Commencer le travail au nord du camp ou Demander conseil à Samia à l'ouest).

Ces actions permettront de collecter des informations, de dévoiler de nouveaux lieux à explorer ou d'obtenir des objets qui pourraient être utiles pour la suite de l'histoire... À force de choix, vous ajouterez à la pioche des cartes du trésor (regroupées dans le mystérieux double-fond de la boîte), trouverez des cartes Savoir et aboutirez à l'une des fins... plus ou moins glorieuse. Il faudra alors reconstituer la pioche, parfois en remplaçant certaines cartes par leur version améliorée pour avoir accès à des choix différents lors de la prochaine partie ! En effet, une fois les trois aventures achevées, vous pourrez les revivre en effectuant des choix différents afin de découvrir les secrets et fins manquantes !

S.W.



Amusez-vous à plein régime
avec le Grand Prix de Belcastel !



/Schmidt Spiele France





Bonjour Guillaume, qui êtes-vous et quelle est votre ludographie ?

Bonjour ! J'ai 43 ans, papa d'un enfant de 8 ans, ludothécaire depuis 13 ans et membre du bureau des auteurs rouennais (BAR). **Estimeo**, mon premier jeu est sorti en 2014 : un jeu d'estimation où il fallait comparer des valeurs (la taille en mètres des lettres Hollywood est-elle plus grande ou plus petite que la longueur en cm de mon bras ?). 2014 est aussi l'année de naissance de mon fils et le début de mes protos destinés aux enfants (coïncidence ?). En 2020 est sorti **Sweet Monster** (Djeco), un jeu de type memory avec des tuiles double face et récemment **Super Miaou** chez Space Cow.

Comment créez-vous des jeux ? Parlez-nous de votre processus de création.

C'est pas complètement rodé.... Tout dépend de mon intention, certains jeux débutent d'une idée mécanique, d'une envie (certains auteurs s'imposent des contraintes, j'aime davantage parler d'envie), ou d'une thématique qui émerge après avoir vu un film, lu un album jeunesse... Je laisse mûrir l'idée un peu dans ma tête en tentant de ressentir les sensations de jeu, d'estimer si ça semble pertinent et intéressant. Je passe assez rapidement en phase de tests, c'est toujours génial quand ça reste une idée mais dès lors qu'on la pose sur le papier, on voit très vite les écueils arriver. Je teste seul avec des bouts de papier et du matériel générique, je simule un tour de jeu. Ensuite je fais tester à mon entourage proche puis j'élargis le cercle des testeurs. Je me préoccupe peu de l'esthétisme du jeu (âmes sensibles s'abstenir : j'utilise PowerPoint...), mes protos sont souvent moches mais je mets un point d'honneur à la lisibilité et la compréhension. Pour moi, un bon jeu enfant doit être intuitif sans presque aucune explication. Les enfants ont tendance à dire : « ah oui moi je connais le jeu », et je leur laisse expliquer mes protos sans qu'ils le connaissent, parfois ils visent assez juste ! Sur les phases de tests, j'observe les réactions, j'écoute les questions sur la règle, si un point n'est pas compris par la majorité des joueurs, j'essaye de le supprimer ou le changer.





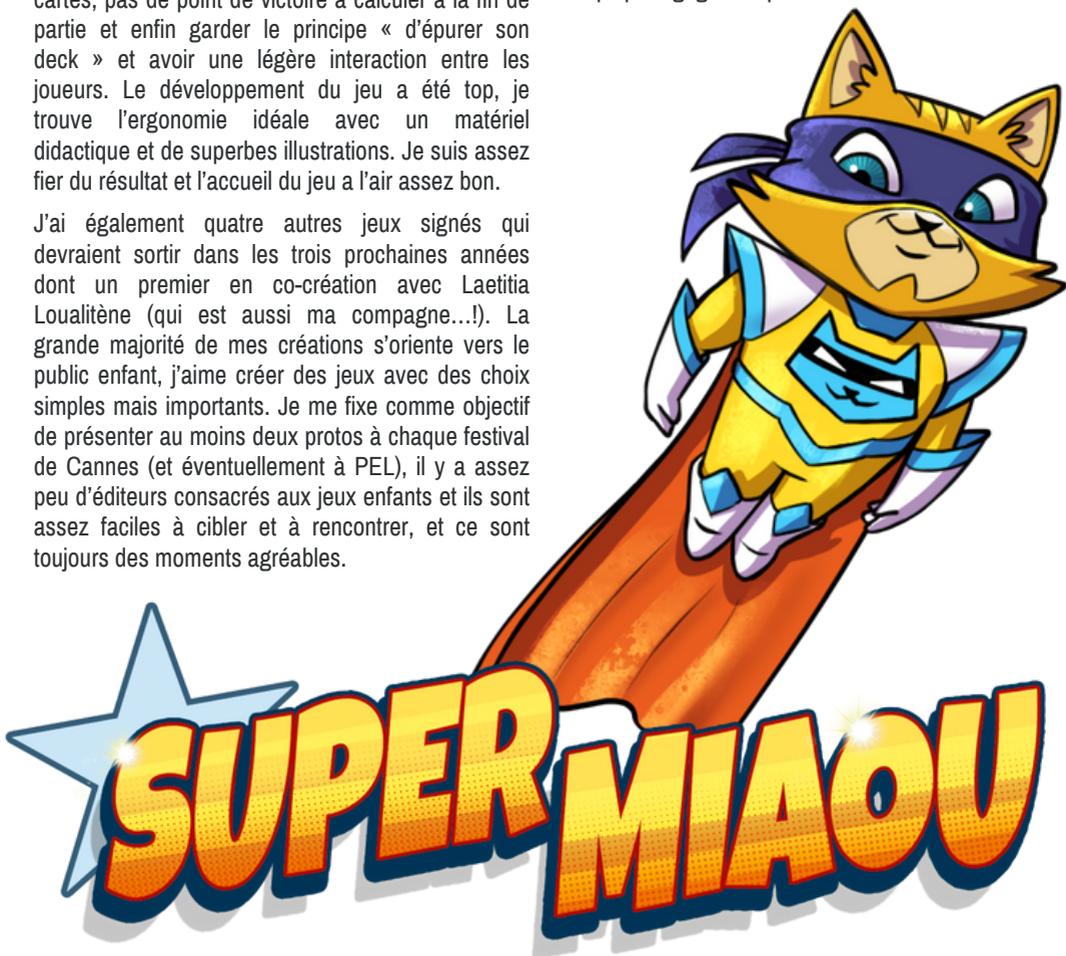
Pouvez-vous nous parler de votre actualité ludique ?

Super Miaou est sorti fin août. L'intention était de réaliser une initiation au deck building pour les enfants en ayant des critères de création assez stricts : pas de texte, pas de coût directement sur les cartes, pas de point de victoire à calculer à la fin de partie et enfin garder le principe « d'épurer son deck » et avoir une légère interaction entre les joueurs. Le développement du jeu a été top, je trouve l'ergonomie idéale avec un matériel didactique et de superbes illustrations. Je suis assez fier du résultat et l'accueil du jeu a l'air assez bon.

J'ai également quatre autres jeux signés qui devraient sortir dans les trois prochaines années dont un premier en co-création avec Laetitia Loualitène (qui est aussi ma compagne...!). La grande majorité de mes créations s'oriente vers le public enfant, j'aime créer des jeux avec des choix simples mais importants. Je me fixe comme objectif de présenter au moins deux protos à chaque festival de Cannes (et éventuellement à PEL), il y a assez peu d'éditeurs consacrés aux jeux enfants et ils sont assez faciles à cibler et à rencontrer, et ce sont toujours des moments agréables.

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

J'avais créé un deck building : le royaume de Lekatam (trouvez le jeu de mot.. ?). L'objectif était d'accueillir, avec des combinaisons de cartes, des membres de la famille royale : ceux-ci donnaient quand ils apparaissaient des Points de Victoire. Lorsqu'on achetait ces cartes, on devait également prendre une carte cheval... Si une carte de la famille royale et un cheval apparaissaient en même temps ils étaient supprimés du jeu. Cet élément entraînait un sentiment de suspense mais était trop punitif. J'ai donc pris le problème dans l'autre sens en le rendant positif et en étant la finalité de Super Miaou, avoir deux cartes (le chat et le cape) qui arrivent en même temps pour gagner la partie.





Auteur(s)	Guillaume Desportes
Illustrateur(s)	Olivier Derouetteau
Éditeur(s)	Space Cow
Thème(s)	Super-héros, Animaux
Mécanisme(s)	Deck Building
Âge	6+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 4

Super Miaou, le super-héros félin, a disparu ! Prenez votre sac à dos et partez à sa recherche. Soyez le plus rapide à le retrouver pour devenir son partenaire.

Comment jouer ?

Après avoir retiré le fourreau de la boîte de jeu, les joueurs le retournent pour matérialiser le marché. Le marché représente l'espace où sont disposées les piles de cartes de pièces d'or, d'animaux ou d'objets. Ces cartes pourront être achetées par les joueurs pour améliorer leur paquet de cartes et avoir plus de chance de retrouver Super Miaou. Avant de commencer la partie, chaque joueur se voit attribuer 4 cartes de Départ (pièces d'or) pour constituer sa pioche personnelle face cachée et prend aussi une carte *Joueur* qu'il place devant lui.

Les joueurs jouent à tour de rôle, et à son tour un joueur doit révéler les deux premières cartes de sa pioche. Avec ces cartes, il peut :

- **Acheter une carte** : le joueur peut acheter une carte au marché en payant le coût indiqué dessus. La carte achetée est placée sur le dessus de sa défausse. Pour acheter une carte, il faut dépenser des pièces d'or (sauf pour la carte *Chat*, il faut payer avec une carte *Pâtée*).

- **Jeter une carte** : le joueur peut retirer définitivement de la partie une de ses 2 cartes révélées, permettant de ne garder dans son paquet que des cartes vraiment intéressantes.
- **Utiliser une carte *Souris*** : le joueur peut voler au hasard une carte à un autre joueur, puis la placer sur le dessus de sa défausse.
- **Passer son tour** : si le joueur ne peut pas faire les trois actions précédentes, il passe son tour.

À la fin de son tour, le joueur met ses deux cartes révélées dans sa défausse et pioche deux nouvelles cartes. Si sa pioche est vide, il mélange les cartes de sa défausse et reconstitue une nouvelle pioche face cachée.

Fin de partie

La partie s'achève immédiatement lorsqu'un joueur découvre parmi ses 2 cartes révélées une carte *Chat* et une carte *Cape* : il a retrouvé Super Miaou et a remporté la partie !



LA GAMME
S'AGRANDIT !

UNLOCK! KIDS

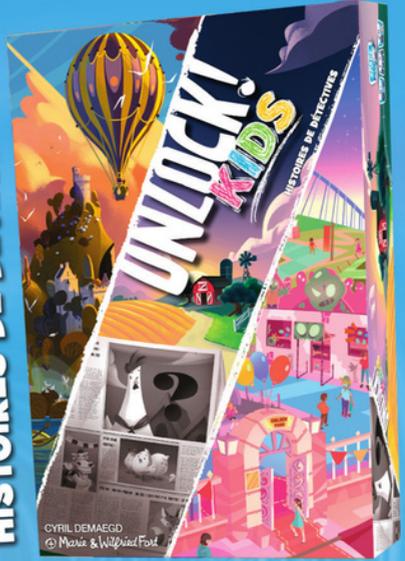


VAINQUEUR DU
PRIX SPÉCIAL
KINDERSPIEL DES
JAHRES 2023

HISTOIRES D'ÉPOQUES



HISTOIRES DE DÉTECTIVES



DÉJÀ 3 BOÎTES
DISPONIBLES !



HISTOIRES DE LÉGENDES



LE PETIT NOUVEAU !

Dixit

La magie de Disney
rencontre la poésie de Dixit



Disney
EDITION

© Disney © Disney/Pixar

Disney EDITION



**84 cartes illustrées et
6 meeples issus des
films Disney et Pixar**

**(Re)découvrez Dixit
avec l'édition Disney**

DISPONIBLE À LA VENTE

*Un jeu de Jean-Louis Roubira
illustré par Natalie Dombos*



ACRY LOGIC

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 4 ainsi qu'une de ces couleurs : jaune, bleu, rouge ou blanc (incolore). Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

AIDE DE JEU

2 = 1 + 1	3 = 1 + 2
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3
5 = 2 + 3	5 = 1 + 4
6 = 3 + 3	6 = 2 + 4
7 = 3 + 4	8 = 4 + 4

JAUNE = jaune + jaune	JAUNE = blanc + jaune
ROUGE = rouge + rouge	ROUGE = blanc + rouge
BLEU = bleu + bleu	BLEU = blanc + bleu
VIOLET = rouge + bleu	BLANC = blanc + blanc
ORANGE = jaune + rouge	VERT = jaune + bleu

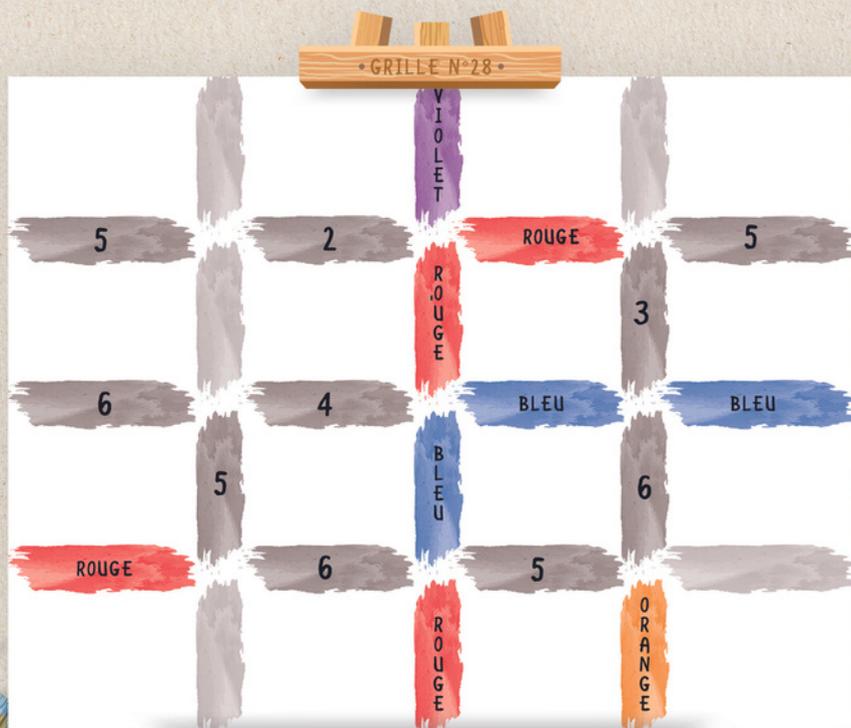
5 Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une petite trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

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

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

Précision : la couleur blanche est incolore. Considérez-la de la même couleur que la couleur de la case adjacente.





101 LE MATCH VOUS NE GAGNEZ PAS PAR HASARD

Distribué par **tribuo**



CRÉEZ DES COMBINAISONS EN FORMANT UN CARRÉ
Couleur, suite, cocktail, strike... Sur chaque ligne, sur chaque colonne, le joueur avec la meilleure combinaison score !

POUR GAGNER NE CHOISISSEZ PAS VOS JETONS AU HASARD

Un indice: le dos révèle les 5 jetons possibles.
Observation et déduction : trouvez les jetons décisifs !



SPOT GAMES



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

Bonjour, je vis près de Dijon. Après une dizaine d'années dans la production pharmaceutique puis textile, je suis depuis 10 ans papa au foyer (6 enfants à la maison) et depuis quelques années auteur de jeux de société. On pourrait citer **Farm & Furious**, **Splito** et **Fruitoplay** (avec Romaric Galonnier), **Miam Miam Miel**, **Soum Soum** et d'autres jeux à l'étranger (**Lavaland** et **Cluellage**, avec David Simiand) et plein d'autres à venir.

Bonjour Manuel, pouvez-vous vous présenter ?

Bonjour, je suis Manuel, directeur de Scorpion Masqué et je vis à Montréal. Je suis né à Nice et ai découvert le Festival International des jeux de Cannes autour de la fin des années 80/début des années 90. J'y ai découvert les jeux de figurines et les jeux de société. J'ai fait des études de Beaux-arts à Toulouse et ai vécu une dizaine d'années dans la ville rose avant de partir au Québec. Je travaille avec Scorpion Masqué depuis 2015. J'ai remplacé Christian Lemay à la direction suite au rachat de la compagnie par Hachette en janvier 2021. Il continue à travailler avec nous comme consultant et je m'imagine pas signer un jeu sans son avis. Ainsi je fais de mon mieux pour porter le flambeau du Scorpion Masqué.





Pouvez-vous nous parler des intervenants impliqués dans le jeu de société Sky Team ?

Luc : Sur la partie création du jeu, quelques intervenants ont été très précieux : ce sont ceux que l'on retrouve dans les remerciements :

- Olivier et son père Jean-Claude, ancien pilote de Concorde qui m'ont servi de référents tout au long du projet. Dès le départ, le parti pris était de créer un jeu si ce n'est réaliste, au moins immersif. Donc de traduire autant que possible la physique de vol, la check-list d'un atterrissage et les différentes spécificités des aéroports. J'ai vécu des visios passionnantes.
- Michal, à l'époque étudiant tchèque en France qui a passé ses week-ends à la maison pendant quelques années et qui a réalisé avec moi plusieurs centaines d'atterrissages pour créer les différents scénarios du jeu.
- Et évidemment toute l'équipe du Scorpion, que Manu va vous présenter. Au-delà de la qualité d'édition, je retiens une énorme réactivité de tous. La moindre question, suggestion, remarque est traitée très rapidement, très efficacement et très objectivement. Ce sont des conditions de travail agréables et très professionnelles.

Manuel : Je vais tenter de citer tout le monde pour que vous vous rendiez compte de l'implication nécessaire pour faire naître un tel projet :

- Luc bien sûr qui a une énergie folle et qui nous a proposé un projet déjà incroyablement solide dès le début.
- Eric Hibbeler pour l'illustration de couverture et Adrien Rives pour tous les paysages des différents pays et aéroports.

- Christian Lemay sur la gestion du studio au début du projet, le développement et la rédaction des règles.
- Sébastien Bizo pour la Direction Artistique Graphique, le graphisme, l'UI.
- Olivier Lamontagne, chargé de la fin du projet.
- Joëlle Bouhnik pour un incroyable plan marketing incluant de vrais pilotes (et même carrément un héros de l'aviation québécois) et la communication.
- Matthew Legault pour la version anglaise.
- Émilie Coté, Simon Boisvert et Karine Tremblay pour les visuels marketing.
- Hélène Vigneault à la gestion de la production.
- Whatz Games (usine) pour la fabrication.
- Chantal Quenneville pour l'export (c'est grâce à elle si le jeu est disponible dans le monde entier).
- Arnaud Lecorvaisier pour le site Web.
- Jordi Jansen pour le portage à venir sur Board Game Arena afin de le faire découvrir au plus grand nombre.
- Tous les spécialistes de l'aviation pour leur aide sur l'ergonomie et le level design du jeu.
- Et enfin moi-même pour la direction du studio, la direction artistique des illustrations et le développement.

Sky Team - Acte 1 : de l'idée au prototype

Luc : Comme souvent chez moi, l'étincelle est arrivée dans ces quelques minutes « hors du temps » de l'endormissement. Les contraintes du quotidien s'éloignent, le sommeil n'est pas encore là.

Dans ces quelques minutes, l'esprit (en tout cas le mien) se libère et propose plein de choses. En pensant à mon ami Olivier, toujours la tête dans les nuages (au 1er degré) j'ai imaginé ce cockpit et plus particulièrement ce moment de l'atterrissage. Le cockpit et le gameplay de placement de dés ont tout de suite été là et ont très peu changé durant le développement. L'idée principale était de recréer cette tension de quelques minutes dans un cockpit au moment de l'atterrissage. Chaque décision est capitale. Créé pendant le premier confinement, le jeu était au départ très axé solo et notamment sur la prise de risque. Quelques mois plus tard, les premiers tests notamment avec d'autres auteurs dijonnais ont rendu évidente cette coopération à 2 joueurs qui traduit parfaitement la situation d'un cockpit où la confiance est primordiale. Il a été également naturel de cacher les dés pour éviter un effet leader.

Sky Team - Acte 2 : du prototype à l'édition

Luc : Pas de FIJ cette année-là, 2021, c'est donc à distance que le jeu s'est dévoilé. Sélectionné pour Ludinord et le Board Date, le jeu a été bien accueilli. J'avais juste avant ces 2 événements envoyé une copie outre-Atlantique et Christian (Lemay) a été très réactif. Malgré les échecs des premiers atterrissages, l'envie d'y revenir était là. On a donc pris contact pendant ses vacances et on a rapidement trouvé une direction qui nous convenait à tous les 2. (Je rédige d'ailleurs ces lignes depuis l'appartement de Christian à Montréal.) La mécanique a très peu évolué mais il y a eu de très... très... très nombreuses itérations des scénarios. Notamment pour donner au jeu une plus grande accessibilité tout en gardant une belle profondeur. Le jeu se présentait d'abord comme une campagne très linéaire avant de devenir cette boîte « bac à sable » où chacun va venir piocher un scénario de son choix en fonction de la difficulté, de ses modules préférés ou de la destination proposée.

Sky Team - Acte 3 : de l'édition à la boutique

Manuel : La mécanique et le prototype proposés par Luc pour la base du jeu étaient très solides et ont peu varié durant le développement. Malgré ça, le travail d'édition autour de ce jeu a été très intense et exigeant pour toute l'équipe. Les principaux défis que nous avons dû relever étaient tous interconnectés : le niveau de difficulté des scénarios, la rédaction des règles, l'« interface » visuelle du jeu, le matériel et les coûts de production, et enfin la façon d'introduire les

différents scénarios et modules. Le jeu s'est longtemps présenté sous forme de campagne linéaire dont le contenu était découvert dans des enveloppes. En plus de faire exploser le coût du jeu, nous nous sommes vite aperçus que l'hétérogénéité de niveau entre les joueurs posait un gros problème. Certains bloquaient sur le 1er scénario alors que d'autres passaient dans le jeu comme dans du beurre. Il y avait aussi un gros écart statistique entre les joueurs sur les festivals (à qui les règles étaient expliquées oralement) et ceux apprenant les règles par eux-mêmes avec la version écrite.

Quelle que soit la qualité de rédaction, ces derniers semblaient avoir plus de mal à faire atterrir leur appareil à cause de la difficulté de jongler entre la gestion tactique dans le jeu et l'effort de compréhension de la mécanique générale. Nous avons repoussé la sortie de plusieurs mois pour retravailler la totalité du contenu et offrir un premier scénario de base simplifié et un livret de règles très détaillé et largement illustré couvrant uniquement la base du jeu. Une fois ce scénario d'apprentissage réussi, le jeu s'ouvre (il s'ouvre même littéralement grâce à un compartiment fermé dans la boîte) sur une sorte de bac à sable dans lequel tout le monde peut évoluer à son rythme en faisant les scénarios dans l'ordre de son choix. Il ne restait plus qu'à faire connaître Sky Team au monde entier ! S'ajoute donc le travail marketing qui met en avant le jeu sous toutes ses coutures pour créer l'envie d'embarquer à bord ! Les présentations ont commencé à Essen 2022, se sont poursuivies à Cannes 2023, pour ensuite nous amener à la Gen Con en août dernier où Sky Team s'est démarqué au milieu des plus grands. Un marathon gagné par Luc, nos équipes et nos distributeurs !

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

Luc : Le tout premier contact avec le Scorpion me reste en mémoire. Christian reçoit le prototype à Montréal, le ramène chez lui et dans la soirée m'envoie un petit mail : « Dis-moi quand on peut parler du jeu ». « Maintenant ? » « OK ! » Il était 1 h du matin ici et on a passé 2 heures à parler du jeu et de mille autres choses passionnantes.

SKY TEAM
PRÉPAREZ-VOUS À L'ATTERRISSEGE

Les Contes des 1001 Tuiles

OLIVIER MELISON

JÖELLE DRANS & AMBER SCHARF

MATTHIEU PODEVIN

PLONGEZ DANS LES CONTES DES 1001 TUILES !

**QUI D'ENTRE VOUS SERA NOMMÉ
LE PLUS GRAND AVENTURIER ET CONTEUR D'ARABIE ?**



**PARUTION
26 OCTOBRE 2023**



2-5



12+



10'

4D4
EDITIONS

RETROUVEZ-NOUS SUR
LES RÉSEAUX SOCIAUX





Auteur(s)	Luc Rémond
Illustrateur(s)	Eric Hibbeler. Adrien Rives
Éditeur(s)	Scorpion Masqué
Thème(s)	Aviation
Mécanisme(s)	Coopératif, Lancer de dés
Âge	12+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

Sky Team est un jeu coopératif dans lequel vous incarnez un duo de pilotes responsables d'un avion de ligne à travers le monde. Mais l'atterrissage d'un avion n'est pas une tâche aisée...

Comment jouer ?

Après avoir configuré le panneau de contrôle, les joueurs se placent l'un à côté de l'autre. L'un des joueurs incarne le pilote et l'autre joueur incarne le copilote. Chaque joueur obtient 4 dés d'une couleur et un paravent. Deux pistes sont déployées en haut du panneau de contrôle : la piste d'Approche qui indique la distance jusqu'à l'aéroport et la piste d'Altitude qui indique la hauteur à laquelle l'avion se situe. L'objectif ? Réussir à atterrir en douceur !

Une partie se joue en 7 manches et chaque manche se déroule en 3 phases :

- **Discussion stratégique et lancer de dés** : les deux joueurs peuvent discuter de la stratégie à suivre lors de ce tour, mais dès qu'ils décident de lancer les dés, ils devront ensuite observer un silence total pour le reste de la manche. Quand les joueurs lancent leurs dés, ils le font secrètement, derrière leurs paravents respectifs.

- **Pose des dés** : chacun leur tour, les joueurs vont jouer un dé sur une case libre du tableau de bord. Les joueurs doivent respecter les contraintes de couleur et/ou de numéro indiquées sur les cases. Les dés produisent différents effets en fonction de leur valeur et des cases sur lesquelles ils sont placés : l'axe de l'appareil est géré en soustrayant la valeur de deux dés, la puissance des réacteurs dépend de l'addition de deux dés, la radio permet de dégager le trafic aérien situé à une distance égale à la valeur du dé, etc.
- **Fin de manche** : les joueurs récupèrent leurs dés, puis avancent la piste d'Altitude d'une case, faisant descendre l'avion de 1000 pieds.

Fin de partie

La partie s'achève au bout du 7ème tour. Si aucun autre avion ne se trouve sur la piste d'Approche, si tous les volets et trains d'atterrissage sont au vert, si l'axe de l'appareil est parfaitement à l'horizontale et si la vitesse de l'avion est inférieure à la valeur du frein, alors vous parvenez à atterrir en douceur et vous gagnez la partie. Félicitations !

Pour aller plus loin

Le *carnet de vol* propose 21 scénarios, de 4 niveaux de difficulté. De plus, plusieurs modules additionnels permettent une expérience encore plus immersive.



2 à 5 joueurs

Dès 4 ans

20min

LE CLAN DES SOURIS LES SECRETS DE LA FORET D'ENDELEE



Découvre les règles du jeu !



Christophe Lauras et Marie Desbons

BONNE PRESSE

3 à 6 joueurs

10 ans +

30min

1 LE RÉDAC'CHEF
PIOCHE 5 MOTS
ET CHOISIT UN MAGAZINE.

2 LES STAGIAIRES RÉDIGENT
UN TITRE D'ARTICLE
DE PRESSE.

3 LE RÉDAC'CHEF RÉCOMPENSE
LE PLUS DRÔLE
ET LE MEILLEUR TITRE !



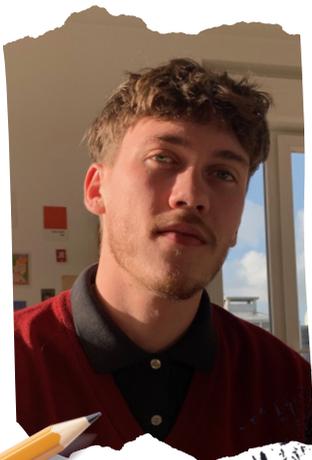
Découvre les règles du jeu !

Vincent Miramon et CLaude Davancens



DÉBÂCLE
Jeux

Bonjour Eric et Adrien, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours dans le secteur du jeu de société ?



Adrien : Bonjour Philimag ! J'ai 28 ans, je vis en France, à Bordeaux, et je suis illustrateur depuis 2019. J'ai commencé à travailler sur des jeux de société en 2020 sur un premier petit jeu indépendant, et le déclic s'est tout de suite fait. J'ai enchaîné ensuite sur plusieurs gros projets qui m'ont occupé pas mal de mois, et depuis je travaille en quasi continu sur les divers projets que l'on me confie. Les jeux et moi nous sommes rencontrés par hasard, je visais le milieu du jeu vidéo, mais les confinements à répétition en France ont rendu la tâche complexe, et c'est finalement un mal pour un bien : j'adore ce sur quoi je travaille, ainsi que tous les acteurs du jeu de société. Merci à vous tous pour cette confiance !



Eric : Je suis un illustrateur indépendant et je vis avec ma femme Rachel Gregor à Kansas City, dans le Missouri. J'ai fait un peu de freelance au début de ma carrière lorsque je travaillais dans le jeu vidéo et l'animation, mais tout a vraiment commencé dans le jeux de société lorsque j'ai commencé à travailler en freelance à temps plein en 2017. Je suis fortement influencé par les médias « pulp » des années 40-60. Science-fiction, fantastique, noir, thrillers d'espionnage: je les aime tous et j'ai tendance à apporter un aspect de la romance et du mélodrame de ces genres dans tout ce que je fais.



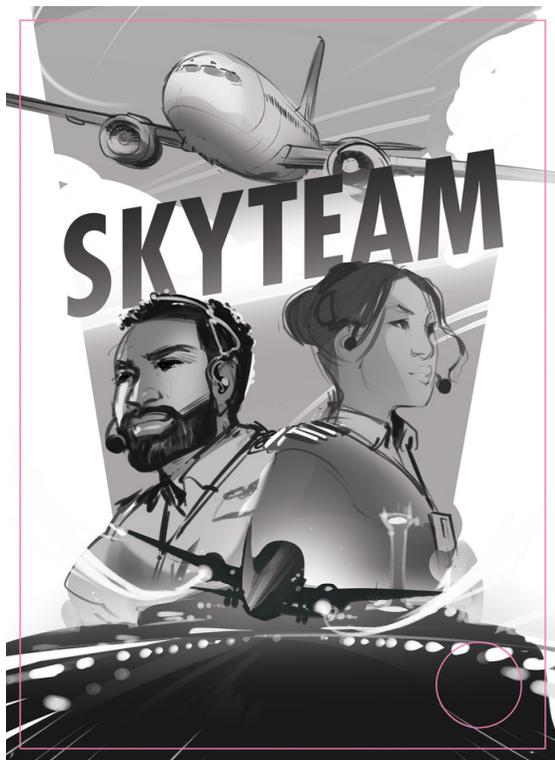
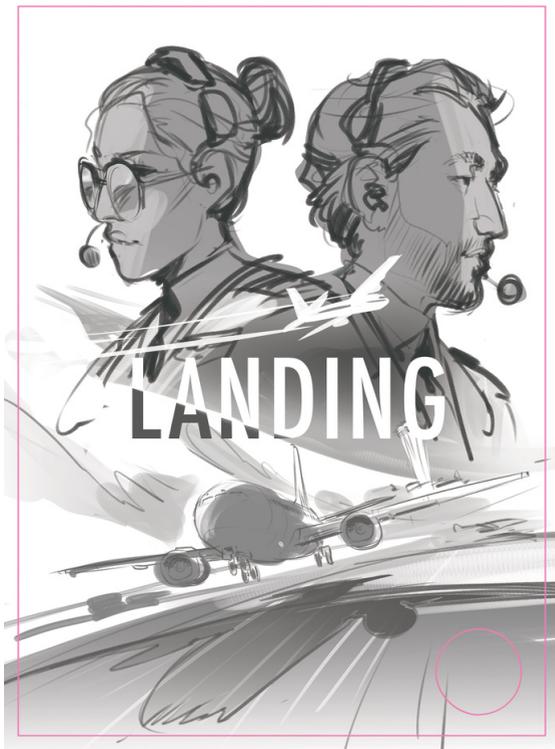


Pouvez-vous nous parler de vos rôles respectifs et de votre expérience en tant qu'illustrateurs sur le jeu Sky Team ?

Adrien : C'est grâce à Manuel Sanchez que le projet s'est si bien déroulé. Les besoins concernant les illustrations à produire étaient clairs, le travail a pu s'enchaîner parfaitement grâce aux échanges réguliers que nous avons et aux nombreux cafés ingurgités ! Je me suis occupé des illustrations de « cartes postales » qui servent aux différents scénarios du jeu, celles avec les jets en mauvaise posture, vous savez ? Eh bien pour tout vous dire, dessiner des avions, c'est coton, et les mettre dans des situations délicates encore plus. Les environnements divers sont tous des lieux notables dans le monde, exigeant donc une certaine fidélité : je me souviens notamment de la carte « Rio », qui m'a fait suer bien plus que si j'avais été sous le soleil de Copacabana ! En conclusion, décollage réussi sur le projet Sky Team, ne reste plus qu'à apprécier le vol. J'ai hâte d'avoir cette magnifique boîte entre les mains, et m'essayer enfin à l'atterrissage, en évitant de renverser du café partout.

Eric : J'étais responsable de la création de l'illustration de couverture pour Sky Team. L'équipe de Scorpion Masqué savait qu'elle voulait une composition de style « affiche de film » pour l'illustration de couverture, ce qui, selon moi était une excellente direction pour ce projet. J'ai décidé de mettre en avant la pilote et le copilote, représentant l'aspect coopératif du jeu, comme les « stars » de la composition, et de remplir le reste de l'espace avec des scénettes mettant en valeur l'appareil dans des positions dynamiques. Je m'inspire toujours beaucoup des affiches de Drew Struzan car il parvient à intégrer tant d'éléments dans une composition sans que cela ne paraisse complètement chaotique.









L'avis des Philiboyz



SKY TEAM

PRÉPAREZ-VOUS À L'ATERRISSAGE

Si vous me connaissez, vous savez que je ne suis vraiment, mais vraiment, pas fan de jeux coopératifs. Mais là, whaou, quel plaisir de jeu ! Je n'ai qu'une hâte, c'est redécoller pour la prochaine destination que propose le jeu !

Vous vous retrouvez dans un cockpit d'avion de ligne, durant la phase de descente. Avec votre co-pilote, vous allez devoir poser l'avion sans encombre. Pour ça, à chaque tour, vous allez pouvoir brièvement parler stratégie avant de passer en silence radio, lancer vos dés, et les placer à tour de rôle afin d'activer les différents systèmes de l'avion.

Certains systèmes tels que la poussée des réacteurs ou la correction de l'assiette vont vous demander d'agir de concert, quand d'autres tâches telles que la sortie du train ou le déploiement des volets incombent à l'un des deux uniquement. Et n'oubliez pas d'avertir la tour pour dégager le trafic aérien devant vous, de contrôler votre approche et d'armer les freins.



Une fois l'avion au sol, ce qui n'est pas tâche aisée vous en conviendrez, vous êtes prêt à ouvrir le boîtier scellé, et découvrir la vingtaine de scénarios à difficulté croissante. Vent, relief, glace ? Je ne vous en dis pas plus pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte !

Bradley

Ladies and gentlemen, this is your captain speaking. Please fasten your seatbelts and return your tray table to its full upright and locked position. We will be landing in your shopping cart soon. Please enjoy the game and have fun with your friends





Tout est **négociable**
pour construire votre **rêve**



 3-5

 8+

 45



Auteur(s)	Sly & Frog
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Zygomatic
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Lettres, Rapidité
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 6

Dans **Mixmo**, composez des grilles de mots avec six lettres. Puis huit. Puis dix. Puis douze. Etc. Et tout cela, plus rapidement que vos adversaires ! Mais attention, la pioche du bandit

Comment jouer ?

Placez les 120 tuiles face cachée au centre de la table, et piochez-en 6. Révélez-les simultanément et essayez de composer un mot, ou plusieurs mots croisés, en les utilisant toutes. Aussitôt que quelqu'un y arrive, elle ou il crie MIXMO, et on commence une nouvelle manche : tout le monde pioche 2 nouvelles lettres à associer aux lettres déjà placées pour étendre les mots existants ou en composer de nouveaux, quitte à défaire complètement sa grille. Deux jokers sont mêlés aux tuiles et peuvent remplacer n'importe quelle lettre. Cependant, l'une des tuiles est aussi le bandit. Aussitôt que vous le piochez, criez Bandit ! et choisissez un thème (jeux, animaux, cuisine...). À la fin de la partie, tout le monde devra avoir au moins un mot dans sa grille relative à ce mot sous peine d'avoir une grille entièrement invalidée – une variante permet

cependant de jouer sans ce thème. Mais attention, vous devez toujours ajouter le bandit à vos mots, et il ne peut remplacer qu'un K, W, X, Y ou Z. Une grille n'est bien sûr valable que si tous les mots sont orthographiés correctement. En cas d'erreur, avec un MIXMO crié trop vite, vous piochez bien 2 lettres (pour en avoir toujours autant que les autres) mais vous ne pouvez plus agir sur votre grille jusqu'au MIXMO suivant (à la manche suivante).

Fin de partie

La partie s'achève quand les 120 tuiles ont été piochées et qu'une personne crie MIXMO. Si vous avez décidé de jouer par manches, la personne ayant gagné le nombre de manches défini remporte la partie. Si vous jouez aux points, il faudra atteindre 200 points en cumulant 20 points par manche, 5 points par lettre rare (hors bandit), autant de points que de lettres pour les mots de plus de 8 lettres et des mots relatifs au thème comptant triple. Notez qu'une variante experte n'autorise que les mots d'au moins 3 lettres et interdit tout doublon !

Pour aller plus loin

Il existe deux versions de Mixmo, avec des tuiles en bois ou en plastique (et toujours un sac en coton biologique).

S.W.





Auteur(s)	C. Caumont, F. Romain
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Captain Games
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Lettres, Coopératif
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 9

Dans **Sides**, des Témoins font deviner des mots aux Enquêteurs à l'aide d'indices... commençant obligatoirement par l'une des deux lettres à l'extrémité d'une ligne de lettres !

Comment jouer ?

Au début de la partie, alignez 7 Cartes-lettres sur la table (représentant chacune 1 ou 2 lettres). Deux personnes côte à côte sont les Enquêteurs tandis que les autres sont les Témoins (mais il n'y a qu'un Enquêteur à trois). Ces derniers piochent 1 Carte-mots, les Enquêteurs leur donnent un chiffre entre 1 et 8, désignant le mot de la Carte-mots que les Témoins devront leur faire deviner. Pour cela, à tour de rôle, les Témoins donnent un indice commençant par une lettre à l'extrémité de la ligne de Cartes-

lettres, puis récupèrent la carte. Il est possible de sauter des cartes, mais lesdites cartes sont alors remises dans la boîte. Après chaque indice, les Enquêteurs font une proposition, à laquelle les Témoins répondent par « Chaud », « Tiède », « 60 % »... En outre, les Enquêteurs peuvent jouer avec les Cartes-lettres récupérées en les retournant (pour signifier qu'il faut comprendre le contraire de l'indice), en les pivotant ou en les plaçant au-dessus des autres pour indiquer de l'ignorer ou de le prendre particulièrement en considération... Quand il n'y a plus de lettre, la Carte-mots est perdue. Si une proposition est exacte, on récupère la Carte-mots. Dans les deux cas, on commence une nouvelle manche en plaçant de nouvelles Cartes-lettres au milieu de la ligne de façon à en avoir à nouveau 7, une nouvelle personne devient Enquêteur en duo avec un Enquêteur du duo précédent, on pioche une nouvelle Carte-mots et c'est reparti.

Fin de partie

Quand la pioche de cartes-lettres est épuisée et qu'il n'y a plus de cartes dans la ligne, on compte les cartes-mots trouvées : à partir de 6, on a gagné, mais on peut viser toujours plus...

S.W.





Auteur(s)	Darrell Cannon
Illustrateur(s)	Sam Ailey
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Espace
Mécanisme(s)	Ambiance, Connaissance
Âge	10+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 8

Allez **vers l'infini, mais pas au-delà**, dans ce jeu de questions où vous devrez vous rapprocher autant que possible de la valeur demandée... sans la dépasser. Serez-vous plutôt un capitaine téméraire ou un membre d'équipage prudent ?

Comment jouer ?

Avant la partie, assemblez une bonne fois pour toutes le vaisseau spatial tridimensionnel. Au début d'un tour, une personne lit la première question dans le distributeur (qui permet de ne lire que le texte sans voir la réponse), par exemple « Quel est le record du nombre de hot-dogs mangés en 10 minutes ? », « Combien de cafés ont été bus par les personnes autour de la table aujourd'hui ? », « En quelle année YouTube a-t-il été créé ? ». Puis il apporte une réponse à la question et place son Astro-Meeple dans le siège du capitaine du vaisseau. C'est alors au tour de la personne suivante d'apporter une réponse :

- Si sa réponse est supérieure à celle du capitaine, son Astro-Meeple devient le capitaine, et l'ancien capitaine rejoint l'équipage.
- Si elle pense que la réponse du capitaine est trop élevée, elle se déplace hors du vaisseau.
- Si elle pense que la réponse du capitaine est bonne, elle peut rester dans l'équipage.

On continue le tour de table jusqu'à ce que ce soit au capitaine actuel de répondre à nouveau, et on dévoile la réponse. Si la réponse du capitaine est strictement supérieure à la bonne réponse, il perd 1 pièce Étoile et les personnes ayant quitté le vaisseau gagnent 2 pièces. En revanche, si la réponse du capitaine est exacte ou inférieure à la bonne réponse, il gagne 4 pièces et les membres de l'équipage en gagnent 2. Si le capitaine est seul dans le vaisseau et avait raison, il gagne 6 pièces étoile, mais si cette mission solo se solde par un échec, il en perd 1 et toutes les personnes ayant quitté le vaisseau en gagnent 2. Si vous avez la certitude absolue d'avoir la bonne réponse, visez la lune : donnez cette réponse, et les autres ne peuvent plus répondre, mais seulement décider de rester dans le vaisseau ou de le quitter. En cas de bonne réponse, gagnez 8 pièces Étoile, et les personnes dans l'équipage en gagnent 3, mais en cas d'échec, perdez 2 pièces et quiconque a quitté le vaisseau en gagne 1. Après la distribution des pièces, la personne suivante devient capitaine et pose une nouvelle question.

Fin de partie

La partie s'achève après 8 cartes Question par la victoire de la personne avec le plus de pièces Étoile !

S.W.



BERMUDA PIRATES

ATTENTION MOUSSAILLON, GAFFE AUX TOURBILLONS!



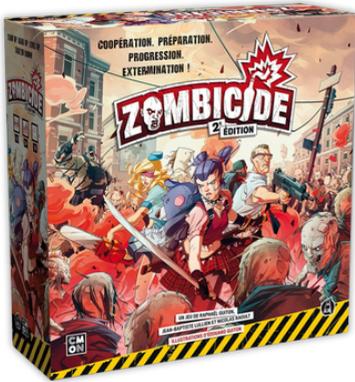
2023

Grand
Prix du
Jouet

Jeu de plateau

FoxMind

asmodee



Zombicide

Dans Zombicide, les zombies sont contrôlés par le jeu, tandis que les joueurs endossent le rôle de Survivants qui doivent coopérer pour survivre et progresser dans un monde envahi par ces morts-vivants assoiffés de sang. Trouvez des armes et du matériel pour les affronter à travers 25 scénarios différents reliés par une histoire, tout en choisissant votre chemin dans une ville infestée.



Tiny Epic Zombies

Dans Tiny Epic Zombies, les survivants sont toujours en fuite, récupérant des armes, tuant des zombies et travaillant ensemble pour atteindre leurs objectifs. Complétez trois objectifs pour gagner la partie, mais si vous êtes trop concentré sur les objectifs, les Zombies envahiront le centre commercial et ce sera la fin pour vous.



Apocalypse au zoo de Carson City

Au cours de la partie, l'ambiance se tend et vos choix seront capitaux pour vous sortir de là. Vos personnages mutent en zombies, et les animaux de fortes valeurs disparaissent sous les attaques de vos adversaires. Soyez vif, rapide et malin !!! Placez finement vos personnages sans trop les isoler. Gardez en main des forces vives pour l'assaut final, et soyez sur vos gardes car la contamination intervient par surprise !



Smash Up

Dans Smash Up, prenez la tête d'une armée prête à tout écraser sur son passage ! Choisissez deux factions, mélangez-les et préparez-vous au combat ! Chaque peuple a son propre style : les pirates voguent de base en base, les zombies reviennent de leur défausse, les ninjas attaquent par surprise, les dinosaures sont gigantesques (et un inconscient les a équipés d'énormes lasers !)...





Carnival Zombie

Dans ce jeu coopératif, les joueurs guident un groupe de personnages qui fuit les horreurs qui ont émergé de la lagune vénitienne pour se déchaîner contre la foule attirée par le Carnaval.



Zombie Kittens



Dans Exploding Kittens, vous avez le droit d'avoir tout un tas de cartes en main. Quand vient votre tour, vous pouvez en jouer autant que vous voulez, pour faire les pires crasses à vos amis. Attendez-vous à des effets de cartes stupides et violents, on n'est pas là pour se faire des papouilles !



Oh my Brain

Oh my Brain est un jeu de défausse dans lequel vous tenterez de vous débarrasser de vos cartes, représentant les Zombanimaux, plus rapidement que vos adversaires. Alors que vous étiez en train de griller des Marshmallows au coin du feu, les Zombanimaux eux, tenteront de vous grignoter le Marsh... cerveau !



Zombie Kidz Évolution

Les zombies ont envahi ton école. Semant le chaos, ils sont bien décidés à saccager les moindres recoins. Tu ne peux pas laisser faire ça ! Avec tes amis, tu dois te charger de les repousser. Votre mission : éliminer les zombies qui entrent en jeu et verrouiller l'école avant qu'ils ne deviennent trop nombreux. Pour remporter la partie, tu devras parvenir à poser un cadenas sur chacune des 4 cases Portail. Réunis tes meilleurs amis et forme une équipe de choc pour sauver ton école de ces vilaines créatures !



Zombie Life

Les zombies sont parmi nous, et il va falloir faire avec. Accueillez-les chez vous ou chassez-les dans la horde. Attention, si vous faites une paire de zombies chez vous ou dans la horde, c'est l'émeute et vous perdez la manche !





Marvel Zombies

OPEN
ZE
BOUATE

DISPONIBLE

Auteur(s) Michael Shinall, Fábio Cury

Illustrateur(s) Marco Checchetto

Éditeur(s) CMON

Thème(s) Super-héros, Zombies

Mécanisme(s) Scénario, Coopératif

Âge 14+

Durée 60'

Nombre de joueurs 1 - 6

Marvel Zombies est un jeu Zombicide... où vous incarnez cette fois les zombies, et plus précisément les versions zombifiées de super-héros Marvel (Captain America, Iron Man, Wasp, Hulk, Captain Marvel, Deadpool dans le jeu de base) cherchant à dévorer les citoyens et les super-héros ayant survécu à l'infection (Black Panther, Doctor Strange, Ms. Marvel, Thor, Scarlet Witch et Spider-Man) !

Comment jouer ?

Commencez par choisir l'une des dix missions (avec sa mise en place et ses objectifs spécifiques) et par vous répartir 4, 5 ou 6 super-héros zombies. Au début d'une manche, augmentez votre Piste de Faim, récupérez votre pion Activation et activez vos personnages dans l'ordre de votre choix pour effectuer 3 actions : vous déplacer, forcer une porte, piocher 1 trait zombie à usage unique, prendre/activer un objectif dans votre zone, attaquer un ennemi ou dévorer un ennemi ou un citoyen (en lançant des dés afin d'essayer de lui infliger assez de touches en un seul coup).

Une attaque ou dévoration sera augmentée par votre faim, mais la fera monter aussi. Or si votre faim est au maximum, vous êtes vorace et pouvez seulement vous déplacer et dévorer (seule manière d'éliminer des citoyens pour bénéficier de leur capacité), en plus de subir des blessures jusqu'à avoir fait baisser votre faim (généralement en éliminant un ennemi). Tuer des ennemis vous permet de gagner de l'expérience pour débloquer des compétences... au risque d'éveiller l'attention d'ennemis toujours plus coriaces. C'est alors au tour des ennemis, qui vous attaqueront et se déplaceront vers vous. Enfin on pioche des cartes Génération qui donnent des actions supplémentaires aux ennemis ou font apparaître des super-héros et des citoyens escortés.

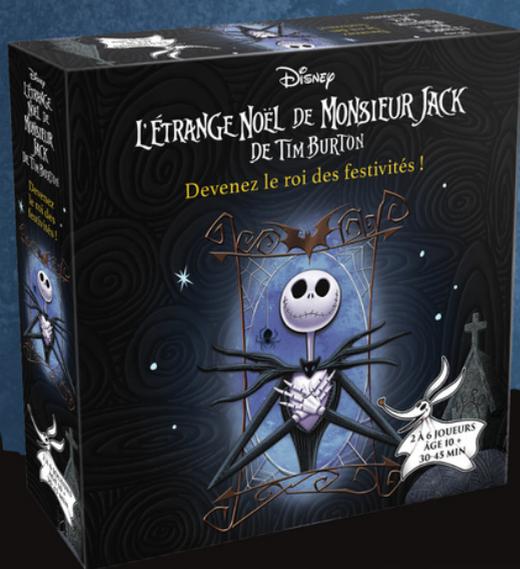
Marvel Zombies – La Résistance des héros

Dans ce jeu indépendant, vous incarnerez au contraire quatre super-héros (Spider-Man, Hulk, Vision, Black Panther, Wasp, Winter Soldier) contre les zombies Captain America, Doctor Strange, Scarlet Witch et Iron Man. À travers 8 missions, vous sauverez et escorterez des civils... en évitant de vous faire dévorer par les zombies ! Heureusement, vous pourrez gagner des traits, du pouvoir et des compétences, même si votre montée en puissance attirera toujours plus d'ennemis affamés...

S.W.



Devenez le Roi des Festivités !





Auteur(s)	Chiarvesio, Sedda, Lang
Illustrateur(s)	Edouard Guiton
Éditeur(s)	CMON
Thème(s)	Marvel, Super-héros
Mécanisme(s)	Coopératif
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 5

X-Men est une boîte de base de **Marvel United** où vous pourrez incarner Professor X, Cyclops, Jean Grey, Beast, Wolverine et Storm contre Juggernaut et Sabretooth, tandis que Mystique et Magneto peuvent faire partie des héros ou de leurs ennemis.

Comment jouer ?

Commencez par choisir le Vilain à affronter, placez 1 de ses cartes Menace sous chacun des 6 lieux piochés au hasard, et prenez chacun un super-héros. Lorsque c'est le tour du Vilain, piochez une carte Plan diabolique et résolvez-la en déplaçant le Vilain sur les différents lieux (ce qui peut déclencher l'effet d'une carte Menace), en activant les effets BAM ! de toutes les cartes Menace, en déclenchant son effet spécial, et en ajoutant des pions Malfrat ou Civil dans les lieux (ou en déclenchant l'effet d'Affluence du Vilain si ce n'est pas possible).

C'est ensuite au tour des Héros, dans l'ordre de votre choix. Vous piochez 1 carte de votre paquet, jouez une carte dans l'intrigue et résolvez les effets de cette carte et de la carte précédemment posée dans l'intrigue (ainsi que de vos éventuels pions Action) afin de vous déplacer, attaquer un Malfrat ou Sbirre, sauver un Civil de son lieu, écarter une carte Menace ou réaliser l'effet spécifique à son héros de la carte posée. Enfin, vous pouvez bénéficier de l'effet de votre lieu s'il n'est plus menacé. À chaque fois que 3 cartes Héros sont ajoutées à l'intrigue, le Vilain joue un tour en y ajoutant 1 carte Plan diabolique. Quand vous aurez achevé une mission (sauver 9 Civils, vaincre 9 Malfrats, écarter 4 Menaces), le Vilain jouera après 2 cartes Héros. Il faudra avoir accompli 2 Missions pour pouvoir attaquer le Vilain. À chaque fois que votre main est vide, votre Héros est K.O. : le Vilain effectue son action BAM !, et au prochain tour vous reviendrez avec 4 cartes en main. Vous remportez la partie en vainquant le Vilain, et la perdez s'il met en place son Complot abject, ne peut plus piocher de Plans diaboliques ou qu'un héros n'a plus de cartes ni en main ni dans son paquet !

Pour aller plus loin

Dans le mode Super-Vilain, une personne peut incarner le Vilain, tandis qu'un mode Solo Xavier vous permet de jouer seul en contrôlant plusieurs Héros.

L'Ascension de Black Panther

Grâce à cette extension de **Marvel United**, vous pourrez incarner Black Panther, Winter Soldier et Shuri contre Killmonger.



S.W.

Charlec

Jérémy Fleury



KAURI

Découvrez les règles du jeu !



Sortie le 20 octobre


LUDISTRI

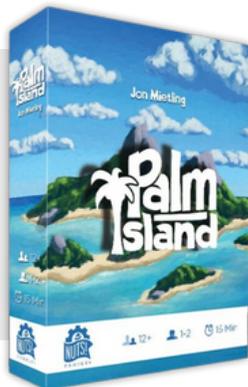

DÉBÂCLE
Jeux

Palm Island sous le regard étonné des voisins qui se demandent ce que je trafique avec mes cartes que je tourne dans tous les sens.

Nathalie L-é Ouette

Palm island en solo, le jeu à jouer sans table mystère. À plusieurs, ça prend peu de place et on peut jouer de 2 à plein, sans forcément voir les tuiles, en acceptant que les joueurs changent au cours de la partie.

Louiz Chatpeau



Sea Salt & Paper, idéal à transporter, prend très peu de place sur une table ! On l'a même emporté à la maternité !

JR Huynh Van Thieng



Sea Salt & Paper, la boîte tient dans la poche et le jeu tient sur un siège de voiture. En plus, avec l'extension **Extra Salt**, il va falloir repartir en vacances pour réitérer l'expérience !

Kristofer Saint-Jore



Maudit mot dit : simple, amusant et ne nécessite même pas de table !

Bastien Lacroix



On a joué à **Trek 12 Amazonie** dans une voiture. Le format du jeu et d'la boîte s'y prête bien !

Cécile Coulon





Fantasy realms. Un jeu de cartes avec des combos, efficace, qui ne prend pas de place et est rejouable.

Alexandre Douville



Ça dépend du mode de transport. En voiture, c'est TTMC. En train, cette année on a joué à **Zombicide Gears Up**, ça tient parfaitement sur la tablette. En avion, plutôt Alice is Missing. Par contre, je déconseille Two Rooms and A Boom.

Cédric Lapouge



Insider et Quixx dans le minibus assurant les déplacements sportifs. Mini boîtes, rejouabilité, un goût de reviens-y permettant de combler amplement les 5 h de déplacement.

Florian Delcourt



Récemment nous avons redécouvert **Hive**. Le ratio portabilité/stratégie de ce jeu d'insectes façon jeu d'échecs est probablement l'un des plus importants qui soit, surtout dans sa version pocket. Et cerise sur le gâteau, il peut se jouer n'importe où car son matériel est à l'épreuve des balles, et aussi car il n'a pas besoin de surface particulière de jeu.

Romain Dreinal



Une institution outre-Atlantique, et totalement méconnu par chez nous, nous ne partons jamais en voyage sans notre jeu de 52 cartes et sa planche de **cribage** pliante. Nous jouons un peu partout, sur la tablette de l'avion, en prenant un verre, sur un vieux banc lors d'une balade... Un jeu au charme fou.

Romain Dreinal





GRILLE N°29

3	ROUGE	1	ROUGE	2	1
	4		5		5
4	ROUGE	3	6	3	4
ROUGE	7	ROUGE		BLEU	
1	5	4	2	3	1
3	ROUGE		JAUNE		
2	4	2	4	3	

GRILLE N°28

1	1	ROUGE	4	3
5	2	ROUGE	ROUGE	5
4	1	ROUGE	1	3
6	4	ROUGE	BLEU	BLEU
2	5	ROUGE	2	6
ROUGE	6	ROUGE	5	ROUGE
4	3	ROUGE	3	ROUGE
		ROUGE	2	



HUMANITY

OCTOBRE 2023



14+



2-4



90



 Yoann Levat  F. Augis, P. Chadeisson, P. Lazarevic, R. Paul

VAGRANTSONG



AVEC PLUS DE 20 SCÉNARIOS,
CE JEU ÉVOLUTIF ET TACTIQUE

VA VOUS HANTER !



VAGRANTSONG

Q Kyle Rowan, Matt Carter, Justin Gibbs

\ Nguyen Mai Diem

★ 2 - 4

★ 14+

⌚ 30 min / joueur

CET AUTOMNE
EN BOUTIQUE

