



PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°4 - SEPTEMBRE 2020



PhiliGraph
Carnet d'illustrateur
The Crew



**L'avis des
Philiboyz**



PhiliTour
Un p'tit tour chez
Philibert

JEU DE DÉMO INCLUS : CLASH OF DECK N°4

ecos

TM

CONTINENT ORIGINAL



DISPONIBLE EN BOUTIQUE
EN OCTOBRE 2020



Sommaire

- 4 TOP 10**
Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**
Drakatak
- 8 Open Ze Bouate**
Pour une Poignée de Marguerites
- 9 Open Ze Bouate**
Wild Space
- 10 PhiliNews**
Flash info
- 12 PhiliBulle**
Discussion avec Philippe Tapimoket
- 14 Open Ze Bouate**
Splendor Marvel
- 16 PhiliBulle**
Discussion avec Simon du Passe Temps
- 18 Open Ze Bouate**
Magnum Opus
- 20 PhiliTour**
Un p'tit tour chez Philibert
- 22 Open Ze Bouate**
Omerta
- 24 PhiliQuiz**
Quiz de culture ludique
- 28 PhiliTips**
Les 9 commandements du vrai joueur
- 31 PhiliWeb**
Myludo
- 32 Jargon Ludique**
Le Roll & Write
- 33 Open Ze Bouate**
Donnant Donnant
- 34 L'avis des Philiboyz**
Welcome
- 36 Open Ze Bouate**
Team Up
- 37 Open Ze Bouate**
Roméo et Juliette
- 38 L'avis des Philiboyz**
The Mind
- 40 Open Ze Bouate**
Dream Runners
- 41 Open Ze Bouate**
Clash à l'Olympe
- 42 Open Ze Bouate**
Clash of Deck - Numéro 4
- 44 Jeu de Démon**
Clash of Deck - Numéro 4

- 48 PhiliNews**
Les prix de l'été : Flip Editeur 2020
- 49 L'avis des Philiboyz**
Patchwork
- 50 PhiliNews**
Les prix de l'été : Spiel des Jahres 2020
- 52 PhiliBulle**
Carnet d'auteur : Thomas Sing
- 56 PhiliGraph**
Carnet d'illustrateur : Marco Armbruster
- 60 Comment c'était Après**
Du jeu de plis à la belote spatiale
- 62 Open Ze Bouate**
The Crew
- 64 Archives Ludiques**
Les jeux nominés à l'As d'Or 2005
- 68 Open Ze Bouate**
Oriflamme Embrassement
- 69 Open Ze Bouate**
Above and Below
- 70 L'avis des Philiboyz**
Les Charlatans de Belcastel
- 72 TOP THEME**
9 jeux pour devenir le prochain Sherlock Holmes
- 74 L'avis des Philiboyz**
Time Stories
- 76 Open Ze Bouate**
Undo
- 77 Open Ze Bouate**
Spy Club
- 78 Open Ze Bouate**
Star Wars Unlock !
- 80 Jeu de Démon**
Taco Chat Bouc Cheese Pizza
- 83 Open Ze Bouate**
La découverte de l'Atlantide
- 84 Open Ze Bouate**
Guardians of Legends
- 85 Open Ze Bouate**
Knock ! Knock ! Dungeon !
- 86 L'avis des Philiboyz**
Discoveries - The Journals of Lewis & Clark
- 88 Paroles de joueurs**
Quel a été votre premier jeu de société ?
- 90 L'œil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

PhiliMag n°4

92 pages ! Tu t'es certainement dit, toi lecteur, que ton PhiliMag de Septembre était bien épais ce mois-ci ! Tu t'es certainement demandé comment tu allais faire pour le lire en entier : « Dois-je poser un jour de congé ? Dois-je faire une nuit blanche ? ». Et puis, tu t'es sûrement demandé ensuite « Mais pourquoi ? » Eh bien nous allons te répondre. Tout d'abord parce que nous sommes très bavards et que le monde du jeu nous passionne. Ensuite, parce que c'est la rentrée, et qui dit rentrée dit actualité chargée ! Enfin, parce que les éditeurs sont de plus en plus nombreux à nous faire confiance et à nous soutenir. Et nous tenons à les remercier. Mais alors qu'est-ce qu'il y a de nouveau dans ce PhiliMag n°4 ? Ce mois-ci, les Philiboyz et Girlz, toutes ces personnes qui travaillent chez Philibert et qui ont à cœur de te conseiller le meilleur jeu pour le joueur que tu es, donnent leurs avis sur des jeux. Nous avons également décidé de mettre en avant des jeux oubliés à travers les Archives ludiques. Et parce que ta parole compte, nous avons posté sur notre page Facebook une question pour connaître ton parcours de joueur. Alors si toi aussi tu veux raconter ton histoire, tu peux aller faire un petit tour sur notre page Grammes Edition, nous posterons tous les mois une nouvelle question. Au plaisir d'échanger avec toi. Bonne lecture !

Adeline & Léandre

Publication / Régie pub
Grammes Édition
16 place de l'église
44160 Crossac
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

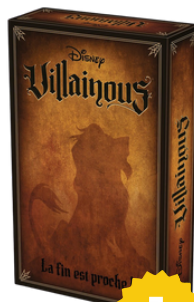
Directrice de publication
Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteur / Relecteur
Siegfried Würtz

Diffusion
Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 10 000 exemplaires.
Imprimé en Union Européenne.

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

#1 Villainous : La fin est proche

Dans Villainous : La Fin est Proche, vous pouvez incarner l'un des 3 nouveaux Méchants issus de l'univers Disney ! Scar essaiera d'éliminer tous ses rivaux du Rocher des Lions afin de devenir le nouveau roi. Yzma va quant à elle tenter de retrouver Kuzco par TOUS les moyens. Ratigan enfin utilisera la reine robot pour usurper le trône... à moins qu'il ne se voie contraint d'éliminer Basil. Chaque nouveau personnage possède un objectif qui lui est propre et se joue de façon différente. Villainous : La Fin est Proche est jouable seul, ou combiné avec le jeu de base pour des parties jusqu'à 6 joueurs.



1

#2 Schotten Totten



2

Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire. Envoyez les membres de votre tribu défendre les bornes et déployez vos forces en réalisant les meilleures combinaisons de cartes. Pour gagner, soyez le premier à contrôler cinq Bornes dispersées le long de la frontière ou trois Bornes adjacentes. Schotten Totten est un jeu drôle, facile et rapide.

#3 Le Seigneur des Anneaux - Voyages en Terre du Milieu : Sombres Chemins

Sombres Chemins est une extension pour le Seigneur des Anneaux : Voyages en Terre du Milieu qui propose de nouveaux héros, ennemis, terrains et objets à utiliser lors de vos aventures en Terre du Milieu. Sombres Chemins vous permet également d'activer dans l'application une campagne inédite composée de treize scénarios. Rassemblez vos fidèles compagnons, équipez vos héros et affrontez tous ensemble les périls des Sombres Chemins !



3

#4 King of Tokyo - Dark Édition



King of Tokyo Dark est une version collector et limitée de King of Tokyo. Retrouvez une ambiance sombre, avec de nombreuses références aux années 50 illustrée par Paul Mafayon. Le jeu garde le même principe que la version classique mais avec de nouvelles cartes et des règles supplémentaires (Méchanteté et variante deux joueurs) imaginées par Richard Garfield !

#5 Love Letter

Dans ce jeu de cartes rapide d'une vingtaine de minutes, qui mélange prise de risque et déduction, rivalisez avec vos concurrents pour que vos missives soient livrées à la Princesse. Malheureusement, vous dépendez de nombreux intermédiaires pour livrer votre message.



#6 Codenames



Codenames est un jeu de langage et de déduction dans lequel s'affrontent deux équipes d'espions. À la tête de chaque équipe, un maître-espion dirige les opérations. Les deux maîtres-espions sont les seuls à avoir connaissance de toutes les identités des autres agents en mission. L'objectif du jeu est que chaque équipe doit retrouver leur agents en se basant sur leurs noms de codes.

#7 Rangers of Shadow Deep - Livre de base

Rangers of Shadow Deep propose une expérience de jeu de figurines coopératif. Menez vos Rangers dans l'Ombrefosse et essayez de découvrir l'origine du mal qui y prospère ! Un livre sous couverture rigide, 132 pages, tout en couleur.



#8 Kluster



Kluster est un jeu d'adresse, pouvant se jouer de 1 à 4 joueurs, dans lequel les joueurs s'affrontent autour d'une zone délimitée. Le premier qui parvient à poser tous ses aimants remporte le duel. Kluster est fun, simple, accessible à tous, diablement stratégique et déborde de ruses et de coups tordus.

#9 Smile Life

Tentez de réussir votre vie en pourrissant celle des autres ! Amour, carrière, études, loisirs, argent, famille... Jouez les bonnes cartes pour cumuler des smiles et être le plus heureux. Mais gare aux imprévus : accidents, divorces, impôts, prison, maladies... Les autres joueurs n'hésiteront pas à saccager votre bonheur !



#10 Time Bomb



Time Bomb est un jeu de bluff et de déduction rapide où la tension ne cesse de monter tout au long de la partie. Au début de la partie, vous découvrez secrètement à quelle équipe vous appartenez, et tentez d'identifier vos partenaires sans vous faire démasquer par vos adversaires. Tour à tour, choisissez un câble à couper chez un autre joueur pour, selon votre équipe, tenter de désamorcer ou de faire exploser la bombe. Dans Time Bomb, vous êtes le seul à avoir connaissance de vos cartes. Selon votre camp, tentez d'inciter ou non les autres joueurs à couper vos fils. Malice et force de persuasion seront vos meilleurs atouts pour remporter la partie.

OPEN BOUATE Drakatak



Auteurs	Pascal Le Manio
Illustrateur	Olivier Derouetteau
Éditeur	Bragelonne Games
Thème	Médiéval, Fantastique
Mécanisme	Affrontement, Pose de cartes
Age	8 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 1 - 4

Drakatak est un jeu d'affrontement où les joueurs incarnent des chefs de guerre essayant d'envoyer plus de troupes que leurs rivaux contre le dragon afin d'en retirer plus de gloire.

Contenu

La boîte comporte 1 plateau, 4 paquets de 12 cartes Troupe (un par joueur), 4 cartes Héros, 8 jetons Événement, 2 dragons et un livret de règles.

Comment jouer ?

Sur le plateau central, quatre emplacements (quatre armées) accueillent chacun une carte Troupe au hasard, dont l'une est recouverte par le Dragon rouge. À son tour, un joueur pose une ou plusieurs cartes de sa main dans une armée qu'un dragon ne bloque pas, ou une seule dans la Tour de défense à droite du plateau :



- dans l'armée I, les cartes doivent être placées dans l'ordre strictement croissant.
 - dans l'armée II, dans l'ordre strictement décroissant.
- dans l'armée III, dans l'ordre strictement croissant d'une même couleur.
- dans l'armée IV, dans l'ordre strictement décroissant d'une même couleur.
- dans la Tour, elles doivent être de la même couleur, qu'importe leur valeur.

Les Héros ont valeur de Joker dans une armée. Si l'on possède la troupe qu'un Héros remplace et que l'on place des cartes dans l'armée où il se trouve, on peut l'échanger contre cette troupe. Si le joueur actif ne peut jouer une carte, il en retire d'une armée jusqu'à ce que ce soit possible, mais les cartes retirées sont ajoutées à son paquet. On peut également jouer ses deux jetons Événement pour des effets divers : suppression de cartes, récupération d'une carte au choix dans son paquet, changement d'une couleur requise par une zone, pose du dragon mort-vivant pour bloquer une armée pendant un tour... Puis le joueur actif déplace le Dragon rouge sur une autre armée. Enfin, il reconstitue sa main de trois cartes.

Comment se finit la partie ?

Le premier joueur ayant posé toutes les cartes de son paquet remporte la partie.

Pour aller plus loin

Un mode solo évalue la performance du joueur selon le nombre de cartes qu'il lui a fallu retirer des piles quand il ne pouvait pas en jouer.



S.W



CHACUN POUR SOI
OU TOUS CONTRE
LE SABOTEUR !





Auteurs	F. Crittin, G. Largey
Illustrateur	Rémy Tornior
Éditeur	Space Cow
Thème	Animaux
Mécanisme	Collection, Dés
Age	6 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Pour une Poignée de marguerites est un jeu compétitif où quatre vaches gambadent dans des prés afin d'y trouver des fleurs à leur goût. Elles ne sont cependant pas partageuses, et n'hésiteront pas à se battre pour manger plus que leurs rivales !

Contenu

La boîte comporte 1 plateau central à disposer autour de l'enclos (le fond de la boîte), 4 dés dont 1 dé spécial, 4 plateaux individuels, 4 vaches, 4 tuiles Aide de jeu, 18 jetons Trèfle, 45 jetons Herbe et 1 jeton Duel.



Comment jouer ?

Au début de chaque tour, on lance autant de dés que de joueurs. Dans le sens horaire, chacun en choisira un, le dé spécial permettant de surcroît de commencer au tour suivant.

Le joueur avance sa vache du nombre de cases indiqué par le dé choisi. Si elle arrive :

- sur la case Étable, elle mange un trèfle. 4 trèfles pourront être échangés contre la fleur de son choix.
- sur une case libre, elle peut manger un trèfle ou une fleur de la couleur de cette case, posée sur un emplacement correspondant de son plateau individuel.
- sur une case occupée, elle provoque en duel une vache présente. Le joueur dont c'est le tour place alors les deux vaches dans l'enclos, cornes contre cornes, et pousse sur leur queue. Sur chaque face elles portent un nombre de taches différent. La vache ayant le plus de taches sur sa face supérieure après leur chute remporte autant de trèfles.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève à la fin d'un tour où au moins un joueur aurait recouvert toutes les fleurs de son plateau individuel, puis rejoint ou dépassé la case Étable. Il remporte alors la partie.

Pour aller plus loin

La variante « vaches stratégies » propose de jouer avec l'autre face de l'aide de jeu, qui octroie différents bonus contre la dépense de trèfles. Contre 1 à 3 trèfles, gain d'autant de points lors d'un duel, et récupération des trèfles engagés en cas de victoire. Et contre 1 trèfle, relance de tous les dés encore dans l'enclos.

S.W



Auteur	Joachim Thôme
Illustrateur	Amélie Guinet
Éditeur	Catch Up Games
Thème	Exploration spatiale, Animaux
Mécanisme	Combinaison
Age	10 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 1 - 5

Wild Space est un jeu de combinaison où les joueurs incarnent des explorateurs spatiaux se posant sur différentes planètes afin d'améliorer leur équipage.

Contenu

La boîte comporte 108 cartes Équipage, 10 tuiles Planète, 5 pions Navette par joueur, 1 jeton Vétéran par joueur, 1 bloc de score, 1 livret de règles et 12 cartes Planète hostile pour le mode solo.



Comment jouer ?

À son tour, un joueur pose une navette sur la partie inférieure du secteur d'une planète où il n'en avait pas encore, ou déplace une navette déjà présente dans la partie supérieure. Puis il applique l'un des effets indiqués, en remplissant éventuellement une condition. Il peut s'agir de piocher des cartes face cachée de la pioche / face visible de la réserve ou de poser une carte de sa main dans son équipage. Certaines permettent de poser d'autres cartes, souvent en spécifiant un type ou un métier, d'autres de piocher, d'avancer sur la piste Vétéran (et de collecter la récompense correspondante) ou fixent des objectifs de fin de partie.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève quand toutes les navettes sont arrivées dans la partie supérieure d'un secteur, donc après dix tours. On additionne les crédits indiqués sur les robots et la piste Vétéran, ceux des objectifs complétés, 15 crédits par série de 6 animaux différents et 5 crédits par animal d'une même espèce à partir du troisième. Le joueur détenant le meilleur score remporte la partie, et en cas d'égalité, celui dont l'équipage compte le moins de membres.

Pour aller plus loin

Un mode solo propose d'affronter un adversaire virtuel, ayant accès à deux cartes Planète hostile. À son tour, le joueur décide sur laquelle il pose une navette dans la partie inférieure ou en fait progresser une vers la partie supérieure (ce qui la remplace par une autre). Il applique alors l'effet indiqué : défausse d'une carte et/ou addition d'une carte à son équipage. Le contrebandier gagne les crédits de ses collections, de ses robots et des missions apparaissant sur ses planètes hostiles.



Flash info : cet été les éditeurs se mobilisent !

Un été plein de jeux grâce aux éditeurs !

Cet été, les éditeurs ont redoublé d'efforts pour vous permettre de jouer. Outre les rencontres interactives Bien Ouej et le festival de jeux dématérialisé Ludistories, deux événements qui ont marqué le début de l'été, certains éditeurs ont organisé des tournées d'été comme Iello, Studio H ou encore Gigamic. Ce dernier a également organisé un jeu de piste dans 9 villes de France. Un cahier de vacances à emporter partout était proposé par Asmodée et Blue Orange. Qui a reçu la petite enveloppe de goodies envoyée par Blue Orange ? On espère dans tous les cas que vous avez passé un bel été, festif et ludique.



Bien Ouej : les rencontres interactives

Les 4 et 5 juillet derniers ont eu lieu les premières rencontres interactives Bien Ouej, organisées par l'UEJ - Union des Éditeurs de Jeux. Le but était d'informer le public des prochaines sorties à venir des éditeurs participants. Tout au long du week-end, 4 animateurs et 50 intervenants se sont succédé pour un programme bien rempli : présentations des nouveautés, jeux, live, interviews d'auteurs, "battles" d'illustrateurs, tables rondes... Il est possible de visionner les replays sur la page Youtube « Bien Ouej ».

Ludistories : Festival virtuel du jeu

Les 18 et 19 juillet dernier a eu lieu le premier festival dématérialisé de jeux : Ludistories. Grâce à la mobilisation des organisateurs, des éditeurs, de l'équipe de Tric Trac et de 25 animateurs professionnels, cet événement a réuni plus de 300 joueurs qui ont pu découvrir et tester 8 jeux en exclusivité : Codex de Bombyx, Oltrée de Studio H, Botanik de Space Cowboys, Meeple Land de Blue Orange, Artemis Project de Super Meeple, Quetzal de Gigamic, Tortuga 2199 de Origames et La Mascarade des Frères Grimm de Lucky Duck Games. Les retours des joueurs sont très positifs puisqu'ils sont restés connectés 3h42 en moyenne et qu'ils sont 97% à vouloir participer à une 2ème édition.

Ludi
stories

**OUVERTURE
PROCHAÎNE**

**NOUVEAU
PARC**

MEEPLE LAND

Vous avez bien travaillé,
**IL EST GRAND TEMPS
DE VOUS AMUSER !**

16 octobre
2020



PHILIMAG : Bonjour Philippe, pourriez-vous vous présenter en quelques mots ? Quels sont vos casquettes dans le monde du jeu ?

Bonjour, j'ai quelques casquettes en effet... Cela est sûrement dû à ma curiosité de tout découvrir dans le monde ludique. Pour débiter, j'en ai une pour le soleil lors des festivals ! Plus sérieusement, j'ai celle du joueur passionné, la plus importante, puisque je consacre tout au jeu. Comme j'aimais en parler, j'ai rapidement porté la casquette du blogueur avec le Grimoire de l'alchimiste, qui n'existe plus, mais aussi Vin d'jeu et Tric Trac dont j'ai intégré l'équipe de rédaction récemment. J'ai aussi celle de l'auteur, un bien grand mot avec une seule sortie pour le moment : Blackwood chez Runes Editions. Quoiqu'un second est en cours... Cette casquette là est venue par hasard, par curiosité. J'ai aussi celle d'administrateur de réseaux sociaux, avec la fameuse page des Ludistes Francophones (bientôt 24 000 membres), mais aussi les bons plans pour jeux de société (5000 membres), le grimoire des jeux (plus light avec 2000). Enfin, j'anime régulièrement pour un éditeur, Super Meeple...

PHILIMAG : Vous êtes notamment animateur professionnel. En quoi cela consiste-t-il ?

Je ne sais pas si je le fais vraiment comme un pro. Je fais cela parce que Super Meeple me l'a proposé et dès qu'il s'agit de jouer, je n'arrive pas à dire non. Et puis, j'aime le contact humain, discuter avec les joueurs, leur expliquer un jeu. C'est un peu comme leur offrir un peu de bonheur en les faisant jouer, et quelque part je récupère une partie de ce bonheur pour nourrir le mien. J'ai relevé le défi de préparer et gérer le stand de Super Meeple à Cannes. C'est très chaud à faire, mais j'ai pris cela pour un défi, et aujourd'hui je peux m'endormir en me disant « ouais ... tu l'as fait ». Cela m'a permis aussi de découvrir à quel point c'est un vrai métier, plein de bons moments mais éprouvant.



PHILIMAG : Vous avez participé en tant qu'animateur au Festival Virtuel des Jeux Ludistories. Pouvez-vous nous parler de cette expérience ?

Encore une fois, je ne pouvais pas passer à côté d'une nouvelle expérience. Je suis plus curieux qu'autre chose. Si j'ai créé un jeu, c'était plus pour voir comment cela se passait dans le monde des auteurs. C'est la même curiosité pour l'animation, la rédaction ou toute autre voie dans le monde ludique... Bien entendu, il y a la passion, mais Ludistories est aussi une expérience nouvelle. C'est tellement excitant de se dire qu'on est pionnier dans une expérience. Ceci dit, c'est plus difficile. Le

contact humain est brisé par les écrans, les casques. On voit moins les réactions des participants, on n'est pas à la même table, c'est un peu frustrant de rester chez soi seul. Certains animateurs avaient réussi à se rassembler dans une même pièce, cela devait compenser ce manque de contact. Ceci dit, tout s'est bien passé. Les organisateurs et les techniciens ont été au top et vraiment à l'écoute de toutes les demandes avec une très grande réactivité. Pour eux, ils avaient aussi ce défi à relever de faire vite et bien, et franchement je leur tire ma casquette. Cette expérience, c'est aussi une compensation à l'annulation des festivals, c'est vraiment bien fait et les parties se sont bien déroulées. Je pense que les visiteurs se sont bien amusés et c'est cela qui compte pour moi ! Tant que la situation sera bousculée, je pense qu'il faut renouveler cela, voire même proposer des sessions hors festival avec cette interface.

PHILIMAG : Vous publiez des articles ludiques sur Vind'jeu, sur TricTrac et sur le groupe Facebook de la communauté des ludistes francophones. Quel regard portez-vous sur l'activité de critique ludique ?

Je n'aime pas ce mot : « Critique ». Je préfère « partage »... Disons que je préfère nettement plus partager un ressenti plutôt que de faire une analyse complète ponctuée de termes techniques pompeux qui donnent un aspect sérieux sur sa rédaction. Certes, j'explique comment fonctionne le jeu, mais j'essaie d'éviter de plonger dans la décortication. Je ne cherche pas à amasser des lecteurs, mais plutôt à être suivi par celles et ceux qui se retrouvent dans mes choix. Je préfère nettement un « Ah tiens, Tapimoket a aimé cela. En général, j'aime bien aussi



les jeux qu'il aime ». L'intérêt à me lire est là. J'ai mes propres opinions, pas celles des autres. Tant mieux si je m'accorde avec certaines personnes, tant pis si ce n'est pas le cas. J'ajouterais également que je préfère bien plus consacrer ma rédaction à des jeux que j'ai aimés, plutôt que de perdre du temps à écrire pour quelque chose où je n'ai pas accroché, même si cela arrive parfois parce qu'on insiste. Cela fait monde de Bisounours, certes, mais je prends plus de plaisir à écrire et partager mon bonheur que mon ennui. Ceci dit chaque jeu a son public.

PHILIMAG : Pourriez-vous nous partager une expérience marquante que vous avez vécue lors d'une animation en festival ?

Expliquer mon prototype de jeu à deux personnes sourdes-muettes, sans connaître le langage des signes. Elles ont compris, elles ont joué et elles se sont éclatées, puis me l'ont fait comprendre ensuite... C'était si amusant et tellement gratifiant !





Auteur	Marc André
Illustrateur	N.C
Éditeur	Space Cowboys
Thème	Super-héros
Mécanisme	Développement, Combinaison
Age	10 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 2 - 4

Splendor Marvel est un jeu de combinaison où les joueurs tentent de réunir l'équipe idéale de super-héros et super-vilains afin de s'emparer du Gant de l'Infini.

Contenu

La boîte comporte 39 jetons Gemme de l'infini de 6 couleurs différentes, 5 jetons SHIELD, 90 cartes Personnage de niveau 1 à 3 et de 5 couleurs, 4 tuiles Lieu double-face, 1 tuile Avengers Rassemblement et 1 tuile Gant de l'Infini.



Comment jouer ?

Dans le sens horaire, les joueurs réalisent une action parmi quatre possibles :

- Prendre 3 jetons Gemme non-verts de couleurs différentes.
- Prendre 2 jetons Gemme non-verts de la même couleur, à condition qu'il y en ait au moins quatre en réserve avant cette action.
- Réserver 1 carte Personnage parmi les 12 au centre de la table ou dans l'une des pioches, et prendre 1 jeton SHIELD.
- Recruter 1 carte Personnage réservée ou disponible au centre de la table en payant son coût en jetons. Un jeton SHIELD peut remplacer n'importe quel jeton. Chaque personnage déjà recruté réduit tous les futurs coûts de recrutement d'un jeton de sa couleur. Quand un joueur possède trois symboles Avengers sur ses cartes Personnage, il prend la tuile Avengers Rassemblement. À chaque fois qu'un joueur cumule plus de symboles que le détenteur de la tuile, il la récupère. Le premier joueur réunissant les cartes Personnage des couleurs demandées par une tuile Lieu la récupère définitivement. Aussitôt que l'on recrute un personnage de niveau 3, on gagne une gemme du Temps (verte).

Comment se finit la partie ?

À la fin d'un tour de table, si un joueur a réuni sa gemme du Temps, 1 carte Personnage de chaque couleur et a cumulé 16 points d'Infinité sur ses cartes Personnage, tuiles Lieu et tuile Avengers Rassemblement, il remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont réuni ces conditions, la victoire va à celui qui totalise le plus de points d'Infinité.

S.W



1

CONTRÔLEZ LA SANTÉ MENTALE
DU TOUR ET COLLECTEZ DES
RUNES, DES PAGES MAUDITES ET
DES FRAGMENTS DE PLANS.



INVOQUEZ LES GRANDS ANCIENS

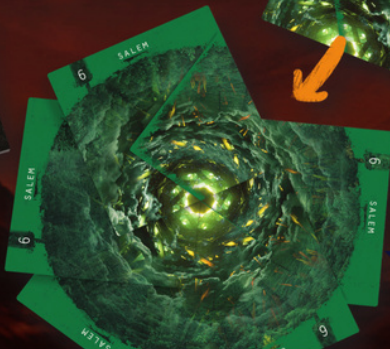
2

RASSEMBLEZ VOS INVESTIGATEURS POUR
ACCUEILLIR LES GRANDS ANCIENS



3

OUVREZ DES PORTAILS
ET LIBÉREZ LES
MONSTRUOSITÉS QUI
DÉVORERONT LE MONDE !



ABONNEZ-VOUS
à notre chaîne
JEUX ORIGAMES

PlayRGSFrance



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.renegade-france.fr



RENEGADE
GAME STUDIOS

Discussion avec Simon du Passe Temps

Ludicaire et Youtubeur



PHILIMAG : Bonjour Simon, pourriez-vous vous présenter en quelques mots ? Quel est votre parcours dans le monde du jeu ?

Salut camarade de la chose ludique. Moi c'est Simon, plus connu depuis 2007 comme le vendeur du Passe Temps, une boutique de jeu de société à Toulouse. Je suis arrivé à ce poste après quelques premiers émois ludiques rencontrés avec les classiques des jeux modernes, Catane, Carcassonne, Les Aventuriers du rail et j'en passe. Aucun bagage en poche, aucun diplôme, j'ai vu de la lumière et je suis rentré, armé de ma seule motivation et de mon bagout, non sans avoir passé mon entretien d'embauche à expliquer Cléopâtre et la société des architectes (de Bruno Cathala chez Days of Wonder) à Bruno Desch, le gérant. Peu à peu, j'ai été le témoin de l'évolution du marché du jeu. La qualité de l'édition n'a cessé de croître, auteur et éditeurs ont gagné en renommée et en professionnalisme à mesure que le grand public s'est

converti au jeu. Ça fait 13 ans que je dévoue mon énergie et mes journées à tenter d'égayer le quotidien de qui franchit la porte de notre échoppe. Parallèlement à ça, je participe activement à l'organisation du Festival Alchimie du jeu de Toulouse, aidant sur le choix des jeux et la communication. J'ai également participé à la fondation d'une association de jeux, le Buena Partida Social Club, à la mise en place du Podcast de l'association ainsi qu'à la création de la chaîne Youtube et du Discord de notre boutique. Le tout dans la joie et la bonne humeur.

PHILIMAG : Vous êtes ludicaire. Pouvez-vous nous parler de votre métier ?

Le meilleur moyen de définir mon métier est de présenter cela comme le libraire des jeux. D'une part, c'est un métier qui requiert le sens de l'accueil, de l'empathie et de l'écoute. Chaque jour, je reçois des dizaines de personnes, plus ou moins familiarisées avec les jeux de société et mon but est de leur rendre service. Soit en mettant à leur disposition le produit qu'elles recherchent, soit en les guidant vers les jeux qu'elles souhaitent acquérir. J'aime à penser que les ludicaire sont les premiers influenceurs de France, mais également les premiers vulgarisateurs, au même titre que les ludothécaires. Je prend grand soin à réfléchir au choix de mes mots lors de mes explications, d'interroger au mieux les envies de mes interlocuteurs, qui deviennent souvent des amis au fil du temps. Être ludicaire, c'est aussi être un commerçant. Tour à tour, je suis caissier, manutentionnaire, laveur de vitres, livreur, administrateur de site web, bricoleur, community manager, vigile, négociateur commercial ou psychologue. Difficile de s'ennuyer. Et le soir venu, il est temps de découvrir les dernières sorties. C'est aussi (mais pas toujours) l'aspect le plus plaisant de ce métier. Pour bien renseigner, il faut à la fois connaître les enjeux de Croque Carotte et de Twilight Struggle.



PHILIMAG : Vous avez participé en tant que présentateur aux Rencontres Interactives : Bien Ouej. Pouvez-vous nous en parler ?

Avant même de savoir de quoi il allait retourner, j'ai aimé l'idée : la jouer collectif. Les éditeurs de France se réunissent dans un projet commun, disposent de créneaux horaires équivalents et tentent d'informer et d'amuser en temps de pandémie. Je ne pouvais pas ne pas m'inscrire dans cette démarche initiée par Ian Parovel et La Uej (l'Union des Éditeurs de Jeux). J'ai été contacté pour co-animer ces journées, accompagné du facétieux Martin d'Un monde de jeux, de la pertinente Maryline de Ludovox et de la pétillante Mathilde de Tric Trac. 2 filles, 2 garçons, une fois de plus, je salue l'initiative. Habitué à présenter nos vidéos que j'aime à voir comme un télé-achat ludique, il était cohérent de continuer sur ma lancée 70's en incarnant la speakerine ludique. Paré de mes plus beaux jeux, coiffé de chapeaux rigolos, de chaussettes détonantes et autres atours chatoyants, me voilà propulsé dans de joyeux intermèdes vidéoludiques, conversant avec les éditeurs, débitant âneries et boutades pour amuser la galerie. J'étais la caution Pep's de l'évènement, du moins je me suis attribué cette fonction là. Il y a bien des choses à redire sur l'évènement. À la refaire, il faudrait l'envisager différemment. Je défends davantage l'intention que le résultat et ce malgré le brio technique de Ian et la travail de préparation immense fourni par les invisibles équipes de La Uej à qui je tire un de mes chapeaux. Trop axé communication, pas assez divertissant et sans doute trop long, les écueils sont nombreux. Cependant, il n'y a qu'à ceux qui ne font rien qu'on ne peut rien reprocher. Et il n'y a qu'à ceux qui ne jouent pas le jeu du « faire ensemble » que je pourrais reprocher quoi que ce soit. S'il doit y avoir un Bien ReOuej, il n'en serait que meilleur car je sais que tout un chacun fait et veut faire de son mieux. Et c'est là tout à leur honneur.

PHILIMAG : Le Passe Temps , en plus d'être une boutique, est une des chaîne Youtube ludiques francophones les plus populaires. Comment expliquez-vous cet engouement ?

Histoire d'être fun, je dirais que c'est multifactoriel. (vous sentez que vous allez vous marrer en lisant ça ?). La chaîne est née d'une envie de faire différemment, d'en finir avec les explications de règles, de parler de joueur à joueur, de rendre visible notre travail en boutique. Et avec une ambition initiale : n'avoir aucune ambition. Les choses se sont faites en tout amateurisme technique et continuent de se faire ainsi. Nos vidéos s'adressent à un public que les historiques médias du jeu atteignaient difficilement, le public des joueurs entrés dans le monde du jeu avec 7 Wonders ou encore Codenames. Avec mon comparse Baptiste, nous avons mis sur pied les vidéos que nous voulions voir et qui n'existaient pas. Un vocabulaire adapté, une ligne éditoriale claire, du dynamisme et l'écoute des critiques ont fait le reste. C'est beaucoup de travail et d'abnégation. Tout n'est pas réussi, loin s'en faut, mais tout est fait de bon cœur avec l'envie de rendre service et de passer un bon moment. Après tout, les jeux c'est fait pour se divertir non ?



PHILIMAG : Dans le cadre de votre travail de ludicaire, pourriez-vous nous raconter une anecdote amusante ?

J'avais fut un temps une page Facebook intitulée « Le vendeur de jeux » où je partageais mes anecdotes glanées quotidiennement. La première qui me revient toujours en tête est d'une mignonnnerie sans nom. Une petite vieille dame vient me voir, me demande un jeu d'enquête pour jouer avec ses petits enfants, je lui conseille « Mystères à l'abbaye ». Elle a l'air emballée, je la laisse parcourir la boîte puis timidement, elle revient vers moi et me demande d'une petit voix « Ça à l'air très bien comme jeu mais vous auriez le même à la Synagogue ? » Magique !

OPEN BOUATE Magnum Opus



Auteur	Lionel Borg
Illustrateur	Arnaud Demaegd
Éditeur	Bragelonne
Thème	Alchimie, Renaissance
Mécanisme	Combinaison, Draft
Age	12 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 2 - 5

Magnum Opus est un jeu de draft dans lequel des alchimistes doivent gagner les faveurs de personnalités pragoises afin de collecter les ingrédients de leur Grand Œuvre.

Contenu

La boîte comporte 2 plateaux (Horloge astronomique et Ruelle d'or), 6 paquets de 9 cartes Personnalité, 10 cartes Composant en vue, 10 cartes Magnum Opus, 1 Ouroboros, 6 jetons Composant de 5 types, 30 jetons Or et Argent et une règle de jeu.

Comment jouer ?

Au début de chaque manche, on dispose des composants alchimiques sur les deux plateaux. Les joueurs posent alors face cachée devant eux une carte de leur main, et transmettent les autres à leur voisin. L'un d'entre eux possède également un deck de cartes sur lequel se trouve l'Ouroboros.

Au lieu de récupérer la main de son voisin, il la place sous l'Ouroboros et prend les cartes qui s'y trouvaient. On révèle alors la carte choisie et on répète le processus jusqu'à avoir six cartes devant soi. Ces cartes Personnalité sont alors appelées dans leur ordre numérique :

- Si un joueur possède plus d'exemplaires de cette carte devant lui que les autres, il en récupère les pièces éventuelles et en applique l'effet, ou y renonce pour acheter un composant alchimique.
- Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre d'exemplaires d'une carte, ils n'en perçoivent que les pièces.

Quand tous les numéros ont été appelés, les paquets de cartes sont reconstitués de manière à posséder un exemplaire de chaque carte, les ressources encore sur les plateaux sont défaussées, et le voisin du joueur à l'Ouroboros le reçoit au-dessus d'un deck de cartes complet.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève après la cinquième manche, quand tous les composants alchimiques ont été piochés. Les joueurs révèlent alors leur carte Magnum Opus, qui définissent leur objectif secret, et marquent 2 points par formule du Magnum Opus complétée, 1 point par paire de composants fixée par la carte Composants en vue et 1 point par composant alchimique. Le vainqueur est le joueur totalisant le plus grand score.

S.W



Un jeu de **Gérald Cattiaux**

SUIVEZ LE GUIDE

Travaillez tous ensemble
pour trouver le MAÎTRE-MOT.



1

Chaque joueur
formule une piste.

2

Le guide indique combien sont
bonnes, sans dire lesquelles!



3

Discutez, déduisez et
trouvez la réponse!

1

ON CHERCHE
UN *Animal*.



Mammifère

Terrestre

Poisson

2

ON A DEUX BONNES
PISTES! C'EST SANS DOUTE
MAMMIFÈRE+TERRESTRE.

Crinière

Prédateur

Poilu

CE N'EST PAS UN LION
SINON ON AURAIT 3 JETONS!
PEUT-ÊTRE UN AUTRE
PRÉDATEUR POILU?

Félin

Taches /
rayures

Jungle

TOUT BON!
ON VA TROUVER!

Panthère

3

Tigre



15'



12+



3-6



Apprenez les règles en 1 min
scorpionmasque.com

Scorpion
Masqué

Phili Tour

Un p'tit tour chez 
Philibert

12 rue de la Grange, 67000 Strasbourg, France



PHILIMAG : Bonjour Maxime, pourriez-vous présenter Philibert ?

Philibert est une boutique de jeux de société, créée en 1978 par Philippe Boursaux et Robert Lapp. Philibert étant la contraction de leurs deux prénoms, **Philippe et Robert**. Situé à Strasbourg, le magasin Philibert propose initialement, des miniatures et modèles réduits de trains. Au fil des années, les jeux de diplomatie, les jeux de rôle et les jeux de société «modernes» se sont multipliés. Le magasin Philibert abandonne progressivement les modèles réduits et se spécialise dans le jeu de société. En 2001, le site internet philibertnet.com ouvre ses portes et propose un système de vente par correspondance. Aujourd'hui, l'entreprise Philibert compte une centaine de Philiboyz & Girlz, répartie dans 2 boutiques, 2 entrepôts et un bar à jeux, le «Philibar», tous situés à Strasbourg.

PHILIMAG : Philibert est une « société libérée ». Pouvez-vous nous en dire davantage ?

En 2011, Philippe Boursaux propose à ses 5 salariés de reprendre le flambeau, et de devenir les 5 co-gérants de Philibert. Quatre ans plus tard, ils

décident de « libérer » l'entreprise Philibert : pas de hiérarchie, les décisions sont décentralisées, nous misons sur l'intelligence collective. Chaque Philiboyz & Girlz est consulté lorsqu'il s'agit de prendre des décisions. Tout le monde a son mot à dire. Les recrutements sont effectués directement par les pôles de travail s'ils estiment qu'ils en ont besoin. Nous nous faisons confiance, et nous encourageons la prise d'initiative. Ce choix permet de responsabiliser chaque Philiboyz & Girlz. Chacun d'entre nous est un acteur principal de l'évolution et de la croissance de Philibert.



PHILIMAG : En France, Philibert est le leader dans la vente de jeux de société sur internet. Quel est le secret de cette réussite ?

La passion. Philibert, c'est avant tout une équipe de passionnés de jeux, sous toutes ses formes : jeux de société, jeux de figurines, jeux de cartes, jeux de rôle, jeux classiques, etc. Nous avons des passionnés dans tous les domaines. Et comme tout bon passionné, nous jouons beaucoup (vraiment beaucoup), nous nous tenons informés de l'actualité, nous faisons des recherches pour rendre notre catalogue le plus exhaustif possible. Car oui, l'une des grosses forces de notre site, c'est son catalogue. Nous sommes les premiers clients de notre site : un jeu disponible chez nous, c'est un jeu auquel nous pourrions jouer. Grâce à cette passion qui nous anime, nous savons ce qu'attendent les joueurs, car nous avons les mêmes attentes qu'eux. Nous sommes également connus pour notre grosse bulle, et notre volonté de protéger au mieux les jeux que nous expédions (oui, nous aussi on préfère avoir des boîtes impeccables). Nous rédigeons également des avis, nous faisons des vidéos (abonnez-vous), et nous sommes très actifs sur les réseaux sociaux (enfin, surtout les CM). Mais c'est également le secteur et tous les acteurs du monde ludique qui nous ont permis de nous développer si vite. Nous sommes arrivés au bon moment dans un secteur d'activité fleurissant. La multiplication des boutiques, des bars à jeux, des clubs et associations, des ludothèques et des festivals participe à entretenir cet écosystème ludique. Tout le monde joue aujourd'hui, nous sommes à un tournant où beaucoup reste à faire.



PHILIMAG : Le PhiliBar fête ses 1 an. Quel bilan faites-vous de cette première année ?

Youhou ! Le Philibar, c'est un projet dans les cartons depuis plusieurs années maintenant. Il y a 3 ans, il n'y avait plus aucun bar à jeux à Strasbourg. Nous organisons déjà des animations jeux dans les différents bars de Strasbourg, mais aucun lieu n'était exclusivement dédié à notre plaisir ludique. Alors il y a 3 ans, nous avons lancé la machine : nous souhaitions trouver un lieu idéal pour tous les profils de joueurs : de la bande de potes à l'expert, en passant par les familles et les curieux. Et paf, en mai 2019, le Philibar ouvrait ses portes à Strasbourg. Nous avons eu la chance de profiter de la notoriété de notre boutique au lancement. Les clients du bar ont eu accès à des nouveautés et exclusivités grâce à la boutique. Le bar propose 2 étages, avec un espace dédié aux tournois de cartes à jouer, une salle Jeux de Rôle, et une terrasse pour les beaux jours. Nous avons fait le choix de proposer une cuisine maison, en travaillant avec des producteurs locaux (essayez nos hot-dogs, ils sont au top). Le Philibar a donc soufflé sa première bougie, a eu ses hauts et ses bas (notamment à cause d'un vilain virus), mais cette première année dans un secteur que nous ne connaissions pas était riche en expériences. Vivement l'année prochaine !



OPEN BOUTEILLE

Omerta



Auteurs	A. Dumont, T. Rignault
Illustrateurs	T. Rignault, F. Bellon
Éditeur	Helvetiq
Thème	Mafia
Mécanisme	Mémoire, Gestion de mains
Age	10 +
Durée	20 - 30 minutes
Nombre de joueurs	3 - 5

Omerta est un jeu de déduction et de coups bas où les joueurs incarnent des mafieux célèbres tentant d'écouler leur alcool pendant la prohibition.

Contenu

La boîte comporte 40 cartes Bouteilles (de valeur 1 à 10), 20 cartes Personnage, 5 cartes Gangster célèbre et une règle du jeu.



Comment jouer ?

Chaque joueur possède devant lui quatre cartes face cachée, dont seules deux lui sont connues, tandis que quatre autres constituent le coffre-fort. Quand c'est son tour, il prend la première carte de la pioche et la pose face visible au-dessus de la défausse ou à la place de l'une de ses cartes. Au lieu de cela, il peut prendre la carte au-dessus de la défausse et la poser à la place de l'une de ses cartes. Les joueurs ayant devant eux une carte identique à celle qui vient d'être défaussée peuvent tenter de la défausser aussi. Seul le plus rapide pourra s'en débarrasser, tandis que les autres reprendront la carte qu'ils n'ont pas jetée assez vite. Tous ceux qui se trompent en retournant une carte différente placent devant eux une carte supplémentaire de la pioche. Si l'on défausse un personnage, on active sa capacité : échange d'une carte contre une autre, du coffre-fort ou d'un autre mafieux, mélanger les cartes d'un adversaire, blocage d'une carte voire du tour d'un joueur...

Comment se finit la partie ?

Au début de son tour, un joueur peut déclarer l'Omerta et ainsi mettre fin immédiatement à la partie. S'il totalise 7 points ou moins sur les cartes Bouteilles et Personnage devant lui, il la remporte en marquant 0 point. Sinon, c'est le joueur avec le total le plus bas qui marque 0 point, et celui qui a mis fin à la partie se voit infliger une pénalité de 20 points. En dehors du vainqueur de la partie, tous marquent en outre autant de points que la valeur totale de leurs cartes. On recommence alors une partie en commençant par celui qui a le score le plus élevé. Quand on en a joué autant que de joueurs, celui qui possède le moins de points remporte le jeu.

S.W

HARO SUR LES PILLEURS DE BUFFET ! FAITES PREUVE D'UN PEU DE RETENUE...
ENFIN, EN APPARENCE. CAR DANS PECO PECO,
LES MAUVAIS BLUFFEURS NE FONT PAS DE VIEUX OS !



DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE !

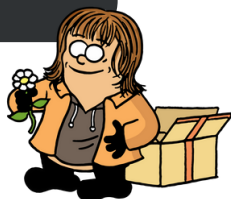
WWW.BRAGELONNE.GAMES



Phili Quiz

- ☐ Quiz de philosophie
- ☒ Quiz de culture ludique
- ☐ Quiz sur Philippe Etchebest
- ☐ Quiz de philatélie

Réponses à la page 26



1/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas un jeu de plis ?

- ☐ La belote
- ☐ Le Roi des Nains
- ☐ Stupide Vautour
- ☐ Keyforge

5/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas de Théo Rivière ?

- ☐ Fou Fou Fou
- ☐ SOS Dino
- ☐ Mia London
- ☐ Shinobi Wat-AAH



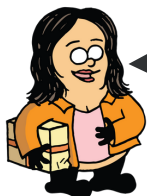
2/ Quel prix ludique est le plus ancien ?

- ☐ Le Spiel des Jahres
- ☐ Le Trophée Flip Éditeur
- ☐ Les Golden Geek Awards
- ☐ L'As d'Or



6/ Lifestyle est une maison d'édition de jeux :

- ☐ Polonaise
- ☐ Russe
- ☐ Suisse
- ☐ Anglaise



3/ Les plus anciennes cartes à jouer sont d'origine :

- ☐ Chinoise
- ☐ Française
- ☐ Mongole
- ☐ Égyptienne

7/ Qu'est-ce qu'un ludicaire ?

- ☐ Un collectionneur de jeux
- ☐ Un animateur de jeux
- ☐ Un vendeur de jeux
- ☐ Un psychologue du jeu



4/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas été illustré par David Cochard ?

- ☐ Roméo et Juliette
- ☐ Alchimistes
- ☐ Dragons
- ☐ Lewis and Clark



8/ Parmi ces jeux, lequel a pour thème la mythologie ?

- ☐ Celestia
- ☐ Santorini
- ☐ Mysterium
- ☐ Terra Mystica



9/ Quelle version des Aventuriers du rail n'existe pas ?

- ☐ Coincés à la maison
- ☐ Le Train d'Halloween
- ☐ Paris
- ☐ Inde

15/ Parmi ces éditeurs, lequel n'est pas distribué par Atalia ?

- ☐ Huch !
- ☐ Ravensburger
- ☐ Bombyx
- ☐ Sit Down !



10/ Parmi ces bandes dessinées, laquelle n'a pas été adaptée en jeu ?

- ☐ Attack on Titan
- ☐ La marche du crabe
- ☐ Okko
- ☐ Frnck



16/ Parmi ces jeux, lequel ne se joue pas à partir de 4 joueurs ?

- ☐ Nosferatu
- ☐ Top Ten
- ☐ Detective Club
- ☐ Shadow Hunters



11/ Quel jeu a remporté le Kennerspiel des Jahres en 2020 ?

- ☐ Pictures
- ☐ Roulapik
- ☐ The Crew
- ☐ Wingspan



17/ Quel jeu dans l'univers de Valeria n'existe pas ?

- ☐ Le Royaume
- ☐ Margraves
- ☐ Shadow Kingdoms
- ☐ Le Dernier Fief



12/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas d'illustration de chat ?

- ☐ La guerre des moutons
- ☐ Exploding Kittens
- ☐ Mistigri
- ☐ Calico



18/ Parmi ces jeux, lequel possède la durée de partie la plus courte ?

- ☐ [Kosmopolit:]
- ☐ Panic Island
- ☐ Escape
- ☐ Time Arena



13/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas été réédité ?

- ☐ Lost Cities
- ☐ Du balai !
- ☐ Tikal
- ☐ Cléopâtre et la société des Architectes



19/ Parmi ces jeux, lequel est le plus ancien ?

- ☐ Jungle Speed
- ☐ Les loups-garous de Thiercelieux
- ☐ Carcassonne
- ☐ Puerto Rico



14/ Qu'est-ce qu'un Philiboyz ?

- ☐ Un garçon qui s'appelle Philippe
- ☐ Une personne qui travaille chez Philibert
- ☐ Une pièce de jeu
- ☐ Une technique de lancée de palet



20/ Quelle variante de Pierre - Papier - Ciseaux n'existe pas ?

- ☐ Roche Feuille Ciseaux Léopard Spock
- ☐ Roche Papier Ciseaux Dynamite
- ☐ Serpent Grenouille Limace
- ☐ Marteau Ciseaux Feuille



Phili Quiz

Les réponses du Quiz

Avertissement : pour ne pas vous divulguer, répondez d'abord aux questions page 24 et 25.

1/ Keyforge

Ce jeu, créé par Richard Gardfield et édité par Fantasy Flight Games en 2018, est un jeu de cartes dont chaque deck est unique.

2/ Spiel des Jahres

Le Spiel des Jahres est le prix du Jeu de l'Année allemand. Il a été créé en 1978.

3/ Chinoise

Les plus anciennes cartes à jouer connues sont apparues durant la dynastie Tang.

4/ Lewis and Clark

C'est un jeu de Cédric Chaboussit, illustré par Vincent Dutrait et édité par Ludonaute en 2013.

5/ Mia London

Mia London est un jeu de Corentin Labrat et Antoine Bauza, illustré par Nika et édité par Scorpion Masqué en 2020.

6/ Russe

Fondé en 2005, Lifestyle est un éditeur de jeux de société russe. Il a notamment édité Roulapik.

7/ Vendeur de jeux

Le terme ludicaire est né du GBL - Groupement des Boutiques Ludiques.

8/ Santorini

Santorini est un jeu de Gordon Hamilton, illustré par David Forest et Lina Cossette, et édité par Spin Master en 2016.

9/ Paris

Il existe un Aventuriers du rail France, Londres, New York, Amsterdam, mais pas encore Paris.

10/ Frnck

Frnck est une bande dessinée écrite par Bocquet et illustrée par Cossu qui suit les drôles aventures d'un orphelin de 13 ans parti à la recherche de ses parents.

11/ The Crew

The Crew a reçu le Kennerspiel des Jahres en juillet 2020. Plus d'informations à partir de la page 52.

12/ La guerre des moutons

C'est un jeu de Philippe des Pallières, illustré par François Bruel et édité par Lui-Même en 2002. On y retrouve des moutons et des loups. Pas la queue d'un chat !

13/ Du balai !

C'est un jeu de Bruno Cathala et Serge Laget, illustré par Eckhard Freytag et Stéphane Poinot, et édité par Asmodée en 2006.

14/ Un personne qui travaille chez Philibert

Les Philiboyz et Girlz travaillent chez Philibert. Chaque Philiboyz a sa propre représentation en « Patate » illustré par Martin Vidberg.

15/ Bombyx

Bombyx est un éditeur de jeux de société quimpérois. Il est distribué par Asmodée. Il a notamment édité Abyss, Imaginarium et Takenoko.

16/ Nosferatu

Ce jeu, créé par Pierre-Yves Lebeau, illustré par Ismaël Pommaz et édité par Grosso Modo en 2013, se joue à partir de 5 joueurs.

17/ Le Dernier Fief

Les autres jeux de la série Valeria sont Le Village, Quests of Valeria et Corsairs of Valeria.

18/ Panic Island

Une partie de Panic Island dure 2 minutes, contre 6 minutes pour [Kosmopolit:], 10 minutes pour Escape et 10 minutes pour Time Arena.

19/ Jungle Speed

Jungle Speed a été édité pour la première fois en 1996 en auto-édition.

20/ Roche Feuille Ciseaux Léopard Spock

Le nom exact de cette variante qu'on retrouve dans la série The Big Bang Theory est Pierre Feuille Ciseaux Léopard Spock.



PETITS BLUFFS ET FAKES DIVERS ENTRE AMIS !



UN JEU DE QUIZZ
DÉLIRANT
D'HERVÉ MARLY

LA PREMIÈRE
VACHE
À PRENDRE
L'AVION

UNE DIVINITÉ
GUERRIÈRE VIKING
AUX CORNES
REDOUTABLES !

Qui est la vache
Elm Farm Ollie ?

Le premier bovidé
à **voyager**
en avion.

« Originaire du Missouri, elle prit l'avion en février 1930 au cours d'une expérience visant à étudier les effets du transport aérien sur le bétail. Ce vol couronné de succès lui valut le surnom de « Sky Queen ».

La vache de la marque de chocolat Milka.

LA SEULE
VACHE FAN
DE COMICS
ET DE
SUPER-HÉROS !

LA
CHAMPIONNE
DU MONDE
DE CYCLISME
ANIMAL !

ENFIN UN JEU DE QUESTIONS
QUI VOUS PERMET DE GAGNER
MÊME EN RÉPONDANT
N'IMPORTE QUOI !

STUDIO
H



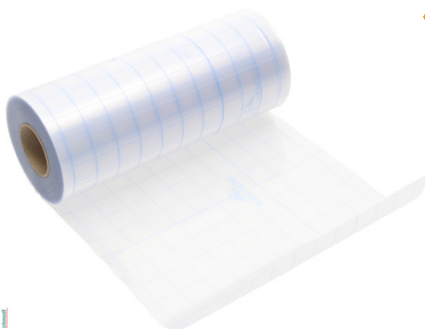
#1 Compter ses victoires

Le vrai joueur prend la chose ludique très au sérieux et tient à jour le compte de ses parties, victoires et défaites. Si certains se contentent d'un petit carnet ou d'un tableau Excel, d'autres privilégient des applications comme Board Game Stats ou des sites spécialisés comme BoardGameGeek ou Myludo qui permettent de consulter votre ludothèque, trier par nombre de parties, enregistrer vos parties... Indispensable !



#2 Plastifier ses boîtes de jeux

Cette tendance vient des ludothèques où les jeux sont manipulés par beaucoup d'adhérents et transportés lors des emprunts. Cette pratique permet d'appliquer une couche plastique adhésive sur la boîte, la protégeant ainsi de rayures, de tâches et de chocs légers. De plus, la boîte se trouve renforcée et est moins sujette aux déchirement des arêtes. Aujourd'hui, la plastification des boîtes de jeux dépasse le cadre des ludothèques et s'invite chez les particuliers, notamment auprès des vrais joueurs ayant la volonté d'immortaliser leurs boîtes de jeu.



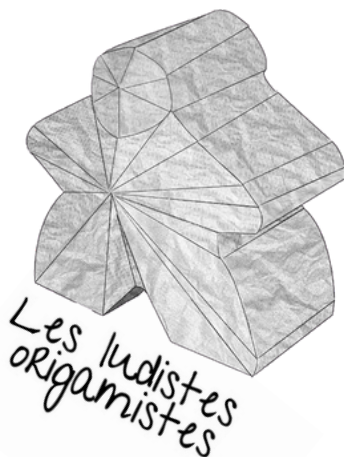
#3 Ranger ses jeux

Les vrais joueurs savent pertinemment que le meilleur (rapport qualité/prix/pratique) meuble pour ranger ses jeux sont les célèbres Kallax de chez Ikea. Mais une fois montée, comment ranger ses jeux ? C'est un débat qui continue d'agiter le monde du jeu : doit-on coucher ses jeux ou les mettre sur la tranche ? Horizontaliste ou verticaliste, choisis ton camp camarade !



#4 Pimper ses jeux

Le vrai joueur aime briller par le nombre de jeux dans sa ludothèque, mais il aime aussi briller par le contenu de ses boîtes. Peindre ses figurines ne lui fait pas peur. Il cherche et déniche sur internet et en festival du contenu exclusif ou des goodies rares. Il achète ou fabrique des systèmes de rangement découpés au laser ou imprimés en 3D pour organiser l'intérieur de ses boîtes de jeu. Le groupe facebook « Les ludistes origamistes » propose même des tutos pour concevoir des origamis afin de ranger convenablement le contenu des boîtes de jeu.



#5 Protéger ses cartes

Les protège-cartes ont d'abord été utilisés par les joueurs de Jeux de Cartes à Collectionner tels que Magic The Gathering. Certaines cartes des JCC peuvent avoir une valeur importante. Il est donc légitime de vouloir les préserver avec des sleeves. Mais aujourd'hui, une partie des joueurs de jeux de société se sont appropriés les sleeves. C'est encore un éternel débat qui fracture le monde ludique... Pour certains, les cartes doivent vivre quitte à subir les sévices du temps et des manipulations des joueurs. Pour les vrais joueurs, les cartes doivent être préservées des sales pattes des adversaires... des autres joueurs ! Et toi, tu sleeves ?



#6 Utiliser des accessoires

Le vrai joueur aime le confort. Il faut dire qu'il passe de trèèèèes nombreuses heures à jouer à des jeux de société. Certains investissements paraissent alors nécessaires : une piste de dés pour ne pas réveiller les enfants qui font la sieste, une tour à dés pour que votre pote arrête de tricher lors des lancers de dés, un porte-cartes pour que votre mamie cesse de plier les cartes en les manipulant, un tapis en néoprène pour bénéficier d'un plaisir tactile sans commune mesure pendant que vous jouez... Je joue donc je suis !





#7 Classer ses jeux

Maintenant que tu as choisi ton camp, reste à déterminer comment organiser ta ludothèque. Classer les jeux par nombre de joueurs, par âge, par thématique, par éditeur, par taille de boîte, par couleur de boîte... de nombreux choix sont possibles ! Mais le vrai joueur ne se satisfait pas de ces systèmes de classification amateurs. Le vrai joueur se tourne vers la recherche de l'outil le plus performant en ce qui concerne la classification des jeux : E.S.A.R. !

#8 Utiliser le jargon ludique

Le joueur possède un vocabulaire spécifique à son hobby, c'est une langue vivante qu'il est nécessaire de perfectionner afin de devenir un vrai joueur ! Attention cependant à ne pas l'appliquer en présence de néophytes que vous pourriez effrayer : « Tu veux venir chez moi ce soir ? On fait une soirée jeux. On va tester des jeux mais on va d'abord les **dépuncher** et les **sleever**. On commencera par un **deckbuilding coop** dans un univers post-apo et on enchaînera par un **party game**, puis un **roll and write**. On finira en beauté avec un jeu de **Cathala...** estampillé **Spiel des Jahres**, donc forcément du lourd. Je te promets une soirée sans **ok games**, promis ! Alors, tu viens ? »

jargon ludique



#9 Suivre les prix ludiques

Si vous voulez véritablement devenir un vrai joueur, vous devez vous intéresser aux plus prestigieux prix ludiques tel que l'As d'Or et le Spiel des Jahres. Suivez les nominés, faites des pronostics sur les jeux qui décrocheront ces distinctions. Ces prix sont souvent l'opportunité de discuter, de débattre entre joueurs sur l'évolution du secteur du jeu. Il faut savoir que le vrai joueur œuvre dans le but de répandre la chose ludique. Ces prix sont un atout formidable pour lui. Il se servira de ces prix ludiques comme argument d'autorité pour convaincre des non-joueurs de la qualité reconnue de ces jeux. Connaître et suivre les prix ludiques, c'est pouvoir recommander des valeurs sûres aux néophytes et ainsi les amener à rejoindre la grande famille du jeu de société. Sans doute le commandement le plus important : un vrai joueur partage sa passion !

PHILIMAG : Bonjour Yann. Pouvez-vous nous parler de myludo ?

Bonjour Philimag, myludo est un service en ligne gratuit de gestion de ludothèque. Le service est disponible depuis février 2018 sur tout support muni d'une connexion internet. C'est une application web mais également une application mobile depuis cette année. Nous proposons une interface simple et intuitive pour constituer des listes (collection, souhaits, personnalisés) de jeux, les partager sur son profil, conserver des informations détaillées sur ses jeux (propriétaire au sein du foyer, date d'achat, prix d'achat...) mais également des fonctions avancées pour enregistrer ses parties de jeux ou ses prêts. Nous voulons également que myludo soit un agrégateur d'informations du monde ludique, outre les fiches de jeux très complètes nous proposons des flux d'informations d'une vingtaine de blogs ludiques et une carte interactive permet de voir autour de soi les boutiques, assos, ludothèques, escape game, hôtels ou bars à jeux. Enfin myludo c'est une équipe de bénévoles (une dizaine) qui s'occupe des demandes d'utilisateurs pour tout ajout ou modification de la base de données.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous dire comment fonctionne myludo ? Pour quelle cible cet outil de gestion de ludothèque a-t-il été pensé ?

C'est plutôt simple, après avoir créé rapidement un compte, vous parcourez le site à la recherche de vos jeux pour les ajouter à vos listes à l'aide d'un bouton présent sur chaque vignette de jeu ou sur sa fiche. Il est également possible de scanner un code-barres (pour les matériels compatibles). Si un jeu est manquant dans notre base de données, il suffit d'en faire la demande et l'équipe s'occupera de l'ajouter rapidement (généralement moins de 24h).

Myludo s'adresse aux particuliers, associations, collectivités ou toute structure qui aurait besoin de gérer une base de données de jeux de société, plateaux, rôle... L'outil se veut simple pour être utilisable sans connaissance particulière.

PHILIMAG : Myludo est une plateforme en ligne qui continue de se perfectionner. Quels sont les axes de développement à venir ?

En effet, l'outil évolue régulièrement, nous écoutons les utilisateurs sur leurs besoins même spécifiques pour concevoir les évolutions à venir. Nous formons des partenariats qui amènent des fonctions supplémentaires, toujours dans le bien des utilisateurs, parfois même à leur initiative. Dans les prochains mois, nous devrions proposer plus d'interactions entre utilisateurs, un peu à la manière d'un réseau social. Les fans de chiffres ne seront pas oubliés avec l'amélioration de nos pages de statistiques. Nous allons également travailler à rendre l'outil plus complet pour les structures professionnelles qui ont des besoins particuliers. Myludo est à l'écoute de sa communauté d'utilisateurs. Certaines fonctions ont vu le jour en moins de 24h suite à une simple remarque très pertinente sur les réseaux sociaux.



jargon ludique

Qu'est-ce donc que... le **Roll & Write** ?

« Roll & Write » veut littéralement dire « Roule et écris ». Le principe est simple : on fait rouler les dés, on obtient un résultat, et on le retranscrit sur une feuille. L'un des « Roll & Write » les plus connus n'est autre que le Yam's ou Yahtzee. Ce dernier est créé en 1954 par un couple de riches Canadiens sous le nom de The Yacht Game. Les joueurs y lancent 5 dés pour tenter d'obtenir le maximum de combinaisons différentes. On trouve dans les « Roll & Write » des jeux originaux, mais également des adaptations de jeux de plateau, comme Patchwork Doodle, Imperial Settlers: Roll & Write ou Les Châteaux de Bourgogne - le jeu de dés. Soit il faut « écrire » comme dans comme dans Très Futé. Soit il faut cocher des cases comme dans Qwixx, ou Encore et Encore ! Et même faire des dessins et des symboles comme dans Railroad Ink Bleu et Rouge. Et puis quitte à changer le mot « Write », autant changer le mot « Dice » et remplacer les dés par des cartes ! Et c'est comme ça que sont apparus des jeux comme Welcome qui utilise le Draw and Write et Boomerang qui propose le Draft and Write.



Demeter

Vous êtes un scientifique et vous embarquez sur un vaisseau depuis Ganymède à destination de Demeter 1. Les premiers survols ont révélé la présence de dinosaures. Partez à l'aventure et découvrez tous les secrets de la première lune de Demeter ! Observez et étudiez les espèces de dinosaures qui s'y trouvent. Vous pourrez également construire des postes d'observation, recruter des scientifiques, progresser dans la recherche et construire des bâtiments afin de comprendre au mieux ces espèces au sein de leur environnement.

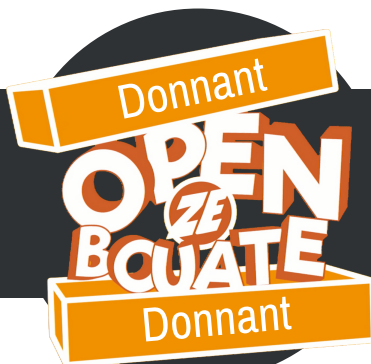
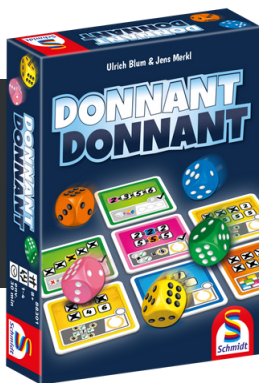
Cartographers

La reine Gimnax a ordonné la conquête des terres du Nord. En tant que cartographe à son service, vous êtes envoyé cartographier ce territoire, le revendiquant pour le Royaume de Nalos. Les édits de Gimnax indiquent les terrains qu'elle apprécie le plus. Augmentez votre réputation en répondant à ses demandes.



Détrak

Lancez les dés et notez les symboles obtenus dans votre grille pour marquer le plus possible de points. Pour gagner, il faudra garder un œil sur toutes les lignes et toutes les colonnes, et tenter de créer des suites de 2, 3, 4 ou même 5 symboles identiques. Des règles avancées sont incluses pour les joueurs en quête de nouveaux défis. Le hasard des dés ne fera pas les bons choix à votre place !



Auteurs	U. Blum, J. Merkl
Illustrateur	Leon Schiffer
Éditeur	Schmidt Spiele GmbH
Thème	Abstrait
Mécanisme	Roll & write
Age	8 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 1 - 4

Donnant Donnant est un jeu de roll & write où les joueurs définissent leurs objectifs et récupèrent des bonus en cours de partie grâce à leurs lancers de dés.

Contenu

La boîte comporte 5 dés de couleurs différentes, 4 feutres, des cartes d'évaluation, bonus, de décompte et solo, et une ligne de marché.



Comment jouer ?

Le joueur actif lance les 5 dés. Il peut en relancer autant qu'il le souhaite jusqu'à deux fois, mais à chaque nouveau lancer, les joueurs passifs peuvent inscrire l'un des dés relancés sur leurs cartes. Avec ces dés, le joueur actif peut :

- acheter de nouvelles cartes d'évaluation ou bonus au marché à condition d'obtenir trois ou quatre faces identiques. Il les dispose alors en carré de 3*3 cartes devant lui.

- remplir des cases Objectif de ses cartes à condition de pouvoir les compléter ainsi. Cela ne sera souvent possible qu'en remplissant préalablement quelques-unes en tant que joueur passif. Quand la carte est complétée, le bonus ou l'évaluation est activée, le premier octroyant un effet bénéfique ponctuel et la seconde fixant une manière de remporter des points en fin de partie.

Si le joueur actif est mécontent de ses trois lancers, il peut jouer d'un Joker en :

- utilisant deux dés comme un joueur passif (donc sans obligation de compléter une carte).
- prenant la première carte face cachée de la pile d'évaluation ou de la pile Bonus.

Comment se finit la partie ?

Quand un joueur acquiert sa neuvième carte, on termine le tour en cours, on en réalise un dernier, et la partie s'achève. Chacun calcule alors le score de ses cartes d'évaluation complétées. Celles-ci octroient des points en fonction des autres cartes de l'étal, de sorte qu'il faut tenter de les combiner harmonieusement. Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

En solitaire, le joueur choisit un niveau de difficulté qui fixe un nombre de tours et un score à atteindre. Selon le nombre de relances en tant que joueur actif, il pourra lancer plus ou moins de dés comme joueur passif, et alterne entre ces deux états.

S.W



L'avis des Philiboyz

Welcome



Architecte-urbaniste, votre boulot, c'est de numéroté les maisons des trois rues que vous avez en charge. Tous les joueurs (autant que vous voulez) partent avec le même plan vierge de 33 bâtiments. À chaque tour de jeu, trois cartes proposent un numéro (de 1 à 15) et trois autres (le dos des cartes du tour précédent) une capacité associée. Chaque joueur (simultanément) doit inscrire un et un seul des trois numéros proposés sur une des maisons de son plan, en n'ayant à suivre qu'une seule règle, la numérotation de chaque rue doit être strictement croissante. Puis chacun a la possibilité d'utiliser le pouvoir associé à la carte choisie. Il y en a six différents : construction d'une piscine, d'un espace vert, d'une barrière séparant des quartiers, une amélioration de quartier, un intérimaire et enfin un numéro bis (ben oui, nous incarnons des architectes). L'utilisation de cartes plutôt que de dés améliore grandement la stabilité statistique, mais rassurez-vous, le hasard est encore suffisamment présent pour laisser une chance à presque tous. Selon moi, le jeu est un peu plus costaud que ceux du même genre, il fera donc un peu plus peur aux joueurs occasionnels. Mais, passé le cap des explications et de la première partie, tous auront saisi l'ensemble des stratégies à explorer. Les façons de scorer sont nombreuses, bien équilibrées et demandent de s'adapter au tirage et à l'avancée de vos adversaires vers les objectifs. C'est devenu rapidement le jeu de prédilection de nos pauses de midi. Rapides, variées, les parties s'enchaînent, jour après jour, et la lassitude ne semble pas nous toucher. On annonce l'arrivée de recharges de plans de base, ainsi que de plans alternatifs (à l'origine un goodie du festival de Cannes 2018). Le jeu contient aussi une option avancée avec d'autres objectifs et la création de rond-point, ce qui change considérablement la donne. Pour moi, il faut prendre le temps d'explorer le jeu de base avant de s'y mettre.

Dernier-né de la mouvance des « Roll & Write », Welcome serait plutôt un « Draw & Write » du fait de son utilisation de cartes plutôt que de dés. Si vous lisez régulièrement mes avis, vous savez que je suis un grand amateur de ce style de jeu. Alors qu'en est-il de ce Welcome ? Eh bien Welcome est une bouffée d'air frais dans cette lignée de jeux. Piochant de ça de là dans les mécanismes d'autres jeux, on était en droit d'avoir peur d'une tambouille indigeste à la fin, mais il n'en est rien. On obtient un jeu subtil, où les différents éléments semblent équilibrés et aucun ne prend le pas sur un autre. La grande variété des choix qui s'offrent à vous ainsi que la pluralité des stratégies qui semblent disponibles lui assurent une énorme variété. Peut-être le plus grand de tous les « Roll & Write ». Habile mélange de stratégie et de tactique, Welcome demande de réadapter ses plans en permanence.



Pierre



Bradley

Imaginez **votre** ville au-dessus des nuages

CRÉEZ VOTRE MAQUETTE ET PARTICIPEZ AU CONCOURS D'ARCHITECTE !

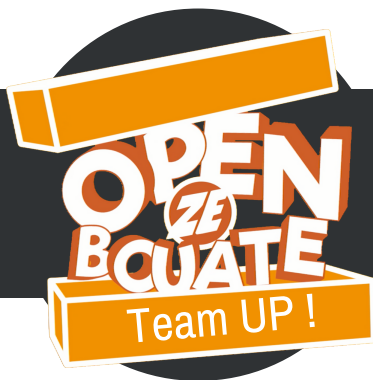


**SORTIE PRÉVUE EN
NOVEMBRE 2020**

 **PHIL WALKER HARDING
FABRICE ROS**

Follow us !
blueorangegames.eu





Auteurs	S. Pauchon, H. Barkat
Illustrateur	K. Burk, L. F. Felix
Éditeur	Helvetiq
Thème	Industrie
Mécanisme	Construction, Coopération
Age	7 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Team UP ! est un jeu d'empilement de cartons sur une palette, où l'on cherchera coopérativement à construire, placer tous les blocs à notre disposition dans une grande tour.

Contenu

La boîte comporte une palette, 28 blocs de formes et couleurs différentes, un sac, 36 cartes et un livret de règles.



Comment jouer ?

Au début de la partie, le bloc neutre est placé dans un coin de la palette. Un tour de jeu consiste à piocher une carte et à poser le bloc qui y apparaît sur la palette. Elle peut nous imposer un bloc de notre choix d'une couleur donnée, une pièce carrée ou rectangulaire de la couleur de notre choix, ou une pièce fine. Le bloc doit toujours être en contact avec un autre, sans déborder de la palette, sans être en suspension et sans pour autant avoir de face entièrement en contact avec celle d'un bloc identique, qu'il soit à côté ou en-dessous. Et sa face colorée doit être sur le haut. Une fois le bloc posé, on récupère la carte correspondante. Si on ne peut pas le poser en respectant les contraintes, notre tour s'achève et la carte est récupérée face cachée.

Comment se finit la partie ?

Quand tous les blocs ont été posés, que la pioche de cartes est épuisée ou que les joueurs décident ensemble de mettre un terme à la partie, on passe au calcul du score. Chaque étage complet vaut 5 points, pour un maximum de 25 points, tandis que l'on perd 1 point par bloc non posé et par carte à l'envers.

Pour aller plus loin

Le jeu nous encourage à tenter de faire mieux avec la même configuration, en gardant les cartes dans le même ordre que dans la dernière partie, et en retirant tous les blocs à l'exception du neutre. Cela permet aussi de défier un autre joueur ou une autre équipe sur une succession de cartes identique. Team UP ! possède par ailleurs une variante Casse-tête : toutes les cartes sont en effet numérotées, et les jouer dans l'ordre garantit la possibilité d'une palette parfaite.

S.W



Roméo et OPEN BOUATE Juliette

Auteur	J. Prothière, J-P. Sahut
Illustrateur	David Cochard
Éditeur	Sylex
Thème	Narratif
Mécanisme	Programmation, Coopération
Age	14 +
Durée	40 minutes

Nombre de joueurs 2

Roméo & Juliette est un jeu coopératif où les deux amants devront parvenir à renforcer leur relation en se retrouvant régulièrement avant que la haine entre leurs deux familles ne la rende tout à fait impossible.

Contenu

La boîte (qui se déploie en ville de Vérone) comporte 1 plateau Scène, 3 marqueurs Acte, Haine et Amour, 2 silhouettes Roméo et Juliette, des cartes Roméo, Juliette, Événement, Chapitre, des jetons Chaperon, Cœur et Missive et des aides de jeu.

Comment jouer ?

Une partie se déroule en trois actes (ou moins) de quatre scènes au cours desquelles :



- À tour de rôle, ils peuvent dépenser un jeton Missive afin de désigner un lieu de rendez-vous ou proposer une face du jeton Cœur, Passion s'ils pensent que les amants se retrouveront, Raison sinon, jusqu'à ce qu'un amant confirme la face proposée par l'autre.

- Ils posent ensuite face cachée une carte Lieu et une carte Chaperon qu'ils dévoilent simultanément, et se rendent au lieu choisi avec le jeton Chaperon correspondant. Puis ils appliquent l'effet du lieu, généralement le déplacement d'un personnage.

- Enfin, la Haine augmente pour chaque Lieu où se trouvent un Capulet et un Montaigu. Sauf Roméo et Juliette, dont les retrouvailles augmentent l'Amour. L'accroissement de l'Amour déclenche l'application de cartes Événement.

On répète la scène quatre fois pour clore l'acte. À son issue, on reconstitue les pioches Lieu et Chaperon en ne conservant qu'une carte de chaque en main.

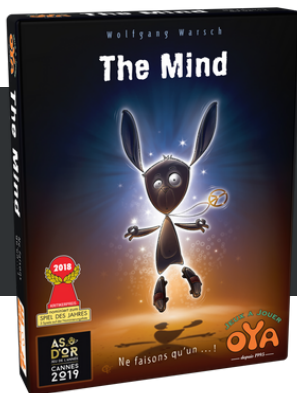
Comment se finit la partie ?

La partie s'achève par la défaite des amants si l'Amour des amants n'est pas à son comble après 12 scènes ou aussitôt que la Haine atteint son maximum, et par leur victoire si l'Amour atteint son paroxysme.

Pour aller plus loin

Les 9 cartes Chapitre représentent autant de niveaux de difficulté, influant sur la répartition des cartes Événement, le nombre de missives et la disposition initiale des personnages.

S.W



L'avis des Philiboyz

The Mind



Expérience Mystique inside. Les règles sont simples, simplistes même. 100 cartes numérotées de 1 à 100. Premier tour chacun en a une, le second deux, etc. Le but du jeu est de poser les cartes au milieu de la table dans l'ordre exactement croissant et ceci sans communiquer. Zéro parole, pas de code, sauf manifester le temps que vous pensez avoir avant de devoir poser l'une de vos cartes.. reservez-vous à boire, posez votre jeu, ou au contraire, sortez votre carte, comme prêt à jouer,... Honnêtement, la première approche du jeu est sceptique. On se regarde, se disant que c'est un peu débile, un peu fumé... et puis le rythme se trouve, le tempo se crée, la magie d'une connivence, la compréhension commune et muette (c'est le principe) des êtres autour de la table. Ne passez pas par des trucs, des tricheries, des codes, ressentez ensemble le « moment » des cartes, c'est une expérience hors du commun. Si on m'avait dit qu'un jour, je mettrai ma note maximum à un petit jeu, coopératif de surcroît, c'est hallucinant, comme les émotions générées par cette expérience. Ne passez pas à côté !



The Mind, c'est 100 cartes numérotés de 1 à 100 et quelques cartes supplémentaires pour compter les niveaux, les vies et les shurikens. À l'explication des règles, on ne comprend pas ce qu'il peut y avoir d'intéressant dans le fait de devoir poser des cartes dans l'ordre. Mais une fois lancée, la magie opère. C'est une expérience à part, petit à petit un flux commun va se créer entre les joueurs, une sorte de rythme s'installe. La tension monte au fur et à mesure des niveaux et le sentiment de jouer ensemble est vraiment fort. Des moments de satisfaction intense quand on arrive à sortir une série de cartes qui se suivent, des moments de stress quand personne ne sait où on en est et des déceptions quand quelqu'un joue trop vite. Ascenseur émotionnel garanti ! Une expérience unique, rien de comparable dans ce qui existe déjà, le petit prix de ce jeu le rend indispensable dans toute ludothèque.



Pierre



Etienne



COATL

PASCALE
BRASSARD

ETIENNE
DUBOIS-ROY

FAÇONNEZ LES PLUS ÉLÉGANTES
SCULPTURES DE SERPENTS À PLUMES.



ÊTES-VOUS PRÊTS ?

2 OCTOBRE 2020

Synapses
games

[f](#) [ig](#) @jeuxsynapsesgames



Auteur	Joan Dufour
Illustrateur	Jade Mosch
Éditeur	Ankama
Thème	Onirique
Mécanisme	Collection, Placement de tuiles
Age	8 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 2 - 4

Dream Runners est un jeu compétitif en simultané où quatre personnes perdues dans un monde onirique tentent d'assembler des segments de rêve, d'y collecter des trésors et de repousser des cauchemars afin d'en sortir de façon profitable.

Contenu

La boîte comporte 1 plateau principal, 4 plateaux Sérénité, 1 sablier, des jetons Score, Coffres, Fragment d'étoile, Pièce, Clé et des tuiles Rêve et Segment.

Comment jouer ?

Au début du tour, une tuile Rêve est retournée, et les joueurs forment avec leurs segments un carré d'environ 3x3 cases en les ordonnant de la meilleure manière possible. Quand un joueur est satisfait de sa composition, il prend une pièce et retourne le sablier,

au terme duquel personne ne peut plus modifier la sienne. On résout alors la formation de chacun :

- pour chaque case manquante ou débordant du carré de 3x3, on recule son marqueur d'une case sur sa piste de sérénité.
- on recule aussi sur la piste de sérénité si des cases Cauchemar apparaissent sur la tuile Rêve et qu'aucun symbole Repousser n'y correspond dans notre composition.
- on récolte les récompenses de la tuile Rêve si des symboles Récolter de notre composition y correspondent : fragments (quatre fragments différents sont défaussés pour avancer d'une case sur la piste Étoiles), Clés, Trésors (en défaussant des clés), points de sérénité et pièces.

Enfin, on peut dépenser quatre pièces pour récupérer un unique segment du plateau central, ou trois pièces pour gagner un point de sérénité autant de fois qu'on le souhaite.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève à la fin du huitième tour, donc après avoir réalisé huit compositions afin de correspondre à 8 tuiles Rêve, de niveau 1 à 4. À chaque case de la piste Étoiles et de notre piste Sérénité correspond une valeur de points Rêve, que l'on ajoute aux points Rêve apparaissant sur certaines tuiles Segment. Le vainqueur est le joueur détenant le meilleur score.

S.W





Clash à OPEN ZE BOUATE l'Olympe

Auteurs	P. Stobiecki, J.Truchanowicz, Ł. Włodarczyk
Illustrateur / Éditeur	D. Gąska / Lucky Duck Games
Thème	Mythologie
Mécanisme	Dextérité, Majorité
Age	8 +
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Clash à l'Olympe est un jeu de pichenettes et de contrôle de zones dans lequel les joueurs incarnent différents dieux. Leur but est de fixer les Lois du territoire en envoyant les Prophètes sur les Îles et de convertir un maximum d'habitants.

Contenu

Le jeu se compose d'un grand tapis de jeu en néoprène, de cartes Compétence Divine et Loi, de disques en bois Prophètes, Templiers, Temples, Roi Singe et Sphinx, de jetons Premier Joueur, Main de Dieu, Points de Victoire (PV), Cœur, Réserve et Tornade, d'une règle de jeu.

Comment jouer ?

Une partie se déroule en plusieurs tours en fonction du nombre de joueurs. Au début du tour, les joueurs votent les lois en levant ou en baissant le pouce. Puis chacun son tour, les joueurs envoient un de leurs disques Prophète à coup de pichenette sur le plateau de jeu en essayant d'atteindre l'une des quatre îles du plateau. Lorsqu'un Prophète touche une cité, le joueur construit un Temple sur l'île correspondante.

Si un Prophète atteint la Région Centrale, son propriétaire reçoit immédiatement 1 PV et 1 PV supplémentaire pour chaque île où il est présent. Les Prophètes qui sont en dehors de la zone de jeu sont placés dans la réserve. La phase se termine lorsque tous les Prophètes ont été joués. Les joueurs marquent ensuite leurs PV : 1 PV pour chaque île où le joueur possède au moins un Prophète ou Temple et 2 PV par île où il est majoritaire.

Comment se finit la partie ?

À la fin du dernier tour, le joueur qui possède le plus de PV remporte la partie.

Pour aller plus loin

Chaque joueur possède une Compétence Divine qui sera utilisée à certains moments de la partie en fonction de la compétence.



Clash of Deck

OPEN BOUATE

Numéro 4



Auteur	Léandre Proust
Réalisation	Clément Proust
Éditeur	Grammes Edition
Thème	Fantastique
Mécanisme	Affrontement
Age	8+
Durée	15 minutes

Nombre de joueurs 2

Clash of Deck est un jeu de cartes évolutif à découper soi-même. Chaque mois, une nouvelle extension autonome du jeu est éditée, ce qui vous permet de créer de nouveaux decks et ainsi d'augmenter la rejouabilité du jeu. **Clash of Deck** se présente sous un format dépliant à 4 volets qui comprend une boîte, 20 cartes et la règle du jeu. Dans **Clash of Deck**, 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.



Dispo en septembre 2020
Uniquement sur Philibert
www.philibertnet.com

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 "Château-fort" est placée à l'extrême 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.
- **Invocation** : utilisez votre Mana pour invoquer des Unités. Placez les Unités invoquées en face d'un Pont dans votre Royaume.
- **Assaut** : chaque Unité en jeu que le joueur contrôle attaque les Unités adverses dans un ordre pré-déterminé. S'il n'y a pas d'Unité adverse pour bloquer l'attaque, les dégâts sont infligés directement au "Château-fort". Le "Château-fort" est alors décalé dans la main du joueur d'autant d'emplacements vers la droite. La partie se termine dès qu'une carte "Château-Fort" atteint l'extrémité droite de la main d'un joueur. Son adversaire est déclaré vainqueur.

Qu'apporte cette troisième extension autonome ?

Cette extension est composée de 16 nouvelles cartes ainsi qu'un nouveau visuel d'automne pour les cartes Ponts. Vous pourrez également découvrir trois nouvelles capacités spéciales qui ajouteront encore plus de synergies et de profondeur à vos parties :

- **Mercenaire** qui est une puissante unité qui ne se bat que pour elle-même. Méfiez-vous qu'elle ne se retourne pas contre vous !
- **Vulnérabilité** qui mettra à mal même les plus coriace des unités adverses en réduisant leurs PV à 1.
- **Sacrifice** qui inflige de lourds dégâts lorsque l'unité est détruite.

BÂTISSEZ LE FUTUR !



MICHAEL FOX & JORDAN DRAPER

MEGACITYTM OCEANIA

**Un jeu de construction
et d'équilibre qui repousse
les limites de votre imagination !**

Disponible prochainement en magasins spécialisés.





Jeu de démo : avant de jouer, veuillez découper soigneusement les 22 cartes pages 44 et 45.



Puis, consultez gratuitement la règle du jeu et la FAQ de Clash of Deck sur www.grammesedition.fr



QUETZAL

LA CITÉ DES OISEAUX SACRÉS

QUETZAL, la cité des oiseaux sacrés, vient d'être découverte.

Vous avez 5 jours pour l'explorer et récolter les plus beaux objets qui y sont enfouis. Serez-vous capable de gérer l'équipe qui vous sera confiée chaque jour pour optimiser vos fouilles ?

Soyez plus malin que les autres archéologues pour sortir votre épingle du jeu !



DISPO :
30 SEPT
2020



Un jeu d' **Alexandre Garcia** Illustré par **Nastya Lehn**





Trophées FLIP Éditeurs 2020



Chaque année, le Festival Ludique International de Parthenay récompense les meilleurs jeux « édités » de l'été dans le cadre des Trophées FLIP Éditeurs. Habituellement les jeux sont sélectionnés par les équipes d'animation du FLIP puis soumis au vote du public sur le festival, mais la crise sanitaire et l'annulation du FLIP 2020 ont contraint les organisateurs à procéder différemment. Un jury de professionnels d'horizons ludiques divers a été composé pour récompenser trois jeux de la Mention Spéciale « Trophées FLIP Éditeurs 2020 ». La catégorie Enfant récompense un jeu apprécié par les plus jeunes et les parents lors de parties communes. La catégorie Divertissement est attribué à un jeu familial accessible au plus grand nombre. La catégorie Réflexion distingue un jeu aux mécaniques plus complexes qui sollicitent le sens du raisonnement.

Catégorie Enfant : Attrape Rêves

Tous les enfants le savent. Un mauvais rêve peut facilement venir gâcher une bonne nuit de sommeil. Mais heureusement, les doudous existent pour les aider à affronter leurs pires cauchemars et les transformer en jolies histoires. Dans Attrape Rêves, les petits joueurs devront utiliser leur sens de l'observation afin de choisir le meilleur doudou qui anéantira le cauchemar chahuteur. Un jeu de Laurent Escoffier et David Franck, illustré par Maud Chalmel, édité par Space Cow en 2019.



Catégorie Divertissement : Fiesta de los Muertos

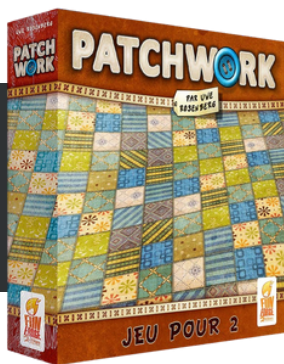


Bienvenue à la Fiesta de los Muertos. En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main, et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ? Un jeu coopératif mêlant imagination et déduction pour des fous rires garantis. Créé par Antonin Boccara, illustré par Margo Renard et Michel Verdu, édité par OldChap Games en 2019.

Catégorie Réflexion : Root

Root est un jeu asymétrique d'aventure et de guerre dans lequel les joueurs incarnent une des quatre factions et luttent pour devenir le dirigeant le plus puissant de la vaste Forêt. Root est un jeu qui se joue et se raconte comme une histoire. Les joueurs dirigent le récit, et les différences entre chaque rôle créent un niveau important d'interaction et de rejouabilité. Êtes-vous prêt à vous battre pour le contrôle de cette vaste région sauvage ? Un jeu de Cole Wehrle, illustré par Kyle Ferrin, édité par Matagot en 2019.





L'avis des Philiboyz

Patchwork



Économie de boutons ! Certains noms d'auteurs poussent à faire confiance à une création, certains prix ludiques font le même effet. Ici Uwe Rosenberg, l'auteur d'Agricola (et de plein d'autres standards du jeu de gestion) qui, avec ce jeu, a remporté le prix américain du meilleur jeu abstrait (Golden Geek Award 2014 for abstract game) : c'est doublement significatif ! Pourtant, on a là un joli petit jeu, rapide, et qui ne se joue qu'à deux. Une trentaine de pièces façon « Tetris » sont disposées en cercle autour du plateau, c'est le circuit d'achat. Chaque pièce possède, outre ses caractéristiques de forme et de dimension, une valeur d'achat en temps et en boutons (l'unité d'achat et de points de victoire du jeu) et une éventuelle source de revenu (toujours en boutons). Le plateau central est une piste de temps, espacée par quelques bonus, certains pour tous (revenus en boutons), d'autres juste pour le premier des joueurs qui y arrive (morceau de cuir). Chaque pièce achetée se place sur son plateau de jeu individuel (9X9 cases), à la fin du jeu chaque case vide de celui-ci devra être payée (la/les première(s) partie(s) on peut finir négatif). Donc, à chaque tour, celui qui est en retard sur la piste de temps a seulement deux choix : soit il rejoint et dépasse son adversaire en touchant le nombre de boutons égal au nombre de cases parcourues, soit il achète une des trois tuiles située après le marqueur de la piste d'achat (et le marqueur prend la place de la tuile achetée). Et là, si le prix en temps de la tuile achetée ne vous fait pas dépasser votre adversaire, vous rejouez, encore et encore. En plus du super casse-tête de recherche de rentabilité des tuiles (temps/coût/revenu/taille/forme) vous allez devoir anticiper les tuiles essentielles pour bien combler votre plateau, ainsi que celles incontournables pour votre adversaire. Les parties sont rapides, toutes différentes (disposition de départ), avec une forte envie de rejouer, de s'améliorer, de remplir au mieux son plateau. Pour finir, le jeu est super joli, avec (surtout pour un jeu soi-disant abstrait) un thème extrêmement bien servi par le matériel. Un vrai coup de cœur !

Pour les ludophiles en recherche de jeux à deux, Patchwork est pile dans les clous (ou plutôt dans les boutons). On dispose d'un petit plateau carré de dix centimètres de côté façon jeu de l'oie, ainsi que de pièces de tissus en forme de pièces de puzzle. La disposition de ces pièces étant aléatoire, chaque partie est bien différente. Ici, nul euro ni dollar, la monnaie d'échange est le bouton. Les petits pions bleus vous permettront d'acheter de quoi constituer votre plus belle couverture, digne de celle que Grand-Mère vous a tricoté quand vous étiez bambins. Chaque achat coûte également un nombre de sabliers, donc du temps, matérialisé par l'avancée de pions en bois sur le plateau. Attention de ne pas prendre les pièces coûtant le plus de temps, sous peine de finir la partie bien trop vite ! C'est celui le plus en arrière sur le plateau qui joue à chaque fois en premier, jusqu'à rattraper son adversaire. Ici, le but n'est pas de finir premier, mais d'avoir le plus grand et le plus boutonné des patchworks. Quelques bonus permettent de rythmer la partie et de pousser à interagir avec son adversaire. Un jeu mignon et fort sympathique. Allez, je file (de laine) !



Pierre



Manon



Spiel des Jahres 2020



Le Spiel des Jahres est l'un des prix les plus renommés dans le milieu du jeu de société. Ce prix allemand a été créé en 1978. Le Jury qui décerne le prix est composé de journalistes et de spécialistes. Ils évaluent les jeux en fonction de l'originalité, des règles, de la jouabilité, de la présentation et des mécanismes.

Kinderspiel des Jahres : Roulapik

Dans Roulapik, le but des joueurs est simple : aider son hérisson à rentrer chez lui le plus rapidement possible. Pour cela, il faudra faire glisser le petit animal sur le sol tout en collectant le plus de friandises rencontrées en chemin, comme des champignons, des feuilles et des pommes. Pour remporter la partie, vous devrez choisir judicieusement le meilleur chemin et faire preuve de dextérité. Un jeu de Urtis Sulinskas, illustré par Irina Pechenkina et édité par Gigamic en 2019.



Spiel des Jahres : Pictures



Dans Pictures, chaque joueur essaie simultanément de copier une image avec l'un des cinq matériaux différents : blocs de construction, bâtons et pierres, cartes icônes, cubes de couleur ou corde. Ensuite, chaque joueur décide laquelle des 16 images affichées a été copiée. Le jeu se termine après cinq tours, lorsque chaque joueur a utilisé chaque matériel une fois. Un jeu de Christian Stöhr et Daniela Stöhr, illustré par Dominik Mayer et édité par PD Games en 2019.

Kenner Spiel des Jahres : The Crew

Incarnez les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Pour y parvenir, ce ne sera pas de tout repos : 50 missions sont à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination. Pour remporter une mission dans The Crew, vous devez tous ensemble accomplir les tâches qui vous sont assignées. Mais attention, chaque joueur a ses propres tâches, distinctes de celles de ses équipiers. Pour les accomplir, il faut jouer une carte à chaque tour afin de former un pli. Le joueur qui veut accomplir sa tâche doit non seulement remporter le pli, mais aussi s'assurer que la carte correspondant à la tâche soit présente dans le pli même si ce n'est pas lui qui l'a jouée. Un jeu de Thomas Sing, illustré par Marco Armbruster et édité par Iello en 2020.



CATAN

TOUJOURS UNE NOUVELLE AVENTURE !

KOSMOS





PHILIMAG : Bonjour Thomas, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le monde du jeu ?

Bonjour ! Je vis en Allemagne, près du lac de Constance. J'ai étudié l'économie et je dirige un Kiosk [un petit commerce multiservice] avec des amis dans la ville de Constance. Cela me laisse assez de temps pour mes loisirs, à savoir les mathématiques, la lecture de romans policiers, le sport et bien sûr l'invention de jeux. J'ai commencé à inventer des jeux il y a environ sept ans, plutôt par hasard. À cette époque, j'ai mis au point avec des amis un puzzle de chiffres ressemblant à un sudoku appelé Miss Lupun (anagramme de PLUS et MINUS). Il a connu un tel succès qu'il a été diffusé à la télévision. Nous en avons fait un jeu de société qui figurait sur la liste de recommandation du Spiel des Jahres (jeu de l'année) 2012. J'ai tellement apprécié cela que j'ai continué dans cette voie. Mon expérience du jeu est en fait

minime. J'aimais jouer au skat et aux échecs. Mais je ne connais pas beaucoup d'autres jeux. C'est pourquoi je suis plutôt intuitif quand j'invente un jeu. J'attends que quelque chose me vienne à l'esprit. Je le développe ensuite dans ma tête et, si l'idée me plaît, je la concrétise. Mais je suis assez rationnel dans mon développement.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu The Crew (éditeur, illustrateur, testeurs) ?

Il y a bien sûr les testeurs du jeu, et avant tout mes amis Klaus, Ralf et Volker. On se retrouve chaque semaine au pub pour jouer et tester mes jeux. Ce groupe est indispensable pour moi. Ensuite, bien sûr, il y a Kosmos, où j'ai trouvé un merveilleux mélange d'aide et de professionnalisme. J'ai toujours attendu avec impatience les rencontres avec Kosmos, et surtout avec Kilian Vosse, qui m'a accompagné tout du long. Pour Kilian, c'était le premier jeu dont il était responsable en tant que chef de projet. Travailler avec lui a été une formidable expérience, car il est très compétent et totalement passionné par le jeu. Il s'est avéré être un expert dans le domaine de la science-fiction. Il a écrit le journal de bord et a également eu les idées pour les allusions à l'univers de la science-fiction sur les cartes. Bien sûr, il faut aussi mentionner l'illustrateur Marco Armbruster. Aujourd'hui encore, je regarde les cartes encore et encore, et je suis étonné de voir combien de détails on peut y découvrir !

KOSMOS

The Crew - Acte 1 : de l'idée au prototype

The Crew a été en fait créé dans une phase où je travaillais sur un jeu de cartes complètement différent. Une nuit, je me suis réveillé avec la question suivante : comment cela se passerait-il si l'on déterminait avant la manche qui doit gagner telle ou telle carte ? C'est exactement le principe de The Crew. Le lendemain, j'ai fait ma soirée jeux hebdomadaire avec mes amis et, à la fin de la soirée, nous avons testé cette nouvelle idée. Le jeu fonctionnait, même si la communication de ce soir-là n'avait pas encore été peaufinée. La semaine suivante, j'ai pu présenter la règle de communication (telle que nous la connaissons aujourd'hui). La particularité de The Crew, c'est que j'ai tout de suite compris que le jeu n'avait plus besoin d'être équilibré. Il était presque terminé dès le début. Tout était léger, fluide. C'est probablement le rêve de tout concepteur de jeu. C'est pourquoi j'ai eu le sentiment

d'avoir trouvé le jeu plus que je ne l'avais inventé. Le prototype a été construit rapidement, car le jeu ne comporte que peu d'éléments. Le processus de développement n'a été lancé que des semaines plus tard, c'est alors que j'ai eu l'idée de ne pas me limiter à un jeu abstrait. C'était l'époque où le journal parlait tous les jours d'Alexander Gerst, le commandant allemand de l'ISS. Le thème de l'espace était donc présent et il s'intégrait tout simplement à merveille. Ensuite, j'ai écrit une ébauche de journal de bord et j'ai créé différentes missions pour la variété de jeu.



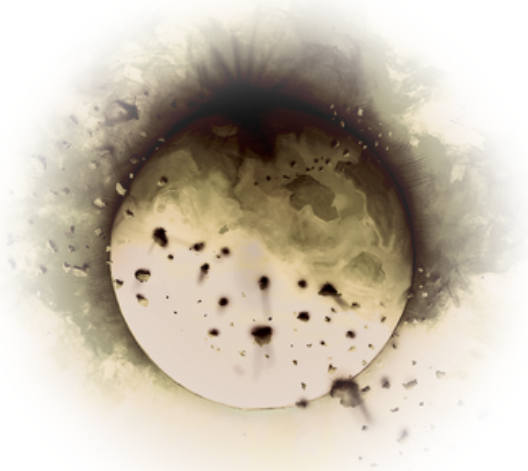
The Crew - Acte 2 : du prototype à l'édition

Quand le journal de bord a été prêt, j'ai commencé à chercher un éditeur. À l'époque, Kosmos avait un autre de mes jeux en test. Malheureusement, ce fut un refus. Mais

j'avais trouvé le rejet bien formulé, alors j'ai pensé à les solliciter de nouveau avec The Crew. Après cela, tout est allé relativement vite : Kosmos a tout de suite été enthousiasmé par le jeu. Je suis conscient que, même si un jeu fonctionne dès le début et semble presque terminé, il est encore loin

d'être prêt pour le marché. En Kosmos, j'ai vraiment trouvé un partenaire idéal. L'éditeur a modifié la mise en page, optimisé l'histoire et apporté d'autres petits changements. Mais le mot « petit » peut être trompeur. Ce sont souvent ces petits changements qui font une grande différence. Il était particulièrement intéressant pour moi de suivre la mise en page des cartes. Kilian et l'illustrateur Marco Armbruster ont glissé de nombreuses allusions au monde de la science-fiction et à d'autres thèmes sur les cartes et dans les textes. Pour moi, en tant que débutant en science-fiction, c'était incroyablement excitant, car cela m'a permis de vivre l'histoire de la science-fiction, presque comme une activité secondaire. J'ai ensuite regardé les films concernés et j'ai pu plonger dans un monde complètement nouveau pour moi.





certain, cependant, c'est que je n'oublierai jamais cette cérémonie de remise des prix.

Racontez-nous une anecdote croustillante que vous avez vécue au travers de The Crew.

Pour la cérémonie de remise des prix, j'ai acheté une chemise anthracite chic spécialement pour moi. Je l'ai mise et j'ai pris le bus pour aller à la cérémonie. Hélas, un passager du bus a involontairement taché ma chemise. Dans l'hôtel, j'ai essayé de la laver, mais la tache devenait alors de plus en plus grosse ! Heureusement, j'avais encore ma chemise de la veille... Tout ne peut pas toujours fonctionner comme on le souhaite !

The Crew - Acte 3 : de l'édition à la distribution

Bien sûr, la sortie du jeu est un moment passionnant pour l'auteur et l'éditeur. Comment le jeu va-t-il être accepté par le monde du jeu ? De fait, The Crew a été accueilli avec enthousiasme.

L'enthousiasme était si grand que je n'arrivais pas à y croire, au début. Il a été présenté au public lors du salon d'Essen 2019 et, lorsque j'ai pris le train pour Essen, j'ai lu une preview dans le Stuttgarter Zeitung. J'ai été totalement surpris lorsque j'ai trouvé la phrase dans l'article : « Une vraie perle du salon est le jeu Die Crew ». Le salon n'avait pas encore commencé que The Crew était déjà remarqué ! Mais ce qui s'est

passé à Essen a été le point culminant. Tout le monde parlait de The Crew ! Dès le premier soir, le jeu était en rupture. Le fait que j'aie gagné le « Fairplay

Scoutaktion » a été la cerise sur le gâteau. The Crew est ensuite arrivé sur le marché allemand et a été vendu en très peu de temps. Le bouche à oreille fut énorme et ce fut une surprise : même Kosmos n'avait pas anticipé un tel succès ! Depuis, le jeu est disponible en plus de quinze langues.

The Crew - Acte 4 : de la promotion au Kennerspiel des Jahres

Remporter le Kennerspiel des Jahres 2020 a naturellement été quelque chose d'énorme pour moi. Je ne peux pas mettre en mots ce que j'ai ressenti lors de l'annonce, et que je ressens encore en partie aujourd'hui. Mais cette absence de mots est justement révélatrice de l'ampleur du ressenti. C'est pourquoi je ne veux même pas essayer, parce que je suis sûr que je vais échouer. Ce qui est





THE Loop

ENCORE
UN COUP DU DR FOO

CATCH UP
GAMES



*En octobre,
préparez-vous
à affronter
le Dr Foo !*



**Utilisez la puissance
des cartes Artefact
pour l'emporter !**





PHILIMAG : Bonjour Marco. Pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre travail dans le monde des jeux de société ?

Bonjour, je m'appelle Marco Armbruster. Je vis et je travaille comme illustrateur et graphiste à Mayence. Je suis indépendant depuis 2015 et je suis un passionné de jeux de société depuis que je sais déplacer des pions. Avec la sortie de The Crew en 2019, j'ai eu la chance de me faire un nom en tant qu'illustrateur dans le monde des jeux de société. Quand je travaille, j'ai une véritable passion pour le détail et j'apprécie de pouvoir laisser cours à une petite pointe d'humour. L'industrie des jeux de société me semble être un bon endroit pour cela. En ce moment, je travaille sur plusieurs projets de jeux et je suis curieux des nouveautés à venir !



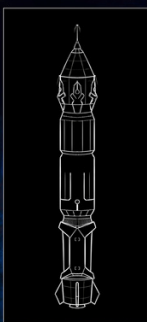
Pouvez-vous nous parler de votre expérience en tant qu'illustrateur pour le jeu The Crew ?

Faire les illustrations pour The Crew était vraiment passionnant pour moi : comme je l'ai déjà dit, The Crew est mon entrée officielle dans le monde des jeux de société en tant qu'illustrateur. C'est pourquoi je voulais qu'il soit spécial. Pour me faire une idée du thème, en l'occurrence le voyage dans l'espace, j'ai regardé des films et des documentaires. Comme The Crew se déroule dans une sorte de décor réaliste et dans un futur proche, je me suis inspiré de la Station Spatiale Internationale (ISS), des voyages dans l'espace et des lancements de fusées (on en trouve beaucoup sur YouTube).



© 2019 Marco Armbruster and Kosmos Verlag

Pour la couverture, Kosmos avait déjà une idée. J'ai amélioré la composition, conçu le titre et les deux astronautes et nous avons essayé quelques variations pour la neuvième planète en arrière-plan. Toutes les illustrations ont été réalisées numériquement sur une tablette à dessin.



© 2019 Marco Armbruster and Kosmos Verlag

Les quatre cartes Fusée montrent l'évolution d'une fusée fine (1) à une méga-fusée explosive (4).

En ce qui concerne les cartes à jouer, nous avons été un peu fous. Le chef de projet Kilian Vosse et moi avons commencé avec l'idée approximative d'une simple image panoramique en arrière-plan, avec un astronaute par carte. Nous nous sommes alors retrouvés avec une grande scène à 360° du point de vue d'un astronaute regardant l'espace. Elle est construite de telle manière que le fait de placer les cartes de 1 à 9 à la suite crée la scène.



© 2019 Marco Armbruster and Kosmos Verlag

De plus, nous avons ajouté toutes sortes de références à l'art, au cinéma et à la science-fiction sur chaque carte. Nous voulions créer un décor spatial convaincant mais pas trop sérieux, qui plaise à un large éventail de joueurs - même à ceux qui ne sont pas trop portés sur la science-fiction. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous plonger dans le sujet en regardant tous ces films classiques cachés dans les illustrations. J'ai commencé le travail d'illustration en mélangeant des croquis avec des photos de référence pour obtenir une bonne composition. J'ai utilisé une perspective en un seul point pour garder l'ensemble cohérent. Ensuite, j'ai fait une esquisse plus détaillée et j'ai commencé à tout peindre en niveaux de gris. La pièce terminée a été colorisée avec les quatre couleurs du jeu. J'espère que les joueurs apprécieront les illustrations et qu'ils découvriront encore quelque chose après de nombreux tours des 50 missions du jeu. Découvrir que les internautes de BoardGameGeek listaient les références cachées dans un fil de discussion fut un moment incroyable pour moi !





logicus : des règles simples, des jeux amusants pour entraîner votre cerveau.
Une large gamme de jeux pour enfants, adolescents, adultes, jouables seul ou à plusieurs.

Les coffrets extensions : Goodies box 1 et Goodies box 2 pour **RAJAS OF THE GANGES**

**Disponible
prochainement**



DICE CHARMERS
la version Roll & Write de
RAJAS OF THE GANGES



Fiesta MEXICANA
un système unique d'enchères
et de placement de tuiles.



Retrouvez tous ces jeux HUCH! sur
WWW.ATALIA-JEUX.COM



Comment c'était Après ?

Du jeu de plis à la belote spatiale

Père Wiki, raconte-nous une histoire...

Les premiers jeux de cartes semblent avoir été des jeux de plis chinois datant du XII^{ème} ou XIII^{ème} siècle, importés en Europe vers le XIV^{ème} siècle, avec une première mention dans l'Espagne de 1371. Alors qu'ils semblaient se fonder sur une simple supériorité numérique des cartes déclinées en plusieurs suites, on y ajoute le principe des atouts dès le Karnöffel, le premier jeu de plis européen, évoqué en 1426 dans un village bavarois. Ces atouts étaient déjà un cinquième type de cartes, s'ajoutant aux quatre couleurs ordinaires, dont les cartes ordonnées numériquement l'emportaient sur les autres couleurs et provoquaient différents effets. D'autres jeux plus tardifs imagineront cependant de transformer directement l'une des quatre couleurs traditionnelles en couleur d'atout, donc sans série de cartes supplémentaire. Au XVII^{ème} siècle, le très populaire Ombre enrichit le jeu de plis d'un système de contrats, en proposant de parier sur sa victoire voire sur les modalités de cette dernière. L'expression « jeu de plis » inclut ainsi de très nombreux jeux aux règles proches, avec ou sans atouts, avec ou sans contrats, en équipes ou complètement compétitifs, du tarot (XV^{ème} siècle) à la belote (XX^{ème} siècle) en passant par le whist, le bridge, la manille, le jass...

Comment jouer ?

Il n'est bien entendu pas possible de résumer les règles de l'ensemble des jeux de plis, mais on peut relever de nombreuses constantes communes à la plupart des jeux de ce genre. Dans la plupart des jeux de plis, toutes les cartes sont distribuées aux joueurs. S'il s'agit d'une variante avec contrat, ils évaluent publiquement leurs chances de l'emporter et émettent l'un après l'autre une enchère, le contrat allant à celui qui a déclaré la plus forte. Puis, à tour de rôle, chacun joue une carte. Si cela est possible, il faut généralement fournir une carte de la couleur de la première carte posée. Quand on n'en possède plus, on « coupe » (joue de l'atout). Si l'on n'a plus de cartes de la couleur demandée ni d'atouts permettant de « surcouper », on « pisse » : on pose un atout plus faible, ou à défaut, une carte d'une autre couleur, sans aucune chance de l'emporter. Celui qui a posé l'atout le plus fort, ou la carte la plus forte de la couleur demandée si personne n'a joué d'atout, remporte le « pli » (la pile formée par les cartes posées ce tour-ci). La partie s'achève quand toutes les cartes ont été jouées. On observe alors la quantité de plis remportés par chacun, ou la valeur des cartes dans ces plis, et dans le cas d'une forme avec contrat, on détermine si le contrat est rempli ou non, au risque d'une forte pénalité.

Le saviez-vous ? On distingue généralement le jeu de levées (où il faut réaliser plus de plis que ses adversaires) du jeu de plis (où il faut cumuler plus de points que ses adversaires dans ses plis).



Présentation de The Crew

The Crew est un jeu conçu par Thomas Sing, illustré par Marco Armbruster, édité par KOSMOS et localisé par Iello. Alors qu'il travaillait sur un jeu de plis, l'auteur s'est soudain demandé s'il serait envisageable de fixer à l'avance qui devrait remporter quelle carte dans son pli. De là découlaient de nombreuses possibilités nouvelles, impossibles selon les règles traditionnelles des jeux de plis...

Les similitudes

The Crew est pourtant bien avant tout un jeu de plis et en respecte les codes essentiels : les cartes sont réparties en quatre couleurs, plus le noir pour les atouts ; toutes sont distribuées aux joueurs en début de partie ; il faut suivre dans la couleur demandée par le premier joueur, couper avec un atout quand on ne peut pas ou sous-couper quand on ne peut même pas couper ; et tâcher de recueillir des cartes intéressantes dans son pli. On est ainsi assez proche d'un tarot sans contrat par exemple.

Les différences

Sauf que The Crew est coopératif, et qu'après

distribution de la main de cartes, on attribue aux joueurs des tâches, c'est-à-dire des cartes qu'il leur faudra remporter dans leurs plis. Il s'agira donc de tout faire pour que ces cartes soient remportées par les bons joueurs, en étant naturellement handicapé par une communication très limitée. Cette idée permet d'envisager une difficulté graduelle, et même de nombreuses variantes, avec un journal de bord comportant 50 missions, chacune caractérisée par des objectifs propres voire un nouveau point de règle.

Conclusion

C'est peut-être parce qu'il revendique son peu de culture ludique que l'économiste et compositeur Thomas Sing a pu s'emparer de principes mécaniques aussi classiques que ceux des jeux de plis d'une manière aussi inattendue et fraîche. Paradoxalement, The Crew ressemble alors à ce que l'on connaît sans pour autant ressembler à rien d'autre. Le jeu a ainsi tant enthousiasmé le monde ludique qu'il a décroché le prestigieux Kennerspiel des Jahres, le prix du meilleur jeu « pour connaisseurs » de 2020.

S.W





Auteur	Thomas Sing
Illustrateur	Marco Armbruster
Éditeur	Iello
Thème	Exploration, Science Fiction
Mécanisme	Plis, Coopératif
Age	10 +
Durée	20 minutes

Nombre de joueurs 3 - 5

The Crew est un jeu de plis coopératif où les joueurs incarnent des scientifiques qui doivent accomplir 50 missions. Pour faire face à tous les défis et accomplir les missions, une bonne communication sera essentielle. Mais dans l'espace, les choses sont plus compliquées qu'il n'y paraît.

Contenu

Le jeu se compose de 40 cartes Espace, 5 cartes Rappel, 36 cartes Tâche, 16 jetons, 1 pion Commandant et 1 livret de règles / journal de bord.

Comment jouer ?

Avant de commencer, un joueur distribue équitablement toutes les cartes aux autres joueurs.

Les joueurs choisissent ensuite une mission dans le journal de bord. Chaque mission est composée d'un certain nombre de Tâches. Pour accomplir la mission, ces Tâches doivent être validées c'est-à-dire que le joueur qui possède une carte Tâche doit remporter le pli comportant la carte Espace identique à sa carte Tâche. Les joueurs, à commencer par le commandant (le joueur ayant la carte fusée 4), prennent chacun leur tour une carte Tâche jusqu'à épuisement. Puis le commandant joue une carte de sa main (couleur ou fusée), les autres joueurs doivent poser une carte de la même couleur. S'ils ne peuvent pas, ils posent une carte d'une autre couleur. Seule la carte de la plus haute valeur de la couleur demandée remporte le pli. Si des cartes fusées (atouts) ont été jouées, c'est la fusée de la plus haute valeur qui remporte le pli. Attention dans **The Crew** la communication est restreinte, il est interdit de donner librement des informations sur sa main aux autres joueurs. Pour cela, il faudra utiliser le jeton Radio (une fois par mission) utilisable avant un pli.

Comment se finit une mission ?

Une mission se termine soit lorsque chaque joueur a réalisé ses tâches : c'est un succès. Soit lorsqu'un joueur remporte un pli avec une carte Tâche d'un autre joueur : c'est un échec.

Pour aller plus loin

Il existe des règles spécifiques à 2, 3 et 5 joueurs. À 2 joueurs, une « intelligence artificielle » gérée par le commandant est intégrée, ce qui permet d'avoir un troisième joueur. À 3 joueurs, il est possible d'augmenter la difficulté en enlevant une couleur de carte et une fusée. À 5 joueurs, une règle supplémentaire est ajoutée à partir de la mission 25.





DREAM RUNNERS



ankama



FORGENEXT

DISPONIBLE

1



Examinez
le rêve commun

2



Créez une
composition
pour y répondre

3



Récupérez
des trésors...

...et conservez un
sommeil paisible.



Archives Ludiques

Les jeux nominés à l'As d'Or 2005



L'As d'Or est l'un des prix les plus renommés dans le milieu du jeu de société. Créé en 1988, il est décerné chaque année lors du Festival International des Jeux de Cannes afin de mettre en lumière les meilleurs jeux proposés au Festival. En 2005, le label fusionne avec le Jeu de l'année, prix décerné par l'Association française de promotion et d'évaluation des jeux de société, et devient As d'Or - Jeu de l'Année.



Atlas et Zeus

Atlas & Zeus est un jeu de programmation. L'archipel atlante sombre peu à peu. Chaque joueur dispose de 8 personnages et des mêmes cartes action. À chaque tour, ils en tirent 6 puis en choisissent 3 qu'ils placent sur la piste des actions. Les actions sont résolues dans le tour. À la fin de chaque tour, l'île sur laquelle se trouve le marqueur montée des eaux est détruite avec ses habitants. Pour gagner, soyez le dernier survivant ! Un jeu de Bruno Cathala, illustré par Christel Espie, édité par Jeux Descartes en 2004.

Coyote

Dans Coyote, les joueurs incarnent des Indiens et portent autour de la tête un bandeau avec une plume numérotée. Il faut alors deviner la somme des valeurs de toutes les plumes, sans connaître la valeur de sa propre plume ! On peut gagner en réussissant à déclarer la somme exacte des points, mais la plupart du temps on gagne en bluffant. En tout cas le joueur qui se trompe est un véritable coyote. Un jeu de Spartaco Albertarelli édité par Tilsit en 2004.



Diam



Diam est un jeu de stratégie par arrangement pour deux joueurs. Le principe du jeu est de déplacer des piles de pions sur un plateau circulaire, de façon à placer deux pions de la même couleur sur deux cases diamétralement opposées et sur le même niveau de hauteur. Un jeu de Alain Couchot et Bernard Klein, édité par Ferti en 2003.

Habana Taxi

Vous voilà en vacances dans un pays qui regorge de monuments. Montez dans le bon taxi et essayez d'en visiter le maximum en dépensant le minimum. Un jeu de Dominique Ehrhard, illustré par Bernard Bittler, édité par Erudia jeux.com en 2004.





L'escalier hanté

Quelques enfants téméraires montent silencieusement les marches usées du vieil escalier. Chacun veut être le premier à effrayer le fantôme avec un grand « BOUUUH ! ». Mais le fantôme connaît ce jeu ancestral et a ensorcelé l'escalier : un à un les enfants se transforment eux-mêmes en petits fantômes ! Un jeu de Michelle Schanen, illustré par Johann Rüttinger, édité par Drei Magier Spiele en 2003.

Maka Bana

Vous êtes des promoteurs chargés de construire des paillotes sur l'archipel de Maka Bana. Pour cela, il vous faudra créer des projets, les réaliser et les valoriser. Vous devrez aussi tenter de gêner les projets de vos concurrents, en plaçant des tikis sacrés sur leurs chantiers. Celui qui possédera les plus beaux complexes touristiques à la fin de la partie sera déclaré vainqueur. Un jeu François Haffner, illustré par Johann Aumaître et édité par Tilsit en 2003.



O Zoo le Mio



Les joueurs jouent les directeurs de zoo et essaient d'attirer le plus grand nombre de visiteurs dans leur propre zoo. Il faut donc offrir les meilleures attractions pour avoir du succès. Les visiteurs n'aiment pas seulement voir que les divers animaux ont de grands enclos, mais ils apprécient également les agréables promenades circulaires bordées de bancs confortables ainsi que les arbres et arbustes vigoureux qui impressionneront surtout les botanistes. Un jeu de Corné van Moorsel, illustré par Czarne et édité par Gigamic en 2003.

Shazamm !

Vous êtes un puissant sorcier. Votre but est de repousser progressivement votre rival au moyen d'un mur de feu, jusqu'à ce qu'il tombe dans le fleuve de lave. Une habile gestion de votre énergie magique et le choix judicieux de vos sorts spéciaux vous permettront de le vaincre. Attention : sous la violence de votre affrontement, le pont est en train de s'écrouler... Un jeu de Philippe des Pallières et François Bruel, illustré par François Bruel et édité par Lui-Même en 2003.



Yinsh



Vous et votre adversaire commencez la partie avec chacun 5 anneaux sur le plateau. Vous devez retirer un anneau chaque fois que vous formez un alignement de 5 marqueurs de votre couleur. Le vainqueur est celui qui retire 3 de ses anneaux. En d'autres termes, pour gagner une partie de YINSH vous devez former 3 alignements de 5 marqueurs ! Un jeu de Kris Burm, édité en 2003 par Huch & Friends !



As d'Or 2005 : Les aventuriers du Rail



L'avis des Philiboyz :

« Un incontournable ! Règle simple, jeu plus qu'agréable à 2 joueurs, partie courte, et pourtant non dénué de stratégie. Je le sors souvent pour faire découvrir le jeu de plateau à des "non-joueurs". À posséder dans toute bonne ludothèque. » David

Voyagez à bord du train des Aventuriers du Rail

Créé par Alan R. Moon et édité en 2004 par Days of Wonder, ce jeu ayant reçu de nombreuses récompenses dont les prestigieux Spiel des Jahres en 2004 et l'As d'Or - Jeu de l'Année en 2005, a su s'imposer en quelques années comme une référence des jeux de société modernes. **Les Aventuriers du Rail** est un jeu de collection dans lequel les joueurs incarnent des voyageurs dans les États-Unis des années 1900, en plein âge d'or du chemin de fer. Leur but est de prendre le contrôle du réseau ferroviaire américain en reliant un maximum de villes entre elles.

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur choisit ses objectifs à atteindre. Les objectifs représentent une liaison entre deux villes que le joueur devra établir. À chaque tour, les joueurs ont le choix entre 3 actions : piocher des objectifs, récupérer des cartes wagon, dépenser les cartes pour contrôler les lignes du chemin de fer. Un joueur prend le contrôle d'une ligne en utilisant des cartes de la même couleur que la voie. Une fois contrôlée, la ligne appartient au joueur et plus aucun participant ne peut en prendre le contrôle. À la fin de la partie, un bonus de 10 points est donné au joueur qui aura la plus grande ligne ferroviaire.

Découvrez la gamme des Aventuriers du Rail

Vendu à plus de 8 millions d'exemplaires dans le monde, la gamme des Aventuriers du Rail comporte pas moins de 25 déclinaisons et extensions différentes. Et il y en a pour tous les goûts ! Les joueurs pourront ainsi découvrir des continents grâce aux Aventuriers du Rail Europe, Asie et Au cœur de l'Afrique. Ils pourront voyager dans différents pays du monde comme en Allemagne, en France, en Inde, au Japon, aux Pays-Bas, au Royaume-Uni. Ou encore dans des villes comme New York ou Londres. Et pourquoi pas faire le Tour du Monde !

Chaque déclinaison apporte son lot de nouveautés comme l'apparition de tunnels, gares et ferries dans Les Aventuriers du Rail Europe, la possibilité de jouer en équipes dans les Aventuriers du Rail Asie, ou jouer en comité restreint avec les Aventuriers du Rail Scandinavie, spécialement conçu pour 2 ou 3 joueurs. Il est également possible d'initier les plus jeunes, dans des parties plus courtes grâce aux Aventuriers du Rail Mon premier voyage. Pour ceux qui souhaitent voyager légers, une version jeu de cartes à même été pensée !

Vous en voulez plus ? Découvrez le tout nouveau de la série qui vient tout juste de pointer le bout de son nez : Les Aventuriers du Rail Amsterdam. Dans ce nouvel opus, les joueurs incarnent des marchands au 17ème siècle, qui doivent livrer des pommes de terre et des céréales dans différents marchés de la ville d'Amsterdam.



TATAMOKATSU



8-99



2-5



15 min



QUI SERA
LE DERNIER À
AVOIR ENCORE
DES DOIGTS ;-)



AMBIANCE

RAPIDITÉ

AGILITÉ



HAI !

HAI !



8-99



2-4



15 min

TACTIQUE

RÉFLEXION

AMBIANCE

TYLE

Tourne, retourne ou
fais glisser tes tuiles
jusqu'à la victoire !



Oriflamme OPEN BOUATE Embrassement



Auteurs	Adrien et Axel Hesling
Illustrateur	Tomasz Jedruszek
Éditeur	Studio H
Thème	Médiéval
Mécanisme	Bluff, Combinaison
Age	10 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 3 - 5

Oriflamme – Embrassement est un jeu autonome faisant suite à l'As d'or 2020 Oriflamme. Un an après la mort du Roi, la bataille pour le trône continue de faire rage entre les familles les plus influentes...

Contenu

La boîte comporte 11 cartes Influence par joueur, 70 jetons Point d'Influence, 1 tuile Premier joueur, 1 tuile Sens de résolution, 5 jetons Corruption et 1 règle de jeu.



Comment jouer ?

Au moment de la mise en place, chaque joueur écarte aléatoirement trois cartes de sa main et garde le Jumeau à portée. Une partie se déroule en six tours. D'abord, chaque joueur pose à tour de rôle l'une des 7 cartes de sa main face cachée au début de la file de cartes au centre de la table, à la fin de la file, ou par-dessus l'une de ses cartes déjà dans la file. Puis on active les cartes dans l'ordre de la file. En cas d'empilement, on n'active que la carte supérieure. Si la carte est face cachée, son propriétaire peut la laisser face cachée et y ajouter un Point d'influence, ou la révéler, récupérer les Points d'influence s'y trouvant et appliquer sa capacité. Si la carte est face visible, on applique sa capacité. Plusieurs capacités permettent d'éliminer une autre carte en gagnant un point d'influence. Si cela crée un trou dans la file, on rapproche les cartes. Si plusieurs cartes sont empilées, c'est la carte supérieure qui est éliminée : on protège ainsi celles qui se trouvent au-dessous. D'autres permettent de corrompre des personnages adverses, de gagner des Points d'influence ou d'en faire perdre aux autres... Une fois toutes les cartes de la file résolues, on commence un nouveau tour.

Comment se finit la partie ?

À la fin du sixième tour, celui qui possède le plus de Points d'influence remporte la partie, les jetons encore posés sur les cartes ne comptant pas.

Pour aller plus loin

Oriflamme – Embrassement peut être combiné avec Oriflamme. Pour cela, un joueur répartit les cartes des deux boîtes en cinq piles définies et en pioche 10, puis les autres constituent leur paquet initial avec les mêmes cartes.

S.W



Auteur	Ryan Laukat
Illustrateur	Ryan Laukat
Éditeur	Lucky Duck Games
Thème	Fantastique
Mécanisme	Narratif, Collection
Age	13 +
Durée	90 minutes

Nombre de joueurs 2 - 4

Above and Below est un jeu narratif et de collection, où les joueurs incarnent des villageois qui tentent de reconstruire leur village après avoir été pillés par des barbares.

Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, chaque joueur reçoit un plateau personnel et 3 villageois. À son tour, le joueur actif assigne à un de ses villageois, en le déplaçant sur son plateau personnel, une des actions suivantes :

- **Exploration** : une situation est décrite à partir du livre de rencontres au joueur actif. Celui-ci doit ensuite faire un choix parmi ceux proposés (comme dans un livre dont vous êtes le héros). La réussite ou l'échec de l'exploration dépend du résultat des dés.

- **Construction** : le joueur achète une des cartes Maison disponibles en payant son coût. Ces Maisons offrent des marchandises, des pièces d'argent, des points de victoire ou encore des lits supplémentaires permettant aux villageois de se reposer.
- **Instruire** : le joueur récupère un nouveau villageois disponible en payant son coût. Certains villageois sont spécialisés dans la construction ou l'instruction.
- **Récolte** : le joueur récupère des marchandises générées par les cartes Maison qu'il a en sa possession. Les Marchandises sont disposées par type sur la piste de progression du joueur.
- **Travail** : lorsqu'un villageois travaille, le joueur gagne une pièce d'argent.

Le joueur peut également réaliser des actions gratuites comme acheter une marchandise à un autre joueur, mettre une marchandise en vente ou encore renouveler le choix des maisons. À la fin de chaque manche, pour chaque lit qu'il possède, le joueur peut rendre disponible un de ses villageois pour la manche suivante. Tous les joueurs obtiennent de l'argent en fonction du nombre de marchandises présentes sur leur piste de progression.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève à la fin de la 7ème manche. Pour déterminer le vainqueur, les joueurs comptent leurs points de victoire à partir de la piste de progression, du nombre de Maisons construites, de la réputation, et de cartes bonus.



L'avis des Philiboyz

Les Charlatans de Belcastel



Ce jeu a obtenu le « Kennerspiel des Jahres 2018 », soit une des plus prestigieuse récompense pour jeu « expert » en Europe. Honnêtement, le terme « expert » est ici très discutable. Vous achetez des ingrédients à mettre dans votre sac, puis piochez au hasard ceux-ci pour les mettre dans votre chaudron. Chaque ingrédient a un effet particulier, et si certains se trouvent en trop grande quantité dans votre potion (l'ingrédient déjà présent au début du jeu dans votre sac), celle-ci explose. Cela vous privera, soit des points de victoire, soit du potentiel d'achat de votre tour. La partie se fait en neuf tours, et on ressent bien la montée en puissance de votre potion potentielle. Les achats se font parmi un choix variable d'ingrédients (quatre sets prédéfinis de sept ingrédients mais qui peuvent être mixés). Quelques autres éléments se rajoutent, enrichissant ce jeu : des « queues de rats » aidant les joueurs en retard au score, une potion permettant de retourner un élément dans le sac et un événement chaque début de tour. Un jeu, pas si compliqué, alliant deck/bag building et stop ou encore, agréable et dans un format de partie tenant dans l'heure. Mérite le détour ludique !



Die Quacksalber von Quedlinburg (les Charlatans de Quedlinburg) vous propose de composer des potions miraculeuses (de charlatans) en ajoutant des ingrédients divers et variés. Mais attention à ne pas en mettre trop et ainsi faire exploser votre chaudron ! Ce jeu de l'auteur de The Mind, l'étonnant Wolfgang Warsch allie deux mécaniques de jeu que j'affectionne particulièrement: le deck/bag building et le stop ou encore. Le jeu se joue en 9 manches qui vont aller crescendo dans le nombre d'ingrédients que vous allez intégrer à votre potion. Vous allez donc poser des ingrédients tirés d'un sac pour les jeter dans votre chaudron (sorte de piste dans laquelle il faut aller le plus loin possible). Certains de vos ingrédients risquent de faire exploser votre chaudron si la somme de leur valeur dépasse 7. Il faudra donc s'arrêter à temps mais aller assez loin pour pouvoir scorer et acheter de nouveaux ingrédients (et voilà pour le côté stop ou encore). La valeur atteinte dans votre chaudron vous permettra de gagner des points de victoire et d'acheter de nouveaux ingrédients à ajouter dans votre sac (en cas d'explosion, il faudra choisir entre les deux). Les ingrédients ont différentes valeurs (le nombre de cases qu'il vous permettra d'avancer en le posant dans votre chaudron) et des pouvoirs spécifiques. Le tout étant, dans ses achats, de bien doser ses ingrédients pour mettre en place de bonnes combinaisons pour les manches suivantes. Et voilà donc pour le côté deck/bag building). Ajoutons que la mise en place de départ est modulable avec 4 versions différentes des ingrédients (que l'on peut combiner à sa guise) et un plateau joueur (le chaudron) réversible. Cette combinaison en fait un jeu très agréable, avec juste ce qu'il faut comme tension et comme réflexion. Avec chaque configuration, plusieurs tactiques peuvent émerger et être payantes. Après de The Mind et Très Futé, l'auteur montre ses capacités à faire des jeux vraiment différents. Il sera à suivre pour ses prochains jeux !



Pierre



Etienne

Small World WARCRAFT

Philippe Keyaerts



La guerre pour Azeroth commence
le 11 septembre !



www.daysof wonder.com



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2020 Days of Wonder, Inc.
© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft et le logo Blizzard Entertainment sont des marques commerciales ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Élémentaire mon cher Watson !

*9 jeux pour vous mettre dans
la peau d'un enquêteur*



Sherlock Holmes Détective Conseil

Un jeu coopératif dans lequel vous enquêtez sur les mêmes affaires que le plus fameux des détectives. Suivez les pistes, recueillez les indices. Avec votre équipe, parcourez le Londres victorien et enquêtez sur des affaires criminelles originales à l'aide de journaux d'époque, de votre intuition et de votre esprit déductif. Un jeu de Gary Grady, Jérôme Ropert et Suzanne Goldberg, illustré par Arnaud Demaegd, Pascal Quidault, Neriace et Bernard Bittler, réédité par Space Cowboys en 2016.

CS Files



Un crime horrible a été commis ! Menez l'enquête, étudiez les indices donnés par le médecin légiste et tentez de démasquer le meurtrier qui se cache parmi vous. Mais attention, chacun d'entre vous n'aura droit qu'à une seule accusation. Soyez observateur, car le coupable fera tout pour faire accuser un innocent... Un jeu de Tobey Ho, illustré par Benjamin Carré et Tommy Ng, édité par Iello en 2016.

Détective

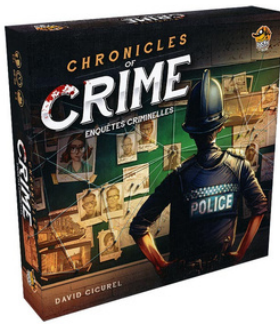


Détective est un jeu coopératif de déduction. Les joueurs incarnent ensemble un enquêteur de l'Agence Antare. Au cours d'une partie, vous devrez agir comme un vrai détective, rassembler des informations et collecter des indices afin de résoudre une affaire. Le jeu s'accompagne d'un site web interactif, où vous trouverez des rapports de témoins, des interrogatoires ou encore des données personnelles. Un jeu de Jakub Łapot, Przemysław Rymer et Ignacy Trzewiczek, illustré par Aga Jakimiec et Rafał Szyma, édité par Iello en 2018.

Mr. Jack Pocket

Retrouvez Holmes contre Mr. Jack, dans un jeu de cache-cache rapide et malin. L'objectif du joueur « Jack » est de réussir à échapper à l'enquêteur avant l'aube ou de quitter le quartier en profitant de l'obscurité. L'objectif du joueur « l'enquêteur » est de découvrir sous quelle identité se dissimule Jack et de l'arrêter avant l'aube. Un jeu de Ludovic Maublanc et Bruno Cathala, illustré par Jean-Marie Minguez et édité par Hurrigan en 2010.





Chronicles of Crime

Chronicles of Crime est un jeu coopératif d'enquête criminelle primé mélangeant un jeu de société, une application et de la réalité virtuelle. Vous et votre équipe serez impliqués dans des affaires criminelles, vous vous déplacerez dans toute la ville, interrogerez des suspects ou des témoins et rechercherez des indices dans des scènes en 3D ! Un jeu de David Cicurel, illustré par Matijos Gebreselassie, Mateusz Komada et Katarzyna Kosobucka, édité par Lucky Duck Games en 2018.

The Key : Vols à la Villa Cliffrock

Une spectaculaire série de vols a eu lieu à la villa Cliffrock et de précieux objets ont été dérobés ! Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices sur les coupables, l'heure du délit, le butin et la fuite des voleurs. En trouvant la bonne combinaison de chiffres, ils mettront les coupables derrière les barreaux. Mais attention, à la fin, ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace ! Un jeu de Thomas Sing, illustré par Timo Grubing, édité par Haba en 2020.



Minuit, Meurtre en Mer

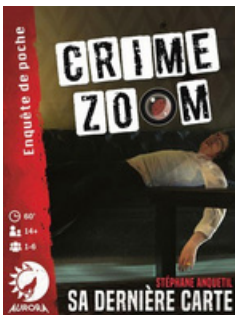
Dans Minuit, Meurtre en Mer, les joueurs incarnent des détectives privés en congrès sur un navire de croisière. Ils apprennent au matin qu'un décès suspect est survenu la veille à minuit. Meurtre, suicide ou accident ? Qui est le responsable parmi les suspects ? Un jeu d'Alain Luttringer, illustré par Baptiste Reymann et Fabrice Weiss, édité par Multifaces Editions en 2017.

Nom d'un renard !

La pouliche mène l'enquête ! Un renard futé a volé l'oeuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. À vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière... Un jeu de Marisa Peña, Shanon Lyon et Colt Tipton-Johnson, illustré par Melaine Grandgirard, édité par Game Factory en 2014.



Crime Zoom - Sa Dernière Carte



Crime Zoom est une gamme de jeux d'enquête en 55 cartes. Cette enquête vous enverra à Brooklyn dans les années 80. Cette scène de crime s'étale sur plusieurs cartes pour former une grande illustration. Et pour enquêter, rien de plus simple. Prenez une carte pour la regarder de plus près. Un élément vous intrigue ? Retournez la carte et découvrez ce qu'est ce petit papier sur la table de chevet. Discutez entre joueurs pour choisir les pistes à suivre. Une fois l'enquête menée, répondez aux questions. Qui est le coupable ? Quelles preuves ? Son mobile ? Et laissez-vous raconter la véritable histoire. Un jeu de Stéphane Anquetil, illustré par Christopher Matt et Sandra Tessieres, édité par Aurora en 2020.



L'avis des Philiboyz

Time Stories



Time Stories fait partie de ces jeux qui vous procurent une expérience ludique unique. Le scénario inclus dans la boîte de base vous transporte au début des années 20 dans un hôpital psychiatrique. À la manière d'un bon vieux « point & click », à vous d'explorer les différents lieux de l'asile pour découvrir le fin mot de l'histoire. Autant dire que j'ai adoré tout simplement ce système de « decksploring ». Impossible pour moi de décrocher du jeu avant de l'avoir complètement exploré. Et après plusieurs échecs (en partie à cause de mes coéquipiers hein), nous sommes arrivés au bout de cette aventure, non sans fierté, la sensation d'avoir accompli un exploit. D'autres scénarios sont prévus, chacun possédant son univers propre. Un système très immersif donc, proche du jeu de rôle, qui vous promet une aventure rare.



Maxime



Nous avons eu la chance d'essayer le prototype du jeu lors de la venue des Space Cowboys à la boutique pour la sortie de Splendor. Nous avons donc pu jouer le premier scénario avec Sébastien Pauchon : résultat, nous ne l'avons laissé partir qu'à 3 heures du matin après des heures de plaisir de jeu pur. Nous étions complètement sortis de l'idée de tester un prototype. Juste jouer, sans analyser, uniquement le plaisir et le challenge de réussir et d'aller au bout de l'aventure. Le système de jeu est vraiment bien pensé et le background est à son service. On ne peut jouer qu'une fois à chaque scénario ? Et alors ? D'abord, vous allez devoir le faire plusieurs fois avant de le réussir. Ensuite certains scénarios seront prévu comme rejouables. Et puis, vous pourrez aussi « faire jouer » d'autres personnes, tout en participant mais en restant un peu en retrait, et vous aurez le plaisir de les voir évoluer dans la même histoire. Essayez-le, c'est un jeu à part !



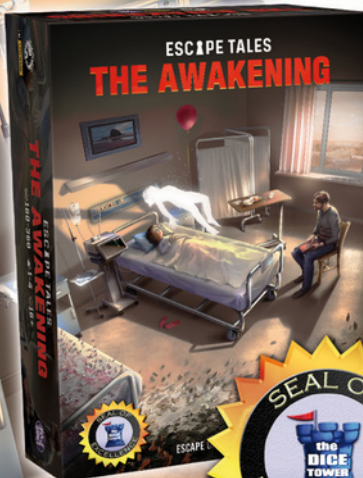
Etienne



Time Stories ou la grosse claque ludique ! Attendu un peu comme le messie pour le rôliste que je suis, Time Stories ne m'a absolument pas déçu et m'aura même surpris plus d'une fois dans ce premier scénario. En termes de jeu c'est très simple, les principes de base s'assimilent rapidement, et tout cela permet réellement de surprendre les joueurs par quelques mécaniques de jeu bien sympa. En fait, dans Time Stories on est guidé par les cartes tout du long. C'est peut être ça qui permet une immersion immédiate dans le scénario. Une fois la partie commencée, on pose son pion, on retourne une carte et on est dedans, tout de suite sans préambule ! Je ne pensais pas pouvoir ressentir ce degré d'immersion autre part que dans un jeu de rôle, et bien monsieur Rozoy et les Space Cowboys nous démontrent ici le contraire ! Oui une bonne grosse claque ! PS : en plus c'est vachement beau.



Guillaume



ESCAPE TALES THE AWAKENING

DÉCOUVREZ LE PREMIER ÉPISODE DE LA SÉRIE ESCAPE TALES

ESCAPE GAME NARRATIF SOUS FORME DE JEU DE CARTES
AVEC DE L'EXPLORATION IMMERSIVE, AUCUNE LIMITE DE
TEMPS POUR RÉSOUDRE LES ÉNIGMES ET DE NOMBREUX CHOIX
QUI RENDRONT CHAQUE PARTIE UNIQUE.



DÉJÀ DISPONIBLE



1-4 JOUEURS



16 ANS ET PLUS



3H



ESCAPE TALES

LOUVEBODY

LE DEUXIÈME VOLET DE LA SÉRIE ESCAPE TALES

PROCHAINEMENT

PRÉPAREZ-VOUS À VIVRE DES DUELS HISTORIQUES !

NAPOLÉON 1807

Après Napoléon 1806, Napoléon 1807 arrive dans un style asymétrique et prenant, en mode course contre la montre, avec une intensité prometteuse dans un vrai duel stratégique.



2 JOUEURS



14 ANS ET +



1h30



Battle Line Médieval

Un classique de Reiner Knizia magnifiquement illustré par Roland MacDonald enfin disponible en français.



2 JOUEURS



12 ANS ET +



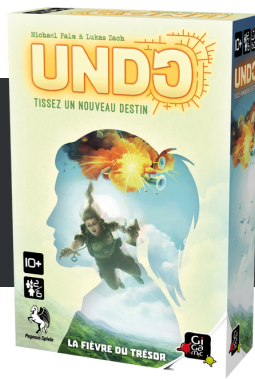
30 MIN

DÉJÀ DISPONIBLES



OPEN BOUATE

Undo



Auteurs	L. Zach, M. Palm
Illustrateur	L. Fröhlich, L. Lenz
Éditeur	Gigamic
Thème	Exploration, Énigme
Mécanisme	Énigme, Coopératif
Age	10 +
Durée	60 minutes

Nombre de joueurs 2 - 6

Undo est un jeu coopératif de voyage dans le temps où les joueurs incarnent des Tisseurs du Destin. Ces derniers parcourent différents moments de la vie d'une personne décédée prématurément afin de la sauver.

Contenu

La boîte comporte 22 grandes cartes Règle, Histoire et Solution, et 59 petites cartes Temps, Enquête, Destin et Indice.

Comment jouer ?

Après avoir pris connaissance d'une carte Histoire, narrant les circonstances du décès, et de la carte Indice associée, les voyageurs temporels jouent alternativement, mais en se concertant pour chaque décision. À chaque tour, un joueur défausse l'une des

9 cartes Temps et retourne la carte Histoire de son choix parmi les 13 sur la table. L'équipe prend alors connaissance de ce qui s'est passé ce jour-là. Elle peut défausser l'une des 4 cartes Enquête pour lire la carte Indice associée au mot en gras sur cette carte Histoire ou sur une carte Histoire précédemment révélée. Puis elle doit choisir d'altérer ce moment en choisissant une voie parmi trois. Chaque décision est associée à une carte Destin précise, que l'on retourne et qui porte une valeur allant de -1 à +2, parfois accompagnée d'une autre conséquence. Les deux autres cartes Destin liées à la carte Histoire (les décisions qui n'ont pas été prises) sont retirées secrètement du jeu, sans que l'on puisse déterminer si elles étaient plus avantageuses ou non.

Comment se finit la partie ?

Quand les joueurs ne possèdent plus de carte Temps, donc après avoir regardé 9 cartes Histoire en plus de la première, la partie s'achève et l'on compare le score obtenu avec les résultats de la carte Solution afin de déterminer à quel point on a réussi l'énigme. D'autres cartes nous racontent alors toute l'histoire et expliquent pourquoi certaines décisions avaient une importance particulière dans la vie de la personne sauvée.

S.W





Auteurs	R. Hoyt, J. D. Kingsley
Illustrateur	Bartłomiej Kordowski
Éditeur	Renegade - Origames
Thème	Enquête
Mécanisme	Coopération, Collection
Age	10 +
Durée	45 minutes

Nombre de joueurs 1 - 4

Spy Club est un jeu d'enquête dans lequel les joueurs incarnent des adolescents détectives. En gérant collaborativement leurs indices et leurs idées, ils devront résoudre l'affaire avant la fuite du suspect.

Contenu

La boîte comporte 8 cartes Personnage, 18 jetons Idée, 4 jetons Intuition, 25 cartes Déplacement, 4 tuiles Indice potentiel, 1 sabot pour les 54 cartes Indice, 1 plateau central, 4 plateaux individuels, une règle de jeu, plus le matériel du mode campagne : 50 jetons, 174 cartes, des autocollants et un bloc-notes.

Comment jouer ?

À son tour, un joueur réalise jusqu'à trois actions parmi quatre. Il peut :

- Retourner les cartes Indice qu'il possède devant lui.
- Déplacer le jeton Intuition de l'une de ses cartes Indice vers une autre, et gagner autant de jetons Idée que de cartes de la même couleur (du même aspect) devant lui.
- Déplacer l'une de ses cartes Indice sous l'un des cinq emplacements du plateau central, en défaussant autant de jetons Idée que l'écart entre cette carte et le jeton Intuition.

- Acquérir une nouvelle carte Indice.

Si son jeton Intuition se trouve sous une carte du même aspect que le jeton Intuition d'autres joueurs, il peut échanger avec eux ses indices ou partager des jetons Idée. On dévoile alors une carte Déplacement indiquant l'éventuelle progression du fugitif et un effet négatif. Quand cinq cartes de la même couleur sont alignées sous le plateau principal, on estime qu'on a résolu un aspect de l'enquête (mobile, suspect, lieu, délit, objet).

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève par la victoire des enquêteurs s'ils ont trouvé les cinq aspects de l'enquête. Ils perdent si le suspect s'enfuit, qu'ils ne possèdent pas assez de jetons Idée, que la pioche de déplacements ou d'indices est vide.

Pour aller plus loin

Spy Club est un jeu évolutif pouvant se pratiquer en campagnes de cinq parties. D'enquête en enquête on tente d'en résoudre une plus grande avec le meilleur score possible, en débloquent de nombreuses nouvelles règles.





Auteur	C. Demaegd, J. Little
Illustrateur	N.C
Éditeur	Space Cowboys
Thème	Science-fiction
Mécanisme	Énigme, Déduction
Age	10 +
Durée	60 minutes
Nombre de joueurs	1 - 6

Unlock ! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Dans ce nouvel opus, les joueurs découvrent trois scénarios qui les plongeront dans l'univers de Star Wars. Ils incarnent tour à tour un Rebelle, un Contrebandier et un Espion Impérial.

Contenu

La boîte comporte trois aventures de 60 cartes chacune, 1 Tutoriel, 1 plan, 1 livret de règles et 1 livret de solutions.

Mise en place

Avant de commencer à jouer, il faut télécharger l'application Star Wars Unlock ! Les joueurs choisissent sur l'application l'aventure qu'ils souhaitent résoudre parmi La Bataille de Hoth, Un Retard inattendu et La Mission secrète de Jedha.

Ils prennent ensuite les cartes qui correspondent et lisent le scénario. Ils se munissent d'un papier et de crayons. À partir de maintenant, il ne leur reste que 60 minutes pour tenter de s'échapper.

Comment jouer ?

Une partie se joue en temps réel. Pour résoudre l'énigme, les joueurs disposent de différentes cartes : les objets (bleus et rouges), les machines (vertes) et les codes (jaunes). En combinant les objets entre eux, les joueurs obtiendront de nouveaux indices qui permettront d'avancer dans l'enquête. Pour manipuler les machines, les joueurs doivent utiliser l'application et appuyer sur les boutons correspondants. Enfin les codes permettront d'ouvrir des cadenas. Les joueurs devront faire preuve d'observation afin de trouver les objets cachés. Mais attention, à la moindre erreur c'est la pénalité.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève soit lorsque les joueurs ont trouvé le dernier code qui permet de résoudre la dernière énigme et d'arrêter le chronomètre (la partie est alors gagnée), soit lorsque le chronomètre touche à sa fin (la partie est alors perdue).



Un jeu de Xavier Violeau, illustré par Pauline Berdal.

DOUDOU

100%
CO-OP

Débusque le Doudou dans sa cachette
avant la tombée de la nuit !

Grâce aux 7 tuiles Indices qu'il a
laissées derrière lui...



Pose tes questions...

Est-ce la
grenouille ?

L'étoile est
complète !
C'est oui !



Obtiens tes réponses grâce
à un système auto-correctif
en dos de tuile...

Le jeu d'enquête
coopératif dès 3 ans !

Bravo, l'enquête avance...

C'est bien
moi !



Reste à trouver
la cachette !



TACO CHAT BOUC CHEESE PIZZA

DÉMO Print & Play

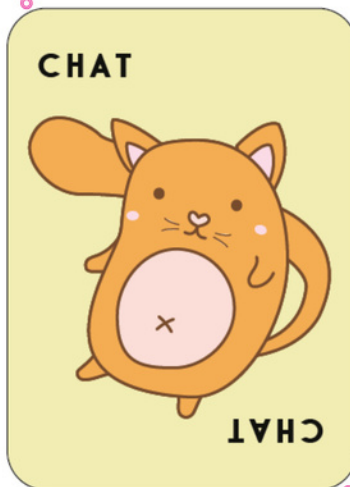
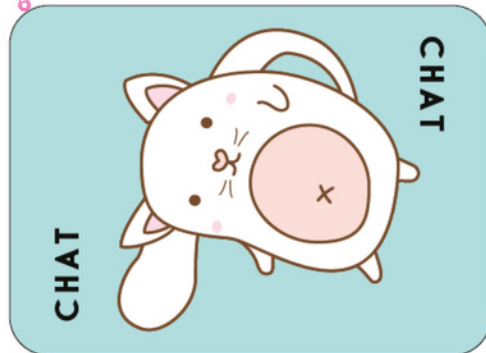
Cette version print & play est une version adaptée pour 2 à 3 joueurs.
La version originale se joue jusqu'à 8 joueurs.

TACO CHAT
BOUC
CHEESE PIZZA!

Gardez bien ces 5 mots
loufoques en tête et trouvez
1 ou 2 personnes pour vous
suivre dans l'aventure !

bit.ly/taco-rules

Scannez le QR Code pour
accéder aux règles !



CHAT



CHAT

TACO



TACO

CHEESE



CHEESE

BOUC



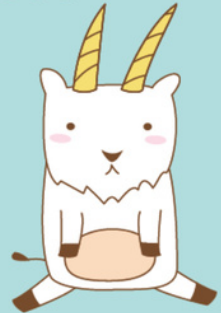
BOUC

TACO



TACO

BOUC



BOUC

CHEESE



CHEESE

PIZZA



PIZZA

PIZZA



PIZZA



MA PREMIÈRE AVENTURE

L'HISTOIRE DONT TU ES LE TOUT PETIT HÉROS



1) Choisis ton univers

DES HISTOIRES À
SE FAIRE LIRE DÈS
4 ANS,
OU À LIRE PLUS
TARD TOUT SEUL
COMME UN GRAND.



2) Choisis ton personnage



3) Choisis ton aventure !





La découverte **OPEN ZE BOUATE** de l'Atlantide

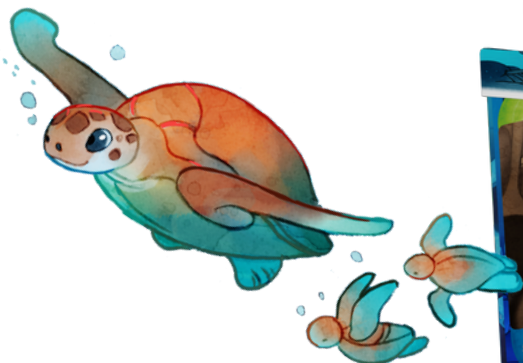
Auteur	Roméo Hénnon
Illustrateur	Jade Mosch
Éditeur	Game Flow
Thème	Océan, Fantastique
Mécanisme	Exploration
Age	4 +
Durée	15 minutes

Nombre de joueurs 1 - 2

La découverte de l'Atlantide est un livre dont vous êtes le héros de la gamme de livres jeunesse « Ma première aventure ». L'histoire évolue en fonction des choix que vous ferez. Dans cet album, vous incarnez un aventurier parti à la recherche des trésors mystérieux de l'Atlantide, à bord de son sous-marin.

Contenu

Ce livre-jeu contient quatre roues qui permettront d'ajouter de nouvelles inventions à votre sous-marin tout au long de l'exploration.



Comment jouer ?

Avant de commencer, tournez les roues sur les cases vides et choisissez dans quel sous-marin vous allez voyager : l'Espadon, fin et rapide, la Manta, gracieuse et maniable ou le Béhémot, gros et solide. Vous êtes maintenant prêt pour partir à l'aventure. Commencez à lire l'histoire. Lorsque vous rencontrez une page découpée en trois, vous devez choisir quel chemin emprunter, puis laissez-vous guider. Vous pourrez ainsi améliorer votre sous-marin en ajoutant de nouvelles idées tout au long de l'exploration. Mais l'aventure est dangereuse et votre sous-marin risque d'avoir des fuites. Chaque fois que vous améliorez ou que vous endommagez votre sous-marin, tournez la roue correspondante.

Comment se termine l'expédition ?

Lorsque vous arrivez à la dernière page, en fonction du nombre de fuites que vous avez subies pendant votre expédition, vous pourrez peut-être découvrir le trésor de l'Atlantide !





Auteurs	V. Bianca, E. Preston
Illustrateurs	N. Hubert, M. Maigret
Éditeur	Lubee
Thème	Aventure, Exploration
Mécanisme	Placement, Déduction
Age	8 +
Durée	30 - 45 minutes

Nombre de joueurs 3 - 5

Guardians of Legends est un jeu d'association d'images où les joueurs cherchent des trésors et s'efforcent d'aider les autres à trouver le leur. Pour cela, ils pointent sur des cartes des indices caractérisant l'île où il est dissimulé.

Contenu

La boîte comporte 24 tuiles Île, 24 cartes Lieu, 35 cartes Carte postale, 15 pions Bateau d'exploration, 26 cartes Récompense (Trésor et Légende), 20 jetons Indice, 20 pastilles Feu, 120 jetons Pièce (d'or et de légende) et une règle de jeu.



Comment jouer ?

Au début du tour, on dévoile deux cartes postales. Les joueurs y posent un jeton Indice pointant vers un élément en lien avec l'île qu'ils doivent faire deviner. Ils placent ensuite leurs deux pions Bateau d'exploration sur deux îles. La face visible rappelle à qui ils appartiennent, et la face cachée de quel joueur on tente de retrouver le trésor. Quand tous les bateaux ont été placés, on les retourne. Si un joueur a trouvé le trésor, il reçoit 2 pièces (1 s'il n'était pas le premier), et celui qui donne l'indice en reçoit 2 (3 si plusieurs l'ont trouvé). Dans le cas d'une légende, ils obtiennent tous une pièce de légende. Si un joueur a placé son bateau à côté d'une île où se trouvait le trésor recherché, on y place une pastille Feu de position. Les îles où un trésor a été découvert sont retournées, et une nouvelle carte postale (pour un maximum de trois en jeu) est dévoilée avant de commencer le tour suivant.

Comment se finit la partie ?

Quand un joueur au moins possède 12 pièces, celui qui en a le plus remporte la partie.

Pour aller plus loin

Une fois les règles de base maîtrisées, les joueurs sont invités à passer au niveau suivant :

- Au niveau 2, on ne retourne plus les îles retournées et on n'utilise plus les feux de position.
- Au niveau 3, un joueur ayant fait trouver une légende en applique le pouvoir en plus de gagner la pièce correspondante.
- Au niveau 4, dès qu'un joueur a posé son premier indice sur une carte postale, tous n'ont qu'une minute pour poser leur indice et leurs bateaux.

S.W



Auteur	Anthony Perone
Illustrateur	Waltch Pierre
Éditeur	Blue Orange
Thème	Exploration
Mécanisme	Combinaison, Coopératif
Age	7 +
Durée	10 minutes

Nombre de joueurs 1 - 6

Knock, Knock ! Dungeon ! est un jeu coopératif d'exploration de donjon en temps limité, où l'on tentera de récupérer des coffres sans déclencher l'alarme, donc en réduisant la menace des pièces traversées grâce aux cartes de nos mains.

Contenu

La boîte comporte 63 cartes Donjon, 12 jetons Temps, 4 jetons Grimoire, 1 jeton Parole/Silence et 1 sablier de 6 minutes.

Comment jouer ?

Une carte Donjon est placée face visible au centre de la table, les joueurs en reçoivent d'autres pour former leur main et le sablier est retourné. À son tour, un joueur commence par poser une carte de sa main, de façon à ce que le numéro présent dans l'un de ses coins recouvre un coin d'une carte déjà présente. S'il s'agit d'une carte Créature, on y place des jetons

Temps. Si elle porte un symbole Parole, on retourne le jeton Parole/Silence, indiquant si l'on a le droit ou non de communiquer et ainsi de coordonner nos actions. Quand on recouvre une salle vide, la somme des valeurs dans ses quatre coins ne doit pas excéder 5, sans quoi on perd la partie. Quand on recouvre une créature avec un niveau de danger de 5 ou moins, elle est vaincue et ses jetons Temps retournent à la réserve. Si la somme excède 5, elle reste seulement en jeu. On retire ensuite un jeton Temps de chaque créature en jeu. Si le dernier jeton d'une carte est retiré, la partie est perdue. Enfin, on pioche une nouvelle carte et un nouveau tour commence.

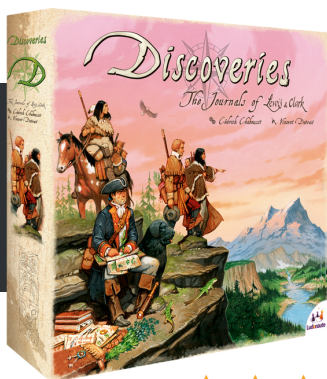
Comment se finit la partie ?

Les joueurs remportent la partie en triomphant du chevalier noir (la dernière carte du donjon) en moins de six minutes. La plus longue série de cartes portant un symbole de coffre octroie en outre autant de points.

Pour aller plus loin

Une variante Aventure propose de réaliser quatre parties d'affilée. À chaque victoire, on remporte un jeton Grimoire offrant un bonus redoutable à usage unique. Lors de la mise en place de chaque niveau, on ajoute à la pile Donjon de nouvelles cartes accroissant progressivement la difficulté des parties.





L'avis des Philiboyz

Discoveries



Lewis & Clark découvrent les dés ! J'étais assez curieux de découvrir comment l'auteur avait bien pu modifier son Lewis & Clark pour en faire une version dés, le jeu est-il vraiment différent, fait-il doublon, garde-t-il sa profondeur ? Eh bien, après quelques parties, je dois avouer que le pari est gagné. J'ai même tendance à le préférer à son grand frère. Plus nerveux, plus dense, ramassé avec des choix tout aussi frustrants, une interaction qui est préservée... bref une vraie réussite. La sensation de la version classique de n'explorer qu'une infime partie du paquet de cartes n'est pas du tout présente. Le hasard des dés est bien contrebalancé par les choix multiples que l'on peut faire pour les utiliser. Plusieurs chemins vers la victoire sont possibles. Cerise sur le gâteau, après une partie, le jeu est très simple à expliquer. Bon, allez j'y retourne !



Des Indiens et des Dés ! C'est une troisième tentative réussie d'une adaptation d'un « gros » jeu en une version avec des dés et moins chronophage. Après Race for the Galaxy, puis Nations, voici la version simplifiée de Lewis & Clark, excellent jeu s'il en est, mais nécessitant tout de même deux bonnes heures de votre précieux temps. Ici Discoveries, et pour la moitié de ce temps, vous offre un jeu bien complet, au hasard assez bien maîtrisé (eh oui il y a des dés !). Le but est de traverser les régions de ce vaste nouveau continent américain, cartographiant, prélevant des échantillons de faune et de flore, pactisant avec les nombreuses tribus indiennes peuplant ces vastes étendues inexplorées. Quand on se repose, on reprend des dés, soit les siens, soit tous ceux sur l'un des côtés du plateau, donc des siens, des Indiens (dés gris) et des adversaires. Cela crée une dynamique, un tempo, une interaction particulière, sur l'utilisation des dés adverses et la récupération des siens propres... délicieux. Pour moi, l'adaptation est vraiment très réussie, un petit jeu rapide, profond, interactif, au thème extrêmement bien rendu, en grande partie grâce aux illustrations, mais pas seulement... Je la préfère presque à la version costaud originale, et c'est pas peu dire !



Etienne



Pierre



NOUS METTONS L'ACCENT SUR LES BONS JEUX !



**Chafouin ?
Récupérez plus d'or
que vos adversaires !**



**Optimisez vos combos
et leurs enchaînements !**



**Card Crafting :
améliorez vos cartes
à chaque tour !**



**Saurez-vous faire
triompher l'amour ?**



**Retrouvez l'ensemble de nos jeux,
en vidéo sur notre chaîne Youtube.
www.atalia-jeux.com**

Paroles de Joueurs

Quel est le jeu qui vous a fait basculer dans l'univers des jeux de société modernes ?

Xavier Calmes

C'était il y a plus de dix ans, nous étions jeunes, un groupe de copains soudés. Nous organisions souvent des soirées en petit comité dans la cabane au fond du jardin de Jordan, notre repaire en somme. Tous animateurs en accueil de loisirs, nous avions récupéré un Jungle Speed. Nous en avons tué des Jungle Speed, mon papa nous fabriquait de nouveaux totems en bois ! Étant un peu collectionneur, j'ai vite commencé à acheter d'autres versions, puis d'autres jeux !



Julien Vergonjeanne

L'un des premiers souvenirs de jeu moderne c'était un Noël. Mon frère avait reçu HeroQuest. Moi j'étais jeune je ne pigeais rien mais le frangin me guidait pendant qu'il faisait le maître du donjon. Mais j'ai tellement adoré les figurines et le mobilier que depuis ce jour je suis devenu fan de Med-Fan. Quelques années plus tard en centre aéré de Savigny on m'a initié à AD&D avec un MJ au top (Jean Philippe si tu es là merci) puis je me suis concentré sur le jeu vidéo. Il y a 6 ans on m'a fait jouer à Talisman et 7 Wonders et j'ai su à ce moment que le jeu de société serait ma nouvelle passion !

Jb Le Meeple

Après une enfance bercée dans les jds classiques (Risk, Monopoly,...), j'avais quitté cet univers. J'y suis revenu par la petite porte 10 ans plus tard : par les figurines ! Amateur de maquettes et dioramas, mais aussi fan de Star Wars, je me suis intéressé aux figurines d'Assaut sur l'empire ! J'ai commencé par les petites extensions sans même connaître la boîte de base. De fil en aiguille, je me suis plongé dans ce jeu puis dans l'univers ludique en général. J'étais ferré ! Plus possible de faire machine arrière ! J'ai passé de nombreux caps depuis : joueur, traducteur et depuis peu reviewer ! La passion je vous disais !





Gaëlle Réminiac

Souvenir de fac, on jouait au tarot africain avec des amis tous les midis en attendant la reprise des cours. Et puis un jour, un pote a ramené Shadow Hunters. Et à partir de là, on a mis beaaucoup de temps avant de s'en lasser, on aimait bien se taper je crois ! Mais mes plus belles amitiés s'y sont créées, c'était le rendez-vous du midi avec le groupe, que de bons souvenirs. Ça nous a tous ouvert sur le monde du jeu et les soirées jeux de société ont suivi !

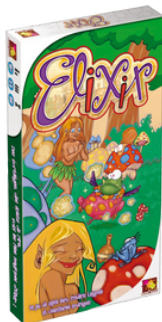
Nicolas Demesse

Mémoire 44. Il me faisait de l'oeil depuis plusieurs mois.... et c'est lors du salon « Le Monde du Jeu » à Paris en 2009 où j'ai pu me rendre que j'ai craqué. J'ai découvert tout le monde ludique que je ne connaissais pas vraiment. Depuis, je n'arrive pas à me « sevrer ». Il y a beaucoup de nouveautés (peut être trop ?) et chacun y trouve son goût. Une fois rentré, j'ai pu faire ma première partie avec mon fils qui à l'époque n'avait que 6 ans. Il a adoré. Ce jeu ressort régulièrement à la maison.



Carole

Il y a un certain nombre d'années, est arrivé sur notre table Élixir, s'en est suivi de nombreuses parties ponctuées de saperlipopette et autres poil au.... de là est née une devise : « Life is elixir ». Puis découverte de Carcassonne, auquel nous avons rajouté des extensions puis celle du dragon, on a bien failli perdre ma meilleure amie. Et après Les Aventuriers du rail, ça y est, sans s'en rendre compte, j'étais remordue par les jeux... (oui, remordue car j'étais tombée dans l'univers des boutiques Descartes, donjons et stratégie quand j'étais petite...)



Julien Dudje

Bonne initiative ! J'ai découvert Les Aventuriers du rail Europe, en version XXL au festival de l'alchimie du jeu à Toulouse, c'était en 2008 ou 2009. J'ai aussi découvert beaucoup d'autres jeux, mais celui-là a été un coup de cœur, tellement que depuis, j'ai toute la collection ! Plus jeune, je faisais des concours de belote, tarot et rami avec ma grand-mère, sans que ça ne me passionne autant que maintenant. J'ai à présent une petite collection de + ou - 130 jeux. C'est peu comparé à d'autres, mais ça me convient, et j'ai encore (beaucoup?) de place... au grand dam de ma compagne...



*Si vous souhaitez répondre à la prochaine question de « Parole de joueurs », rejoignez-nous sur la page Facebook de **Grammes Édition***

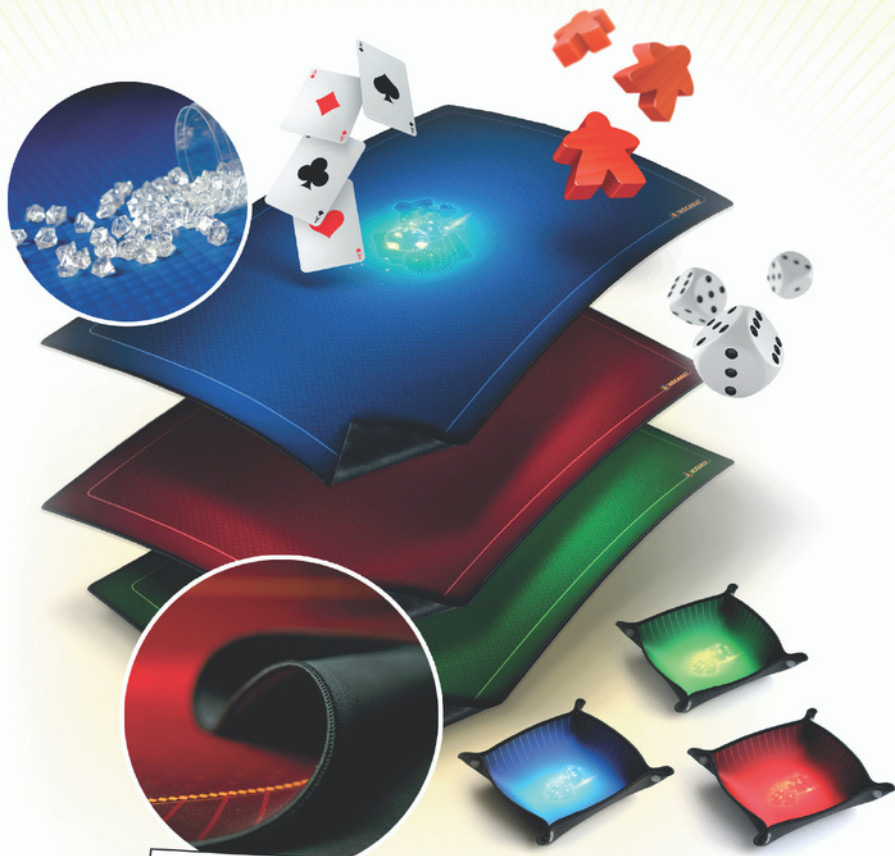




WOGAMAT®

TAPIS DE JEUX POUR LES VRAIS JOUEURS...

WOGAMAT® est une marque déposée du Studio STRATOSPHERES. Tapis disponibles dans toutes les boutiques de jeux, distribués par Blackrock GAMES

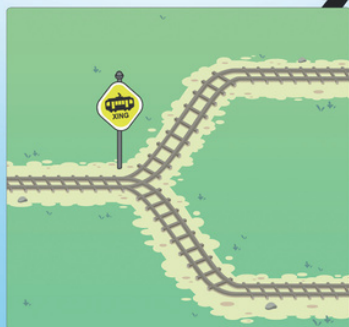
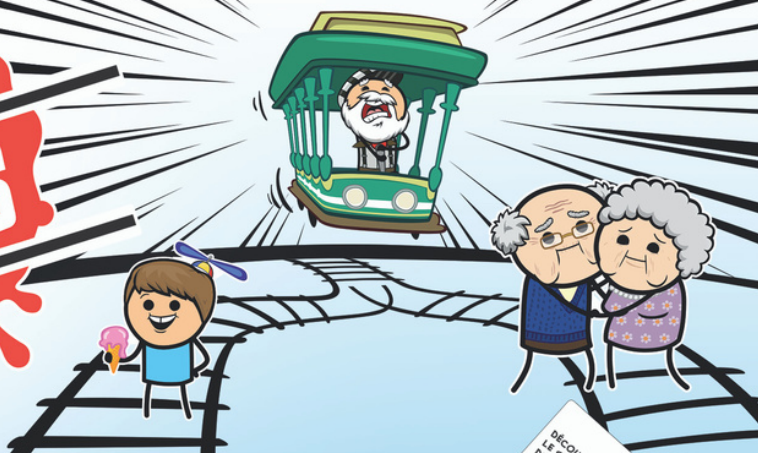


JE JOUE SUR UN
WOGAMAT!



REJOIGNEZ-NOUS !

DILEMME EXPRESS



DISPONIBLE EN BOUTIQUE
EN OCTOBRE 2020