

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 40 - DÉCEMBRE 2023



**LOKI**

Discussion avec  
**Marion Stromboni**

**L'ANFEUST**  
de TROY



Carnet d'auteurs, d'éditeur et scénariste

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

JEU LIVRE D'AVENTURE

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

L'ombre de Sauron s'est abattue sur la Terre du Milieu. L'Anneau Unique doit être détruit. Revivez les moments iconiques des films dans le jeu livre d'aventure Le Seigneur des Anneaux



Jouez avec des figurines détaillées



8 expériences uniques



Résistez à la corruption de l'Anneau Unique



Âge : 10+ • 1 à 4 joueurs

Ravensburger

Âge : 10+ | 1 à 4 joueurs | 20 min/chapitre

Ravensburger

- 4 TOP 10**  
Top des ventes d'octobre 2023
- 6 Open Ze Bouate**  
Syllabus
- 7 Open Ze Bouate**  
Des Souvenirs Plein le Ciel
- 8 Open Ze Bouate**  
Bermuda Pirates
- 10 PhiliBulle**  
Discussion avec Marion Stromboni de Loki
- 12 Open Ze Bouate**  
Fluffy Valley
- 14 Open Ze Bouate**  
Monumental
- 15 Expo Photos**  
Monumental
- 16 Open Ze Bouate**  
Mosaic - Chroniques d'une Civilisation
- 18 Jeu de Démo**  
Acrylogic
- 20 Open Ze Bouate**  
Vagrantsong
- 21 Open Ze Bouate**  
Les Châteaux de Bourgogne - Deluxe
- 24 Dossier Spécial**  
Lanfeust de Troy
- 35 Open Ze Bouate**  
Dossiers Criminels
- 36 Open Ze Bouate**  
Perspectives
- 38 Open Ze Bouate**  
The Hunt
- Paroles de Joueurs**
- 40** Quel est LE jeu que vous souhaiteriez voir au pied de votre sapin de Noël cette année ?
- 42 L'œil de Martin**  
Une BD de Martin Vidberg

**Publication / Régie pub**

Grammes Édition  
9 rue de la chapelle  
53470 Commer  
info@grammesedition.fr  
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

**Directrice de publication**

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

**Diffusion**

Philibert - 12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg  
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35  
Tirage à 30 000 exemplaires  
Imprimé par Imprimerie Rochelaise



1

## #1 Sea Salt & Paper - Extra Salt

Sea Salt & Paper - Extra Salt est une mini-extension pour le jeu Sea Salt & Paper qui ajoute 5 nouveaux types de cartes : la méduse, le homard, le panier de crabes, l'étoile de mer et l'hippocampe.



## #2 Sky Team



2

Sky Team est un jeu coopératif, pour 2 joueurs, dans lequel vous incarnez une équipe de pilotes aux commandes d'un avion de ligne. Ensemble, prenez place dans votre cockpit, coordonnez vos efforts et tentez de faire atterrir votre avion. De Montréal à Tokyo, chaque aéroport propose son lot de défis.



## #3 Exit - Calendrier de l'Avent À la Poursuite du Livre d'Or



3

La gamme Exit reprend du service et se met aux couleurs de Noël avec À la Poursuite du Livre d'Or, un jeu d'échappement qui revisite de manière originale le concept du calendrier de l'Avent.



## #4 Forêt Mixte



Dans Forêt Mixte, les joueurs s'affrontent pour rassembler les arbres les plus harmonieux et attirer les espèces, créant ainsi un habitat écologiquement équilibré pour la flore et la faune. Préparez-vous à créer un écosystème où faune et flore cohabitent en harmonie.



## #5 Sea Salt & Paper



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



## #6 Welcome Édition Collector



Le fameux flip & write revient dans une édition Collector proposant l'intégralité de la gamme Welcome to your Perfect Home plus 3 extensions, un mode solo pour chaque version, 35 cartes Objectif et 3 cartes Travaux inédits, tout cela avec feutres et fiches effaçables.



## #7 Knarr



Vous êtes le chef d'une bande de vikings que vous envoyez vers de nouvelles destinations. Gérez le recrutement de votre équipage et choisissez les meilleurs territoires à explorer. Selon les destinations que vous atteignez et les vikings qui vous accompagnent, vous pouvez améliorer votre renommée pour gagner encore plus de richesses.



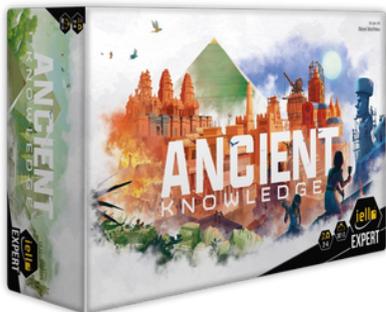
## #8 Terraforming Mars - Le Jeu de Dés



Basé sur le jeu de stratégie à succès Terraforming Mars, Terraforming Mars : Le Jeu de Dés combine 60 dés personnalisés et 159 cartes différentes pour une expérience ludique rapide et simple d'accès en famille ou entre joueurs experts.



## #9 Ancient Knowledge



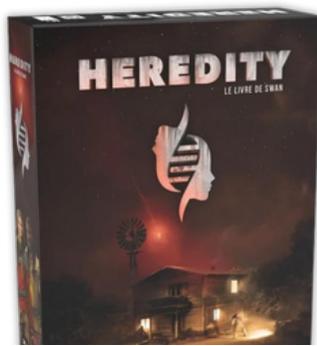
Dans ce jeu de stratégie, incarnez un des plus anciens bâtisseurs de ce monde, les derniers héritiers d'une illustre civilisation. Utilisez vos connaissances pour que sa grandeur perdure dans le temps ! Optimisez la synergie de vos cartes et construisez des monuments étonnants pour commémorer la gloire de votre civilisation.



## #10 Heredity



Heredity est un jeu coopératif et narratif pour 1 à 4 joueurs où vous incarnez le destin d'une famille dans un univers post-apocalyptique. Votre aventure se déroule sur 5 chapitres qui forment une campagne.





# Syllabus OPEN ZE BOUATE DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Harris Tsagas, Urtis Sulinskas
<b>Illustrateur(s)</b>	Wouter Pasman
<b>Éditeur(s)</b>	Gigamic
<b>Thème(s)</b>	Onirique
<b>Mécanisme(s)</b>	Vocabulaire
<b>Âge</b>	4+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

## Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs positionnent au centre de la table des cartes Image pour former une grille de 5x5. Ils positionnent ensuite les pions Astronaute, le pion Lune et les étoiles comme indiqué sur la carte Grille préalablement choisie.

Chacun leur tour, les joueurs déplacent leur Astronaute afin de récupérer les étoiles de leur couleur. Pour avancer leur Astronaute, les joueurs doivent nommer un mot en rapport avec l'image sur laquelle ils se trouvent. Ils déplacent ensuite leur Astronaute d'autant de cases qu'il y a de syllabes dans le mot. Si l'Astronaute s'arrête sur une case où se trouve une étoile de sa couleur, le joueur la récupère.

## Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'un joueur, qui a récupéré toutes ses étoiles, atteint la lune. Les joueurs terminent le tour. Tous ceux ayant atteint la lune avec toutes leurs étoiles gagnent la partie.

Ce matin, au réveil, les animaux astronautes, Tigre, Panda, Crocodile et Pieuvre, ont réalisé qu'ils n'arrivaient plus à se souvenir de leurs rêves. Dommage, car ils étaient remplis de merveilleuses images ! Heureusement, il existe une solution... enfiler leur tenue d'astronaute et voyager d'image en image à travers le ciel pour reconstituer leurs rêves perdus. Les étoiles et la lune sont là pour illuminer le chemin et faire scintiller leurs souvenirs disparus !





<b>Auteur(s)</b>	Reiner Knizia
<b>Illustrateur(s)</b>	Seppy
<b>Éditeur(s)</b>	Space Cow
<b>Thème(s)</b>	Onirique
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection, Mémoire
<b>Âge</b>	5+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

À son tour, le joueur déplace son bateau de tuile Nuage en tuile Nuage. Si celui-ci est occupé par un autre bateau, le joueur saute par-dessus et pose son Bateau sur le Nuage suivant. Il doit s'arrêter lorsque son Bateau :

- s'aimante à une tuile Nuage.
- atteint une case Souvenir de sa couleur. Le joueur récupère la tuile Souvenir et la place face visible devant lui.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

### Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a réuni toutes ses cartes Souvenir. Il remporte la partie.

### Pour aller plus loin

Les artistes en herbe peuvent personnaliser leurs cartes Souvenir grâce aux planches vierges prédécoupées présentes dans la boîte.

La mémoire de vos grands-parents leur joue des tours et certains de leurs souvenirs les plus précieux disparaissent peu à peu. Partez à leur recherche à bord de votre bateau de papier, voguez de nuage en nuage afin de les aider à se rappeler des bons moments passés.

### Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs positionnent aléatoirement les tuiles Nuage (aimantées et non aimantées) sur les nuages du plateau Ciel, ainsi que leur pion Bateau avec leur socle aimanté sur le nuage central. Ils placent devant eux leur paquet de cartes Souvenir.





<b>Auteur(s)</b>	Jepe Norsker
<b>Illustrateur(s)</b>	Crazy Games 3D, Alain Dion
<b>Éditeur(s)</b>	FoxMind
<b>Thème(s)</b>	Pirates
<b>Mécanisme(s)</b>	Dextérité, Mémoire
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Des pirates téméraires tentent de mettre la main sur des trésors enfouis sur une île secrète du redouté Triangle des Bermudes. Déjouez-vous les pirates adverses en guidant votre bateau au travers des tourbillons cachés pour en rapporter les trésors ?

**Comment jouer ?**

Avant de commencer, les joueurs installent au centre de la table le plateau de jeu et les sous-plateaux modulaires. Les trésors sont placés sur l'île située au centre du plateau. Chacun reçoit un bateau et un ensemble de bouées dont le nombre varie en fonction du niveau de difficulté souhaité.

À son tour, le joueur pousse son bateau par l'arrière pour le faire avancer. Lorsqu'il atteint l'île centrale, il peut charger un trésor correspondant à la couleur du quai où il s'est arrêté. Il peut décider de continuer son voyage, en se déplaçant vers les autres quais pour récupérer d'autres trésors, ou retourner sur son île afin d'y déposer son butin.

Lors de son déplacement, si le bateau du joueur bascule en avant, piégé par un tourbillon aimanté, son tour prend fin immédiatement. Les trésors récupérés sont perdus et laissés dans l'océan. Tous les joueurs pourront tenter de les récupérer à leur tour.

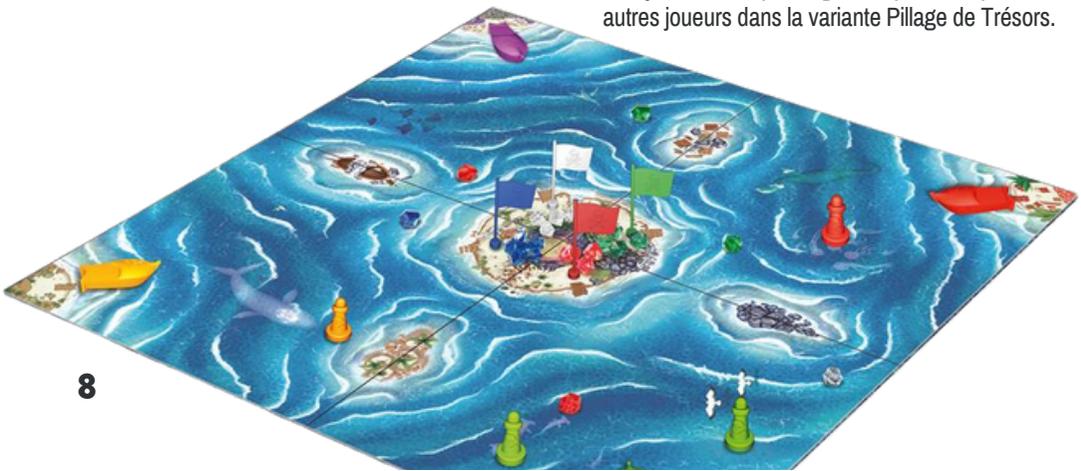
À la fin du tour, un joueur peut positionner une bouée n'importe où, par exemple pour indiquer l'emplacement d'un tourbillon. Elle pourra être déplacée et enlevée.

**Fin de partie**

La partie se termine lorsqu'un joueur a réuni un trésor de chaque couleur sur son île. Les joueurs terminent le tour. Tous ceux possédant un trésor de chaque couleur sur leur île remportent la partie.

**Pour aller plus loin**

Les joueurs les plus aguerris pourront piller l'île des autres joueurs dans la variante Pillage de Trésors.





**Bienvenue dans...**

**FAÎTES RÊVER  
LES TOUT-PETITS !**

**le monde...**

**AUCUN DOUTE  
POSSIBLE AVEC NOS  
INCONTOURNABLES !**



**du jeu !**



**RELEVEZ DE NOUVEAUX  
CHALLENGES LUDIQUES !**

  
**blue orange™**





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

Qui suis-je ? Je suis Madame LOKI : j'édite des jeux de Wouf pour enfants. J'évolue dans le monde ludique depuis une douzaine d'années... voire un peu plus puisque j'ai eu la chance d'avoir une maman ludothécaire qui me faisait découvrir chaque semaine de nouveaux jeux. L'héritage familial s'est petit à petit mué en passion. Alors, lorsque l'opportunité s'est présentée d'en faire mon métier, j'ai (forcément) sauté sur l'occasion, tout d'abord en tant que Chef de projet (de jeux très très variés) puis au titre de Brand Manager ou de Chef de Gamme.



**Dans quel contexte la maison d'édition Loki a-t-elle été créée ? Quels étaient les envies et les objectifs ?**

Le jeu de société a vécu un renouvellement incroyable cette dernière décennie, avec l'émergence d'une offre foisonnante pour adultes et un public de plus en plus averti. En parallèle on s'est dit : « pourquoi les enfants n'y auraient-ils pas droit, eux aussi ? ».



Nous sommes en 2018. L'idée est alors de proposer la même qualité de divertissement mais adaptée aux enfants de moins de 8 ans ! Le postulat est le suivant : les joueurs d'hier étant devenus parents, ils veulent retrouver le même plaisir de jeu à partager avec leurs enfants, se faire surprendre par des mécaniques malines, plonger ensemble dans des mondes imaginaires colorés, joyeux, fantastiques. LOKI est né pour apporter une réponse à cette évolution des (petits) joueurs en apportant une alternative aux jeux classiques pour enfants. Érigé en studio de développement, piloté par de (grands) enfants, LOKI a son identité propre, ses codes, sa mascotte (un charmant corgi farceur et aventurier, vous le reconnaissez ?).



@LOKI2023



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

On choisit un jeu parce qu'il nous fait vibrer, parce qu'on le juge novateur, futé et inattendu. Trois axes caractérisent LOKI : c'est tout d'abord son univers esthétique fourmillant de détails et servant la narration. C'est ensuite sa qualité d'édition : l'ergonomie, la scénarisation et le matériel, à la fois robuste pour durer et adapté pour favoriser l'immersion. C'est enfin, évidemment, sa profondeur mécanique : ce moment où vous écarquillez les yeux en vous disant « hey c'est malin, ça » ! Eh bien cet amalgame de sensations résulte d'innombrables heures d'échanges passionnés entre auteur/trice et chef/fe de projet !

En termes de process, nous recevons beaucoup de jeux pour lesquels nous faisons une première sélection, drastique. Puis nous allons le tester en école, chaque semaine, où nous sommes accompagnés par des professionnels de la petite enfance. Et enfin nous échangeons avec les commerciaux pour ne garder que les jeux qui survivent à ces différentes étapes. Aujourd'hui nous proposons une trentaine de références, avec différents prix et formats, qui nous permettent de

structurer notre offre pour proposer l'ADN LOKI à travers différents types de supports : jeux de société, puzzles, casse-têtes...

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

Suite à l'engouement que l'on a rencontré auprès d'un public de petits joueurs, nous avons travaillé sur **Cache-Cache Loustic**, un jeu de Bertrand Roux dédié aux 3+ prévu pour le début d'année prochaine. Une partie de cache-cache dans un univers 3D incroyable où il faudra trouver la meilleure cachette pour que le loup ne vous trouve pas à travers son masque. La recherche et développement a été un long combat pour s'assurer que l'expérience de jeu soit optimale, et que le matériel résiste aux manipulations répétées des petites mains. Assez tôt, nous avons missionné Alena Tkach, illustratrice ukrainienne, sur ce jeu. Mais la guerre a éclaté et nous avons dû repousser ce projet pour que cela puisse se faire dans de bonnes conditions. Sans regret, tant le résultat est mignon !

Nous travaillons aussi sur de nouvelles enquêtes de la sémillante **Détective Charlie** de Théo Rivière avec les Fées Hilaires : il faudra résoudre de nouvelles intrigues à Mysterville, mais sous une forme inédite de jeu... En voilà bien des mystères !

Enfin, on espère pouvoir présenter en 2024 une gamme de livres-jeux inédite, où, munis de figurines, les enfants pourront déambuler dans les différentes pages univers pour donner vie à leurs histoires et développer leur imaginaire.





<b>Auteur(s)</b>	M. Rambourg, T. Riviere
<b>Illustrateur(s)</b>	Marko Renko
<b>Éditeur(s)</b>	Loki
<b>Thème(s)</b>	Animaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopératif, Placement
<b>Âge</b>	6+
<b>Durée</b>	25'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

À son tour, le joueur déplace un Chien de prairie, tête en bas, dans un emplacement libre du plateau Prairie et applique l'effet correspondant (placer des ressources sur le plateau Terrier, piocher des ressources dans les sacs, piocher une carte Castor pour bénéficier d'une amélioration...).

Lorsque tous les Chiens ont la tête en bas, la manche est terminée et une nouvelle se prépare. Ainsi, les joueurs retournent tous les Chiens de prairie, piochent une carte Dangers en appliquant son effet (enlever des ressources ou un Chien de prairie, bloquer un emplacement du plateau Prairie) et avancent l'aiguille du plateau Saison d'une zone.

**Fin de partie**

La partie se termine :

- quand le plateau Terrier est rempli. Les joueurs remportent la partie.
- quand l'aiguille du plateau Saison atteint la zone hiver. Les joueurs finissent la manche en cours et comptent leurs ressources pour connaître leur score.

Les feuilles des arbres commencent à rougir : l'automne ne va pas tarder ! Il est donc grand temps de préparer le terrier pour l'hiver et de constituer des réserves pour nourrir la colonie. Au travail ! Récoltez des baies et du miel pour ravir vos estomacs, ainsi que de la paille pour rendre vos lits plus douillet. Mais prenez garde : la prairie n'est pas sans danger !

**Comment jouer ?**

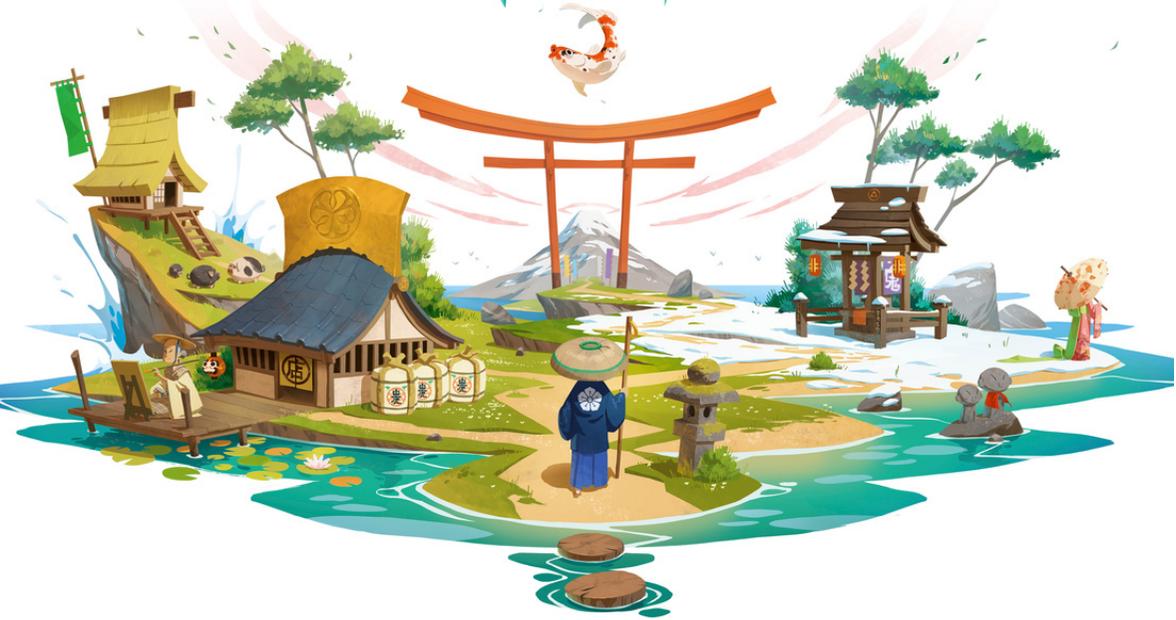
Avant de commencer, les joueurs placent les 4 figurines Chien de prairie têtes en haut dans des emplacements du plateau Prairie. Ils positionnent sur le plateau Terrier des jetons Hérisson et Paille en fonction du niveau de difficulté choisi. Les autres jetons sont posés à côté des plateaux, ainsi que les cartes Castor, le sac Buisson et le sac Galerie. Les cartes Danger sont posées face cachée sur le plateau Saison et l'aiguille de ce plateau est dans la zone été.



- Antoine Bouza -  
- Naïade -

# TOKAIDO®

東海道



## 10 ANS DÉJÀ !

TOKAIDO FÊTE SON 10<sup>E</sup> ANNIVERSAIRE  
AVEC UNE NOUVELLE ÉDITION !



"Un classique à avoir dans sa ludothèque"  
- MARTIN D'UN MONDE DE JEUX.



WWW.FUNFORGE.FR



@FUNFORGE



<b>Auteur(s)</b>	Matthew Dunstan
<b>Illustrateur(s)</b>	Divers
<b>Éditeur(s)</b>	Funforge
<b>Thème(s)</b>	Civilisations
<b>Mécanisme(s)</b>	Deckbuilding, Conquête
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	60' - 120'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4 / 5

Dans **Monumental**, développez votre petit village de l'antiquité à l'époque moderne pour en faire la plus grande civilisation que la Terre ait portée !

### Comment jouer ?

Commencez par choisir votre civilisation et composez une grille de 3x3 (votre cité) avec 9 de ses 15 cartes. À votre tour, choisissez une colonne et une ligne de cartes de votre grille et gagnez les ressources indiquées. Puis effectuez ces actions tant que vous le pouvez et souhaitez :

- Acquérez une nouvelle carte parmi les bâtiments de base ou dans la piste de développement : un bâtiment ou une connaissance est placée sur votre pioche, une merveille à côté de votre Cité.
- Construisez une merveille, en plaçant son pion sur une province et la carte sur votre pioche.
- Développez l'une de vos 5 politiques culturelles (chacun plus chère que la précédente) et bénéficiez de ses effets immédiat et permanent.
- Remplacez 3 de vos unités par un avant-poste pour augmenter la défense d'une province.
- Conquérez une province adjacente si la force totale des unités que vous pouvez y déplacer est égale à la défense de cette province et des unités et structures qui s'y trouvent.

- Déployez votre chef de guerre en attaquant une province.
- Déplacez vos unités vers une autre province contrôlée adjacente.
- Déplacez vos explorateurs et prenez un jeton Marché ou Production de leur tuile d'arrivée.
- Utilisez l'effet des cartes choisies.
- Payez 2 science pour utiliser puis défausser la carte au sommet de votre pioche.

Une fois vos actions effectuées, défaussez les 5 cartes choisies et remplacez-les par de nouvelles cartes de votre pioche, une carte Connaissance étant recouverte par un bâtiment (les deux cartes étant activées en même temps). La partie s'achève lorsque la dernière carte de la pioche de Développement est révélée. Gagnez des points pour les provinces contrôlées, vos cartes Connaissance, Merveille et Politique culturelle développées (aussi bien leur nombre que la majorité dans chaque catégorie).

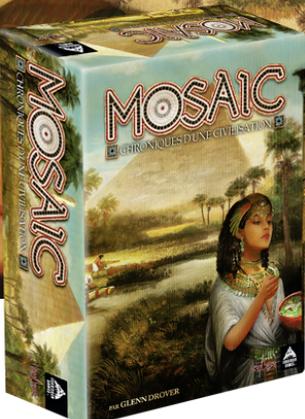
### Pour aller plus loin

La boîte de base comporte 2 modules, Héros (pour recruter de grandes figures) et Monstres (des créatures menacent les civilisations mais offrent de grandes récompenses si on les vainc). L'extension Lost Kingdoms permet de jouer à 5 et ajoute les Aztèques, Amazones, Atlantes et Moghols, tandis qu'entre autres nouveautés African Empires permet d'incarner les Aksumites, Maliens ou Zoulous.

S.W.







<b>Auteur(s)</b>	Glenn Drover
<b>Illustrateur(s)</b>	Divers
<b>Éditeur(s)</b>	Sylex
<b>Thème(s)</b>	Civilisation, Antiquité
<b>Mécanisme(s)</b>	Conquête, Draft
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	120'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

- Choisissez 1 carte Impôt & Taxe du marché, prenez l'argent indiqué en fonction de votre population, administration, production d'impôt ou de vos jetons Marchandise, ainsi que l'argent du coffre, l'argent pouvant remplacer n'importe quelle ressource.
- Recrutez de nouvelles unités militaires ou déplacez-les sur le plateau.
- Choisissez 1 tuile Gouvernement du plateau, de la République à la théocratie.

**Mosaic – Chroniques d'une civilisation** est un jeu de développement de civilisation antique. En vous préoccupant des neuf piliers de civilisation, acquérez de nouvelles technologies, bâtissez villes et merveilles, et marquez le bassin méditerranéen de votre influence !

Si vous remplissez les conditions d'une tuile Âge d'or ou Succès de Civilisation, revendiquez-la pour ses bonus. Enfin, des cartes Suprémie impériale sont mêlées aux pioches du marché. Quand l'une est dévoilée, vous gagnez des PV en fonction de votre influence dans les régions.

### Comment jouer ?

Un tour consiste à effectuer 1 des 8 actions :

- Gagnez des ressources (pierre, nourriture ou idée) selon leur production et votre population.
- Choisissez 1 carte Population du marché et augmentez votre population de la valeur indiquée.
- Choisissez 1 carte Construction du marché pour occuper un emplacement du plateau et en récupérer le jeton Cache ou le jeton Marchandise, gagner des pièces et des PV...
- Construisez 1 des coûteuses merveilles près du plateau, en la plaçant dans une région où vous possédez une cité.
- Choisissez 1 carte Technologie du marché. Quand vous posséderez tous les piliers de civilisation requis, vous pouvez l'activer et ainsi bénéficier de ses piliers et effets.

### Fin de partie

La partie s'achève quand une troisième Suprémie impériale est piochée ou que toutes les tuiles de 2 des types Merveille, Succès ou Âge d'or ont été prises. Aux PV remportés en cours de partie on ajoute ceux des cités, villages, merveilles, grands projets, technologies, marchandises, tuiles Âge d'or et Succès de civilisation, en retranchant les troubles figurant sur les cartes Impôt & Taxe.



Rob Daviau · Matt Leacock · Alan R. Moon **LEGACY**

# LES AVENTURIERS DU RAIL

LÉGENDES  
DE L'OUEST

VIVEZ L'AVENTURE FERROVIAIRE  
AMÉRICAINE EN PLEIN BOOM ÉCONOMIQUE...



Menez votre compagnie  
ferroviaire vers le succès



Amassez des richesses



Et découvrez plein  
d'autres surprises !

Démarrez l'expérience !  
Disponible le 3/11  
en magasin



**DAYS OF  
WONDER**

# ACRY LOGIC

3  
rouge

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 16 cases blanches ! Dans chaque **case blanche**, écrivez un chiffre compris entre 1 et 4 ainsi qu'une de ces couleurs : jaune, bleu, rouge ou blanc (incolore). Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

## AIDE DE JEU

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

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

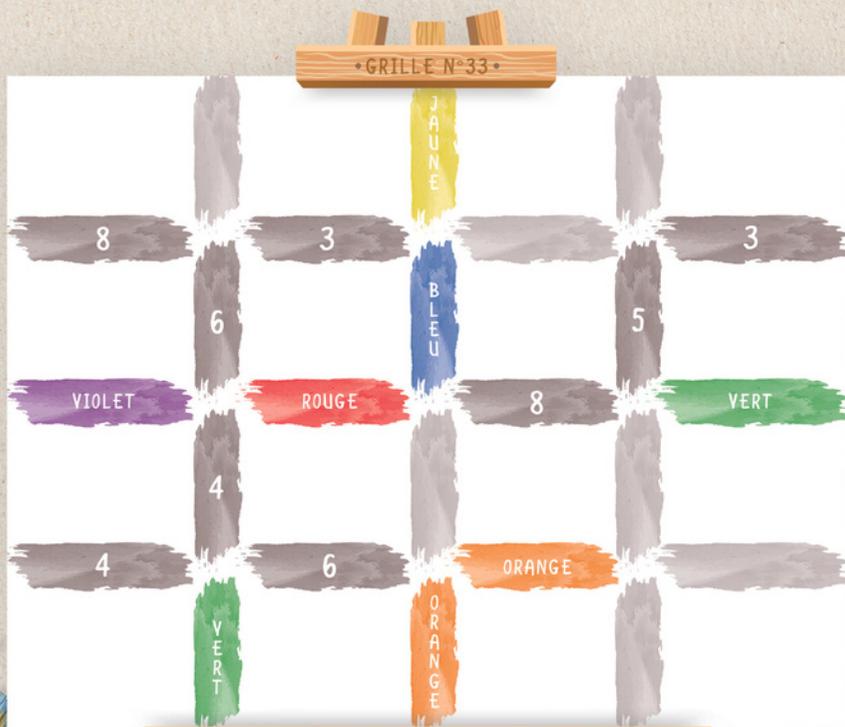
5 Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une petite trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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



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



# ACRYLOGIC

0€

ATTRAPE TON STYLO, REVEILLE TON CERVEAU!

Obtenez **GRATUITEMENT**

2 magazines avec 54 grilles d'Acrylogic!

Livraison n'importe où dans le monde  
pour seulement 2€!



DISPONIBLE MAINTENANT SUR

**KICKSTARTER**



VAGRANTSONG

OPEN  
ZE  
BOUATE

EN PRÉCOMMANDE

<b>Auteur(s)</b>	K. Rowan, M. Carter, J. Gibbs
<b>Illustrateur(s)</b>	Nguyen Mai Diem
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Vagabonds, Fantômes, Train
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération, Scénarios
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30' / joueur
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Vagrantsong**, prisonniers à bord d'un train fantôme, coopérez pour surmonter vos peurs, et même sauver les revenants en profitant de vos compétences pour entonner jusqu'au bout de la campagne la plainte du vagabond.

### Comment jouer ?

Commencez par choisir votre vagabond et mettre en place les trois wagons spécifiquement au scénario. À votre tour, attribuez vos 3 pièces aux actions générales ou à vos cartes Compétence et activez-les dans l'ordre de votre choix. Les actions générales permettent de se déplacer de votre valeur de déplacement, de prendre 1 jeton dans le baluchon (pour faire gagner de l'humanité à un revenant, attirer les revenants, ignorer des effets, remplacer une quatrième pièce, soigner une blessure), d'enquêter (en lisant un événement si vous vous trouvez sur la bonne case, l'issue dépendant d'un lancer de dés), regagner de l'humanité, cogner un revenant pour qu'il regagne de l'humanité. En baissant son humanité, vous le fracturerez jusqu'à le sauver. Une fois vos actions réalisées, c'est au tour du revenant : prenez 1 jeton dans le baluchon et effectuez l'action

correspondante (spécifique au scénario et dépendant de son humeur), souvent un déplacement et une perte d'humanité des vagabonds. Quand un vagabond perd toute son humanité, on retourne une compétence ou babiole, et si toutes les compétences et babioles sont retournées, il est désormais un plus faible vagabond refroidi qui devra récupérer toute son humanité pour revenir à la vie.

### Fin de scénario et campement

Vous perdez un scénario en atteignant une condition de défaite ou si tout le monde est refroidi, et gagnez en remportant la condition de victoire (souvent sauver le revenant), ce qui pourra être facilité en remplissant des rituels (des objectifs précis à la récompense secrète). Vous atteindrez parfois des jalons qui pourront vous faire lire des moments, et jouerez alors une phase de campement (entre les scénarios). Lisez un moment selon la victoire ou la défaite, et dépensez vos pièces (gagnées grâce aux rituels ou en vendant des babioles cassées) pour acquérir des babioles, jetons et compétences ou vous soigner, voire faire une séance de spiritisme (acheter un bonus pour le scénario suivant). Enfin, regardez rapidement le monde extérieur en lisant une carte Interstice et en prenant une décision individuelle avant de vous lancer dans le scénario suivant !



S.W.



Les châteaux  
de Bourgogne

**OPEN  
ZE  
BOUATE**

DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Stefan Feld
<b>Illustrateur(s)</b>	Divers
<b>Éditeur(s)</b>	Ravensburger
<b>Thème(s)</b>	Moyen Âge, Bourgogne
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Placement de Tuiles
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	90' - 120'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

- Vendez toutes vos marchandises de la valeur indiquée pour gagner 1 pièce et des points de victoire.

Les tuiles de votre duché ont divers effets : gain de points immédiats pour tous les animaux identiques d'une zone verte (tuile bétail verte), récupération des marchandises d'une zone et avancement sur la piste d'ordre de tour (tuile navire bleue), action bonus (tuile château bordeaux), gain d'une pièce à la fin de la phase (tuile mine grise), bonus immédiat (tuile bâtiment beige), bonus permanent ou de fin de partie (tuile monastère jaune). Remplir tous les emplacements d'une zone octroie des points dégressifs en fonction de l'avancement de la partie, et remplir toutes les zones d'une même couleur permet de remporter des points selon votre rapidité à le faire face à vos adversaires. En outre, pour 2 pièces, vous pouvez acheter une tuile hexagonale du dépôt noir au centre du plateau. Ce n'est qu'après cinq rounds que l'on place à nouveau des tuiles sur le plateau pour la phase suivante.

Cette **Édition spéciale** des **Châteaux de Bourgogne** est notamment l'occasion de redécouvrir ce jeu de placement de tuiles culte avec un matériel exceptionnel (plateaux double couche, sacs en tissu, pièces en métal, des figurines pour les châteaux, tuiles en bois...) et l'ensemble de ses extensions (dont deux modes solo, l'importante extension exclusive Vignobles et plusieurs modules) !

### Comment jouer ?

Commencez par attribuer les plateaux personnels de duché (asymétriques ou identiques). Si vous débutez le tour, lancez le dé blanc, qui indique dans laquelle des 6 zones du plateau central vous placez la prochaine tuile Marchandise. Puis lancez vos 2 dés, et avec chaque dé, effectuez l'une des 4 actions :

- Prenez une tuile hexagonale de la zone correspondant à la valeur du dé sur le plateau central pour la placer dans l'un des trois emplacements de stockage de votre plateau personnel.
- Placez dans votre duché l'une des tuiles stockées à condition que sa couleur et la valeur du dé correspondent à la case où vous la placez.
- Défaussez le dé pour prendre 2 jetons Ouvrier (qui peuvent modifier de 1 la valeur d'un dé).

### Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la cinquième phase. Gagnez d'ultimes points grâce à vos marchandises, pièces, ouvriers et aux objectifs des tuiles Monastère, et la personne avec le meilleur score remporte la partie.

S.W.



# CRIME BET

ERIC JUMEL THYCIA LIBERT OLIVIER D'ARQUETTEAU

JACK L'ÉVENTREUR A FRAPPÉ.  
MAIS LA POLICE GARDE ENCORE LES DÉTAILS  
DE CE CRIME SECRETS...

QUI SAURA EN DEVINER LES CIRCONSTANCES  
POUR RAFLER LA MISE ?

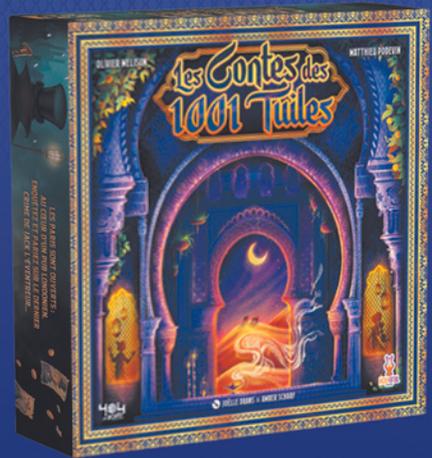


# Les Contes des 1001 Tuiles

OLIVIER MELISSON JÔELLE DRANS AMBER SCHARF MATTHIEU PODEVIN

PLONGEZ DANS LES CONTES DES 1001 TUILES

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



## DÉJÀ DISPONIBLES



404  
EDITIONS



SAUREZ-VOUS DÉMASQUER LE COUPABLE  
QUI SE CACHE PARMI VOUS ?

# MURDER BOX

DAVID CHAPOULET  
FRÉDÉRIC DORNE



3 SCÉNARIOS  
3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ  
POUR D'INTENSES  
MURDER MYSTERY !



DÉJÀ DISPONIBLE



404  
EDITIONS

RETROUVEZ-NOUS SUR  
LES RÉSEAUX SOCIAUX





<b>Auteur(s)</b>	Nathalie & Rémi Saunier
<b>Illustrateur(s)</b>	Didier Tarquin
<b>Éditeur(s)</b>	Oka Luda
<b>Thème(s)</b>	BD Lanfeust, Fantasy
<b>Mécanisme(s)</b>	Roll & Explore, Aventure
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans le premier chapitre, **Evilhène**, du jeu de roll & explore **Lanfeust de Troy**, lancez les dés, reproduisez-en la forme sur le plateau et gagnez de l'expérience pour améliorer vos compétences !

**Mode Aventure**

Choisissez l'une des 4 fiches de Héros (pour incarner Lanfeust, Nicolède, Cixi ou Hébus) et glissez-la dans une pochette effaçable, prenez le crayon à votre couleur, glissez également le plateau Avant-Poste dans une pochette. À votre tour, désignez une case de passage sur le plateau central, adjacente à une case déjà explorée – par vous ou quelqu'un d'autre, mais dans ce cas, cette personne gagne 1 XP. Lancez les 4 dés jusqu'à 3 fois et placez-les sur la Rose des Vents afin d'obtenir une forme que vous reproduirez sur le plateau (en incluant la case de passage). Gagnez des XP selon la taille de la forme, mais perdez 1 cœur si vous traversez un contour rouge.



Cette forme peut contenir un symbole requérant de piocher 1 carte Combat, Grille, Porte, Coffre, Événement (faites le bon choix !), Aventure ou Paysage. Certaines cartes et surtout des parchemins du plateau peuvent vous demander de lire un chapitre du livret d'aventure. Gagner de l'expérience vous permettra de débloquer des pouvoirs toujours plus asymétriques et intéressants. Cependant, si vous êtes KO, vous ne pourrez plus jouer jusqu'au plateau suivant... Enfin, cochez la prochaine case de la piste de tours, et c'est à la personne suivante de jouer. Quand quelqu'un atteint la sortie du plateau, mettez vos XP à jour, récupérez des cœurs et mettez en place une nouvelle partie sur le plateau suivant (qui dépendra de la sortie choisie !). L'aventure s'achève quand vous atteignez le mot FIN dans le livret d'aventure. La personne avec le plus de XP remporte alors la partie !

**Pour aller plus loin**

Un mode tutorial permet de vous lancer plus rapidement dans une partie plus courte et simple, tandis que le mode libre permet de jouer sur certains plateaux indépendamment, sans lecture du livret d'aventure.

S.W.





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

**Christophe :** Salut, je suis Christophe, l'un des créateurs et associés de la maison d'édition de jeux de société Oka Luda. J'ai participé à l'aventure Lanfeust en tant que chef de projet. Après la rencontre avec Arleston/Tarquini, les créateurs de la célèbre bd Lanfeust de Troy, pour valider l'idée, j'étais présent à chaque étape. Que ce soit sur les mécaniques, les illustrations, les graphismes, la recherche et le choix des matériaux, la fabrication, pour finir par la commercialisation. Un boulot d'éditeur !

**Nathalie & Rémi :** Bonjour, nous sommes auteurs depuis une dizaine d'années maintenant. On a découvert les jeux grâce à un couple d'amis qui nous ont emmenés un soir dans une association proche de chez nous. Nous sommes accros aux rencontres ludiques, que ce soit avec les professionnels (on aime autant les rencontres d'auteurs, faire des journées en boutiques ou des soirées dans les bars à jeux, bosser avec les éditeurs, passer nos vacances avec des animateurs...), ou surtout avec les joueurs. Les éclats de rire ou la prise de tête sur une mécanique, ou l'aventure, l'important c'est l'expérience que l'on va faire vivre aux joueurs qui nous fait vibrer.



**Arleston :** Je suis Christophe Arleston, créateur et scénariste depuis 1994 de la bande dessinée Lanfeust de Troy et de différentes œuvres liées au même univers, comme Trolls de Troy ou Les Conquérants de Troy. L'univers de Troy représente près de 70 albums de BD sur les 250 que j'ai écrits, et cumule à lui seul plus de 12 millions d'exemplaires vendus. J'ai été 20 ans rédacteur en chef du mensuel Lanfeust Mag, et aujourd'hui, en plus de mes activités de scénariste, je suis directeur éditorial de la maison d'édition Drakoo.



## Pouvez-vous nous parler des intervenants impliqués dans le jeu de société Lanfeust de Troy - Chapitre Premier : Evilhène ?

**Christophe :** Pendant des heures ! (rires) Toute l'équipe est au top ! Je recommence demain les yeux fermés, d'ailleurs je ne veux pas spoiler mais le sous-titre commence par « Chapitre Premier »... Oka Luda a eu de la chance à chaque étape du projet. Notamment pour réunir une équipe de graphistes et infographistes avec Guillaume Tavernier, Violaine et Nicolas, relecteurs avec Virginie et Ben Le Puzzle, illustrateurs et auteurs avec les teams Nathalie & Rémi Saunier et Christophe Arleston & Didier Tarquin, le projet s'est déroulé à merveille ! Chacun motivé, car dès le début tout le monde y croyait vraiment et malgré les sacrifices que cela pouvait impliquer, ils répondaient présent à chaque heure du jour ou de la nuit !

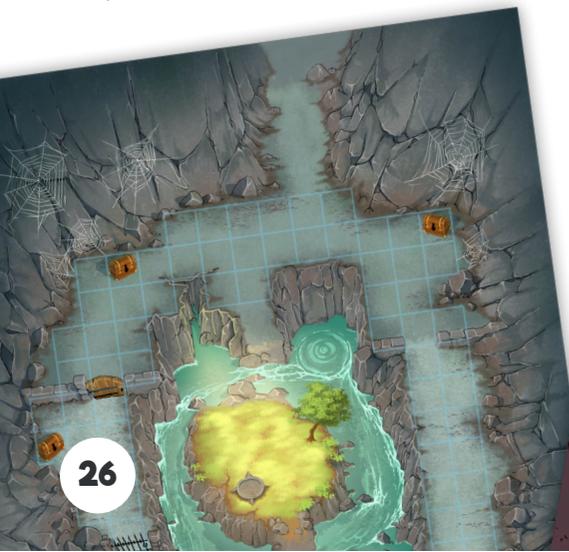
**Rémi :** C'est Christophe qui a été en contact avec les auteurs de la BD, mais rien n'aurait été possible sans le contact donné par Ericka et Pierrot de KYF edition. De notre côté, c'est toujours grâce aux testeurs sur les festivals mais aussi à nos fidèles de l'association Tas de beaux jeux, proche de chez nous, les auteurs du CAJO et beaucoup grâce à David Berthelot pour les retours de game design et la relecture de règles. Et nous sommes ravis que Oka Luda ait validé notre souhait de travailler avec Guillaume Tavernier dont on aime beaucoup le travail et qui a eu la gentillesse d'accepter de dessiner toutes les maps et les éléments du jeu. Enfin, mes chats qui m'ont tenu compagnie la nuit pour que je ne m'endorme pas sur le premier chapitre.

## Christophe Arleston, pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant que scénariste sur le jeu Lanfeust de Troy - Chapitre Premier : Evilhène ?

Pour commencer, je dois dire que je suis désormais méfiant car il y a eu par le passé des utilisations de la licence Lanfeust dans divers domaines, dessin animé ou jeu vidéo, pour lesquels j'ai été très déçu du résultat final. Mais là, un ami commun Pierô, m'a mis en contact avec Oka Luda en me disant que je pouvais avoir confiance, et m'a fait tester les prototypes : j'ai tout de suite eu une très bonne sensation ludique.

Il y a un système de jeu simple et malin, ce qu'on me présentait était avant tout un bon jeu, habillé ou non aux couleurs de Lanfeust. Je suis assez joueur de jeux de société de nature, et le jeu m'a convaincu, j'étais ravi, et on a signé. Par la suite, j'ai surtout servi de lien entre la création du jeu des auteurs Nathalie & Rémi, l'ergonomie graphique et mon univers. Ils ont créé l'histoire qui se passe entre le tome 2 et 3 de la première série Lanfeust de Troy et je me suis contenté de vérifier la cohérence du contenu historique et que les dialogues des héros collent avec leur personnalité.

Et à l'arrivée je suis aussi assez admiratif du travail qualitatif sur l'édition du jeu, je trouve que pour son prix il y a vraiment du beau matériel dans la boîte. D'autant que Didier Tarquin a pris le temps de faire une illustration inédite pour la boîte, avec la même efficacité qu'il a pour les couvertures d'album !





UNE EXTENSION PLUS SOMBRE,  
TEINTÉE DES MYSTÈRES DU FOLKLORE SLAVE...  
IMMERSION RÉUSSIE !

## DESTINIES - EXTENSION SORCEBOIS

Q Karol Górniak, Filip Miłunski, Michał Gołębiowski

\ David Kovačič, Magdalena Leszczyńska, Cezary Szymański,  
Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka

★ 1-3   ★ 14+   ⌚ 120 min

**DISPONIBLE  
MAINTENANT !**



## Acte 1 : de l'idée au prototype

**Christophe** : Tout commence dans une bourgade, Parthenay, lors du Flip 2021, Nathalie et Rémi avaient retravaillé un concept de jeu qu'ils nous avaient présenté quelques mois auparavant, les fameux 4 dés qui composent des formes à la Tetris. Nous étions fans, mais il manquait un fond. Et c'est lors de ce Flip que Rémi nous dit « Le fond, ce sera de l'exploration de Donjons pour gagner des points d'expérience ! » D'un commun accord, Miguel (autre associé Oka Luda) et moi avons crié « GÉNIAL ! ». On a signé le contrat dans la foulée. Le projet était lancé... Par rapport au mécanisme général de semi-coop, mais chacun pour soi, l'univers et les personnages de Lanfeust se sont imposés à nous. Il restait à finaliser un prototype et à obtenir la validation d'Arleston et Tarquin.

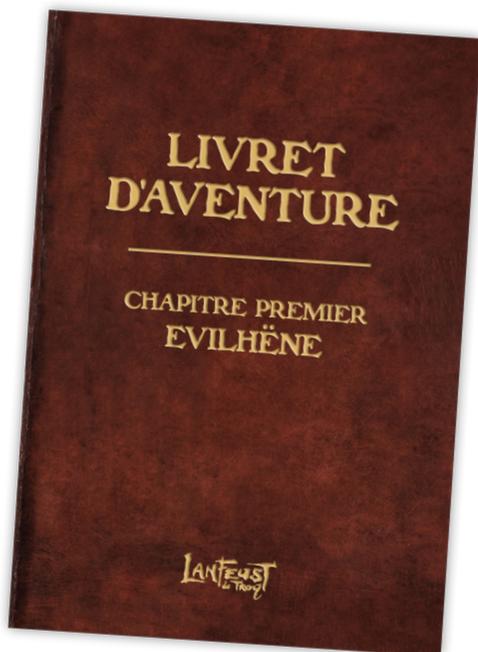


**Nathalie & Rémi** : Quelques années auparavant... L'idée première du jeu était de réaliser une forme à la Tetris avec des dés et de s'en servir pour créer une façade de rue. Les joueurs devaient prendre la majorité des lignes et des colonnes créées. Plus tard, en gardant le principe des dés, on est partis sur un roll and write avec différentes grilles. Toujours à explorer de nouvelles idées et le côté rôliste de Rémi aidant, a été imaginé un donjon que chaque personnage devrait explorer, nous avons réalisé cette version avec les personnages du Donjon de Naheulbeuk et c'est cette version que l'équipe Oka Luda a préférée. Il ne restait plus qu'à trouver le thème idéal, et Lanfeust est arrivé.



## Acte 2 : du prototype à l'édition

**Christophe** : « Ah enfin ! On nous propose un vrai jeu dans notre univers ! » dit Arleston. À partir de cette réflexion hyper motivante, toute l'équipe a travaillé d'arrache-pied pendant quatre mois pour obtenir un prototype présentable à notre distributeur. Malgré quelques imperfections, il nous a fait confiance et nous a encouragés à aller de l'avant en promettant de le pousser auprès des boutiques ! Quatre mois de plus avec des nuits blanches pour arriver au jeu fini. Surtout qu'entre-temps, les auteurs Nathalie & Rémi ont eu la fabuleuse idée d'un livret d'aventure. Oui le jeu ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui sans de multiples idées, conservées ou abandonnées, justifiées ou non, des aller-retour incessants entre les différents acteurs du projet !



**Nathalie & Rémi** : Quand l'éditeur a pris le proto du Donjon, ils avaient déjà l'idée d'une licence. Au Flip 2022, Chris nous demande si l'on connaît Lanfeust de Troy, Nathalie ne connaissait pas, Rémi un peu, on avait 3 Lanfeust Mag à la maison... Chris nous annonce alors qu'il a la possibilité, via Pierô et Ericka, de montrer un proto de Lanfeust à Christophe Arleston. On se met au travail pour adapter notre proto à l'univers, il doit être finalisé pour le festival d'Orléans où Chris le découvre et le valide. 15 jours après, on fait jouer Pierô et Ericka lors du festival de Vichy où eux aussi, sont séduits. Ils prennent le proto et la semaine suivante, ont la gentillesse de faire jouer Arleston.

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

**Christophe** : Une fois dans les tuyaux du fabricant, la pression redescend un peu, mais la tension reste présente ! Il nous faut encore préparer le marketing, les communications, le présenter aux joueurs des différents festivals, rapatrier des boîtes presse et planifier les vidéos de règles et présentations ! Pour cela, jamais avares de faire des efforts, les auteurs ont proposé de créer une mini aventure « L'art de régner ». Jouable en 1h30, avec le matériel de la boîte, afin de permettre aux influenceurs, boutiques et autres concernés de découvrir l'immersion dans

l'univers Lanfeust de Troy (la bd) au travers de l'aventure sans se spoiler l'aventure du Chapitre premier : Evilhène. Mini aventure qui est téléchargeable gratuitement sur notre site internet [okaluda.fr](http://okaluda.fr) ! De plus, nous proposons, pendant le mois de décembre, la possibilité pour chacun de créer ses propres histoires, de nous les soumettre sur la communauté, pour les rendre accessibles en téléchargement sur notre site par la suite ! Des heures et des heures d'aventures en perspective !

**Nathalie** : Lorsqu'on a vu le prototype final fait par Oka Luda on était vraiment super contents ! Arriver à sortir un jeu à ce prix avec un chouette matériel était un défi et ils l'ont réussi. C'est toujours un immense stress la sortie d'un jeu, et celui-ci ne déroge pas à la règle surtout dans les délais et avec la pression qu'on a eue ! Mais au final, il est là, il semble plaire, et on a à nouveau ce plaisir de voir les gens se marrer en jouant et ça c'est super. On a eu la chance de pouvoir le faire jouer lors de notre festival local en avant-première et ça a été un franc succès tant en mode libre qu'en mode aventure (l'aventure supplémentaire que Rémi a imaginée pour les animations plaît beaucoup) et les premières animations boutiques sont formidables, et on en a programmé « quelques-unes » d'ici la fin de l'année.



Quelles sont les particularités auxquelles vous avez été confrontés en ce qui concerne l'adaptation de la bande dessinée en jeu de société ?

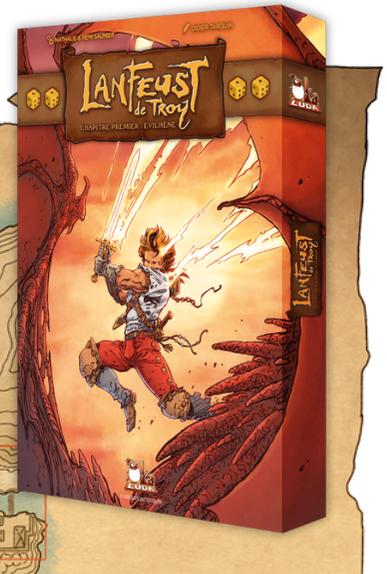
**Christophe** : Amateur de bds tout autant que de jeux de société depuis mon plus jeune âge, je pense que les deux milieux sont très poreux. Le public peut être le même sans difficulté, puisque dans les deux cas nous avons un univers qui est propre à l'œuvre ! Un léger effort d'adaptation pour conserver le maximum de cohérence entre les deux, éviter les pièges de la facilité comme trop souvent dans l'application de licence sur n'importe quoi pour des raisons spéculatives. Et le tour est joué, pour le bonheur des créateurs du premier univers, pour les développeurs qui adaptent, et pour le public fan qui prolonge son expérience et accompagne ses héros en les incarnant en vrai, que de la joie !

**Nathalie** : Au tout début de l'accord de la licence, Rémi s'est plongé dans la lecture de toutes les BD. Dans les premiers jours, Rémi me dit que Cixi va passer par là pour ouvrir le chemin. « Et quoi ? Pourquoi ? ». Par manque de temps entre travail et weekends à courir partout, je ne les ai pas lus tout de suite, et tant mieux ! Cela m'a permis d'être le garde-fou (et c'est rien de le dire) dans les centaines d'échanges entre Rémi et l'éditeur. On ne pouvait pas faire un jeu uniquement pour les fans de Lanfeust et risquer que les joueurs n'y trouvent pas leur plaisir. A contrario, Rémi devait absolument faire en sorte que le fan puisse retrouver tout ce qu'il aime tant avec les héros. On a avancé à petits pas pour ne pas tomber dans la facilité ni commettre d'erreurs.

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

**Christophe** : Il y en a plein, mais celle-ci tient pour moi le dessus du panier ! On en était à se dire, bon on a l'idée de Lanfeust, mais comment rencontrer les décideurs de la licence et les convaincre de nous faire confiance ? La première personne à qui j'en parle, Ericka, me dit « C'est génial comme jeu, ça va plaire à Tof ! ». Et elle m'explique qu'elle est amie avec Christophe « Tof » Arleston, ayant travaillé avec lui et étant sa voisine avec qui elle joue régulièrement à des jeux de société. Un SMS de sa part et c'était enclenché ! Quand le karma s'en mêle, tout est plus simple !

**Rémi** : Nous avons fait le prototype avec Lanfeust, Cixi, Hébus et Or-Azur comme personnages jouables. Or en relisant les BD, un détail me chiffonne et je me replonge dans la lecture des tomes 2 et 3, parce que nous avons décidé que l'histoire se passerait sur une île entre ces deux tomes-là. En pleine lecture, je réalise que le chevalier Or-Azur n'a pas encore rejoint les héros donc qu'il ne peut pas être présent. Après une discussion animée avec Chris, je décide de ne pas utiliser le personnage d'Or-Azur, mais par qui le remplacer ? Chris est plutôt pour C'ian pour qu'il y ait une parité homme/femme, alors que je soutiens Nicolède qui est plus âgé mais qui, me semble-t-il, fait un bien meilleur héros que sa fille qui a peur de tout. Après de nouvelles discussions, Chris se range à mon choix et je crée la fiche personnage de Nicolède et lui donne aussi un pouvoir de feu qui lui vient de sa capacité à fabriquer des grenades.



Les lutins du Père Noël vous recommandent les jeux Schmidt

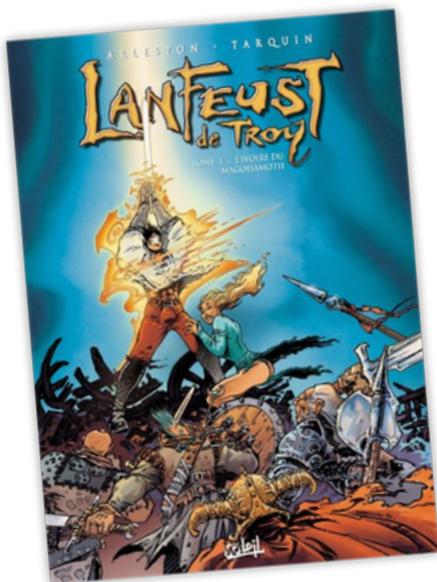


/Schmidt Spiele France



## Lanfeust de quoi ?

La parution de L'Ivoire du Magohamoth, premier album de la série Lanfeust de Troy, en septembre 1994, appartient aux événements importants de la bande dessinée mainstream francophone de cette époque.



Profitant d'une curiosité pour l'heroic fantasy qu'elle contribue aussi à relancer, la saga scénarisée par Christophe Arleston et dessinée par Didier Tarquin deviendra en effet le porte-étendard des éditions Soleil et se déclinera sur plus de 20 ans sous la forme de dizaines d'albums, racontant le périple du héros éponyme ainsi que l'histoire de son univers et de certains personnages secondaires, mais aussi d'un magazine dédié, de jeux vidéo, d'une série d'animation, de novélisations et bien sûr d'un jeu de rôle. L'arrivée d'un jeu de société n'est ainsi surprenante que par le temps qu'il lui a fallu pour s'ajouter à cette liste de déclinaisons – mais il est vrai qu'il fallait trouver par quel bout prendre un monde aussi vaste, d'autant que l'adaptation d'une histoire déjà racontée pose toujours problème.

Aussi fallait-il déjà pour Nathalie et Rémi Saunier revenir à la source, l'époque Lanfeust de Troy, avant que la série prenne des proportions plus épiques encore dans Lanfeust des Étoiles puis Lanfeust Odyssey), avec l'équipe la plus classiquement associée au héros. Rappelons qu'à Troy, les personnages bénéficient de pouvoirs magiques grâce à la présence de sages, qui n'en ont pas eux-mêmes mais canalisent la magie vers la population. Ainsi Lanfeust, qui peut faire chauffer voire fondre le métal, a-t-il besoin de la présence de Nicolède. Le duo est accompagné des deux filles de Nicolède, Cixi qui peut changer l'eau en vapeur ou glace et C'ian, fiancée de Lanfeust dotée de pouvoirs de guérison, et du troll Hébus, créature sauvage et dangereuse envoûtée par Nicolède au point de devenir un compagnon fidèle et presque civilisé du groupe. Or au contact de l'ivoire du mythique Magohamoth, source de la magie, Lanfeust acquiert un pouvoir absolu, de sorte que Nicolède veut trouver la créature et percer ce mystère. Plutôt que de conter une histoire longue et riche, et surtout déjà racontée, est-il décidé de faire vivre au groupe une aventure inédite, parenthèse épique entre les péripéties des albums 2 et 3 : Nicolède propose en effet une halte sur l'île inédite d'Evilhène où habiterait un spécialiste des créatures de Troy, mais peu après leur arrivée, C'ian est enlevée...



## Des dés pour explorer Troy

Nathalie et Rémi Saunier trouvent un juste milieu entre le jeu de plis au thème plaqué et le grand jeu de plateau narratif avec un roll & write semi-coopératif, légèrement scénarisé et chapitré. Le jeu publié par Oka Luda n'est en effet que le chapitre premier de ce qui s'annonce comme une série, chapitre dont l'aventure est cependant auto-contenue, et dont on imagine donc que les suites seront également autonomes malgré l'intérêt évident de profiter de leur séquentialité.

Le mode de jeu principal en est bien sûr l'aventure, dont les rouages sont décrits page 24. Comme vous l'avez lu, vous explorez des lieux grâce aux formes obtenues par les lancers de dés, lieux qui pourront comporter de multiples surprises comme des trésors ou des événements à lire dans un livret d'aventure, et plus les formes que vous tracerez seront grandes, plus vous gagnerez d'expérience pour renforcer l'asymétrie entre les personnages avec le déblocage de capacités propres. Ainsi retrouve-t-on les notions essentielles au charme de Troy (et plus généralement d'un univers ludique d'heroic fantasy), la découverte de nouveaux environnements (jusqu'au choix des plateaux selon la direction que vous prenez), avec un attachement particulier à la cohérence des biomes (vous ne croiserez pas de

créature caverneuse dans la jungle), des péripéties nombreuses (pouvant dépendre du personnage déclenchant un événement) qui n'oublie pas l'humour si essentiel à l'« esprit Lanfeust », la complémentarité des personnages aux capacités singulières et croissantes, mais n'empêchant pas une saine rivalité (il n'y aura toujours qu'un vainqueur, la personne ayant gagné le plus d'expérience), la gestion d'objets, de potions et d'or et même des combats contre des boss.

## Un défi magohomothique

Une adaptation réellement fidèle de Lanfeust de Troy devait tenter de respecter le caractère de ses protagonistes à l'alchimie si inattendue, son ton très particulier entre franc décalage et souffle épique (avec des situations très sérieuses et parfois même brutales), l'exotisme de son univers magique en même temps que son accessibilité, à la fois parce que le jeu doit pouvoir parler à un public ne connaissant pas encore la série (après tout démarrée il y a 30 ans !) et parce que le public-cible premier de la bande dessinée est plutôt adolescent - 12/15 ans pour Arleston, même si Lanfeust et Trolls de Troy ont obtenu l'Alph'art jeunesse 9/12 ans à Angoulême en 2000. Une succession de défis parfois contradictoires que ce roll & explore relève de façon indiscutablement ardente.

S.W.

# DEVENEZ LE HÉROS DE L'AVENTURE !

## 1. LANCEZ LES DÉS POUR CRÉER UNE FORME



## 2. DESSINEZ CETTE FORME SUR LE PLATEAU



## 3. GAGNEZ DES POINTS ET DÉCOUVREZ L'HISTOIRE GRÂCE AU LIVRET D'AVENTURE !





# L'avis des Philiboyz



Aaah, Lanfeust de Troy, comme un petit goût de madeleine de Proust sur ce produit tant je me souviens avoir lu et relu les BD étant plus jeune. J'avoue n'avoir pas mis mon nez dedans depuis quelques années, mais je ne boude pas pour autant mon plaisir de retrouver cet univers d'Arleston & Tarquin. C'est donc avec une mécanique de Roll & Write que ce jeu nous refait plonger dans l'univers de Troy, avec des personnages bien connus que pourront interpréter les joueurs. Retrouver Lanfeust, Hébus, Cixi et Nicolède, qui devront jeter les dés pour se créer un parcours, combattre des monstres, franchir les obstacles et découvrir l'histoire de ce premier chapitre ayant pour cadre l'île Evilhène, grâce chacun à des compétences propres.

Proposant une mécanique semi-coopérative, il vous faudra atteindre la sortie de chacun des 4 plateau réversibles proposés dans un nombre de tours limités, tout en explorant la carte pour gagner individuellement de l'expérience. Celui avec le plus d'expérience à la fin gagne la partie.

Lanfeust de Troy propose deux modes de jeu :

- Le mode Aventure, accompagné d'un livret d'évènements et de situations variées à lire à certains moments clés.
- Le mode Libre qui vous permet de parcourir les cartes avec comme seul objectif d'être celui avec le plus d'expérience à la fin de la partie.

Bref, une belle petite découverte qui saura ravir les fans de la saga de même que ceux qui voudraient la découvrir!

Johan



# ALIBI

Distribué par  
**tribuo**



3 SCÉNARIOS  
CAPTIVANTS

UNE MURDER PARTY  
SANS MAÎTRE DU JEU



INCARNEZ L'UN  
DES SUSPECTS

Usez de votre éloquence pour  
vous disculper et démasquer le coupable !





<b>Auteur(s)</b>	Rauscent, Burghardt, Perrin
<b>Illustrateur(s)</b>	Zompa Design
<b>Éditeur(s)</b>	Platonix Games
<b>Thème(s)</b>	Enquête criminelle
<b>Mécanisme(s)</b>	Enquête, Coopération
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	120'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 6

Dans **Dossiers criminels**, vous êtes l'agent Capricorne, détective d'excellente de l'agence 55 Investigations, et vous recevez dans chaque opus la demande d'enquêter sur une affaire complexe et progressive, avec des éléments à débloquent au cours de l'aventure, y compris en ligne.

**Comment jouer ?**

Vous commencez l'enquête avec une lettre résumant sommairement l'affaire et listant les questions auxquelles vous devrez répondre pour la résoudre. Aucune autre consigne ne vous est donnée que l'interdiction d'ouvrir des enveloppes avant d'en avoir explicitement reçu la permission, et de vous connecter au site 55 Investigations pour accéder à quelques pièces supplémentaires (données de la police, enregistrements, téléphone, playlist musicale, darkweb...). En fouillant le dossier, vous pourrez ainsi découvrir des documents officiels comme personnels, du journal au billet d'opéra en passant par la fiche de ménage, le plan des lieux du crime, des dépliants

publicitaires, des captures d'écran de sites de rencontre et de messagerie... Tous ces éléments étant produits avec le plus de réalisme possible pour assurer l'immersion de l'équipe. Si vous pouvez accéder à des indices en ligne, c'est à vous de connecter tous ces éléments pour en tirer les indices utiles, accéder au contenu des enveloppes et enfin décider de clore l'enquête quand vous penserez avoir la réponse à toutes les questions posées !

**Disparition aux Caraïbes**

Dans ce dossier, vous embarquez sur un paquebot voguant dans les Caraïbes pour enquêter sur la mort d'une personne suspicieusement sans histoires. Quelqu'un d'autre semble d'ailleurs aussi enquêter dans l'ombre...

**Le Maestro assassiné**

Un célèbre chef d'orchestre de l'Opéra Philharmonique de Paris a été assassiné. La police a bien un suspect, mais il ne s'agirait pas d'accuser un innocent...

**Tragédie à Mykonos**

C'est cette fois à Mykonos que vous transportent les dossiers criminels, avec le mystérieux meurtre dans la piscine de sa ville de Christophe Cannette, célèbre acteur de séries.

**Les Fantômes de Brandonsbury**

Il semblerait bien que la mort des deux touristes dans leur chambre du Gothic Tales soit liée à la réputation de cet hôtel hanté... À moins que ce petit village anglais recèle d'autres secrets ?

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	D. Neale, M. Dunstan
<b>Illustrateur(s)</b>	Dutrait, Looky, Ann & Seb, Rica
<b>Éditeur(s)</b>	Space Cowboys
<b>Thème(s)</b>	Affaires criminelles
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction, Communication
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	90'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

Consultez alors les réponses, comptez vos points, rangez l'acte, et prenez le dossier correspondant à l'acte 2. Procédez de la même manière pour l'acte 3. L'acte 4 aura ceci de particulier que vous ne distribuerez plus les cartes, mais placerez au centre de la table, face visible, les 36 cartes des actes 1, 2 et 3. Cependant, vous déciderez toujours du moment où vous les rangerez avant de répondre aux 4 dernières questions permettant de clore l'affaire, de totaliser votre score et d'évaluer votre réussite !

### Les affaires

Après l'affaire d'introduction utilisant les côtés de la boîte, Nagaraja vous propose d'enquêter sur le vol d'une relique en Inde, The Dreggs sur l'empoisonnement d'un batteur de punk rock à San Francisco et Bons Baisers de Buenavista sur l'assassinat d'un ambassadeur.

S.W.

Dans **Perspectives**, tout est affaire de... perspectives : vous disposez d'une partie des informations et devez communiquer avec le reste de l'équipe sans les montrer, en essayant de comprendre comment elles s'articulent pour donner indices permettant de résoudre les affaires !

### Comment jouer ?

Chacune des 3 affaires (outre l'introduction) se présente sous la forme d'une enveloppe comportant 4 dossiers et 36 cartes. Au début d'une affaire, prenez le dossier correspondant à son premier acte, lisez son introduction et sa question principale, puis répartissez une à une ses 12 cartes entre vous. Ces cartes sont généralement des images, dont vous pouvez librement discuter sans jamais les montrer. Vous pouvez décider de dévoiler une carte au centre de la table, mais toute carte ainsi posée au-delà de la première vous ôtera 1 point. Quand vous estimez disposer d'assez d'éléments, retirez les 12 cartes, découvrez les 4 questions de l'acte (dont la quatrième seule était déjà connue) et tâchez d'y répondre.



# PERSPECTIVES

## LE JEU D'ENQUÊTE À INFORMATIONS PARTAGÉES

ÉCHANGEZ POUR TROUVER  
ENSEMBLE LA CLÉ DE L'ÉNIGME



-  **3 Affaires à élucider**
-  Un jeu de **Dave Neale** et **Matthew Dunstan**
-  Illustré par **Vincent Dutrait,**  
**Ann & Seb** et **Julien Rico**



<https://www.spacecowboys.fr/>



# The Hunt

# OPEN

# BOUATE

## PROCHAINEMENT

<b>Auteur(s)</b>	M. Cramer, E. Kunter
<b>Illustrateur(s)</b>	Albert Monteys
<b>Éditeur(s)</b>	Nuts ! Publishing
<b>Thème(s)</b>	2nde guerre mondiale
<b>Mécanisme(s)</b>	Asymétrie, Bluff, Déduction
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	20' - 45'
<b>Nombre de joueurs</b>	2

Dans le jeu de duel asymétrique **The Hunt**, incarnez soit la Kriegsmarine et tentez de couler cinq navires marchands en restant cachés, soit les Britanniques cherchant à traquer l'amiral allemand.

### Comment jouer ?

La partie commence par un tour allemand : jouez une carte soit pour son événement (appliquez alors le texte de la carte) soit pour ses Points d'Action (PA). Ces derniers vous permettent :

- De déplacer le jeton Altmark sur le plateau ou l'Admiral Graf Spee (notez ses mouvements sur une feuille, votre objectif est de garder sa position secrète).
- De révéler la position de l'Admiral s'il est sur la même position qu'un navire marchand et de lancer un dé en espérant couler le navire (il peut s'aider de l'hydravion s'il est prêt).
- De réparer l'hydravion.
- De mettre jusqu'à 2 PA en réserve

Piochez ensuite jusqu'à avoir 3 cartes en main, voire 5 si l'Admiral est adjacent à l'Altmark et que vous souhaitez divulguer cette information. C'est alors au tour britannique : déplacez tous les navires

marchands vers leur destination, quitte à les retirer du plateau s'ils y arrivent et à les remplacer par d'autres navires du sac. Jouez alors une carte pour son événement ou ses PA. Ces derniers vous permettent :

- De déplacer vos forces sur le plateau.
- De jouer 1 carte supplémentaire pour ses effets de renseignement (qui donnent +1 au dé pour les détections du tour et forcent l'Allemagne à placer un indice sur la case de l'Admiral ou une case adjacente).
- D'avancer une force de la piste stratégique. À la fin de la piste, elle entre en jeu.
- De tenter une détection sur une case occupée par une force. Si le lancer est réussi et que l'Admiral se trouve sur la bonne case, cela lance une bataille.

Complétez alors votre main à 5 cartes.

### Fin de partie

L'Allemagne gagne aussitôt qu'elle a coulé 5 navires marchands, tandis que les Britanniques gagnent aussitôt que 5 navires arrivent à destination. La partie est sinon gagnée lors de la bataille, plus favorable aux Britanniques : les deux belligérants ont une main de 5 cartes et effectuent 5 duels, en posant 1 carte à chaque fois, la personne avec le moins de force subissant 1 marqueur Dégât. Le belligérant avec le moins de marqueurs Dégâts remporte alors la partie.

S.W.



Trois nouvelles aventures  
Unlock! vous attendent !

# UNLOCK!



**Día de los Muertos**

Trouvez-vous le talisman perdu de la famille ?

**RAGNARÖK**

Aventurez-vous sur de nouvelles terres pour briller aux yeux des vôtres.

**MENACE SUR NOVA CITY**

Saurez-vous contrer les menaces qui planent sur Nova City ?



Retrouvez la collection **UNLOCK!** et l'ensemble de nos jeux sur [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)





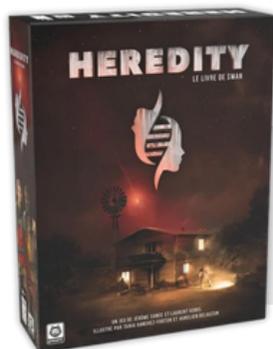
Je rêve d'y trouver l'édition collector de **Welcome to your perfect home**. Probablement un de mes jeux préférés dans sa version intégrale, avec des variantes exclusives et sur des fiches plastifiées recto-verso pour une rejouabilité infinie. J'ai vraiment besoin de rajouter quelque chose ?

Anais Carrard



**Les Aventuriers du Rail Legacy** : un Legacy jouable en famille, c'est l'assurance de motiver mes loulous et madame pour des soirées mémorables.

Cédric Lapouge



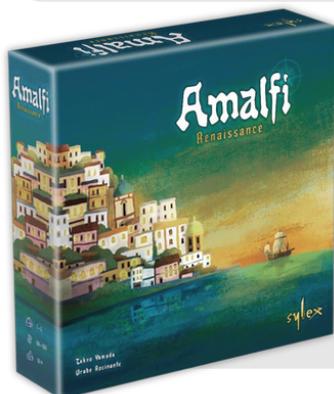
Pour moi, ce sera **Heredity**. Je l'ai déjà acheté pour être sûr qu'il soit au pied de mon sapin. Je l'ai testé en festival et ça a confirmé que j'avais envie de plonger dans ce jeu narratif où il y a une alternative : on n'est pas obligé de tuer tout le monde pour survivre.

Pkm Pkm



Je dirais **Forêt Mixte**. Jeu familial et stratégique, combinant le thème nature et de belles illustrations. Ce jeu est pour moi le coup de cœur du moment.

Gauvain Chevalier



**Amalfi Renaissance**, car tout fraîchement sorti, magnifiques illustrations et matériel. Une mécanique que j'adore de pose d'ouvriers, pardon de bateaux, avec des objectifs de manche, pour des heures de plaisir de manipulation et de réflexion.

Morgane Drine





Pour changer de style, je dirais **Nekojima**, jeu d'adresse en bois. L'illustration de couverture est sublime, le matériel assez incroyable !

*Aurel Bvt*



En cette fin d'année ce serait **Rainforest**. Un très bon jeu familial, une mécanique simple, du matériel, des couleurs sublimes ! Bref une très belle découverte et un must have pour moi !

*Jenn'ifer Dugué-Brucy*



**Mycelia** : car c'est un jeu accessible pour toute la famille. Il va initier au deckbuilding, le jeu est simple dans sa mécanique, il faut déplacer des gouttes de rosée en jouant ses cartes. Comme tout deckbuilding on peut acheter de nouvelles cartes afin d'améliorer son deck. Niveau rejouabilité je trouve que c'est excellent. Le jeu offre un mode simple, expert et aussi un solo. Et la mise en place ne sera jamais la même. Le tout est magnifiquement illustré !

*Meeple Masqué*



Alors moi ça ne serait pas un jeu, mais une extension : celle d'Ark Nova qui sort bientôt, parce que c'est mon gros coup de cœur du moment!

*Caroline Delarette*



**Clank! Legacy** : parce que Clank! est un des jeux les plus prisés en famille ici et que cette version me fait de l'œil et que mon porte-monnaie n'est pas d'accord. Le trouver sous le sapin serait top.

*Riri Marie Ch Blonde*





Solutions des grilles n°33 et 34 du jeu de démo Acryliclog, pages 18 & 19.

GRILLE N°33

4	1	JAUNE	2	2
8	3			3
4	2	BLEU	4	1
VIOLET	ROUGE		8	VERT
1	3		4	2
4	6		ORANGE	
3	3	ORANGE	1	3

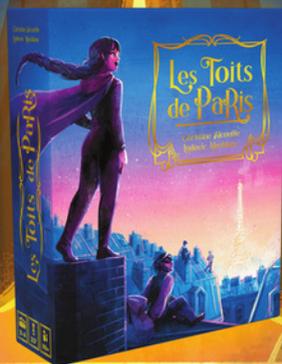
GRILLE N°34

2	3	VERT	2	4	2
3	7			ORANGE	
1	4	VERT	3	JAUNE	1
ROUGE			4	3	
4	1	BLEU	1	3	2
7	5		4	JAUNE	
3	7	4	7	ORANGE	4

# Les Toits de Paris

Piégez vos adversaires, mais ne vous laissez pas capturer.

Christine Alcouffe  
Ludovic Maublanc



**Disponible en boutique**





**RETOUR  
EN STOCK  
DE LA SAISON 1  
ET D'AVENTURES,  
L'EXTENSION COOP !**

# DICE THRONE AVENTURES

## DICE THRONE AVENTURES

Q Nate Chatellier, Manny Trembley  
Gavan Brown, Manny Trembley, Damien Mammoliti

★ 1-4

★ 10+

🕒 90-120 min



## DICE THRONE SAISON 1

Q Nate Chatellier, Manny Trembley  
Gavan Brown, Manny Trembley

★ 2-6

★ 8+

🕒 20-40 min



« le roi qui réelles  
en personne... »