

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 41 - JANVIER 2024



DONJON
&
PROCRASTINATION

Sous les **projecteurs** !

REDWOOD

Carnet d'*auteur*, d'*éditeur* et d'*illustrateur*

— JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC —



NATHALIE & RÉMI SAUNIER

DIDIER TARQUIN

LANFEUST de Troie

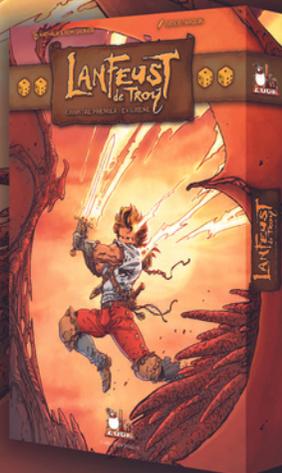
CHAPITRE PREMIER : EVILHÈNE

"ÉPATANT !"

- LE MEEPLE JAUNE -

"FORCE EST DE RECONNAITRE QUE LA CAMPAGNE A EU UN GOÛT DE REVIENS-Y ABSOLUMENT INDÉNIABLE."

- SHANOUILLETTE DE LUDVOX -



© GABRIEL TON/TARQUIN

Adrien Rives

YUAN

l'Art de la Guerre

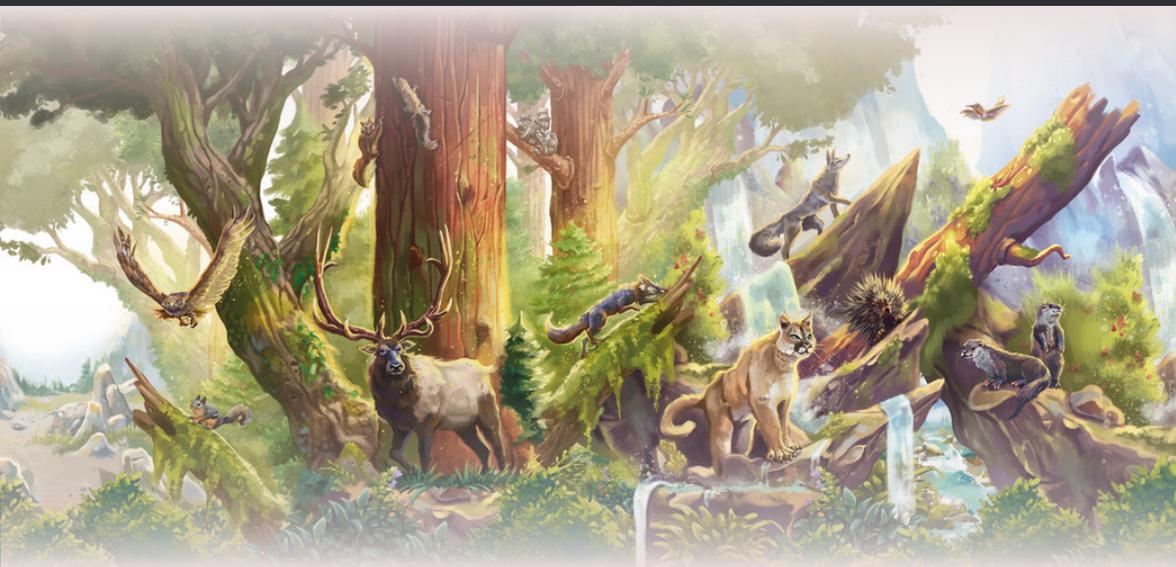
Charlie Sigogneau



"DIMENSION STRATÉGIQUE INNOVANTE, GAMEPLAY SIMULTANÉ. CE JEU EST D'UNE PURETÉ CRISTALLINE."

- FRÉDÉRIC DOMAIN CAMPUSTECH -

- 4 TOP 10**
Top des ventes de novembre 2023
- 6 Open Ze Bouate**
Now or Never
- 8 Dossier Spécial**
Redwood
- 16 Open Ze Bouate**
Mycelia
- 17 Open Ze Bouate**
Forêt Mixte
- 20 Open Ze Bouate**
Donuts
- 21 Jeu de Démo**
Acrylogie
- 22 Open Ze Bouate**
Unlock! Kids
- 24 Téma cette Thématique**
Disney Sorcerer's Arena : Alliances épiques, un Super Disney Brawl
- 26 Sous les projecteurs !**
Donjon & Procrastination
- 28 Open Ze Bouate**
Destinies - Sorcebois
- 29 Expo Photos**
Destinies
- 30 Open Ze Bouate**
Amalfi - Renaissance
- 32 Paroles de Joueurs**
Quel est LE jeu dont vous avez joué le plus grand nombre de parties en 2023 ?
- 34 L'œil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg



Publication / Régie pub

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

Directrice de publication

Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteur
Siegfried Würtz

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 20 000 exemplaires
Imprimé par Imprimerie Rochelaise



#1 Ark Nova : Mondes Marins

Avec cette extension pour Ark Nova, les animaux marins font leur entrée dans votre zoo ; à vous de les loger dans vos nouveaux aquariums ! Chaque carte Action se décline en quatre versions alternatives pour davantage d'asymétrie. De nouvelles cartes, marqueurs spécifiques et pions Animal viennent compléter cette extension pour un plaisir de jeu toujours renouvelé.



1

#2 Sky Team



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.



2

#3 16 Lueurs d'Hiver



16 Lueurs d'Hiver est un Roll & Write créé par Théo Rivière disponible uniquement lors du Blague Friday. Les somptueuses illustrations hivernales sont signées par Hervine et les bénéfices générés par la vente du jeu ont été reversés à l'association Accessijeux.

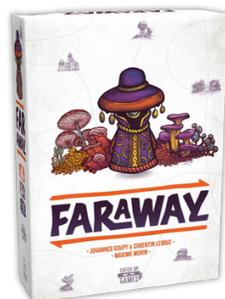


3

#4 Faraway



Bienvenue sur Alula, continent à la géographie mouvante, calquée sur le rythme des saisons. Sillonnez ce monde à la découverte des merveilles qu'il recèle. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez un maximum de renommée.



#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 !



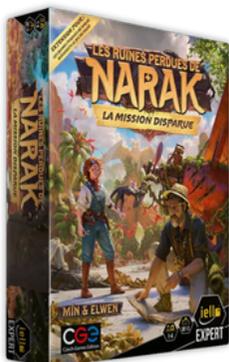
#6 Unlock ! Supernatural Adventures



Dans Unlock! Supernatural Adventures, retrouvez-vous dans un univers de super-héros, menez l'enquête lors de la fête des morts et devenez un guerrier viking ! Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms.



#7 Les Ruines perdues de Narak : La Mission Disparue



Cette extension des Ruines perdues de Narak propose deux nouveaux chefs d'expédition, deux nouvelles pistes de recherche et de nombreuses nouvelles cartes.



#8 61 Feuilles d'Automne



61 Feuilles d'Automne est un Roll & Write créé par Théo Rivière disponible uniquement lors du Blague Friday. Les somptueuses illustrations automnales sont signées par Hervine et les bénéfices générés par la vente du jeu ont été reversés à l'association Accessijoux.



#9 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.



#10 Forêt Mixte



Créez votre forêt et faites-en le meilleur des écosystèmes ! Découvrez les miracles de la forêt dans ce jeu de cartes astucieux. Dans Forêt Mixte, 2 à 5 joueurs s'affrontent pour rassembler les arbres les plus précieux et attirer les espèces, créant ainsi un habitat écologiquement équilibré pour la flore et la faune.





Auteur(s)	Ryan Laukat
Illustrateur(s)	Ryan Laukat
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Fantasy
Mécanisme(s)	Narration, Exploration
Âge	14+
Durée	45' / joueur
Nombre de joueurs	1 - 4

Pour une action de héros, vous pourrez vous déplacer sur le plateau, jouer une carte Quête sur le bon lieu, puis au choix :

- Visiter un lieu.
- Combattre un monstre en lançant les dés et en comptant sur les bonus de vos équipements.
- Prendre un jeton Recherche sur votre lieu en perdant des cœurs.

À tout moment, vous pourrez placer vos villageois à côté de votre ville si vous possédez assez de lits, effectuer vos commandes ou acheter une de vos capacités contre de l'expérience.

Quand tout le monde a passé (faute de vouloir ou pouvoir encore jouer cette saison), la saison se termine : vos villageois en habitation produisent des ressources et vos jetons Recherche génèrent des pièces. La partie s'achève à la fin de la sixième saison, et gagnez des points de victoire pour vos pièces, bâtiments, quêtes et commandes !

Mode Histoire

Dans ce mode, vous parcourrez six chapitres successivement, chacun consistant en un livret qui comprend de nouvelles règles et une trame narrative pour chaque protagoniste., vous guidant dans une campagne variée jusqu'à la résolution des mystères entourant Monument.

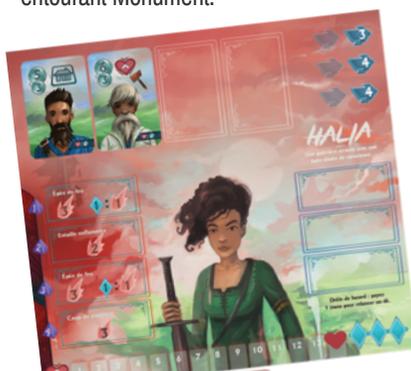
Après Above and Below et Near and Far, **Now or Never – Les Royaumes du Passé** vous propose de profiter de l'affaiblissement des monstres pour rebâtir le village déserté de Monument et aider les habitants qui l'avaient fui à y revenir.

Mode standard

Commencez par choisir l'un des quatre personnages asymétriques. À votre tour, effectuez une action, de spécialiste ou de héros. Pour une action de spécialiste, vous payer un spécialiste sur votre plateau, sur un plateau adverse (l'adversaire gagne de l'argent) ou du marché (deux fois plus cher), puis le retourner face cachée. Vous pourrez ainsi (selon les icônes dudit spécialiste) :

- Bâtir une tuile Bâtiment dans votre Ville en payant son coût et obtenant les éventuels bonus associés.
- Guérir votre personnage.
- Obtenir de l'expérience.
- Acheter 1 jeton Équipement pour améliorer votre personnage.

Vous pouvez également sans payer de coût gagner 2 cœurs ou 1 pièce en retournant gratuitement l'un de vos spécialistes face cachée.

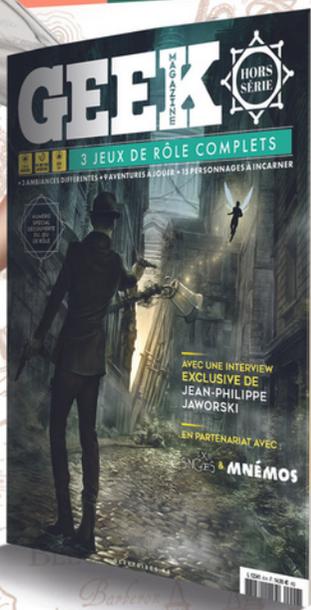


S. W.



HORS-SÉRIE JEU DE DE RÔLE DE GEEK MAGAZINE

Conçu par Les XII singes
À partir de romans Mnémos



- Des règles simples
- 3 univers d'aventures
- 9 scénarios
- 15 personnages prêts à jouer

14€95



www.les12singes.com



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

J'ai commencé mon parcours pro comme ludothécaire dans l'associatif où j'ai beaucoup appris. Je me consacre aujourd'hui à mon activité d'auteur de jeux. Auteur notamment de Colt Express et Sandwich, j'ai toujours apprécié les jeux où l'immersion, la narration et l'interaction priment sur l'optimisation. Depuis la fin du mois de septembre dernier, je suis papa d'un petit Valentin. Qui sait, peut-être que ça me donnera envie de créer des jeux pour les plus petits ?

Bonjour Sophie, pouvez-vous vous présenter ?

Je m'appelle Sophie et, depuis plus de 3 ans, je suis responsable de la communication chez Sit Down!, éditeur belge de jeux de société. Notre premier jeu, **Wiraqocha**, fut publié en 2011 et nous en sommes aujourd'hui à presque une trentaine. Notre spécialité est sans doute – d'après l'avis des joueur·euses – de créer des jeux familiaux « plus » ayant une bonne touche d'originalité, mécanique et/ou matérielle. **Magic Maze** en est un bel exemple et **Redwood**, digne successeur, ne déroge pas à cette règle.

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués dans le jeu de société Redwood ?

Sophie : Il me sera difficile de citer tout le monde, mais parmi les personnes nous ayant aidés et dont nous n'avons que trop peu l'occasion de parler, je souhaiterais remercier François-Xavier Mélard, créateur des figurines en 3D, qui a su donner vie aux personnages créés par Edu, l'illustrateur espagnol. Mention spéciale à Nathan Morse, collaborateur de longue date, qui cette fois nous a permis de traduire en anglais non seulement le jeu, mais aussi toute la campagne Kickstarter. Nous avons également pu promouvoir le jeu grâce à des animations 3D réalisées par Maxime Moulins, magicien de l'image réussissant à faire apparaître le matériel sur nos écrans avant qu'il n'existe. Dans la même famille, je demande Anthony (le frère), notre graphiste maison qui a sublimé l'ensemble du jeu sous la direction artistique avisée de Marie. Michaël, que certains connaissent comme « la-personne-dont-il-faut-battre-le-score-en-mode-solo », est surtout le développeur et un joueur chevronné. Même s'il s'agit ici de parler d'autres personnes, j'aimerais souligner à quel point il est agréable de travailler avec Christophe, passionné et disponible ; une belle expérience pour tout le monde. Ils sont trop nombreux pour les citer séparément mais énormément de gens ont apporté leur aide au projet. Depuis le prototype jusqu'à la version finale, en privé ou lors d'événements. Merci à eux !



Acte 1 : de l'idée au prototype

Christophe : J'ai toujours adoré les jeux « d'estimation », comme Warhammer, Wings of War... À la place d'un plateau avec des cases, les pions se déplacent à l'aide de gabarits de différentes tailles et il vaut mieux avoir le coup d'œil pour s'en sortir. Évidemment ce genre de mécanique est parfois un peu tendancieuse, car tout peut se jouer à un quart de millimètre près et mieux vaut que vos adversaires se montrent fair-play. Ce genre de mécanique est souvent attribué aux jeux de confrontation avec figurines et est donc souvent imaginé à destination d'un public largement masculin. Je souhaitais obtenir des sensations similaires mais proposer un jeu plus léger à destination d'un public plus large ; je voulais me concentrer sur le positionnement tactique sans reprendre la lourdeur des systèmes de simulation militaire qui en découlent souvent.

Le thème de la photographie s'est vite imposé à mon esprit et j'ai aussitôt décroché mon téléphone pour que mon papa me fasse une petite master-class. Photographe amateur, j'ai toujours aimé sa façon de s'arrêter lors d'une balade pour prendre une photo sous un angle saugrenu. Il m'a expliqué tout un tas de termes techniques que je maîtrisais mal et je n'ai gardé que quelques éléments bien précis. J'ai laissé de côté la vitesse d'obturation et l'ouverture du diaphragme pour me focaliser sur la profondeur de champ et les caractéristiques des différents objectifs. La première version du prototype est née très vite sur le thème du safari d'où il fallait réussir à revenir avec un album aussi complet que possible.

Acte 2 : du prototype à l'édition

Christophe : La mécanique de jeu a finalement très peu fondamentalement changé pendant le processus d'édition. Les nombreux tests ont surtout permis de travailler sur le matériel qui ajoutait une meilleure immersion et formalisait plein de petites situations conflictuelles. Par contre, ce qui nous a donné du fil à retordre, c'est bien le thème du jeu. Mes premières discussions avec Sit Down! étaient formelles : le safari ce n'est pas vendeur. On dérangeait les animaux depuis nos grosses Jeep polluantes. De plus, on pouvait confondre avec les chasseurs partant en safari. Bref, ça n'allait pas.

Je m'amuse toujours à créer une couverture approximative que je colle sur ma boîte de proto. Je considère que ça permet d'aider grandement le testeur à s'immerger dans l'univers. Je suis donc passé par différents thèmes, tous autour de la photographie. Dans la version 2, on photographiait des monstres mécaniques à l'inauguration mondiale d'un parc d'attractions futuriste. Dans la version 3, on incarnait des campeurs qui faisaient un rallye photo mais qui devaient faire gaffe aux monstres étranges qui rôdaient dans les bois (ambiance Stranger Things). Dans la version 4, un exubérant influenceur invite les joueurs à le prendre en photo dans son immense propriété en présence de ses 7 chats ! Au final, avec Redwood, on en est revenu à de la « simple » photo nature ; on est à pied, on prend notre temps, c'est zen et c'est cool la vie (ouf, ça me va très bien et puis j'en avais ras-le-pompon).





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

Marie (Sit Down!) : Il est très difficile de répondre à cette question. En tant que graphiste, notre cerveau est sensible à tout ce qui est visuel. Il enregistre beaucoup d'images, de partout et tout le temps. Quand vient le moment de définir à quoi va ressembler un jeu, toutes sortes de visuels, d'ambiances colorimétriques ou autres nous reviennent sans qu'on puisse forcément se souvenir de l'origine. Pour Redwood, ce sont des images de grands parcs nationaux américains qui sont apparues, une ambiance très nature, de grands espaces. Et c'est en effectuant des recherches orientées vers cette ambiance que les séquoias géants sont devenus source d'inspiration, aussi bien pour leurs couleurs que pour leur biotope. Ensuite, il convient de refléter au mieux le ressenti qu'on pourrait avoir si on devait effectuer dans la vraie vie ce que nos pions vont effectuer dans le jeu. Il semblait alors tout naturel de limiter les fioritures et tout ce qui fait penser à la civilisation hormis le matériel photo, évidemment ! Les séquoias géants, 3/4 de nature et 1/4 de photographie, c'est un peu ça le résumé de l'inspiration Redwood. Et bien sûr, ce sont les échanges avec Edu et son type de dessin qui ont permis de définir exactement le style du jeu.

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

Sophie : Une fois le thème défini et les mécaniques de base validées, la « transformation » du prototype (déjà très convaincant) a pu commencer. Nous avons décidé de collaborer avec Edu Valls, dont le style graphique très reconnaissable a tout de suite collé au jeu : la forêt et les animaux, c'est plutôt son truc, et quel ne fut pas notre enthousiasme en découvrant la couverture du jeu et le plateau en vue zénithale. Magnifiques !

Nous avons réalisé de nombreux tests de matériel. Les gabarits et figurines devaient être faciles et agréables à manipuler pour une expérience de jeu optimale. L'idée était que le matériel ne soit pas seulement joli, mais apporte une vraie expérience ludique originale et inédite, accessible au plus grand nombre. Du néoprène sous les figurines, des hexagones pour fixer les animaux sur le plateau et plein de petites choses qui viennent enrichir les sensations de jeu ont été implémentées à cette étape (les détails, c'est important). En parallèle du processus d'édition, nous avons réalisé au plus vite des prototypes jouables, afin de présenter le jeu au public sur différents salons. Quoi de mieux pour tester la solidité des gabarits que de les apporter à Essen (2022) et voir leur état 4 jours plus tard ? Test réussi : check !

Les retours des joueurs ont été très bénéfiques. Sans parler du succès de la campagne de financement participatif et les retours enthousiastes de nos partenaires distributeurs, nous sommes tous impatients de voir Redwood entre les mains des photographes en herbe !

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

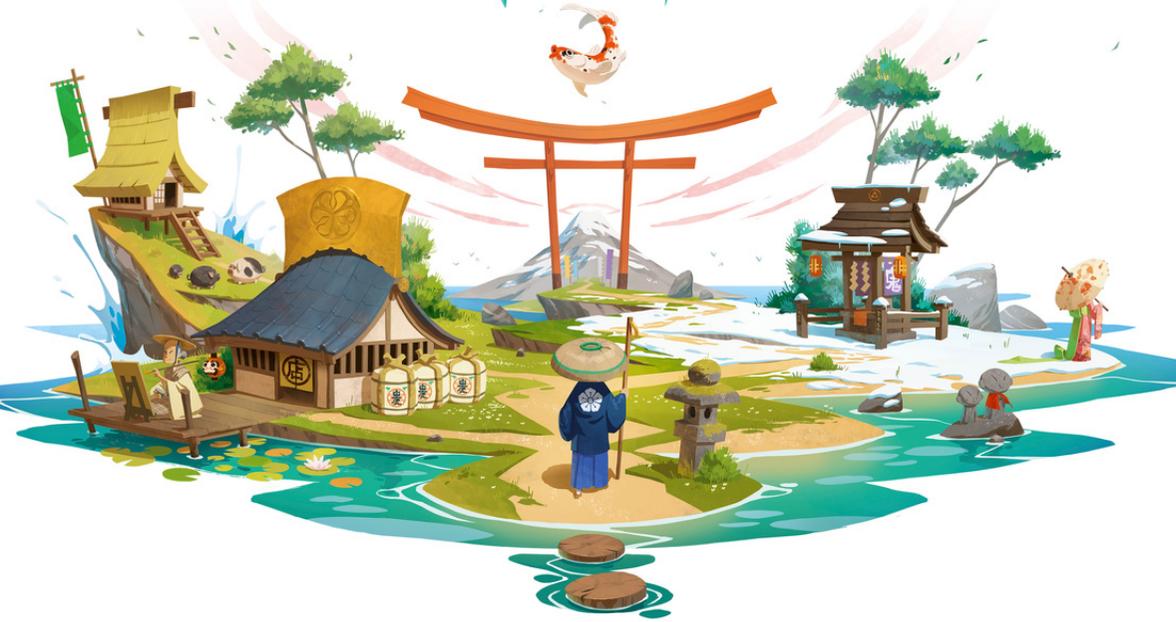
Christophe : Dès les premiers tests, j'ai dû créer différents gabarits d'objectifs (des cônes de différentes tailles). Même si le « pifomètre » est souvent de rigueur au départ, je me suis tout de même vite rendu compte que ce serait bien plus équitable si tous ces cônes avaient la même aire. En effet, seuls les éléments contenus entièrement sous le gabarit d'objectif peuvent être pris en photo. J'ai alors repris mon compas et ma calculatrice pour me replonger dans mes exercices de trigonométrie que je n'avais pas expérimentés depuis bien longtemps. Chers enfants, si, si ! ça peut servir les cours de trigonométrie du collège ; promis juré !



- Antoine Bouza -
- Naiade -

TOKAIDO®

東海道



10 ANS DÉJÀ !

TOKAIDO FÊTE SON 10^E ANNIVERSAIRE
AVEC UNE NOUVELLE ÉDITION !



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



WWW.FUNFORGE.FR



@FUNFORGE

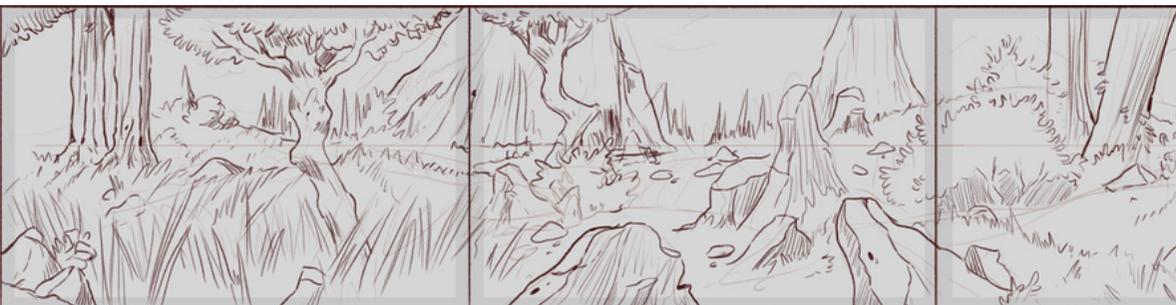
Bonjour Edu, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours en tant qu'illustrateur ?



Bonjour ! Je suis un illustrateur vivant dans un village près de Barcelone et, depuis 2020, je suis spécialisé dans le domaine des jeux de société. Mon voyage dans le domaine de l'illustration a commencé un peu tard dans ma vie. Lorsque j'étais enfant ou adolescent, j'aimais dessiner, mais mon apprentissage n'a vraiment débuté que dans les années 2000. Après des études d'ingénieur, j'ai intégré une école d'art. J'ai débuté par deux ans en cours spécialisés dans la bande dessinée, où j'ai appris toutes les bases, puis j'ai enchaîné par un an en concept art où j'ai appris à utiliser les outils digitaux.

En tant que joueur, mon incursion dans l'industrie du jeu de société s'est faite naturellement. J'ai préparé un portfolio avec quelques dessins que j'appréciais, orientés vers ce domaine, je l'ai envoyé à quelques éditeurs et montré aux professionnels lors du salon Spiel à Essen.

Mon style est plutôt varié. Je travaille toujours dans un esprit plutôt cartoon (parfois plus et parfois moins), influencé par les choses que j'apprécie dans les bandes dessinées et les films d'animation. J'aime donner de la personnalité à chaque jeu et les illustrations finales sont souvent influencées par le thème. Cela peut être une illustration de la période historique ou un autre élément représentatif du thème.



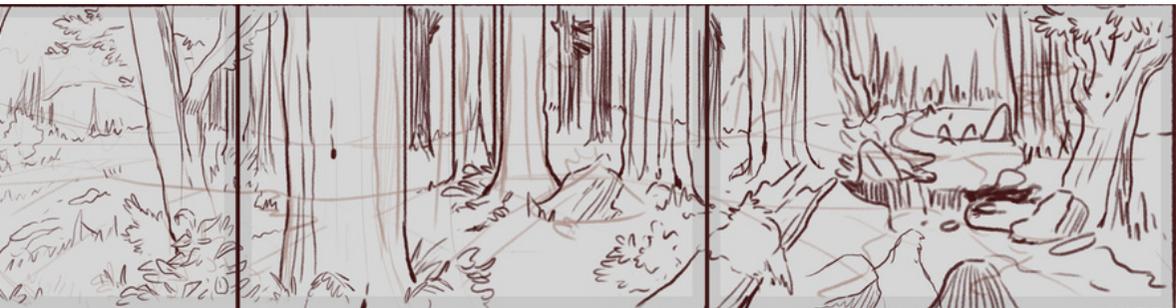
Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu Redwood ?

Pour Redwood, comme pour tous mes autres projets, mon travail a été de trouver la meilleure solution possible pour le jeu.

Un des sujets principaux à traiter fut le plateau. Nous voulions dépeindre le paysage à la manière d'un fisheye, avec des zones différentes qui forment un ensemble cohérent. En même temps, nous devons pouvoir distinguer rapidement et facilement les animaux et les icônes pour un jeu très basé sur l'aspect visuel.

La palette de couleurs douces du plateau ainsi que le contour blanc des icônes nous permettent d'y parvenir, le jeu gardant un aspect global cohérent. L'autre grand défi était la création des cartes Panorama. Elles devaient rappeler chaque zone du jeu mais aussi créer un panorama continu, renforçant le sentiment d'accomplissement du joueur. En plus de ces difficultés techniques, nous devons effectuer beaucoup de recherches pour rester fidèles aux biomes et aux animaux que nous représentons dans le jeu. Même s'ils semblent un peu stylisés, ils peuvent être facilement reconnus.

La dernière fut la couverture, qui doit résumer tous les éléments du jeu. Dans ce cas, je pense que c'est une vraie réussite, car elle montre tous les éléments du jeu d'une manière assez élégante et distinctive.





Auteur(s)	Christophe Raimbault
Illustrateur(s)	Edu Valls
Éditeur(s)	Sit Down!
Thème(s)	Photographie, Nature
Mécanisme(s)	Estimation, Optimisation
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Redwood**, vous arpentez divers paysages afin d'en photographier la faune et la flore, en prêtant aussi attention aux sujets qu'au panorama en arrière-plan afin de restituer l'harmonie de la nature.

Comment jouer ?

Au début d'une manche, avancez le jeton Soleil et révélez une nouvelle carte Objectif. À votre tour, commencez par choisir un gabarit Déplacement (parmi 7 de différentes tailles et inclinaisons) et un gabarit Prise de vue (parmi 7 de différentes ampleurs). Si vous prenez des gabarits choisis par quelqu'un d'autre, cette personne reçoit 1 pion Harmonie. Clipsez le gabarit Déplacement à votre figurine Photographe, et placez-le sur le plateau sans recouvrir de photographe ou d'animal. Posez votre seconde figurine à l'extrémité du gabarit et retirez la première. Clipsez alors le gabarit Prise de vue à votre photographe de façon à ce qu'il recouvre entièrement des fleurs, séquoias (imprimés sur le plateau) et pions Animal. Prenez la première carte Panorama correspondant à l'arrière-plan de votre photo dans la direction du gabarit, et posez-la à droite ou à gauche de vos autres panoramas.

Posez-y les jetons correspondant aux sujets photographiés, mais attention, chaque panorama a un nombre limité d'emplacements, qu'il vaut mieux tous remplir et qui peut imposer un choix. Si vous avez rempli des objectifs, prenez les jetons Harmonie indiqués. Enfin, les animaux photographiés se déplacent sur le plateau.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la cinquième manche. Gagnez alors des points pour vos jetons Harmonie, les cartes Panorama s'harmonisant parfaitement, chaque animal, le nombre d'animaux différents photographiés, vos fleurs, séquoias et jetons Soleil. Retirez des points pour les panoramas avec trop de jetons Soleil et des emplacements inoccupés. La personne avec le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Redwood propose un mode expert (avec des panoramas imposant des contraintes), un mode solo (obtenez le plus de points dans quatre scénarios) et un mode en équipes (2 équipes de 2), où les membres d'une même équipe jouent simultanément pour des parties bien plus courtes.

S.W.



HUMANITY

Le nouveau jeu de gestion
de Yoann Levét !



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



Auteur(s)	Daniel Greiner
Illustrateur(s)	Justin Chan
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Champignons, Nature
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Déplacement
Âge	9+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans ce jeu de deckbuilding familial, recrutez les champignonnesques êtres de la forêt afin de faire couler les gouttes de rosée de votre plateau vers le Sanctuaire ! Une extension, incluse dans la boîte, permet de renouveler et de complexifier vos parties.

Comment jouer ?

Vous commencez la partie avec le même paquet de 6 cartes, dont vous piochez 3 cartes que vous devez toutes jouer à votre tour. Ces cartes vous permettront généralement de gagner des feuilles, de déplacer les gouttes de rosée, le plus souvent depuis un terrain spécifique (case Eau, Mousse...) de votre plateau individuel vers la case Sanctuaire (si elles l'atteignent, vous les retirez du plateau pour les

placer sur la prochaine case libre du sanctuaire tridimensionnel) voire de retirer directement une goutte du plateau. Vous pouvez ensuite recruter des cartes de la rivière en payant leur coût en feuilles, ce qui permet de placer au-dessus de votre pioche des cartes plus puissantes et spécialisées que votre paquet de départ. Enfin, vous pouvez à tout moment effectuer l'effet de l'une de vos deux tuiles Action sous votre plateau en payant son coût (réinitialiser la rivière, déplacer une goutte). À la fin du tour, si le sanctuaire est plein, tournez-le de façon à le vider et à lancer le dé, qui vous indique sur quelles cases du plateau tout le monde doit replacer des gouttes et combien.

Fin de partie

La partie s'achève quand vous retirez la dernière goutte de votre plateau : vous remportez la partie !

Extension

Si vous pouvez retourner vos plateaux sur leur face asymétrique pour varier les parties, l'extension renouvelle plus considérablement le jeu : désormais, certains effets vous permettent de retirer définitivement une carte de votre paquet, et plusieurs êtres vous offrent un bonus au moment où vous les acquérez. Certaines cartes octroient en outre de nouvelles tuiles Action.

S.W.





Forêt Mixte
**OPEN
 ZE
 BCUATE**
 EN PRÉCOMMANDE



Auteur(s)	Kosch
Illustrateur(s)	Toni Llobet, Judit Piella
Éditeur(s)	Lookout Games
Thème(s)	Forêt
Mécanisme(s)	Combinaison, Draft
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	2 - 5

Fin de partie

La partie s'achève quand vous avez dévoilé la 3ème carte Hiver de la pioche. Additionnez alors vos points, chaque arbre ou espèce ayant ses spécificités : le loir gris octroie 15 points s'il y a une chauve-souris sur le même arbre, les papillons valent des points selon le nombre total de papillons différents possédés, chaque lièvre d'Europe rapporte 1 point par lièvre (et vous permet de placer autant de lièvres que vous le souhaitez sur son côté de l'arbre), le chêne vaut 10 points si vous posséder 1 exemplaire au moins de chacune des 8 espèces d'arbre... La personne avec le plus de points remporte la partie.

S.W.

À partir des cartes de la pioche... ou des cartes défaussées par vos adversaires, construisez la forêt la plus harmonieuse, en attribuant à vos différents arbres la faune et la flore proposant les meilleures synergies !

Comment jouer ?

À votre tour, vous avez le choix entre 2 actions : piocher 2 cartes (depuis le paquet face cachée et/ou face visible dans la clairière) ou jouer une carte. Un arbre sera simplement placé devant vous. Les autres cartes sont divisées en deux horizontalement ou verticalement. Choisissez quelle partie vous souhaitez appliquer et placez la carte sous un arbre de manière à ce que la partie choisie seule soit face visible, et à condition que cet emplacement de l'arbre soit libre – cela signifie que les arbres peuvent accueillir un maximum de 4 cartes, une de chaque côté, sauf indication contraire. Plusieurs cartes requièrent de défausser des cartes de votre main : placez-les face visible dans la clairière. Plusieurs cartes offrent un effet, instantané ou permanent, ou un bonus que vous obtenez si toutes les cartes défaussées pour en payer le coût sont de la couleur requise. Enfin, s'il y a 10 cartes ou plus dans la clairière, videz-la.



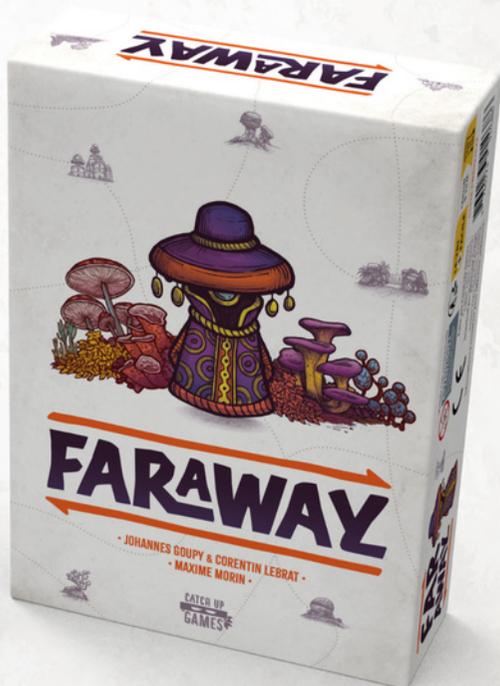
FARAWAY



*Partez à la découverte
des trésors d'Alula...*

UN JEU DE JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT ILLUSTRÉ PAR MAXIME MORIN

La petite
bombe ludique
de 2023



CATCH UP
GAMES



Auteur(s)	Bruno Cathala
Illustrateur(s)	Philippe Nouhra
Éditeur(s)	Funforge
Thème(s)	Donuts
Mécanisme(s)	Placement
Âge	8+
Durée	10' - 15'
Nombre de joueurs	2

En effet, s'il a placé son donut sur une case représentant une diagonale, vous devrez placer votre donut sur n'importe quelle case se trouvant dans la diagonale indiquée par son donut. En revanche, si toutes les cases indiquées sont occupées, placez votre donut où vous le souhaitez (désobéissance). Vous pourriez avoir de la sorte effectué une insertion, c'est-à-dire avoir suite à votre placement un ou plusieurs donuts de votre couleur entre deux donuts adverses. En ce cas, retournez ces donuts adverses sur votre couleur.

Donuts est un jeu abstrait de placement de donuts... où vous décidez dans quelle direction votre adversaire devra placer son jeton. Pratique pour tenter de le faire tomber dans vos pièges : si vous parvenez à placer des donuts au milieu de donuts adverses... ceux-ci se retournent en effet sur votre parfum !

Comment jouer ?

Assemblez au hasard les 4 tuiles de 3x3 cases (recto-verso) pour créer un plateau de 6x6 cases. À votre tour, placez l'un de vos 15 donuts en bois sur la face correspondant à votre couleur/parfum (vanille ou chocolat) sur le plateau, en fonction de la direction imposée par le dernier donut placé par votre adversaire.

Fin de partie

Rempotez la partie aussitôt que vous avez aligné 5 donuts de votre couleur, dans quelque direction que ce soit. Si vous arrivez au terme de vos 15 donuts sans que personne en ait aligné 5, c'est la personne avec le plus grand groupe de donuts adjacents les uns aux autres qui gagne.

S.W.



ACRY LOGIC

5

VERT

Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une 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 bleue.

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

3
rouge

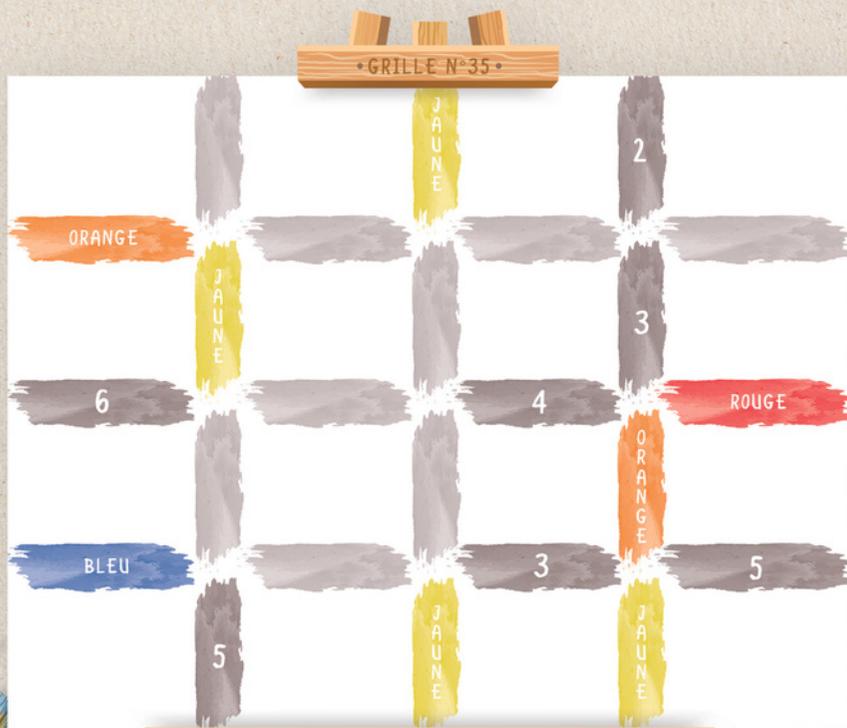
Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 16 cases blanches ! Dans chaque **case blanche**, écrivez un chiffre compris entre 1 et 4 ainsi qu'une de ces couleurs : jaune, bleu, rouge ou blanc (incolore). Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques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

AIDE DE JEU

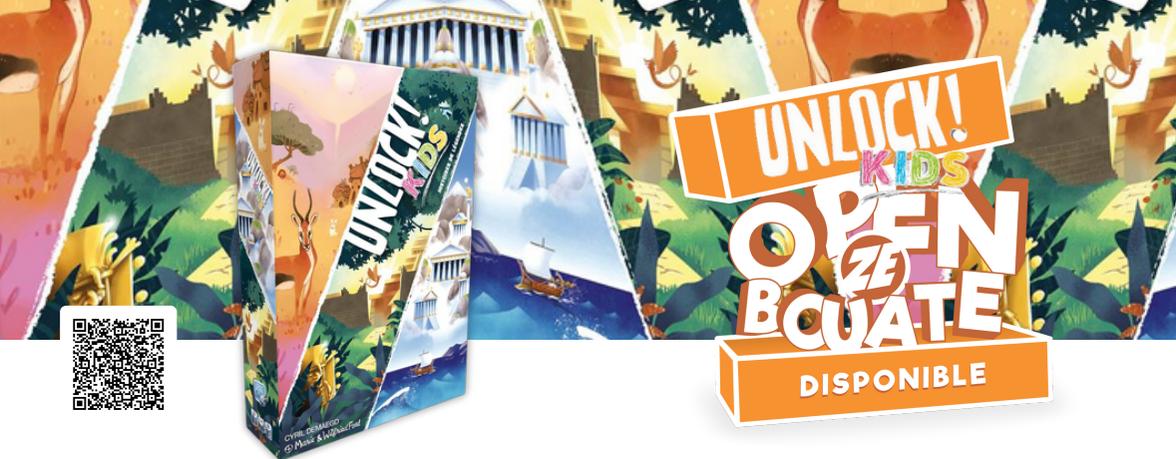
2 = 1 + 1	3 = 1 + 2
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3
5 = 2 + 3	5 = 1 + 4
6 = 3 + 3	6 = 2 + 4
7 = 3 + 4	8 = 4 + 4

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

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



Auteur(s)	C. Demaegd, M. Fort, W. Fort
Illustrateur(s)	Seppy, Olivier Danchin
Éditeur(s)	Space Cow
Thème(s)	Légendes
Mécanisme(s)	Observation, Association
Âge	6+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

Histoires de Légendes est la nouvelle boîte de la gamme **Unlock! Kids**, l'adaptation pour enfant du jeu **Unlock!**. À travers trois aventures inspirées de mythes et légendes, les joueurs devront trouver un maximum d'étoiles, en résolvant des énigmes et en combinant des objets.

Comment jouer ?

La boîte d'Histoires de Légendes comporte un tutorial et trois aventures à difficulté croissante. Chaque aventure comporte deux éléments spéciaux, des cartes et des objets numérotés. Un élément spécial permet de se lancer dans l'aventure avec un petit texte d'introduction, des indications sur les premières cartes et objets à récupérer ainsi qu'une table des symboles qui permet de progresser dans l'aventure.

Avant de commencer, les joueurs choisissent leur aventure ainsi que l'un des deux éléments spéciaux (ils pourront ainsi vivre 6 aventures différentes). Ils prennent également les cartes et objets de l'aventure choisie et les placent face cachée devant eux.

Après avoir lu le texte d'introduction, les joueurs récupèrent les cartes et objets comme indiqué sur l'élément spécial. Dès qu'une nouvelle carte est dévoilée, les joueurs doivent l'observer et réaliser une action : dévoiler de nouvelles cartes, dévoiler des objets, défausser des cartes et objets ou associer des demi-symboles afin de reconstituer un symbole entier de la table des symboles.

Fin de partie

L'aventure se poursuit jusqu'à dévoiler la carte finale avec le symbole Trophée. Les joueurs calculent leur score en comptant les étoiles récupérées sur certaines cartes pendant la partie et en retirant les étoiles perdues présentes sur les cartes Erreur.

Pour aller plus loin

Lorsque les joueurs sont bloqués, ils peuvent se reporter au livret d'indices. Si l'indice ne suffit pas, il est possible de consulter la solution de l'énigme.



La première offre de puzzles
inspirée des jeux d'évasion !



Retrouvez tous nos
27 Puzzles Escape
sur www.ravensburger.fr

Ravensburger



De la toile au mobile

En 2020, l'entreprise californienne Glu mobile (désormais filiale d'EA) publie le jeu mobile **Disney Sorcerer's Arena**. Le concept en est immédiatement séduisant puisqu'il s'agit de constituer une équipe de cinq personnages des univers Disney dans un sens assez large, de l'héroïne la plus évidente au personnage le plus secondaire (Zeus, Bo la bergère, la Manticore d'En avant), de la protagoniste de film mineur (Kida d'Atlantide) aux méchants (Crochet, Hadès), et en allant puiser aussi bien chez Pixar que dans des productions Disney plus inattendues comme *Pirates des Caraïbes*, *Tron*, *Gargoyles*, *Jungle Cruise*, *L'Étrange Noël de Mr. Jack...* Sans avoir à pousser jusqu'à *Star Wars* ou *Marvel*, qu'il ne semble pas prévu d'inclure, les possibilités sont ainsi extrêmement vastes, à l'image d'autres jeux mêlant différents univers Disney comme *Disney Speedstorm* et *Disney...* Universe. Cette équipe peut affronter des hordes d'ennemis dans une succession de combats scénarisée ou d'autres joueuses et joueurs, en match amical ou dans une grande compétition en ligne, le

but étant non seulement de monter dans le classement mais avant tout de continuer de débloquer de nouveaux personnages permettant de nouvelles synergies, ou des équipements et de l'expérience pour améliorer les personnages de son équipe actuelle. Mécaniquement, une fois les personnages choisis et positionnés (être sur les flancs du groupe peut avoir son importance par exemple), ces affrontements sont extrêmement simples : le combat se fait à peu près au tour par tour (même si l'initiative est définie par la vitesse de récupération spécifique aux personnages), on sélectionne une cible, une attaque disponible, et on essaye de réduire à néant la barre de vie des ennemis avant la disparition de toute son équipe.

Du mobile au plateau

La transposition de ces concepts en jeu de société peut sembler naturelle sans s'imposer particulièrement – après tout, s'il s'agit de faire un nouveau jeu d'affrontement avec des personnages issus de diverses franchises Disney, **Villainous** était déjà un exemple bien installé au moment de la sortie de **Sorcerer's Arena**, et **Lorcana** était promis à un grand avenir (cf. notre article dans le *Philimag* n°38, p. 10-11). Et **Unmatched**, **Funkoverse** ou le système **Mayhem** proposaient déjà de mêler des univers plus ou moins inattendus. Il fallait donc trouver une voie propre, en commençant par appeler le jeu de société **Disney Sorcerer's Arena : Alliances épiques**, avec un sous-titre inédit qui témoigne d'une filiation évidente avec le jeu mobile sans prétendre en être le pur portage.



De fait, une équipe sera désormais constituée de 3 personnages plutôt que 5, une manière judicieuse de garantir des parties tout de même courtes et dynamiques avec une connaissance intuitive des possibilités de chacune, là où une arène de 10 personnages aurait perturbé la visibilité d'ensemble. Exactement comme dans **Super Fantasy Brawl**, vous mélangez les 10 cartes de chaque personnage choisi pour constituer votre pioche initiale, de sorte que votre main pourra comporter des cartes relatives à vos 3 personnages.

L'idée de cartes n'était présente qu'en filigrane dans l'application - on imaginait notamment invoquer notre équipe via des cartes, mais il ne s'agissait aucunement d'un jeu de cartes, un personnage ayant par exemple constamment accès à toutes ses attaques. Mais leur présence dans le jeu de société émule en quelque sorte l'initiative dans l'application : de même qu'il fallait y avoir à l'esprit quel personnage pourrait attaquer quand, il faut désormais s'assurer d'avoir des cartes propres au personnage actif en main pour ne pas se contenter d'actions plus génériques. En outre, les cartes Combat portent une icône, et retirer de la partie des cartes de sa défausse comportant les bonnes icônes permet d'améliorer un personnage, un peu comme on l'améliorait et l'équipait, entre les combats cette fois, dans le jeu mobile.

En outre et surtout, le combat est désormais pleinement spatialisé, avec des personnages se déplaçant sur un plateau de 41 cases, avec ce que cela implique de notions d'adjacence, de portée...

Arène de licences

Ainsi, contrairement à Villainous ou Lorcana, Disney Sorcerer's Arena : Alliances épiques est pleinement un jeu d'affrontement spatialisé offrant une liberté dans la constitution de son équipe (mais plus réduite que le choix entre des centaines de cartes) - le seul jeu de base propose Mickey L'Apprenti sorcier, Gaston, Maléfique, Aladdin, Demona (Gargouilles), Ariel, le Dr. Facilier et Sulli, roster auquel Frissons garantis ajoute Le Seigneur des ténèbres (Taram), Jack Skellington et Mère Gotham, et Contre Vents et marées Davy Jones, Vaiana et Stitch, de quoi créer des alliances en effet aussi épiques qu'inattendues, ces personnages offrant un charme propre à un jeu qui malgré plusieurs originalités est naturellement comparable à Unmatched, Funkoverse, Mayhem ou Super Fantasy Brawl. À l'image de la plupart de ces jeux et de l'application quasi homonyme, il se prête parfaitement à des extensions innombrables en faisant espérer et miroiter tel personnage favori de notre enfance, mais encourage à tester des synergies sans notion de collectionnisme, pour une plongée plutôt agressive mais accessible, très modulaire et dynamique dans les univers enchantés de Disney.

S.W.



Sous les projecteurs !



Le jour où j'ai découvert Donjon & Procrastination

Il y a quelques mois, en me baladant sur TikTok, je tombe sur la vidéo d'un certain «DiceClub». Au milieu de mon balayage d'écran hebdomadaire, surgit cette vidéo aux couleurs bariolées, qui vient stopper net le défilement quasi-automatique de mon pouce sur l'écran.

Qu'est-ce donc que ce jeu de cartes atypique ? Un jeu de cartes à collectionner ? Déjà très fan de Magic et Pokémon, et des plus récents Lorcana et Star Wars Unlimited, voilà qu'arrive dans la cour des grands un petit jeu de cartes made in France. Ni une, ni deux, je m'empresse de passer commande sur le site de l'illustrateur Pomyad. Je prends un starter et quelques boosters, afin de voir ce que le jeu a dans le ventre. Comme le jeu est très artisanal, il est plus cher que les autres TCG : les boosters sont vendus à 8 € et le starter à 30 €. Comprenez ici que cela permet également de soutenir le travail de Pomyad aux illustrations et de DiceClub au game design. Le starter contient tout le matériel pour se lancer dans une partie à deux. On retrouve 15 cartes fixes, trouvables uniquement dans ce starter, 4 dés, 2 cartes esbroufes, des règles, et un petit booster de 5 cartes aléatoires (dont une dorée). On mélange toutes les cartes, on sépare le paquet en deux, et on peut jouer ! Si vous préférez la construction de deck ou le draft, c'est également possible, du moment que vous commencez la partie avec un deck de 10 cartes.

Le jeu se déroule en affrontement. On pose une créature et on compare leurs forces. La force la plus grande gagne. Vient s'ajouter à cela un principe de forces et de faiblesses (pierre-feuille-ciseaux), et un petit pouvoir rigolo qui peut modifier le résultat.

Ensuite, on peut poser une carte «soutien» qui va apporter un bonus de force, ou un petit pouvoir supplémentaire. Pour terminer la bataille, on lance autant de dés que de cartes posées, pour ajouter un bonus final de force (et ce qui va créer un peu de chaos dans le résultat final). La personne qui remporte la bataille gagne autant de points que de cartes posées.

Le jeu est fun, complètement barré, l'univers est extrêmement cohérent et bourré de références liées à la pop culture. Les parties durent 10 à 15 minutes, et s'enchaînent plutôt bien. L'aspect collection est très satisfaisant : chaque série comporte une trentaine de cartes, avec différentes raretés, et toutes les cartes existent en version «gold» plutôt très jolies. Chaque série a son univers marqué : pirate, magie, faune et flore, etc. Donjon et Procrastination, c'est un super jeu de cartes à collectionner, qui propose des règles funs et rapides à apprendre, que je conseille à toutes les personnes qui souhaiteraient ajouter un peu de couleurs dans leur quotidien.

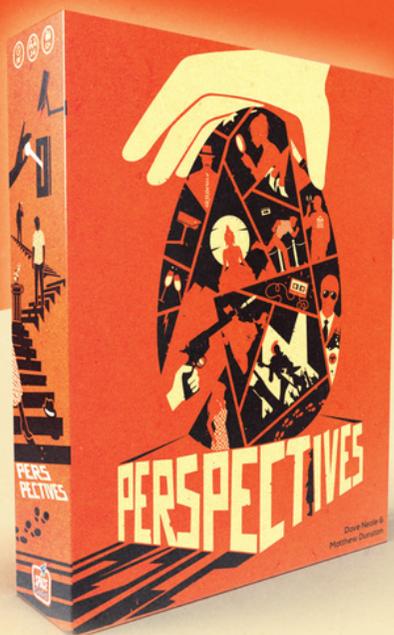
Maxime



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/>



Auteur(s)	Karol Górniak
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Fantastique, Forêt
Mécanisme(s)	Exploration, Narration
Âge	14+
Durée	120' - 150'
Nombre de joueurs	1 - 3

d'acquérir de nouveaux objets, d'améliorer vos aptitudes afin de faciliter vos tests à base de jets de dés, de découvrir des quêtes secondaires...

Sorcebois

Outre ses nouvelles histoires et destinées, ses nouveaux lieux, objets et 14 figurines (dont une grande maison sur pattes), l'extension propose quelques spécificités mécaniques, des marchands ambulants, le déplacement depuis la carte principale vers des cartes secondaires pour des lieux plus petits, des voyages permettant de traverser plus aisément la carte une fois qu'elle sera bien étendue mais pouvant confronter à des rencontres bénéfiques ou risquées, et surtout des labyrinthes. La forêt ne se laisse pas dompter aisément, et il vaudrait mieux vous aventurer dans ses profondeurs en ayant trouvé quelque part l'itinéraire à suivre, ou en retenant précautionneusement les sentiers déjà suivis.

Sorcebois est une extension pour le jeu d'exploration applicatif et compétitif **Destinies**. Dans chacun des 4 scénarios de cette nouvelle campagne vous faisant voyager à travers une forêt enchantée extrêmement menaçante, incarnez l'un des 3 personnages aux quêtes spécifiques, et choisissez votre destinée en fonction de vos découvertes et des péripéties de votre aventure !

Destinies

Au début d'un scénario de Destinies, vous recevez une carte Destinée secrète indiquant votre histoire et vos deux quêtes. Vous devrez aussi bien essayer d'en accomplir une que tenter de comprendre ce que vos adversaires cherchent à faire afin de les gêner. Bien que les personnages se trouvent dans les mêmes lieux, confrontés aux mêmes événements, leur destinée est en effet très différente, voire opposée à celle des autres.

À votre tour, vous explorerez des tuiles du plateau spécifique au scénario, une application vous précisant comment les mettre en place afin d'en rendre les points d'intérêt visibles, et vous interagirez avec des personnages et des lieux afin d'obtenir des informations sur votre destinée (en scannant le QR code de votre carte),



S.W.





Amalfi
Renaissance

OPEN
ZE
BOUATE

DISPONIBLE



Auteur(s)	Takeo Yamada
Illustrateur(s)	Urabe Rocinante
Éditeur(s)	Sylex
Thème(s)	Renaissance, Commerce
Mécanisme(s)	Gestion de ressources
Âge	14+
Durée	90' - 120'
Nombre de joueurs	1 - 4

Grande famille de la ville italienne d'Amalfi, participez à sa renaissance en envoyant vos navires marchands dans l'ensemble du bassin méditerranéen, acquérez des titres, améliorez votre flotte, construisez des phares, exploitez les talents de nombreux personnages et réalisez des œuvres pour affirmer votre supériorité !

Comment jouer ?

À votre tour, effectuez 1 action :

- **Navigation** : en plaçant un navire de votre baie sur le quai libre d'une destination, payez son coût en pain et obtenez les bénéfices indiqués. Souvent, vous pourrez ainsi placer vos navires dans les 6 cales de ressources (ils deviennent alors la ressource correspondante). Vous pourriez aussi prendre en main l'un des 4 personnages du Conseil, ou ériger un phare sur une destination, qui pourra vous octroyer une ressource à chaque fois que quelqu'un naviguera vers cette destination.
- **Acquisition** : en payant le coût de l'une des 5 œuvres, livre monument ou peinture (déplacez les navires de la cale correspondante vers votre baie) et en la plaçant près de votre plateau pour obtenir son bonus.

- **Découverte** : en payant le coût d'une destination privée et en la plaçant près de votre plateau : personne d'autre que vous ne pourra y naviguer.
- **Invitation** : pour poser 1 personnage de votre main et bénéficier de son effet (immédiat, permanent, de fin de partie ou engageable).
- **Engagement** : pour activer un personnage engageable.
- **Construction** : en payant du bois pour déplacer un navire de votre chantier naval dans votre port.
- **Passer** (vous ne jouez plus jusqu'à la fin de la période).

En outre, vous pouvez toujours remettre à quai des navires de vos cales pour gagner du pain au lieu des ressources, et indiquer que vous avez marqué l'un des titres (objectifs communs) placés sur le plateau lors de la mise en place. Quand tout le monde a passé, nourrissez les marins de vos navires avec du pain ou perdez des points de victoire, puis gagnez les points de victoire du décret de la période (placé face visible lors de la mise en place). Commencez alors une nouvelle période en remettant vos navires à quai (y compris ceux de votre port).

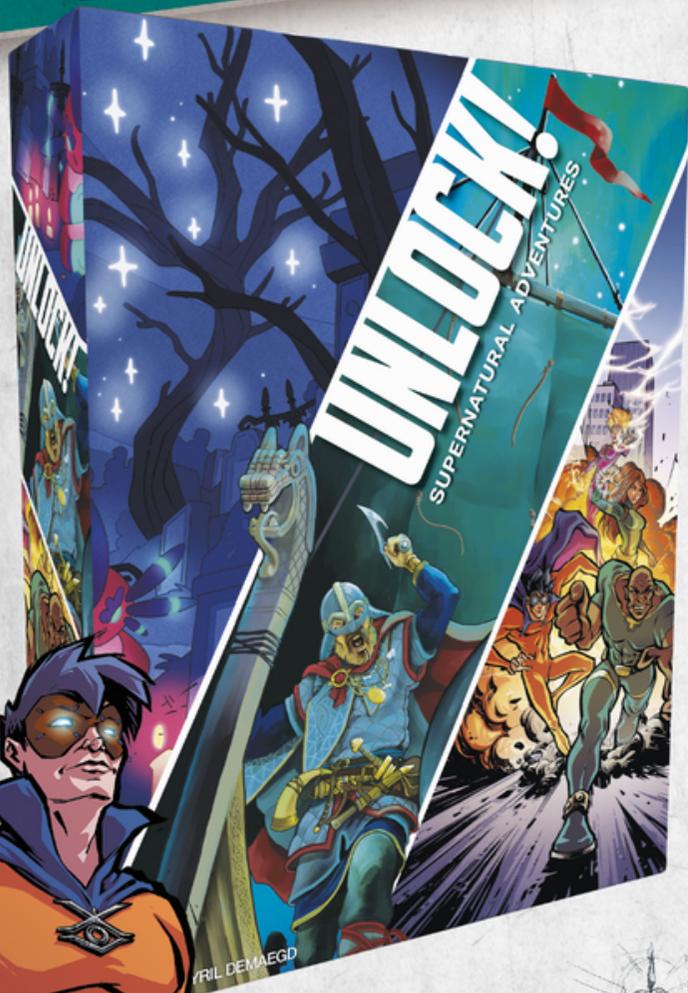
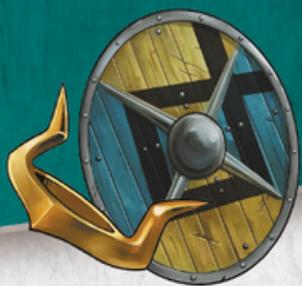
Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la 4ème période. Ajoutez aux points obtenus en cours de partie ceux de vos personnages dont l'effet s'active lors du décompte final, et la personne avec le plus de points remporte la partie.



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 ?



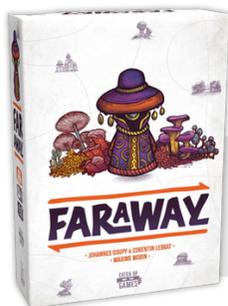
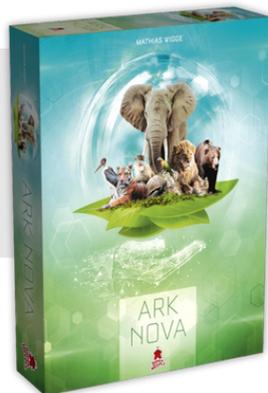
Retrouvez la collection **UNLOCK!** et l'ensemble de nos jeux sur www.spacecowboys.fr





Pour nous c'est **Ark Nova** ! On le connaît par cœur ou presque. Certains d'entre nous ont testé de multiples stratégies (tout miser sur les animaux de la ferme, sur les mécènes, sur les animaux apportant beaucoup d'attraits, sur les projets de conservations). On est ravi de pouvoir renouveler le jeu avec l'extension !

Billie B. Wings



Eh bien **Faraway** ! Jeu très rapide, règle assez simple, mais toujours l'envie de marquer plus de points que les parties précédentes ! C'est un jeu qui a été offert à plusieurs personnes à Noël !

Pierre Voisin



Trio : un jeu simple, intergénérationnel, qui combine mémoire, chance, bluff et une inévitable bonne humeur. Les parties sont courtes et donnent immanquablement l'envie d'y retourner.

Dany Wilquin



Baucoup de découvertes, et celui qui est revenu assez souvent est **After Us**. Je ne me lasse pas de peaufiner mes stratégies dans ce jeu où on essaye de faire les 80 points requis avant les adversaires. Je regrette que le jeu ne compte pas les tours car c'est une bonne indication, alors je le fais en cachette et j'essaie de finir en 8/9 tours ce qui est une bonne partie, en général c'est plutôt 10.

François Reitter



Sur les traces de Darwin : c'est un jeu que l'on peut sortir avec tout le monde, même des débutants. Et il est magnifique, on peut apprendre des choses sur la faune avec les tuiles, on découvre à chaque fois. À avoir dans toute ludothèque !

Marie Ange Sa Temporel





Terraforming Mars... encore ! Quand on aime les gros jeux c'est simplement le jeu le plus simple à expliquer et jouer rapidement, avec une rejouabilité infinie. Un must have en fait !

Jeremy Roux



Marvel Remix : règles simples à comprendre, des parties qui peuvent vite s'enchaîner. Un thème qui me plait et qui fonctionne bien avec le principe héros/alliés et méchant.

Nicolas Païkan



Planet Unknown depuis que je l'ai fin octobre j'ai fait 54 parties, un gros coup de cœur ! Déjà jouable jusqu'à 6 joueurs en simultanément et avec une grande rejouabilité avec les différentes planètes et corporations. Le matos est vraiment top. Facile à sortir avec n'importe quels types de joueuses et joueurs.

Meeple Masqué



Pour moi, c'est **Gosu X**, dont nous avons testé l'extension récemment ! Un superbe jeu dans un nouvel univers par rapport à l'original, beaucoup plus poussé point de vue compétitif (draft, factions avec une asymétrie très forte). Chaque partie est tellement intéressante, les dilemmes sont là en jeu, la combinaison des factions est une découverte enrichissante !

Arnaud Manteau



Solution de la grille n°35 du jeu de démonstration Acryliclog, page 21.

GRILLE N°35

4 ORANGE	4 ORANGE	1 BLEU	1 BLEU
3 ORANGE	4 BLEU	2 ROUGE	1 ROUGE
3 BLEU	4 BLEU	2 ORANGE	3 ROUGE
2 BLEU	3 ORANGE	1 ORANGE	2 BLEU



Vidberg



Vidberg



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



3-5

8+

45

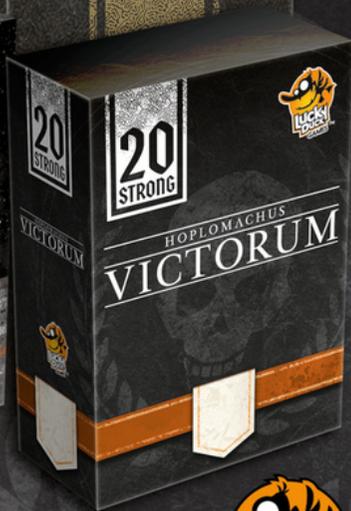
20 STRONG

- DÉS GRAVÉS
- CARTES PVC
- 100% SOLO



20 DÉS

POUR VENIR À BOUT DE VOS ADVERSAIRES !
AVEC 3 UNIVERS DONT UN INÉDIT,
SEREZ-VOUS À LA HAUTEUR
DES CHALLENGES DE 20 STRONG ?



20 STRONG

Q Josh J. Carlson

\\ Chris Beck, Melonie Lavelly, Bree Lindsoe, Toujer Moua

★ 1

★ 14+

⌚ 30-45 min

EN PRÉCOMMANDE
DISPONIBILITÉ FÉVRIER
VENEZ LE TESTER AU F.I.J. 2024 !



CHIP THEORY GAMES

