

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 43 - MARS 2024



Téma cette
Thématique
Stranger Things

**KIDS
EXPRESS**
Carnet d'auteurs, d'éditeur et d'illustrateur

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

BOREAL

UN JEU DE MASAFUMI MIZUNO
ILLUSTRÉ PAR YUKO IWASE

Explorez les lieux du plateau
central en optimisant le
déplacement de votre pion.

Saisissez les opportunités
et faites attention au jeu de
votre adversaire pour
remporter la partie !

Construisez judicieusement votre
pyramide pour gagner des points,
mais également des
ressources !



2 joueurs



10 ans et +



25 min

DISPONIBLE LE 8 MARS 2024

SPIRAL
ÉDITIONS

- 4** **TOP 10**
Top des ventes janvier 2024
- 6** **Open Ze Bouate**
Dobble Connect
- 8** **Dossier Spécial**
Kids Express
- 18** **Open Ze Bouate**
Nemesis : Lockdown
- 19** **Jeu de Démo**
Acrylic
- 22** **Open Ze Bouate**
Le Match du Siècle
- 23** **Sous les projecteurs !**
Smack
- 24** **Open Ze Bouate**
Traître Mot
- 26** **Téma cette Thématique**
Stranger Things : Le Monde à l'envers, Pandemic à Hawkins ?
- 28** **Open Ze Bouate**
Stranger Things : Le Monde à l'envers
- 30** **Open Ze Bouate**
Le Seigneur des Anneaux : Jeu Livre d'Aventure
- 31** **Deux jeux à la Une !**
Sélection de jeux BGA
- 32** **Open Ze Bouate**
Crime Zoom
- 34** **Open Ze Bouate**
Kingdom Rush : Fureur Élémentale
- 35** **Expo Photos**
Kingdom Rush : Faille Temporelle
- 36** **Paroles de Joueurs**
Quel est le jeu à succès en version enfant que vous préférez ?
- 38** **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 Faraway

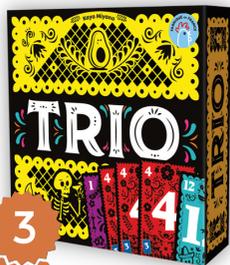
Bienvenue sur Alula, continent à la géographie mouvante, calquée sur le rythme des saisons. Sillonnez ce monde à la découverte des merveilles qu'il recèle. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez un maximum de renommée.



#2 Sea Salt & Paper



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



#3 Trio

Trio est un jeu de collection où vous devez réunir 3 cartes de la même valeur à partir d'une pioche face cachée et des mains, y compris des autres joueurs ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un, et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes différentes !



#4 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.

#5 Skyjo



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



#6 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.



#7 L'Anneau Unique Les Ruines du Royaume Perdu



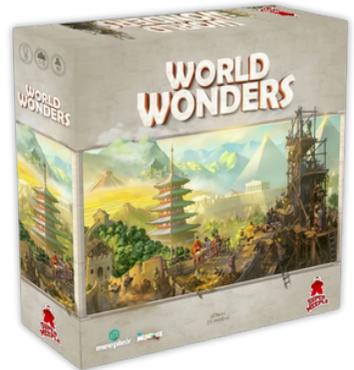
Les Terres Solitaires d'Eriador décrites dans Le Seigneur des Anneaux prennent enfin vie et couleurs dans ce supplément pour L'Anneau Unique, le jeu de rôle officiel basé sur l'œuvre de J.R.R. Tolkien.



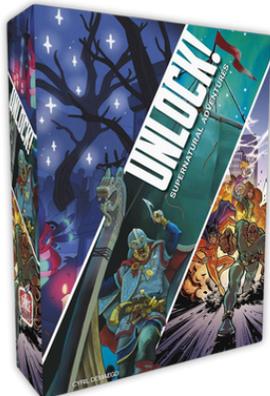
#8 World Wonders



Le monde antique est en pleine effervescence ! À la tête d'un empire, prenez part à son développement en construisant la cité la plus éblouissante. À vous de choisir les bâtiments et monuments qui satisferont vos ambitions, tout en gardant un œil sur vos redoutables adversaires.



#9 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.

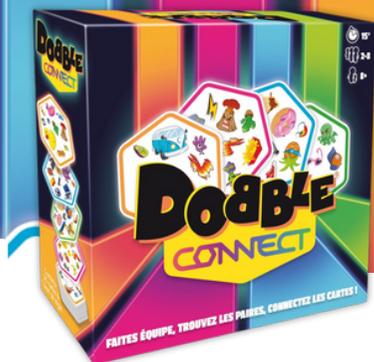


#10 Revolver Noir



Revolver Noir est un jeu pour deux qui vous met dans la peau d'un détective privé coincé dans un manoir sombre avec un inconnu hostile. À l'aide d'une combinaison de travail de détective et de tirs calculés dans le noir, votre objectif est de traquer votre ennemi et d'en finir avec lui - avant qu'il ne vous fasse la même chose.





Auteur(s)	Blanchot, Cottereau, Play Factory
Illustrateur(s)	Stéphane Gantiez
Éditeur(s)	Zygomatic
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Observation, Rapidité
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2-8

Fin de partie

Si une équipe parvient à aligner quatre cartes de sa couleur, elle marque 1 point. Elle récupère la carte de départ pour matérialiser ce point, puis mélange à son paquet une carte de chaque autre équipe. Quand elle marque son second point, elle mélange à son paquet deux cartes de chaque autre équipe, etc. Quand pendant une partie, vous avez au sommet de votre pile une carte adverse, vous devez la poser selon les mêmes règles que vos cartes, au risque de favoriser vos adversaires. Une équipe remporte la partie quand elle cumule un nombre de points dépendant du nombre d'équipes.

S.W.



Observez très attentivement les nombreux symboles sur la table afin de trouver les points communs avec vos cartes et ainsi les poser en essayant de les aligner... Mais les équipes adverses jouent simultanément, essayant d'aligner leurs cartes avant les vôtres voire de vous gêner !

Comment jouer ?

Commencez par séparer les 90 cartes par couleur, chaque équipe (une équipe pouvant n'être constituée que d'une personne) ayant son paquet de la même couleur, tandis que l'une des 10 cartes de départ est placée au centre de la table.

Simultanément, tout le monde retourne la carte du sommet de sa pile, carte qui représente 10 des 90 symboles du jeu, et cherche au centre de la table une carte partageant l'un de ces 10 symboles. Quand vous la trouvez, annoncez votre découverte pour que l'on puisse s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur, et placez votre carte adjacente à l'un des 6 côtés de cette carte. Retournez alors une nouvelle carte et recommencez vos recherches, en incluant désormais les symboles de la nouvelle carte sur la table (celle que vous venez de poser).

MARABUNTA

UN **ROLL & WRITE**
FOURMILLANT DE TENSION !

Marabunta, le Roll and Write captivant de Dr.Reiner Knizia, vous transporte dans une lutte de territoire acharnée entre deux colonies de fourmis rivales.

- 2 Votre **adversaire** choisit un groupe en **premier** et applique les résultats

- 1 Jetez les dés, piochez une tuile et **séparez-les** en deux groupes



- 3 Ensuite, **agissez** avec le groupe restant !



Arriverez-vous à conquérir le plus de territoires pour votre colonie ?





Auteur(s)	C. Raimbault, C. Lefebvre
Illustrateur(s)	Jordi Valbuena
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Western
Mécanisme(s)	Coopération, Adresse
Âge	5+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

Des vilains bandits ont volé l'or de Mountain Valley. Ils ont caché les pépites d'or dans les bagages des passagers du train qui les emmène vers la ville... À bord de votre diligence, partez à l'assaut du train et aidez votre ami Sam à retrouver cet or.

Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs placent au centre de la table le train composé de 4 wagons : Locomotive, Première classe, Deuxième classe, Repaire. Puis, ils positionnent 10 bagages par wagon, sauf dans le Repaire où se trouvent 4 bandits. Sam se situe à côté du train sur son cheval avec un projectile, et les enfants dans la diligence à côté du Repaire avec 10 bagages.

À son tour de jeu, le joueur choisit, tout d'abord, entre :

- **déplacer sa figurine Enfant** dans un des wagons du train où il n'y a pas de bandit (sauf le Repaire). Il peut également placer sa figurine dans la diligence.
- **tirer avec Sam**, en le positionnant face à un wagon et en envoyant le projectile à l'aide d'une pichenette sur des bandits pour les faire tomber. Les figurines renversées sont placées sur leur emplacement de départ.

Ensuite, le joueur ramasse un bagage à l'endroit où se trouve sa figurine, le révèle, le garde devant lui et applique son effet qui peut être :

- Un bandit se déplace dans le wagon indiqué. S'il n'y a pas d'enfant dans ce wagon, tous les bandits de ce wagon volent un bagage qui est placé dans le Repaire. S'il y a des enfants, ils retournent dans la diligence, mais le bandit ne récupère pas de bagage.
- Le bagage est placé dans le Repaire des bandits, il ne reste pas devant le joueur.
- Tous les bandits présents dans le train volent un bagage qui est placé dans le Repaire.
- Il ne se passe rien.

Fin de partie

La partie s'achève immédiatement dès qu'une pile de bagages est vide. Les joueurs forment alors deux piles :

- une pour les enfants : avec les bagages récupérés par les joueurs au cours de la partie et ceux présents dans la diligence.
- une pour les bandits : avec les bagages restants dans tous les wagons du train y compris le Repaire.

Si la pile des enfants est plus haute que celle des bandits, les joueurs gagnent la partie.



LOKI

Des jeux de Wouf



Créateur d'émotions fortes et d'aventures palpitantes, LOKI te propose de partager ses incroyables aventures ! Alors...

Laquelle choisiras-tu ?

Des jeux coopératifs !



Des jeux rapides et futés !



Des jeux pour amuser les tout-petits !



Des jeux d'ambiance !



WWW.LOKI-KIDS.COM





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

Cédric est avant tout un joueur et un créateur de jeux passionné ! Il est aussi un papa poule, un super pote, un mec drôle et intègre qui a de chouettes valeurs. Il dit tout ce qui lui passe par la tête, sans filtre ou presque. Avec sa femme Anne-Cécile, ils sont doux, sensibles, attentionnés et ils peuvent réaliser n'importe quoi : genre décider de devenir éditeurs de jeux alors qu'ils sont tous les deux profs de physique. Oui mais par contre, Cédric sans Anne-Cécile ne fonctionne pas correctement, il bug complètement. Le reste du temps, Cédric est un développeur de génie, il aime bricoler du carton avec des encoches pour faire des trucs en 3D. C'est un éditeur avec lequel c'est toujours un immense plaisir de travailler.

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

Christophe est avant tout un super pote, quelqu'un d'hyper sensible et d'hyper gentil. C'est probablement l'auteur de jeu qui fait les meilleurs pitches de tout l'univers. J'adore ce moment quand je bosse avec lui où il dit « attends, je sais, ça va être génial, ça va être trop bien... » et ça dure en général 5 minutes avant qu'il balance son idée. Ça fonctionne 1 fois sur 10 mais quand ça fonctionne c'est vraiment trop bien !!

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

Cédric : Que serait Colt Express sans notre génial illustrateur Jordi Valbuena ? Évidemment, dès qu'un projet Colt Express se présente, ça passe par un petit skype et une discussion avec lui. C'est une personne vraiment incroyable, d'une grande ouverture d'esprit, d'une grande gentillesse et d'une grande humanité. Professionnellement c'est une vraie machine, et c'est, je pense, la personne qui bosse le plus vite et le plus efficacement que je connaisse. C'est quasi toujours juste du premier coup, et c'est très souvent en avance sur les délais annoncés. Bref, pour un éditeur, c'est du bonheur absolu et d'une fluidité extrême.

Ensuite, il y a évidemment Manon qui a l'immense bonheur de faire toute la maquette et la mise en page, on bosse vraiment bien ensemble, et c'est hyper cool jusqu'au moment où je lui demande si elle aime tel ou tel truc, et à ce moment-là, elle me répond toujours « oui mais » et ça veut dire « c'est naze, recommence ».



Kids Express - Acte 1 : de l'idée au prototype

Christophe : Il y a de ça un an ou deux, Cédric est venu vers moi pour me demander un Colt Express pour les enfants. Je grince toujours des dents dans le cas des commandes, j'aime bien travailler sur les projets que j'ai moi-même choisis. Du coup je lui balance : « de toute façon si tu veux faire un jeu pour les enfants, il faudrait mettre un train en plastique pour que ça fonctionne », et ça on n'en avait pas envie. Mais c'était sans compter que Cédric aime bricoler des trains en carton ! Voilà qu'il nous prépare un magnifique prototype, robuste et qui donne envie de s'amuser avec. On commence par mettre au point une mécanique simplifiée de programmation en coopération. Même si je n'avais encore jamais développé de jeux pour enfants, j'ai travaillé plusieurs années en ludothèque, et c'est un public que je connais assez bien. Le premier prototype donnait envie mais n'était pas adapté aux enfants : il y avait encore pas mal de problèmes d'ergonomie et surtout c'était un jeu purement mental. Tout a basculé quand on a rajouté une composante d'adresse pour les tirs, c'était vraiment amusant à la fois pour les enfants et pour les plus grands. La programmation a petit à petit disparu pour faire place à la discussion entre les joueurs de la meilleure marche à suivre. Pas mal de tests et d'équilibrage plus tard, le jeu était là !

Cédric : À la base, l'idée était de faire un jeu de programmation ultra minimaliste pour enfants. Très rapidement on est partis sur un jeu coopératif, avec de gros wagons et on a simplifié au maximum les règles de Colt Express. Je suis parti avec l'embryon

d'un prototype à la ludothèque d'Istres pour trouver des enfants et les faire jouer... Et là je me suis rendu compte d'un truc : un enfant joue avec les règles qu'il veut, et pas celles que toi tu as décidées. Bref, ce rendez-vous à la ludothèque s'est transformé en séance d'observation afin d'écrire des règles avec lesquelles les enfants aimeraient jouer, et ainsi périt la programmation sous les vivats des enfants. Clairement quand un enfant veut faire une action, il la fait, là maintenant, tout de suite, et pas dans 5 minutes.

Kids Express - Acte 2 : du prototype à l'édition

Cédric : Cette étape s'est finalement passée assez rapidement. Nous avons eu la chance d'accueillir à la maison l'été dernier un couple d'amis avec leur petit garçon de 5 ans qui est devenu le petit testeur en chef du projet. C'était facile de tester des idées avec lui, en plus des tests en ludothèques. Et puis la charte graphique étant déjà là avec Colt Express, le travail avec Jordi s'est lui aussi fait hyper facilement et rapidement. On a beaucoup discuté d'inclusivité afin d'avoir un jeu avec des personnages les plus divers possible, mais sans pour autant en faire des caractéristiques. Le but était simplement de les représenter, de les faire exister, sans stéréotypes. On a également pas mal discuté des couleurs et on a décidé d'utiliser des couleurs vives, joyeuses et facilement identifiables pour les enfants. Ensuite, évidemment, il a fallu faire marcher la magie du carton imbriqué afin que tout rentre sur les planches de punch pour avoir un énorme train en 3D dans la toute petite boîte de Kids Express.



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

Cédric : Pour la France, nous avons décidé de sortir Kids Express au moment du Festival International des Jeux de Cannes, connu pour être plutôt très familial. Quoi de mieux que profiter de cet événement pour découvrir les premiers retours des joueurs et joueuses en herbe ? On a prévu un bon stock de projectiles car les tirs vont fuser partout sur notre stand. Le jeu sortira également dans 6 autres langues. Par ailleurs, Kids Express lance le 10^e anniversaire de Colt Express cette année en 2024, une date anniversaire qui nous remplit de joie. On espère que les enfants qui vont jouer à Kids Express auront un jour l'envie de découvrir son grand frère. Le jeu tournera sur différents festivals tout au long de l'année et nous espérons qu'il plaira à toute la famille. La production, quant à elle, s'est déroulée sans accroc en Europe.



Quelles sont les différences majeures entre Colt Express et Kids Express ?

Christophe : Alors ce n'est pas du tout le même jeu, c'est un autre jeu dans le même univers que Colt Express. La bonne question serait plutôt : « Qu'est-ce que l'on va retrouver de Colt Express dans ce jeu ? ». On retrouvera quatre des bandits du jeu : Tuco, Doc, Misty et Silk. Toutefois, les joueurs incarnent quant à eux des enfants, amis du fils du Shérif, qui s'évertuent à protéger les passagers et leur bagages de ces quatre bandits. On retrouvera bien sûr un train en 3 dimensions avec 4 grands wagons (sans étage) dont la Locomotive dans lequel on va récupérer des butins, et une super diligence en prime. Tout le reste est différent, nous n'avons pas à faire à un jeu d'affrontement et de programmation, mais à un jeu de coopération et d'adresse. Le tir est résolu grâce

à des pichenettes. Les adultes ou les joueurs les plus doués pourront choisir de tirer de plus loin, ou avec certaines contraintes, s'ils souhaitent rendre la partie plus difficile. Il faudra bien gérer son déplacement dans le train ainsi que la descente progressive des piles de butin. Dès qu'une pile de butin est vide, la partie est terminée et tous les butins restants dans le train reviennent à l'équipe des Bandits !

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

Christophe : Lors des tout premiers tests de Kids Express en ludothèque avec des enfants, le jeu n'était pas du tout fonctionnel. Les règles étaient un peu confuses et le jeu encore trop complexe. Pourtant, très vite, les jeunes testeurs se sont pris d'affection pour le système de tir avec pichenette. Ils ont joué très vite en autonomie sans respecter la plupart des règles que nous avons proposées mais en continuant à conserver les règles de pichenette. C'est à ce moment-là que j'ai compris que c'était l'élément central du jeu autour duquel il faudrait s'axer, et non tourner autour de la programmation simplifiée comme on souhaitait le faire au départ.

Cédric : Il y a eu aussi un petit moment de prise de conscience personnelle sur un sujet très délicat qui m'a fait pas mal évoluer psychologiquement. Je m'explique. Au début on s'était dit : « ça serait cool d'avoir un petit Indien qui aide les enfants à tirer sur les bandits » et puis notre distributeur américain, quand on lui a présenté le jeu, nous a dit que les Native Americans protestaient beaucoup depuis quelque temps contre l'utilisation abusive de leur image. Dans un premier temps, je me suis mis à râler : « Mais pas du tout ! Moi j'aime bien les Indiens, faut parler d'eux... », puis j'ai arrêté de râler pour réfléchir, et là, révélation. Dans quasiment toutes les œuvres de fiction, la conquête de l'Ouest est vue comme un événement romantique avec des cowboys et des Indiens qui se tirent dessus, j'ai envie de dire, « presque gentiment ». Or, dans la réalité historique, c'est juste un génocide. Imaginez si on faisait une représentation similaire des camps de concentration !! Et donc, la première chose qu'on a faite c'est remplacer le petit copain indien par le fils du Marshall, et je me suis senti très bête - et je me sens encore un peu bête - de n'avoir pas compris ce problème avant. Mais c'est la vie, ce qui est grave ce n'est pas de faire des erreurs, c'est de ne pas s'en rendre compte.



Où se cache mister Fox ?



MINECRAFT EXPLORERS



Découvrez le monde de Minecraft !

Explorez lieux, grottes ou forêts pour découvrir des objets et accomplir des missions. Mais attention aux monstres qui rôdent !



Ravensburger

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



Je m'appelle Jordi Valbuena, je suis né à Barcelone, et j'ai eu un parcours vraiment éclectique et très chaotique (rires). J'ai commencé par publier assez jeune quelques BDs dans un magazine catalan, et beaucoup d'illustrations pour des magazines de jeu de rôle qui étaient très en vogue dans les années 80. Tout cela pendant que je finissais mes études de... vétérinaire. J'ai exercé comme vétérinaire quelques années jusqu'à ce que, heureusement, je sois repêché par une boîte de dessin animé. C'est à ce moment-là que j'ai découvert le travail de storyboard pour le dessin animé, ma vraie passion. En parallèle j'ai commencé des petits travaux d'illustration qui m'ont ouvert plein de portes : couvertures de livres, dessins pour expos, affiches, plein de choses très diverses que je combinais avec mon travail dans le dessin animé. J'ai déménagé en France en 2004, où depuis je me dédie principalement aux storyboards, en laissant un peu de côté ma casquette d'illustrateur. Mais cela me manquait et en 2014 j'ai reçu un appel de Ludonaute, qui cherchait un dessinateur avec un style marqué un peu BD, dynamique, axé sur l'expression et la personnalité des personnages. Voilà, c'était Colt Express. Cela fait déjà 10 ans. J'ai illustré toutes les extensions et goodies, et même une BD dont je suis hyper fier. Cela a été un kiffe merveilleux et ça continue encore cette année avec Kids Express, mais qui ne m'a pas laissé du temps pour illustrer autre chose. Le dessin animé et Colt Express prennent toute ma vie de dessinateur (rires). C'est très bien comme ça. La suite, on verra bien !

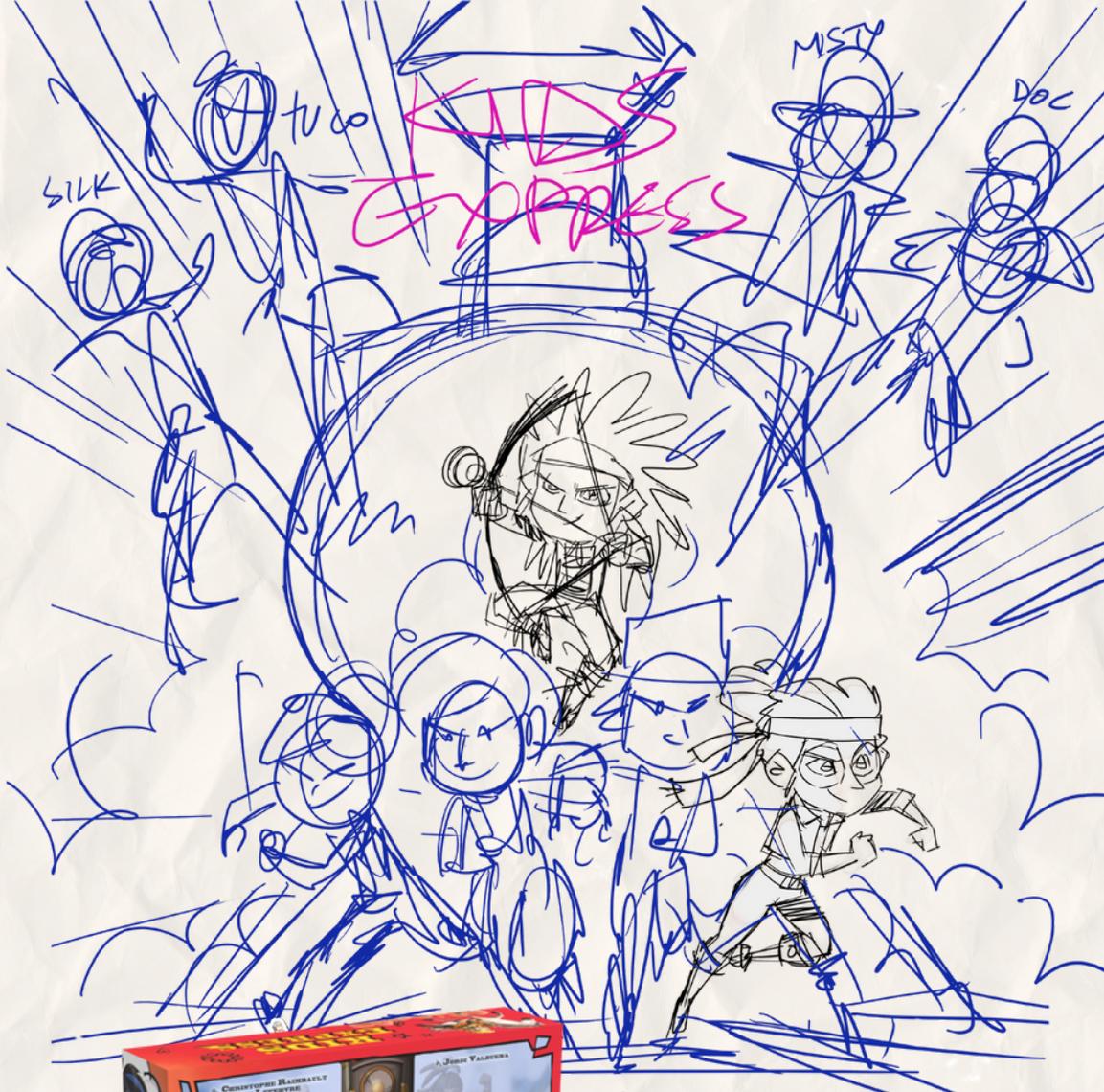




Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur Kids Express ?

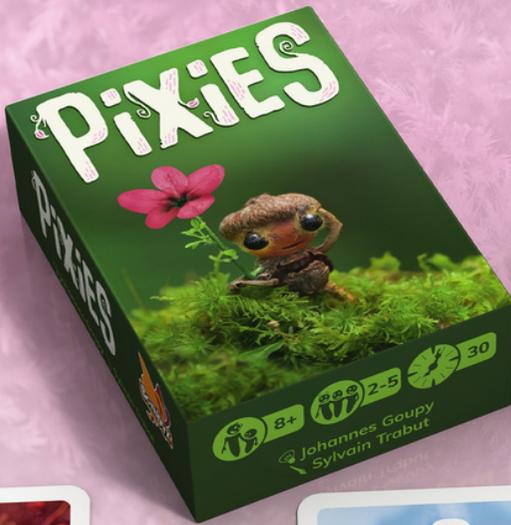
Comme je vous disais, travailler pour Colt a été extraordinaire. Pas seulement du point de vue du travail, mais aussi du point de vue humain. En travaillant pour Ludonaute, j'ai travaillé avec Anne-Cécile et Cédric et le reste de l'équipe, des gens incroyables et hyper attachants. Un vrai plaisir. La version enfant qu'est Kids Express a été encore plus intéressante car il fallait transposer l'univers Colt à une esthétique plus enfantine. Les têtes des personnages suivent encore moins des proportions réalistes, même les bandits du jeu de base se sont infantilisés pour ce jeu. Les couleurs sont un peu plus pétillantes aussi. On devait travailler avec 5 enfants protagonistes et le challenge était de trouver la combinaison de personnalités, ethnies, style, etc., et tout cela sans perdre le dynamisme classique du jeu de base. Pour le train, et les éléments mobiles, Cédric m'a fourni des photos des prototypes qui permettaient de comprendre les aspects techniques, après le travail était plus simple. C'était génial, j'espère que les jeunes joueurs vont apprécier.





PIXIES

NE JOUEZ PAS CONTRE NATURE !



8+



2-5



30



Johannes Goupy Sylvain Trabut



Nemesis : Lockdown
**OPEN
ZE
BOUATE**
DISPONIBLE

Auteur(s)	Adam Kwapiński
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Funforge
Thème(s)	Science-Fiction, Alien
Mécanisme(s)	Rôles cachés, Exploration
Âge	14+
Durée	60' - 180'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans ce jeu semi-coopératif, survivez dans une base martienne malgré la menace extérieure constituée par des organismes extra-terrestres hostiles et la menace intérieure d'autres personnes ayant d'autres priorités !

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre rôle, partiellement en fonction de votre objectif Personnel et de votre objectif Corporation. Lors de votre première rencontre avec un intrus, vous choisirez un de ces deux objectifs et défausserez l'autre. Une manche consiste en deux phases. Au début d'une phase Joueur, tout le monde pioche des cartes Action, puis effectue 2 actions à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde ait passé. Vous pouvez notamment vous déplacer (avec un jet de bruit ou de façon plus vigilante), attaquer à distance ou au corps-à-corps, fabriquer, ramasser ou échanger un objet, outre les actions de cartes spécifiques à chaque rôle, aux cartes Objet, à l'ordinateur et aux salles. Une attaque, résolue avec un dé et aidée par divers avantages, peut résulter en une contamination, donc en cartes cryptées gênant votre pioche. Des procédures existent pour scanner les cartes et voir si elles vous infectent, voire les retirer.

Vous pouvez succomber à vos blessures et quitter la partie en plaçant un jeton Cadavre sur le lieu de votre décès. N'oubliez pas d'accroître votre connaissance des lieux et des intrus pour bénéficier de nouveaux avantages, et d'alimenter les salles pour ne pas lutter dans l'obscurité...

Après la phase Joueur, la phase Événement consiste à vérifier si des nacelles SAF sont lancées, à avancer le jeton Temps, à retirer le bruit et à appliquer les attaques des intrus, le feu, 1 carte Événement (qui déplace aussi des intrus) et d'1 jeton Intrus pioché dans le sac. Puis commencez une nouvelle manche.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque le temps est fini (la purge tue tout le monde en dehors de la Chambre d'isolement), lors d'une autodestruction (tout le monde meurt), lorsque plus personne ne peut jouer (est mort ou isolé). Dévoilez le plan de contingence et appliquez-le, vérifiez la contamination des personnes survivantes et leur objectif. Si ce dernier est complété (il peut exiger que tel personnage ne survive pas, qu'un nid soit détruit, de cumuler des connaissances, d'explorer...) et que vous avez bien survécu au reste, vous remportez la partie !

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.

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.

$$5 = 3 + 2$$

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

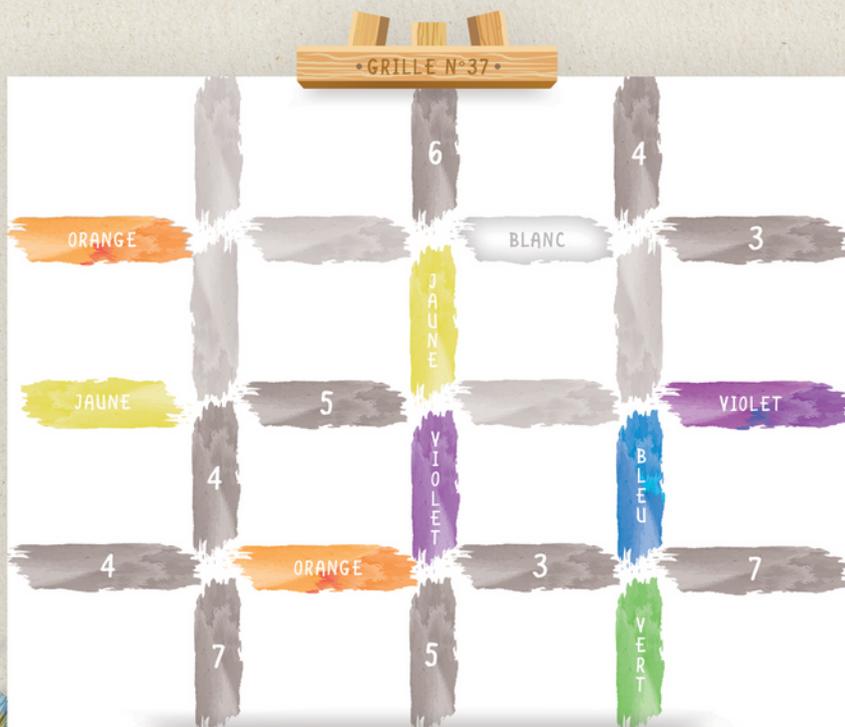
$$\text{VERT} = \text{jaune} + \text{bleu}$$

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

TROUVEREZ-VOUS LES TRIOS DE CARTES IDENTIQUES ?

1 DÉVOILEZ 2 CARTES :

- SOIT SUR LA TABLE,
- SOIT DANS LA MAIN D'UN JOUEUR, MAIS ATTENTION, SEULEMENT LE PLUS PETIT NUMÉRO OU LE PLUS GRAND !



2 SI LES 2 CARTES SONT IDENTIQUES, REJOUÉZ !

3 TROUVEZ LES 3 CARTES IDENTIQUES ET GAGNEZ CE TRIO !

UN JEU SIMPLE ET BRILLANT QUI N' A PAS FINI DE VOUS SURPRENDRE !

6 SORTIE LE 7 AVRIL

SUPER MIAOU

GUILLAUME DESPORTES

OLIVIER DEROUETTEAU

LE SUPER-HÉROS FÉLIN A DISPARU !
PRENEZ VOTRE SAC À DOS
ET PARTEZ À SA RECHERCHE !



SOYEZ LE PREMIER À RÉUNIR
LES CARTES CHAT ET CAPE,
POUR GAGNER !



★ Un jeu de DECK-BUILDING dès 6 ANS !

www.spacecow.fr



MAIS C'EST QUOI UN DECK-BUILDING ?
C'est un jeu dans lequel on ajoute de nouvelles cartes
à son paquet pour l'améliorer au cours de la partie.





Le Match du Siècle
OPEN BOXE
 EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Paolo Mori
Illustrateur(s)	Atelier 198
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Échecs
Mécanisme(s)	Asymétrie
Âge	10+
Durée	40'
Nombre de joueurs	2

le côté représentant une pièce blanche (moins puissante), tandis que l'autre joue ses cartes sur le côté montrant une pièce noire. Chaque champion a des cartes différentes traduisant sa stratégie et les circonstances ayant entouré le match de son point de vue. Comparez la force des deux pièces : le joueur avec la force la plus faible peut appliquer l'effet de sa carte, et son adversaire avance le pion Avantage d'autant de cases que la valeur indiquée entre les zones d'échange, en plus d'avoir l'initiative pour placer la carte suivante. Si la valeur d'endurance des zones encore vides est inférieure à l'avantage déjà gagné par un joueur, la partie s'achève. Elle peut aussi s'achever si quelqu'un abandonne. Le vainqueur fait avancer son roi d'une case sur la piste du match. On prépare alors une nouvelle partie en changeant le propriétaire de la dame blanche et en modifiant votre état selon la piste d'endurance mentale, qui peut affecter le nombre de cartes en main, le nombre de pions récupérée et l'avantage ou désavantage de départ.

Rejouez le match mythique ayant opposé le champion en titre Boris Spassky et Bobby Fischer en 1972 à travers une série de parties mettant à l'épreuve tant votre sens tactique que votre endurance mentale.

Comment jouer ?

Décidez d'abord qui incarne Spassky et qui Fischer. Le joueur avec la dame blanche (d'abord Spassky) choisit dans laquelle des 4 zones d'échange il place une carte (une pièce) de sa main face visible, avec la possibilité de la renforcer avec 2 pions de sa réserve. Son adversaire joue une carte dans la zone opposée. Le joueur avec la dame blanche joue ses cartes sur

Fin de partie

La partie s'achève par la victoire du joueur dont le roi atteint la case centrale de la piste du match le premier

S.W.





Un jeu à pile ou fesse

Smack, c'est un jeu coquin, pensé pour les couples (mais pas que), qui n'est pas hétérocentré et qui surtout bénéficie d'une superbe édition, bien pensée. Dans votre boîte, vous trouverez 150 cartes de défis. Ces cartes sont réparties en trois paquets de niveaux de jeu croissants, qui peuvent vous amener de l'échauffement au feu d'artifice, selon vos envies du moment. Questions croustillantes, gages, scénarios, positions acrobatiques, il y en a pour tous les goûts et toutes les envies. En plus de ces paquets de cartes défis, vous trouverez aussi trois accessoires choisis avec soin par l'équipe de (Dé)boutonné-e-s : Dédé le dé, Ruru le ruban, et Vivi le vibro (oui oui, vraiment). Elle n'est pas belle la vie ?

Du Love Store aux jeux de société pour adultes

En plus d'être le site internet que tout le monde (ou presque) connaît, Philibert c'est aussi une boutique au centre de Strasbourg et un bar à jeux à quelques encablures. Alors forcément, quand on y travaille, il nous arrive de faire des allers-retours entre l'un et l'autre. Et c'est lors de l'un de ces nombreux trajets que nous avons vu apparaître le Love Store (Dé)boutonné-e-s en 2020. Né d'un projet entre une mère et sa fille, ce love store inclusif a vite su s'installer dans le paysage strasbourgeois. Il y a quelques années, l'équipe derrière (Dé)boutonné-e-s a lancé un jeu de société qui a rencontré un beau succès. Alors quand iels sont venu-e-s nous proposer de collaborer et de mettre en commun nos expertises, nous ne pouvions que nous embarquer dans ce beau projet. C'est pourquoi nous avons décidé d'élargir notre gamme et vous pouvez désormais trouver Smack, leur beau jeu érotique en vente sur notre Marketplace.



Si vous êtes à la recherche d'un jeu à faire avec votre ou vos partenaire-s, pourquoi ne pas vous laisser tenter ? Et si vous avez la chance d'être Strasbourgeois-e-s ou Nancéen-ne-s, allez donc faire un tour dans leurs boutiques, vous y serez bien reçu-e-s et bien conseillé-e-s !

Bradley



**TRAÎTRE
MOT**

**OPEN
ZE
BOUATE**

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	S. Monnet, J.-P. Monnet
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Connexion de mots
Âge	10+
Durée	15'
Nombre de joueurs	3 - 6

De même, révélez-la si quelqu'un d'autre prononce l'un de vos mots. Puis piochez pour avoir toujours 5 cartes en main. Si vous soupçonnez quelqu'un d'avoir prononcé l'un de ses mots secrets, vous pouvez prendre le jeton Accusation. Si vous avez bien identifié son mot secret, récupérez l'une des cartes devant lui pour la placer parmi vos mots validés. Sinon, c'est vous qui lui donnez l'une des cartes devant vous. Vous pouvez aussi prendre le jeton Accusation Hors-sujet, auquel cas la personne accusée doit justifier le lien entre sa proposition et le mot précédent et toutes les autres personnes votent, la personne en tort (accusatrice ou accusée) donnant une carte à l'autre.

Fin de partie

Vous gagnez la partie aussitôt que vous avez 7 cartes devant vous (sachant que vous commencez avec une pile de 3 cartes). La partie s'achève également si vous n'avez plus aucune carte devant vous : la personne avec le plus de cartes devant elle gagne alors la partie.

Variante sans tour de jeu

Au lieu de jouer à tour de rôle, vous énoncez un mot en prenant le jeton À moi - vous ne pouvez bien sûr pas prononcer deux mots d'affilée, et devez attendre que quelqu'un s'empare du jeton pour le reprendre.

S.W.

Prononcez simplement un mot en lien avec le mot précédent. Simple ? Idéalement, ce mot sera l'un de vos cinq mots secrets. Mais gare à vous si quelqu'un s'en rend compte, ou si la tablée vous trouve hors sujet !

Comment jouer ?

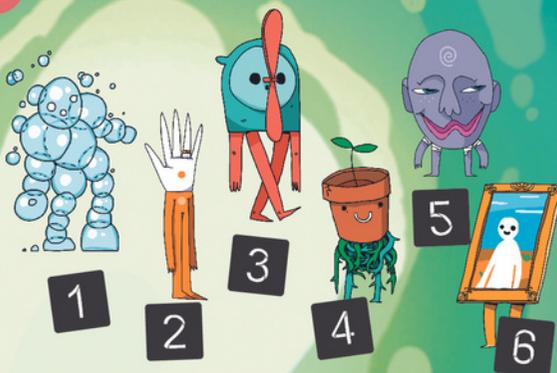
Commencez par décider si vous lirez le mot rose ou le mot noir des 238 cartes Mots. Au début de la partie, l'annoncer pioche une carte Mots de la pile centrale et lit le mot de la couleur choisie, puis défausse la carte. Dans le sens horaire, toutes les personnes à table prononcent un mot en lien avec le dernier mot prononcé. Ce lien peut être sémantique comme phonétique, mais il ne faut jamais répéter un mot déjà utilisé. Vous avez 5 cartes Mots en main. Si vous parvenez à prononcer l'une des 5 et que la personne suivante continue le tour de table, révélez cette carte et posez-la devant vous.



KiPOURKoi



1 DÉVOILEZ UNE QUESTION



2 VOTEZ SECRÈTEMENT POUR LE ZIGOTO
QUI Y RÉPOND LE MIEUX

3 RÉVÉLEZ LES VOTES POUR
DÉCOUVRIR L'HEUREUX ÉLU



2 2 2 2 2 3 3 5



SEREZ-VOUS ASSEZ CONNECTÉS
POUR ÉLIRE LE ZUPER-ZIGOTO ?



Bienvenue dans
le monde du jeu

AVRIL
2024

EDOUL



f in t y o i d p
/blueorangenews

Téma cette Thématique

Stranger Things : Le Monde à l'envers, Pandemic à Hawkins ?

Série de tous les records, *Stranger Things* raconte les événements surnaturels hantant la ville modeste de Hawkins, Indiana, à partir de 1983, la disparition mystérieuse du jeune Will Byers et l'enquête pour le retrouver laissant place à des découvertes toujours plus fantastiques, voire monstrueuses, entre projets gouvernementaux secrets, super-pouvoirs, et un monde à l'envers dont les créatures semblent tout droit sorties du jeu de rôle **Donjons et dragons**, justement une référence omniprésente dans cette histoire percluse de références pop titillant notre nostalgie réelle – ou en créant une fantasmée.

Une fiction aussi populaire devait fatalement finir transposée en jeux de société, mais on sait combien ces adaptations sont fluctuantes et peuvent susciter une légitime suspicion. Parmi les nombreux titres exploitant la licence, deux se sont particulièrement fait remarquer, **Attack of the Mind Flayer** (Joey Vigour, chez Repos Prod), un jeu à rôles cachés relativement abstrait, et surtout **Stranger Things : Le Monde à l'envers**, conçu par Rob Daviau et édité par CMON, dont on explique les règles p. 28.

Ce *Stranger Things : Le Monde à l'envers* est un jeu coopératif, un choix naturel pour un jeu se voulant résolument thématique, puisque la série suit notamment un groupe d'enfants puis d'adolescents, en parallèle de la quête d'adultes de Hawkins, avec les nombreux croisements que l'on peut imaginer entre ces héros. Ainsi y a-t-on le choix entre Lucas Sinclair, Mike et Nancy Wheeler, Dustin Henderson, Joyce Byers et Jim Hopper, tandis que la figure de Onze ne sert qu'à marquer le passage des actes, manière habile de rappeler sa présence sans en faire un personnage jouable aux pouvoirs forcément disproportionnés, ces pouvoirs pouvant bien être utilisés, mais à usage unique, généralement à des moments critiques de la partie, un peu (explique Rob Daviau) comme quand, dans la série, elle parvient à les mobiliser dans toute leur puissance pour résoudre soudain une situation particulièrement menaçante.



Les pouvoirs modérément asymétriques participent à renforcer l'immersion thématique : ainsi Joyce Byers a-t-elle un avantage pour sauver son fils Will, Dustin est particulièrement mobile, Mike peut plus facilement demander de l'aide à Onze, Hopper peut subir plus de peur et même prendre sur lui la peur d'autres personnages... Bien sûr, les alliés tentent de fonctionner selon la même logique, ainsi que les lieux – on recrute des alliés au collège, la décharge apaise les peurs, Main Street est le lieu idéal pour se procurer des objets... Enfin, outre l'importance de la peur, et les différences (d'objectifs, de plateau, d'alliés et de scènes) entre les deux saisons, on reconnaît bien l'esprit de la série dans l'icône Amis apparaissant sur des cartes Action, qui en renforce la valeur si quelqu'un d'autre se trouve sur le même lieu.

Plus généralement, cette idée d'utiliser des cartes Action de valeurs diverses, certaines assez puissantes augmentant le danger parce que cette action spectaculaire fait fatidiquement avancer la série par le dévoilement de plus de scènes, évoque bien l'importance de se débrouiller avec ce que l'on a sous la main, en réfléchissant aux risques encourus, en tentant d'évaluer quelle action mérite que l'on utilise ses meilleures cartes et quand au contraire il vaut mieux les économiser, en encourageant à analyser les piles (du moins leur sommet, le reste étant inconnaissable parce que le mystère rôde toujours et suscite de la tension) plutôt que de se lancer de façon trop téméraire contre des menaces après tout trop puissantes pour un groupe humain aussi ordinaire.

Pour cela, le jeu donne une grande place au hasard, et le parallèle avec le culte **Pandemic**, également conçu par Rob Daviau, s'impose. Comme dans Pandemic en effet, des personnages modérément asymétriques (mais dont l'exploitation au bon moment de l'asymétrie est fondamentale) et alliés se répartissent les déplacements sur un plateau afin d'y réduire des menaces grâce aux cartes dont chacun dispose, chaque fin de tour laissant place à la révélation de cartes négatives (ce qui permet aussi d'équilibrer plus ou moins l'expérience selon la configuration). Le Monde à l'envers ne serait-il alors qu'un Pandemic à licence ? Quand CMON approcha Daviau (et Leacock, qui dût se retirer pour se concentrer sur d'autres projets), celui-ci dit avoir déjà peaufiné la moitié d'un système de jeu, qu'il restait à finir et ajuster à un thème qui lui parlait néanmoins profondément, parce qu'il *était* ces enfants, ayant eu à peu près le même âge dans les mêmes années. Il s'identifiait même profondément à Mike, physiquement et pour son implication dans le jeu de rôle. De sorte qu'il prit réellement le temps de se demander ce qu'il pouvait retranscrire des deux saisons, avec les choix que requiert naturellement une telle adaptation, en particulier l'identification d'un thème central pour chaque saison. Il y avait ainsi du sens à coupler les deux premières saisons autour d'un même système et de certains éléments matériels communs, mais de s'arrêter à la saison 2 – dans le cas où l'adaptation des suivantes serait prévue, elle devrait en effet être bien différente tant ces saisons se distinguent dans leurs arcs et leurs événements, prometteur.

S.W.





Stranger Things
Le Monde à l'envers

OPEN
ZÉ
BOUATE

DISPONIBLE



Auteur(s)	Rob Daviau
Illustrateur(s)	D'après la série Stranger Things
Éditeur(s)	CMON
Thème(s)	Années 80, Horreur
Mécanisme(s)	Coopération
Âge	12+
Durée	60'

Nombre de joueurs 2 - 4

Revivez les événements des deux premières saisons de la série Stranger Things en sauvant Will et en refermant le portail malgré la menace des patrouilles et surtout du Démogorgon et des Démo-chiens !

Comment jouer ?

Commencez par choisir si vous jouez la saison 1 ou 2, ainsi que votre personnage (qui dispose d'une capacité asymétrique). À votre tour, vous pouvez d'abord vous déplacer de votre valeur de déplacement, éventuellement augmentée par la valeur de cartes Action défaussées. En arrivant sur un lieu sans ennemi, vous pouvez en effectuer l'action. Certaines actions sont incontestées, pour réduire votre peur, obtenir un objet ou collecter des informations, révéler le premier jeton d'un certain nombre de piles du plateau. D'autres sont contestées, c'est-à-dire que vous pouvez jouer des cartes Action pour additionner leur valeur, puis dévoiler tous les jetons de la pile du lieu où vous vous trouvez. Si vous gagnez, défaussez la pile et résolvez l'action, sinon subissez de la peur et retirez 1 jeton au hasard avant de replacer la pile face cachée. Ces actions contestées permettent de recruter un Allié (pour un bonus permanent), d'aider Onze en

bénéficiant d'un puissant pouvoir unique, de fouiller le laboratoire, mais aussi de combattre les patrouilles, les démo-chiens voire le Démogorgon pour atténuer la menace, de sauver Will, et dans la saison 2 de détruire les racines ou de fermer le Portail. Si vous arrivez sur un lieu avec un ennemi, combattez-le. Reconstituez votre main de cartes Action, et si la pioche est vide, mélangez la défausse pour la recréer en avançant dans l'acte suivant. Enfin, piochez et appliquez des cartes Scène selon l'acte en cours et les symboles Danger apparaissant sur les cartes Action que vous avez jouées (la fouille du laboratoire permettant d'ignorer des icônes).

Fin de partie

Vous perdez la partie aussitôt qu'un personnage est terrifié ou que le paquet Action doit être remélangé alors que vous êtes déjà dans le troisième acte. Vous la remportez dans la saison 1 en sauvant Will (en retirant toutes les piles des emplacements Sauver Will) et dans la saison 2 en sauvant Will puis en fermant le Portail.

S.W.





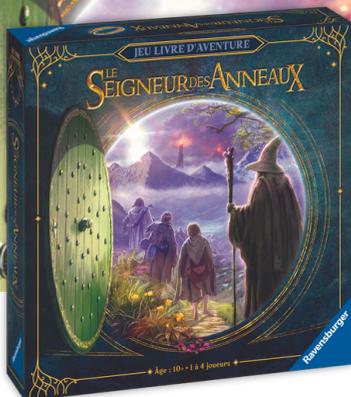
GAMEGENIC®

INGENIOUS SUPPLIES



Des deck box aux sleeves en passant
par les tapis de jeux, votre collection
n'a jamais été si bien protégée
qu'avec du **GAMEGENIC®**

**SUIVEZ LE GUIDE !
VOS JEUX SONT
PROTÉGÉS PAR
GAMEGENIC**



Le Seigneur des Anneaux - Jeu Livre d'Aventure

OPEN BOXE

DISPONIBLE

Auteur(s)	R. Miller, J. Little, M. Ross
Illustrateur(s)	Wigwan Studios, V. Rodriguez
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Le Seigneur des Anneaux
Mécanisme(s)	Campagne, Coopération
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

À travers une campagne de 8 chapitres, revivez les événements de la saga culte Le Seigneur des Anneaux en guidant la Communauté jusqu'à la destruction de l'Anneau Unique !

Comment jouer ?

Commencez par ouvrir le livre d'aventure au chapitre 1 : chaque chapitre consiste en une double page qui sert de plateau de jeu et donne des indications de mise en place spécifiques, des objectifs et des règles propres. Tous les personnages impliqués dans le chapitre sont sur le plateau, peu importe votre configuration, et vous les contrôlez tous sans vous les attribuer. Au début de votre tour, vous pouvez déplacer des personnages.

Puis, vous pouvez effectuer ces actions autant que vous le voulez et dans l'ordre de votre choix :

- Échanger 1 carte avec quelqu'un d'autre.
- Défausser des cartes pour déplacer 1 personnage.
- Atteindre des objectifs et défausser les cartes nécessaires.
- Jouer une carte Anneau Unique pour sa capacité propre au chapitre. Elle peut aussi être utilisée comme joker pour les objectifs, mais tout usage de l'Anneau fait avancer votre corruption, au risque de piocher des cartes Œil de Sauron.
- Jouer des cartes spéciales, obtenues en remplissant des objectifs et améliorant votre pioche jusqu'à la fin de la campagne (action permise même aux personnes dont ce n'est pas le tour).

Piochez ensuite 2 cartes Histoire et dévoilez 1 carte Évènement (s'il n'y en a plus, vous perdez la partie). Enfin, défaussez des cartes pour ne pas en avoir plus de 6 en main.

Fin de partie

Si vous remportez le chapitre, tournez la page pour commencer le suivant, en conservant vos cartes spéciales et la position du compteur de Corruption. Si vous le perdez, recommencez le chapitre sans réinitialiser la Corruption. Vous remportez la campagne en réussissant les objectifs du huitième chapitre, mais pouvez la perdre à tout moment si la Corruption arrive au bout de sa piste.

S. W.



Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

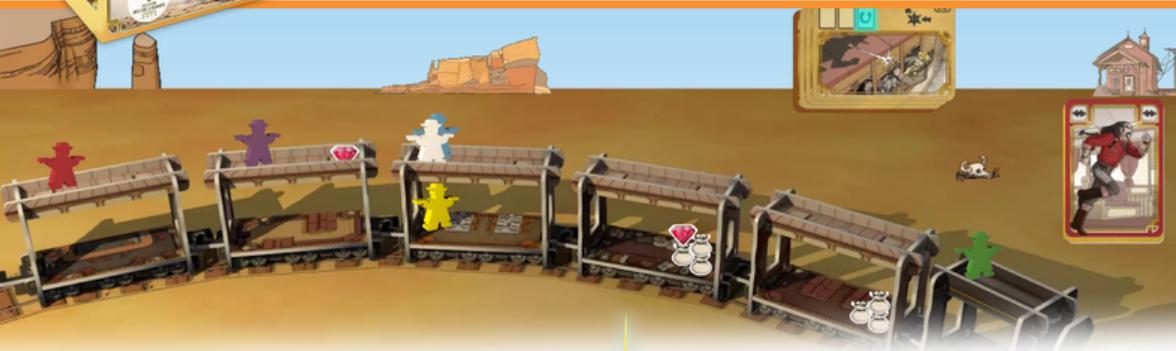


COLT EXPRESS

Jouez à ce jeu maintenant !



Dans **Colt Express**, les joueurs incarnent des bandits « desperados » qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Vous êtes un hors-la-loi au beau milieu du Far West et vous partez à l'assaut d'une locomotive. L'entreprise est périlleuse et l'issue peut vous être fatale. Votre but est de descendre du train vivant et avec le plus gros butin. L'ennui est que vous n'êtes pas le seul malfrat à lorgner sur toutes ses richesses à portée de main.



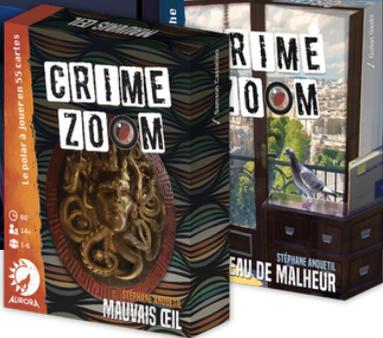
PANDEMIC

Jouez à ce jeu maintenant !



Dans **Pandemic**, gardez votre calme ! Vous incarnez un membre d'une équipe de chercheurs qui lutte contre la propagation de plusieurs maladies virulentes. Vous devrez vaincre ces fléaux en retardant leur propagation tout en recherchant des remèdes pour chacun des quatre virus avant qu'ils ne dégèrent.





Auteur(s)	Stéphane Anquetil
Illustrateur(s)	G. Gashi / S. Castelin
Éditeur(s)	Aurora
Thème(s)	Meurtre, Paris / Halloween
Mécanisme(s)	Déduction
Âge	14+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 6

Crime Zoom est une gamme de jeux d'enquête consistant d'abord en un panorama de cartes dont on observe de plus près les détails afin d'accéder à toujours plus d'informations jusqu'à ce que l'on pense avoir résolu l'affaire criminelle de la boîte. Mais gare aux mauvaises pistes ou à l'excès d'informations !

Comment jouer ?

Commencez par mettre en place la scène principale en rassemblant correctement plusieurs cartes jusqu'à former une grande illustration représentant le lieu d'un crime récent. Observez scrupuleusement les détails de cette illustration et décidez collectivement des détails que vous aimeriez analyser de plus près : retournez alors la carte représentant lesdits détails pour obtenir davantage d'informations, rapport d'autopsie, traces d'ADN, hypothèse balistique, casier judiciaire...

Cela vous autorisera généralement à aller chercher de nouvelles cartes dans la pioche des pistes, cartes pouvant elles-mêmes proposer plusieurs pistes et mener à d'autres cartes. Vous décidez quand mettre fin à l'enquête, au moment où vous penserez avoir cerné tous les éléments sans pour autant avoir retourné trop de cartes. Vous découvrez alors les questions, auxquelles il faut répondre avec la carte apportant l'élément demandé, des questions subsidiaires complétant les questions au sujet de l'assassin, du mobile et de l'arme. Si vous avez au moins su répondre aux questions principales, vous calculez votre score à partir des cartes que vous n'avez pas retournées, dans la scène principale et dans la pioche des pistes, et découvrez dans un texte conclusif les tenants et aboutissants de l'affaire.

Oiseau de malheur

Dans un Paris morne et froid, un meurtre a priori d'une banalité confondante suscite des abîmes de perplexité.

Mauvais œil

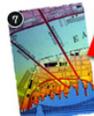
Un spécialiste des mythes grecs est assassiné à Édimbourg pendant la nuit d'Halloween, dans des circonstances inquiétantes et mystérieuses, pour ne pas dire fantastiques...

S.W.

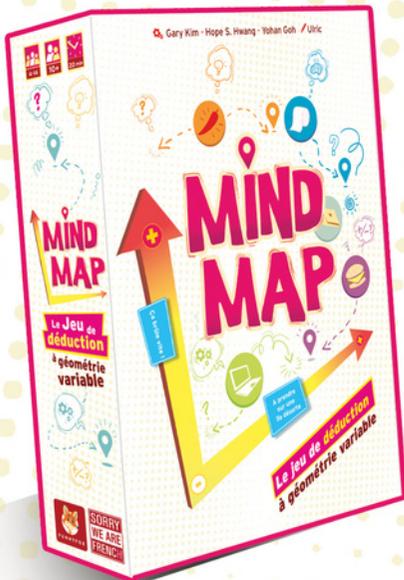
Analysez la scène
en retournant une carte



Suivez une piste
en piochant la carte indiquée



UN JEU DE DÉDUCTION JUSQU'À 14 JOUEURS !



1 Comparez votre mot secret aux critères loufoques des deux axes et au mot central



2 Placez votre jeton Coordonnées pour faire deviner votre mot secret

3 Devinez les mots secrets cachés derrière les Coordonnées des autres !

Déjà Disponible

SORRY
WE ARE
FRENCH



Un jeu de Gary Kim,
S. Hwang et Yohan Goh
Illustré par Ulric Maes





Auteur(s)	Cameron, Hope, Lim
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Jeu mobile Kingdom Rush
Mécanisme(s)	Tower Defense, Polyominos
Âge	14+
Durée	45' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 4

Au début d'une manche, dévoilez la première horde de chaque tuile Apparition et placez-la sur le premier emplacement Chemin libre. Dans n'importe quel ordre, jouez ensuite les tours de votre main sur les emplacements de votre couleur, attaquez les hordes au moyen de ces tours en y plaçant des polyominos Dégâts ou des pions Soldat, en faisant attention à l'orientation des polyominos, au type de dégâts infligés, à la portée des tours... Au lieu de cela, vous pouvez donner une carte Tour à quelqu'un d'autre pour le prochain tour, en l'améliorant au passage ! Vous pouvez activer votre héros en le déplaçant et en attaquant ou en le reposant. Ensuite, si tous les ennemis d'une horde sont recouverts, retirez la horde et gagnez la récompense y apparaissant. Il est alors temps pour toutes les hordes d'avancer sur le chemin, en vous faisant subir des dégâts si elles sortent. Enfin, récupérez vos tours, et achetez-en de nouvelles, ou des modificateurs (des stickers repositionnables), avec vos diamants et pièces.

Fin de partie

Vous perdez la partie si le Royaume perd son dernier point de vie, si les piles Apparition sont vides ou si une nouvelle horde ne peut plus être placée sur le chemin. Généralement, vous remportez la partie en détruisant tous les ennemis ou en vainquant les champions.

S.W.

Dans ce jeu de tower defense adapté de la célèbre application mobile, incarnez 1 à 4 personnages héroïques et construisez des tours de plus en plus redoutables autour du chemin qu'empruntent vos divers ennemis et leurs terrifiants boss afin de les empêcher d'arriver dans votre Royaume !

Comment jouer ?

Commencez par choisir le tutoriel, l'un des 12 scénarios (idéalement joués dans l'ordre parce que chacun est plus difficile que le précédent et peut débloquer de nouvelles règles et possibilités) ou le mode Faille élémentale. Selon la configuration et le mode de difficulté voulu, ce choix détermine la mise en place du chemin, des hordes, des emplacements de tour, les conditions de victoire, les diamants et l'or initial. Puis choisissez un personnage, très asymétrique.







Mon P'tit Everdell car il propose un vrai apprentissage au placement d'ouvrier et à la gestion de ressources, tout cela en respectant l'univers de son aîné ! Pour du 6+ c'est un vrai jeu passerelle vers du 8+.

Mickael Mouret



Unlock! Kids ! On retrouve l'immersion des Unlock! mais la mécanique a été adaptée, ce qui permet de ne plus avoir besoin d'écran et d'appli. Le timing a aussi été supprimé pour permettre un plaisir de jeu sans pression et les étoiles bonus à farfouiller permettent la rejouabilité. Malin ! C'est parfaitement le jeu que l'adulte aime autant que l'enfant.

Les Contrées Des Jeux



Le Grand Prix de Velcastel, version enfant des Charlatans de Belcastel : il reprend bien le concept de base de son grand frère en rajoutant une petite tension avec la course et un côté mignon avec les animaux.

David Sylvestre



Sans réfléchir, **Les Aventuriers du Rail : Mon premier voyage** ! L'adaptation est parfaite, que ce soit dans le respect de l'ambiance du grand frère, l'allègement des règles, le calibrage du matériel en termes de nombre, de taille, pour les wagons, et de clarté des cartes et surtout des objectifs !

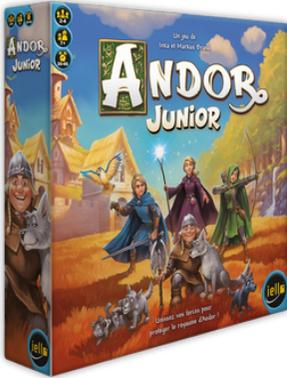
Ludovic Chatillon



L'Âge de Pierre Junior. Mais quel plaisir ce jeu ! Une petite initiation à la gestion de ressources au top et avec un aspect memory pour bien tomber sur les bons éléments pour construire ses huttes. On y a beaucoup joué quand mes enfants étaient plus petits.

Steve Vandenberghe





J'aime beaucoup **Andor Junior** ! Le système de jeu est fluide, le matériel sympa, la tension bien présente. C'est un bon jeu coopératif pour de jeunes aventuriers et aventurières qui reprend bien les codes du genre pour une initiation aux jeux d'aventure.



Octavie joue

Solution de la grille n°37 du jeu de démo **Acryliclog**, page 19.



AVEC 101 LE MATCH VOUS NE GAGNEREZ PAS PAR HASARD

Distribué par **tribuo**

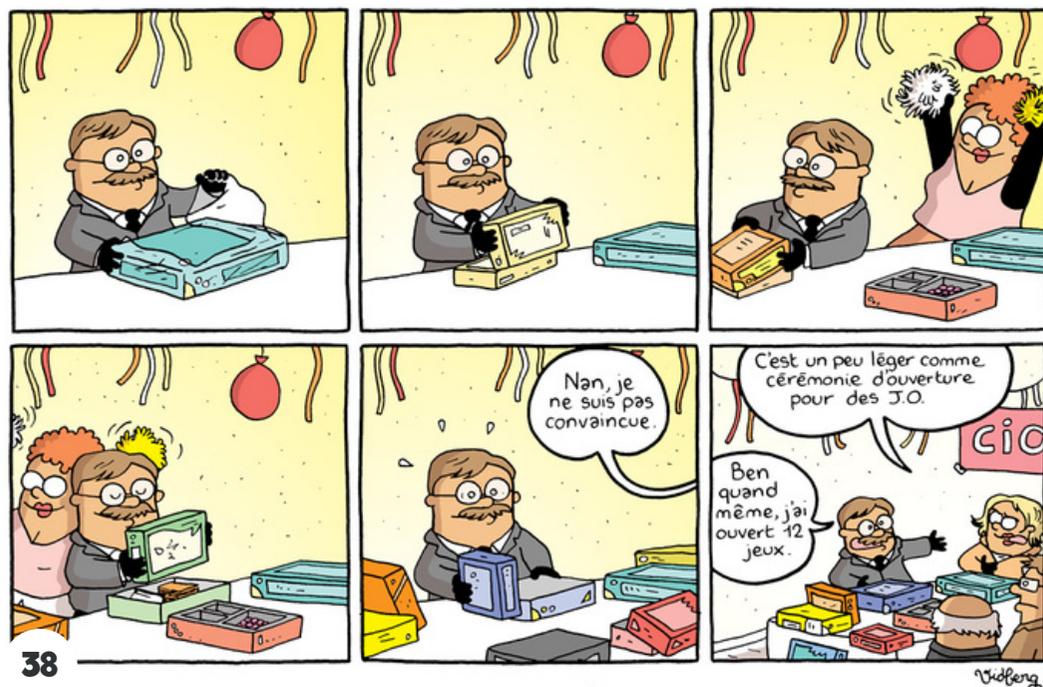


AUTEUR : GILLES MONNET

Nouvelle version !
DÉJÀ DISPONIBLE



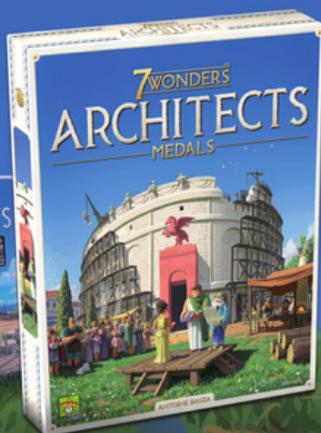
SPOT GAMES



2-7

8+

25'



AJOUTEZ DES DÉFIS À VOS PARTIES

UN JEU D'ANTOINE BAUZA
ILLUSTRÉ PAR ETIENNE HEBINGER

- Ur et Rome, 2 nouvelles Merveilles
- Les objectifs communs des Médailles
- 2 modes de jeu différents
- Des jetons progrès aux effets inédits



LE NOUVEAU JEU D'AMBIANCE

DE MAXIME RAMBOURG ET THÉO RIVIÈRE,
ILLUSTRÉ PAR GAËL LANNURIEN



(AVEC DES
GOBELINS DEDANS)



3-5 | 8+ | 25'





WONDERLAND'S WAR



WONDERLAND'S WAR

Q Tim Eisner, Ben Eisner, Ian Moss
Manny Trembley

★ 2 - 5

★ 14+

⌚ 30 min / joueur

AVRIL EN BOUTIQUE
VEZ LE TESTER AU F.I.J. 2024 !

