

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°45 - MAI 2024



Interview croisée
F. Gridel & Y. Levat

BOUNTY HUNTERS

Carnet d'auteur et d'éditeur

JEU DE DÉMO INCLUS : WATER MAZE

STAR
WARS

VILLAINOUS

Prospero Hall

Pourrez-vous espérer une fin... malheureuse ?

Suivez vos propres plans machiavéliques, et entrez dans la peau de 3 nouveaux Méchants de l'univers Star Wars : Boba Fett, Cad Bane et la Septième Soeur.

Soyez opportuniste et stratège pour devenir le plus grand méchant de Star Wars !



10+



Éliminez des héros



Jouez vos cartes méchants



Déplacez votre figurine

www.ravensburger.com



Jouable seul ou combinable avec les autres jeux de la collection Star Wars Villainous.

Ravensburger

4 TOP 10

Top des ventes mars 2024

6 Open Ze Bouate

La Course vers El Dorado

8 Open Ze Bouate

Elekt

10 PhiliBulle

Frédéric Henry - Zygomatic

15 Open Ze Bouate

Star Wars : Bounty Hunters

16 Avis de PhiliBoyz

Star Wars : Bounty Hunters

18 Open Ze Bouate

Carapate

19 Open Ze Bouate

Le Chemin de la Maison

22 Open Ze Bouate

Suricates

23 Jeu de Démo

Water Maze

24 Open Ze Bouate

Azul Mini

26 Pile ou Face

Interview croisée de F. Gridel & Y. Levet

28 Open Ze Bouate

Mind Map

30 Open Ze Bouate

Atlantis Rising

31 Sous les projecteurs !

Tonnerre de Tuiles

32 Open Ze Bouate

KolpA!

34 Open Ze Bouate

Taggle, ça fait du bien de le dire !

35 Open Ze Bouate

Stop Me Or Let Me Go

36 Paroles de Joueurs

Quel est LE jeu que vous préférez dans lequel vous incarnez l'antagoniste ?

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

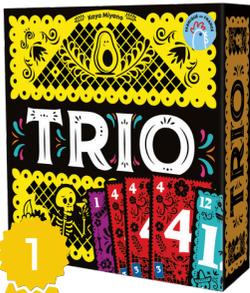
Philibert - 12 rue de la Grange

67000 Strasbourg

Tel : +33 (0)3.88.32.65.35

Tirage à 20 000 exemplaires

Imprimé par Imprimerie Rochelaise



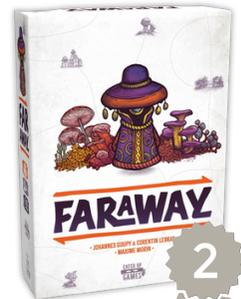
1

#1 Trio

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



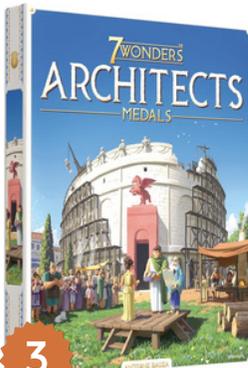
#2 Faraway



2



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.



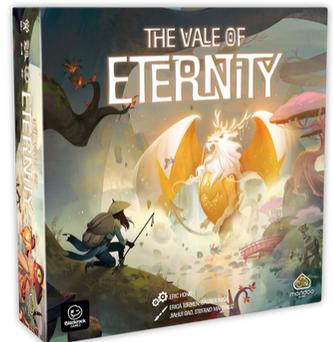
3

#3 7 Wonders : Architects - Medals

7 Wonders : Architects - Medals est une extension pour 7 Wonders : Architects. Cette nouvelle boîte de la gamme introduit le système de médailles, des objectifs placés entre chaque joueur qui rapportent des points en fin de partie, et vous propose de construire Ur et Rome !



#4 The Vale of Eternity



Dans The Vale of Eternity, les joueurs sont des dompteurs qui chassent divers monstres et esprits pour les apprivoiser et en faire des serviteurs. Dans ce monde fantastique, de nombreuses créatures vivent en harmonie. Le joueur qui réussit à apprivoiser le plus grand nombre de serviteurs gagne.

#5 Skyjo



4

Skyjo est un jeu de cartes où l'objectif est d'obtenir le plus petit score à la fin de la partie qui se joue en plusieurs manches. C'est un jeu prenant avec des règles simples qui poussera les joueurs à faire de nombreuses revanches !



#6 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.



#7 Captain Flip



Hissez votre pavillon et recrutez votre équipage pour gagner un maximum de pièces sonnantes et trébuchantes ! Les joueuses sont des capitaines pirates qui recrutent un équipage pour voguer et accumuler de l'or. La joueuse qui aura le plus de pièces à la fin de la partie sera victorieuse.



#8 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 !



#9 Le Roy des Ribauds



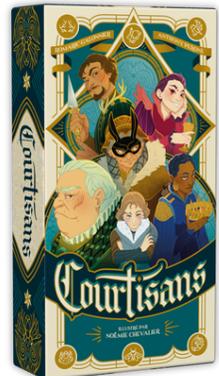
Ce jeu pour 2 joueurs est un jeu de cartes minimaliste, tendu et stratégique, où vous devrez utiliser les pouvoirs des différents personnages pour remplir l'une des conditions de victoire !

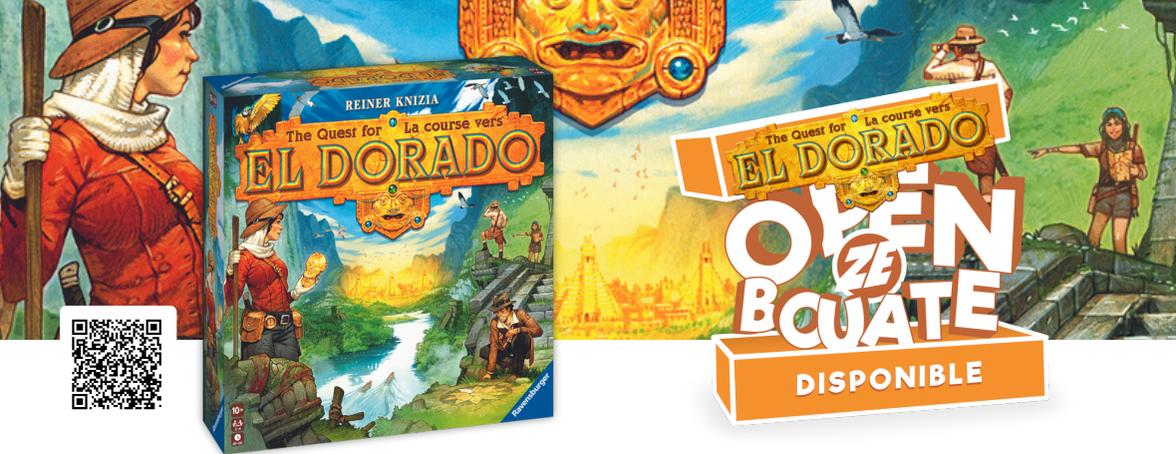


#10 Courtisans



Ce soir a lieu le banquet de la reine. Un événement majeur où les familles du royaume veulent se montrer à leur avantage. Les manœuvres vont bon train et tous les coups sont permis pour placer son favori sur le devant de la scène.





Auteur(s)	Reiner Knizia
Illustrateur(s)	Vincent Dutrait
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	El Dorado
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Exploration
Âge	10+
Durée	45' - 60'
Nombre de joueurs	2 - 4

La course vers El Dorado requiert autant de planification que d'adaptation. Si tout le monde commence avec une même équipe polyvalente mais assez néophyte, identifiez au fur et à mesure de votre avancée quels équipements ou nouveaux membres pourraient le mieux vous aider à atteindre avant les autres la mystérieuse cité d'or !

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre parcours en rassemblant 5 à 6 plateaux, séparés par des barrières piochées au hasard. Tout le monde dispose initialement du même paquet de 8 cartes dont vous piochez 4 cartes. Jouez-en autant que vous voulez pour déplacer votre pion sur le parcours à condition que ces cartes correspondent aux exigences des cases traversées (bons symboles et force suffisante). Les cartes restantes vous permettent d'acheter une

nouvelle carte au maximum parmi les 6 piles (de 3 cartes) du marché. Quand une pile du marché est vide et que vous souhaitez acheter une carte, vous choisissez laquelle des autres piles (initialement 12) la remplace. Bien qu'il n'y ait pas de pioche aléatoire, le marché pourra ainsi évoluer de façon très différente d'une partie à l'autre. La carte achetée est placée dans votre défausse, qui sera mélangée et deviendra votre pioche quand cette dernière sera vide. Défaussez ensuite toutes les cartes jouées, mais vous pouvez garder en main les cartes non jouées, et piochez enfin jusqu'à avoir 4 cartes en main.

Fin de partie

La partie s'arrête à la fin du tour de table où quelqu'un a atteint l'El Dorado. Si une seule personne y est parvenue, elle remporte la partie ; la victoire va sinon à la personne ayant franchi le plus de barrières.

Variante Grottes

Au début de la partie, placez une pile de 4 tuiles Grotte sur chaque montagne avec une grotte. En vous arrêtant à côté, vous pouvez l'explorer en obtenant la première tuile de la pile, que vous pouvez utiliser immédiatement ou plus tard pour vous débarrasser définitivement d'une carte, réutiliser une carte Équipement (normalement à usage unique), piocher une carte, ne pas être bloqué par un pion adverse...

S.W.



Emportez-le et
relevez ses défis n'importe où !

PALM LABORATORY

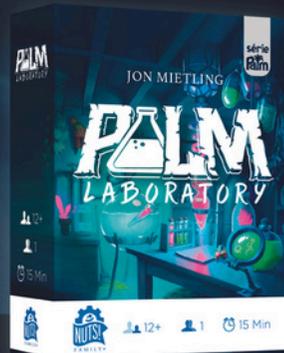


Gérez votre labo depuis votre lit, dans la salle d'attente ou en prenant le train, sans inquiéter les voisins.

Explosions, potions, expérimentations... votre savant-fou intérieur tient le sort de l'humanité dans le creux de sa main !

NUTS!
PUBLISHING

www.nutspublishing.com



12+

1

15 Min



Elekt
**OPEN
ZÉ
BOUATE**
EN PRÉCOMMANDE



Auteur(s)	Krzysztof Głoński
Illustrateur(s)	Katarzyna Przeździecka
Éditeur(s)	What the Frog
Thème(s)	Techno-fantasy
Mécanisme(s)	Draft, Affrontement
Âge	14+
Durée	60' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 4

Prétendant au trône de l'empire des Ébions, vous savez que la perfidie et la brutalité seules vous permettront d'obtenir les titres les plus glorieux, et au bout du compte, la couronne ! Combattez, machinez, utilisez vos privilèges jusqu'à faire valoir vos droits dans l'univers sombre de Clanarchy !

Comment jouer ?

Vous commencez la partie avec les 4 cartes Unité de base. Une manche commence par une phase d'enrôlement : piochez 2 cartes Unité d'élite et défaussez-en 1, ou défaussez les 2 et piochez-en 1 autre. Pendant la phase d'affectation, affectez à tour de rôle une carte de votre main à l'une des 3 zones (escarmouche, machination, privilège), jusqu'à ce que tout le monde ait affecté 5 cartes ou passé. Puis les unités présentes dans chaque zone s'affrontent, chaque unité ayant une capacité immédiate (coûtant souvent de l'ambre) ou une capacité permanente. Pour chaque zone, commencez par voir qui possède le plus de symboles de mysticité : cette personne peut attribuer 2 jetons Attribut à des unités de la zone. La personne avec le plus de duplicité peut échanger une de ses unités avec une unité d'une autre zone. La majorité de brutalité permet de bannir

une unité adverse, défaussée à moins que sa ou son propriétaire la reprenne en main. Enfin, la personne avec le plus d'autorité remporte la zone en plaçant devant elle la carte face visible au centre de la zone (donc une carte Escarmouche, Machination ou Privilège). Notez que la carte de chaque zone en modifie les règles, soit pour l'affectation des unités, soit pour l'affrontement, tandis que les privilèges consistent en un puissant bonus à usage unique pour la personne qui les remporte. Quand l'affrontement a été résolu dans les trois zones, la personne ayant obtenu la carte Privilège prend le sceptre (elle commencera la manche suivante, et décide si elle se fera en sens horaire ou antihoraire), récupérez autant de jetons Ambre que vous avez d'unités dans la zone Privilège puis reprenez vos cartes Unité en main, en défaussant leurs jeton Attribut. Enfin, dévoilez la première carte de la pile de chaque zone, et commencez une nouvelle manche.

Fin de partie

La partie s'achève par la victoire immédiate de la première personne qui obtient suffisamment de titres sur ses cartes Escarmouche et Machination, ou par la personne qui possède le plus de titres à la fin de la sixième manche.

S. W.



Basé sur une création UBISOFT

FARCRY

ESCAPE FROM **ROOK ISLANDS**

PLONGEZ DANS LE MONDE DE **FAR CRY 3 !**

Unissez vos forces contre Vaas
et échappez-vous des îles Rook !



WWW.FUNFORGE.FR



@FUNFORGE

- ACTIONS RÉPÉTABLES :
- MARCHEZ UN JETON BUTIRIFRUILLE
 - INTERAGISSEZ AVEC UN OBJET SPÉCIAL (0-2 PM)
 - DÉPLACEMENT STANDARD (1 PM)
 - DÉPLACEMENT ACROBATIQUE (1-3 PM)
 - DÉPLACEMENT PRUDENT (2 PM)

10 = 0 = 2



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

Bonjour, je m'appelle Frédéric Henry, je suis auteur de jeux depuis une vingtaine d'années et professionnel à plein temps depuis quinze ans. J'ai réalisé une quinzaine de jeux différents mais je suis essentiellement connu pour la série des **Timeline** et des **Cardline**, les deux opus des **Bâtisseurs** et bien sûr les gammes **Conan** et **Batman** chez Monolith. En parallèle de mon activité d'auteur, je suis aussi le fondateur de Monolith Board Games, une société d'édition spécialisée dans les très gros jeux de plateau avec figurines (Batman, Conan, Mythic Battles...) aujourd'hui positionnée comme numéro un du crowdfunding francophone et qui ambitionne de se placer à moyen terme dans le top trois mondial du secteur éponyme.

Bonjour Anna, pouvez-vous présenter le studio Zygomatic en quelques lignes ?

Zygomatic, c'est au départ un studio de jeux fun, familiaux et accessibles. Depuis sa création en 2016, le studio a accompagné des gammes de jeux iconiques : Dobble, les Loups-Garous de Thiercelieux, Jungle Speed...

En 8 ans, le studio a bien évolué : on est maintenant une équipe d'une quinzaine de personnes qui souhaite relever de nouveaux défis ! Star Wars™: Bounty Hunters, c'est un jeu de stratégie qui s'adresse à des joueurs plus expérimentés. C'est un projet ambitieux dont nous sommes fiers de pouvoir présenter le résultat.



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

Frédéric : Ils sont nombreux. Tout d'abord, l'illustrateur Derek Laufman : j'utilisais déjà ses illustrations Star Wars pour mon prototype. Par chance, il avait déjà été approuvé par Lucasfilm, ce qui a grandement facilité le processus de validation. Alexandre Garcia, un transfuge de chez Libellud devenu responsable du développement chez Zygomatic, qui a su sublimer le jeu. Stéphane Gantiez, qui a réalisé un gros travail graphique, notamment en termes d'ergonomie. Michaël Gonçalves (patron de Zygomatic à l'époque de la signature et appelé depuis à des responsabilités plus importantes encore au sein du groupe Asmodee), qui a tout de suite vu le potentiel du





jeu et qui a œuvré pour qu'il soit développé sous la licence Star Wars. Et évidemment toute l'équipe Zygomatic (Anna Viscovi, Anne-Laure Sfar, Marion Nowicki, Olivier Delattre, et les autres, qui se sont démenés sur le jeu et à qui je dois maintenant prouver qu'ils ont parié sur le bon cheval). En gros, dans le seul développement de ce jeu, est cristallisé le travail d'une bonne vingtaine de personnes.

Acte 1 : de l'idée au prototype

Frédéric : L'idée, à l'instar du prototype d'ailleurs, est née en 2020. Je me posais la question de comment obtenir un jeu de gestion de ressources avec une bonne ergonomie et surtout sans aucun « downtime » (l'attente pendant que les autres joueurs réfléchissent). Le mécanisme de draft s'est rapidement imposé comme une évidence. Il permettait d'annihiler tout temps mort et ce, quel que soit le nombre de joueurs (une partie de Bounty Hunters dure une vingtaine de minutes que l'on soit 2 ou 6 autour de la table) tout en optimisant le recours à la computation de la part des joueurs. Je voulais obtenir cette sensation de computation continue. Si bien qu'en 20 minutes, sans nécessairement s'en apercevoir, ce ne sont pas moins d'une soixantaine de microdécisions qui sont prises par chacun des joueurs : « Dans quel deck dois-je piocher ? Quelle carte dois-je jouer ? Dois-je la vendre ou la placer ? ». Bounty Hunters est un jeu très court (une partie avec un « rusher » peut durer moins de 15 minutes) mais vraiment très dense intellectuellement.

Les joueurs sont souvent surpris par le peu de temps qu'a réellement duré la partie, tant celle-ci s'est révélée intense cognitivement parlant.

Acte 2 : du prototype à l'édition

Frédéric : Le passage de l'état de prototype à celui de jeu édité est toujours très long, surtout au sein de grosses machines comme Asmodee et plus encore lorsqu'une licence aussi sensible que Star Wars est impliquée. Outre le travail de développement sur le système et son ergonomie, il y a eu une longue période de draft entre Lucasfilm et Asmodee afin que chaque détail soit validé et éventuellement corrigé puis revalidé. La moindre illustration ou le moindre terme utilisé dans la règle doit faire l'objet d'une approbation. Cela explique la période de plus de trois ans entre la présentation du prototype et la sortie physique du jeu.



Zygomatic : Un jour de 2022, l'auteur de notre gamme de jeux Timeline vient nous rendre visite et nous présenter un nouveau projet. Frédéric Henry sort une mystérieuse boîte de son sac : c'était le premier prototype de Star Wars : Bounty Hunters. L'univers Star Wars et le plaisir du jeu sont déjà bien présents. L'essayer, c'est l'adopter : après l'avoir testé, l'équipe est séduite et on décide d'éditer le jeu ! C'est alors qu'intervient l'équipe Créa du studio. C'est elle qui a la charge d'organiser des tests du jeu, d'équilibrer les points, de parfaire les éléments de gameplay, d'affiner l'ergonomie des cartes, etc. Après quelques mois de tests et de travail, on avait un jeu qui fonctionne, ne restait plus qu'à en compléter l'édition !

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

Zygomatic : Une fois le jeu finalisé, l'équipe marketing du studio et Fred Henry se sont associés afin de faire de la sortie de Star Wars : Bounty Hunters au mois de mai 2024 un véritable événement. Le jeu a ainsi été présenté lors de nombreux salons, en France et à l'étranger. Il était notamment présent lors du Festival International des Jeux de Cannes, où de nombreux joueurs ont pu l'essayer en avant-première ! Forts des premiers retours positifs, nous avons hâte de continuer à le présenter sur nos stands, à organiser des démonstrations et à distribuer des goodies ornés des illustrations exclusives du jeu. En parallèle, ce sont les boutiques et associations ludiques qui ont pu découvrir l'univers de Star Wars: Bounty Hunters. Lors d'un grand tournoi qui s'est déroulé partout en France, ce sont des centaines de joueurs et de professionnels qui ont pu tester le jeu en avant-première durant les trois mois précédant sa sortie officielle. Enfin, la sortie du jeu sera accompagnée d'une opération Hobby Next.

Les boutiques participantes pourront donc remettre gratuitement un tapis de jeu créé spécifiquement pour l'occasion aux acheteurs de Star Wars : Bounty Hunters. Rendez-vous sur le site Internet d'Hobby Next pour en savoir plus !

Frédéric : Depuis janvier 2024, je parcours en voiture, en long et en large, la France métropolitaine. Cette tournée est avant tout un pari avec moi-même. Soyons extrêmement clair : je la finance intégralement (essence, hôtels, invitations des joueurs, dotations des tournois...). Cette opération n'a pas la moindre chance de se révéler rentable pendant la phase de lancement du jeu. Alors pourquoi une telle débauche d'énergie et d'argent (à l'heure où j'écris ces lignes, j'ai parcouru plus de 21 000 Kms et il me reste une bonne dizaine de milliers de kilomètres à faire d'ici la fin) ? Pour deux raisons :

1. Je n'ai jamais autant cru en un jeu qu'en celui-ci. Pour moi c'est tout simplement le meilleur jeu que j'ai réalisé à ce jour (je fais peu de jeux, mais j'ai la chance qu'une bonne partie d'entre eux durent dans le temps et je pense très sincèrement que celui-ci en fera partie).
2. Je n'ai pas sorti de jeu depuis très longtemps (2018 sur Kickstarter et même 2016 dans le commerce de détail). Psychologiquement parlant, il est totalement inenvisageable pour moi de revenir avec un échec. C'est probablement un enjeu tout égotique, mais je sais que je ne pourrais pas assumer d'échouer après une si longue période de retrait. Cela signifierait tout simplement que je suis définitivement dépassé. Donc je me DOIS de faire jouer un maximum de joueurs afin de le leur faire découvrir. C'est quasi obsessionnel.



**STAR
WARSTM**



DISPONIBLE EN MAGASIN !

**BOUNTY
HUNTERS**

© & ™ Lucasfilm Ltd.

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

Zygomatic : Nous souhaitons que la direction artistique du jeu reflète son essence : c'est un jeu de stratégie léger, qui reste accessible et avec des parties courtes. Pour nous éloigner des codes des jeux experts – souvent assez sombres, avec des illustrations réalistes – nous avons choisi un style Comic Book. Dès le premier prototype, Fred avait pensé à l'univers de la saga Star Wars pour ce jeu. Il nous a semblé évident de conserver cette thématique, d'autant que la mécanique s'y accorde parfaitement. Dans Star Wars: Bounty Hunters, les joueurs incarnent des chasseurs de primes qui capturent des cibles dans toute la galaxie. Pour remporter des points, ils peuvent également acheter des caisses d'équipement au marché Jawa ou compléter des contrats en capturant certaines cibles en particulier. Nous avons eu la chance de travailler avec un artiste habitué de cette saga : Derek Laufman. Cet expert des romans graphiques et de l'univers Star Wars a su donner vie à notre vision initiale en représentant à la perfection les personnages et éléments du jeu. Il a réalisé pour le jeu les illustrations exclusives des cartes et de la boîte. Pour parfaire l'immersion des joueurs dans cet univers galactique, de nombreux détails ont été ajoutés aux éléments de jeu : reproduction de la monnaie de Star Wars, ajout de clins d'œil dans les détails des cartes, etc. Notre talentueuse graphiste Cloé Dessolain a ensuite complété le design du jeu avec des éléments iconiques : des couleurs douces qui rappellent les planètes de l'univers Star Wars, des



contours en sabre laser ou encore des formes que l'on pourrait retrouver sur un vaisseau. Le produit final est un jeu avec de superbes illustrations exclusives, des cartes ergonomiques et beaucoup de clins d'œil à l'univers Star Wars !

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

Zygomatic : Comme souvent, l'histoire de Star Wars: Bounty Hunters, c'est au départ quelques cartes découpées à la main, des élastiques pour les maintenir et une boîte réutilisée pour l'occasion. Lorsque Fred Henry nous présente son prototype, un détail attire cependant notre attention : sur les cartes, il avait choisi d'ajouter des illustrations trouvées en ligne. Les cartes sont sommaires, l'ergonomie n'est pas encore pensée, mais les images, elles, nous plaisent tout de suite. Une recherche Google plus tard, nous trouvons qui était à l'origine de ces petits dessins... Et c'est ainsi que Derek Laufman fut choisi pour illustrer notre jeu, avant même que les règles ne soient finalisées !





Auteur(s)	Frédéric Henry
Illustrateur(s)	Derek Laufman
Éditeur(s)	Zygomatic Games
Thème(s)	Star Wars
Mécanisme(s)	Draft, Simultané
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 6

Chasseurs de primes de l'univers de Star Wars, recrutez les pires mercenaires et achetez les meilleurs droïdes de combat afin de capturer des cibles héroïques en remplissant les contrats les plus juteux. Méfiez-vous cependant, chaque carte dont vous ne voudrez pas pourra intéresser un rival...

Comment jouer ?

Au début de la partie, constituez quatre pioches (selon que les cartes soient vertes, rouges, bleues, grises) et placez-les au-dessus de la carte Zone correspondante. Puis tout le monde pioche 1 carte de chaque pioche. Au début d'un tour, piochez simultanément une cinquième carte de la pioche de votre choix. Puis choisissez simultanément une carte de votre main que vous allez soit défausser pour gagner 1 crédit impérial, soit jouer devant vous, à la verticale si elle est gratuite ou que vous en payez le coût, à l'horizontale (réservée) si elle a un coût que vous ne voulez ou ne pouvez payer. Vous pouvez

alors payer le coût de vos cartes réservées. Les cartes vertes sont des cibles dont il faut atteindre la valeur de défense. Les cartes rouges sont des chasseurs de prime, gratuits mais coûtant des points de prestige en fin de partie. Les cartes grises sont le marché Jawa, coûtant toujours des crédits impériaux, et correspondent soit à des caisses rapportant des points de prestige soit à des droïdes de combat. Les cartes bleues sont des contrats, rapportant des points à la fin de la partie si vous avez récupéré les cibles indiquées. Associez les cibles devant vous aux cartes d'attaque : quand, à force d'ajouter des cartes d'attaque, les trois valeurs d'attaque sont au moins égales aux trois valeurs de défense de la cible, celle-ci est capturée, ce qui donne souvent droit à 1 crédit ou à la pioche et l'activation immédiate d'un contrat. Enfin, donnez votre main à votre voisin de gauche et récupérez les 4 cartes de votre voisin de droite, puis commencez un nouveau tour.

Fin de partie

Quand vous capturez votre 4ème cible, prenez 1 crédit et 1 carte Contrat (aussitôt activée), finissez le tour en cours, tout le monde joue 2 tours de plus, et la partie s'achève. Additionnez les points des cibles capturées, des cartes Caisse (avec un bonus pour la personne ayant le plus de caisses) et des contrats, soustrayez le coût en prestige des chasseurs de primes ayant rempli leur mission (les autres sont ignorés), et vous remportez la partie en ayant le meilleur total !

S.W.





Il y a 10 ans, je découvrais le jeu **Les Bâtisseurs** et son auteur Fred Henry lors d'une dédicace dans la boutique Philibert à Strasbourg. Quelques années plus tard, voilà que Fred Henry nous propose un tout nouveau jeu de draft dans l'univers de la guerre des étoiles. Dans Bounty Hunters, vous ne jouez pas les gentils, mais plutôt les malfrats qui louent les services des chasseurs de prime, pour capturer les héros de la saga de George Lucas. On drafte 4 types de cartes : des héros à capturer, des chasseurs de

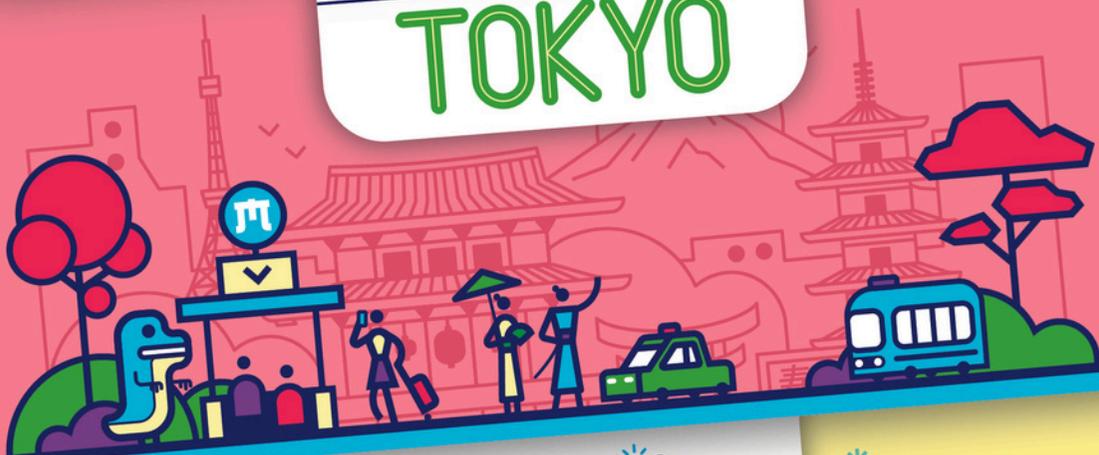
primes qui servent à capturer ces héros, des missions pour gagner plus de points lors de nos captures et des robots pour faire le sale boulot à moindre coût. L'originalité du jeu est dans la manière de drafte les cartes. Normalement, on choisit une carte du paquet, et on donne le reste à son voisin. Ici, on va pouvoir piocher 1 carte parmi les 4 paquets thématiques, PUIS choisir quelle carte garder avant de passer le reste du paquet à son voisin. C'est tellement malin, car cette pioche permet toujours d'avoir de quoi rebondir ou pourrir la main que l'on va passer aux autres. Tout le reste du jeu se joue dans l'optimisation à bien recruter les bons chasseurs de prime et droïdes pour répondre parfaitement aux restrictions demandées. Quel plaisir quand on attrape pile la carte qui remplit à la perfection les statistiques qu'il nous manque ! Bounty Hunters est un super jeu qui renouvelle le draft et qui vous promet des heures et des heures de jeux avant de parfaitement le maîtriser. Bravo !

Maxime

NEXT STATION
LONDONTM



NEXT STATION
TOKYOTM



NEXT STATION
PARISTM

NOUVEAU !

! Prochain départ :
MAI 2024

Bienvenue dans
le monde du jeu

MATTHEW DUNSTAN
MAXIME MORIN

8+

1-4

25
min.

f in t s i p
/blueorangenews



Auteur(s)	C. Lebrat, J. Favre-Godal
Illustrateur(s)	Wauter Pasman
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Jardin, Animaux
Mécanisme(s)	Course
Âge	4+
Durée	10'
Nombre de joueurs	2 - 4



Le jardinier interrompt le festin des animaux du jardin, filez le plus vite possible ! Lancez les dés et choisissez bien celui à prendre en compte pour que votre animal (hérisson, chenille, escargot ou tortue) gagne la course !

Comment jouer ?

À votre tour, lancez les deux dés Animaux et choisissez le dé dont vous souhaitez appliquer l'effet. Il pourra s'agir de faire avancer l'animal ou les deux animaux représentés d'une tuile sur la piste centrale (le jardin est constitué de 7 tuiles), de reculer d'une tuile l'animal de votre choix, ou d'appliquer l'effet de l'autre dé. Vous remportez la partie si votre animal atteint la tuile Barrière le premier – ou tout le monde perd la partie si vous êtes moins de 4 et que l'animal qui sort le premier n'appartenait à personne !

Pour les plus grands

Commencez par piocher au hasard 6 des 7 tuiles Jardin pour mettre en place la piste. Désormais, à chaque fois que l'animal qui est le plus en arrière quitte sa tuile, retournez cette dernière et la personne qui a déplacé l'animal applique l'effet ainsi dévoilé : nouveau jet de dé, avancement d'un animal au choix parmi deux, pose d'un objet. La salade retardera ainsi le premier animal qui passera par là, le buisson vous permettra de relancer une fois les dés s'ils ne vous arrangent pas, le trampoline fera avancer les animaux passant par là d'une case de plus, le skateboard permet au dernier animal d'avancer de 2 tuiles au lieu d'1 jusqu'à la fin de la partie. De quoi créer de nombreux rebondissements dans la course !

S.W.





Le Chemin de la Maison

OPEN
ZE
BCUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	Léo Colovini
Illustrateur(s)	Seppyo
Éditeur(s)	Space Cow
Thème(s)	Nature
Mécanisme(s)	Planification, Coopératif
Âge	5+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 5

Aidez Pirouette, la petite écureuil, à retrouver le chemin de sa maison en la guidant à travers la forêt. Ne traitez pas, elle doit rentrer avant le coucher du soleil.

Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs assemblent le plateau Forêt en y intégrant deux des trois tuiles Forêt disponibles. Ils placent le plateau Déplacement et la pile de cartes Déplacement à côté du plateau Forêt. Enfin, ils positionnent le pion Pirouette sur sa case de départ et sa maison sur la case d'arrivée sur le plateau Forêt.

Une partie est composée d'une succession de tours. Un tour comporte deux phases :

- **Jouer des cartes Déplacement** : chacun son tour, les joueurs piochent une carte Déplacement et la placent face cachée sur un emplacement du plateau Déplacement. Lorsque cinq cartes Déplacement ont été posées sur ce plateau, les joueurs passent à la phase *Déplacer Pirouette*.

- **Déplacer Pirouette** : les joueurs retournent une par une les cartes Déplacement en commençant par la carte la plus à gauche du plateau Déplacement. Si la carte est un lac, une prairie ou un champ de coquelicots, les joueurs déplacent Pirouette d'une case vers le terrain indiqué en passant par une branche. Si la carte est une carte joker, les joueurs déplacent Pirouette d'une case vers le terrain de leur choix en passant par une branche. Si la carte est un saut, les joueurs déplacent Pirouette d'une case orthogonalement sans passer par une branche. Lorsque les joueurs ne peuvent pas réaliser le déplacement indiqué, ils défaussent la première carte de la pile Déplacement.

Une fois toutes les cartes révélées, elles sont placées dans la défausse. Un nouveau tour peut commencer.

Fin de partie

La partie se termine soit :

- Lorsque Pirouette a atteint sa maison. Les joueurs gagnent la partie.
- Lorsqu'un joueur doit prendre une carte Déplacement et que la pile est vide. Les joueurs ont alors perdu la partie.



*Partez à la découverte
de l'archipel de Myr et mettez
au jour ses savoirs oubliés.*



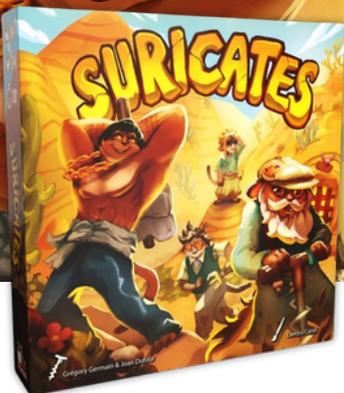
Un jeu de Joachim Thôme, illustré par Naiade

RIVAGES



Draftez vos cartes et passez d'île en île pour accomplir vos quêtes.





SURICATES

OPEN ZE BCUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	G. Germain, J. Dufour
Illustrateur(s)	Laetitia Caridi
Éditeur(s)	Oka Luda
Thème(s)	Suricates
Mécanisme(s)	Communication, Placement
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Puis dévoilez une nouvelle carte et répétez le processus, jusqu'à ce que le sablier soit entièrement écoulé (ou la pioche vide). À ce moment-là, la manche est gagnée si vous avez atteint une sortie du tunnel. Gagnez alors autant d'étoiles qu'indiqué sur cette sortie.

Fin de partie

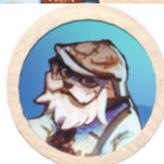
La partie s'achève après trois manches. Collez autant d'autocollants que d'étoiles gagnées dans le livret de règles, sur les emplacements correspondant à la couleur où les suricates ont commencé la partie. Rejouez ainsi avec une échelle d'une autre couleur (plus éloignée) pour essayer de recouvrir les autres emplacements, et ainsi arriver jusqu'aux emplacements vous permettant d'ouvrir l'une des trois enveloppes et d'en débloquer les nouvelles règles ! En effet, après chaque évasion vous êtes remis en prison, mais à force de persévérance malgré des contraintes toujours plus difficiles, vous pourrez espérer une évasion définitive !

S. W.

Suricates emprisonnés après le cambriolage manqué d'une fabrique de bonbons, coopérez pour creuser un tunnel et ainsi vous évader ! Pour cela, vous devrez vous mettre dans le bon ordre pour creuser un tunnel avant le retour du gardien...

Comment jouer ?

Au début d'une manche, retournez le sablier et la première carte de la pioche, qui indique dans quel ordre vous devez placer les palets correspondants aux quatre suricates. Vous ne pouvez déplacer que le palet des suricates qui vous sont attribués, selon un système de tours de Hanoï ou de taquin, d'où l'importance de communiquer afin que chaque suricate se retrouve au bon endroit. Cela vous permettra d'avancer le jeton des suricates sur la piste. En arrivant sur une case Dé, lancez le dé autant de fois que vous le souhaitez et avancez le jeton sur la face sur laquelle vous décidez d'arrêter – mais attention, sur la face -1, vous ne pouvez plus relancer et devez reculer d'une case.

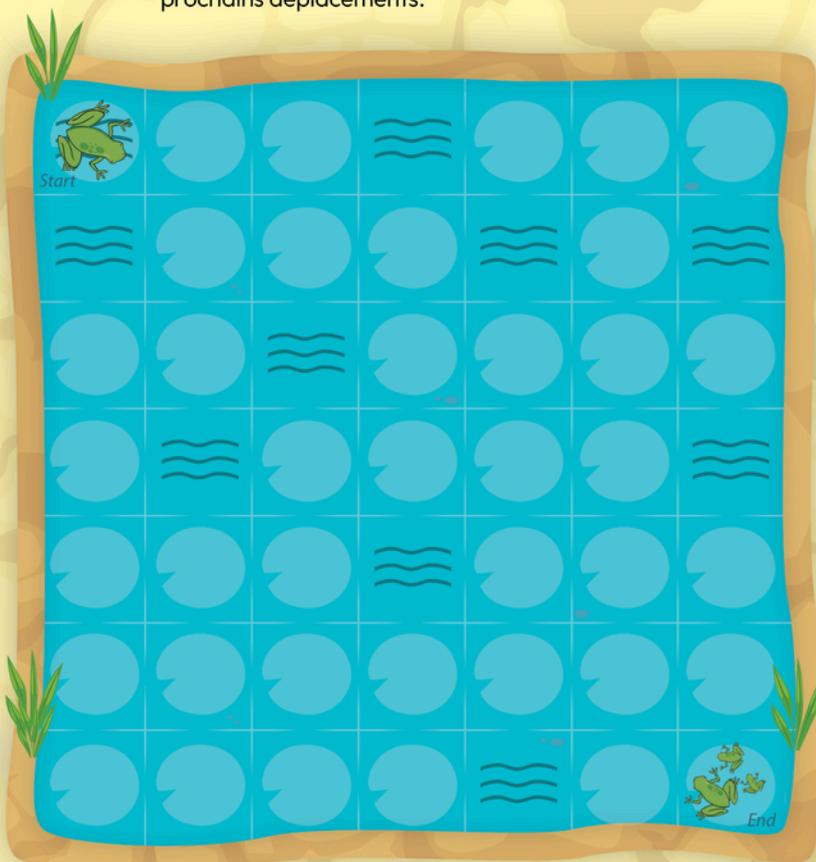
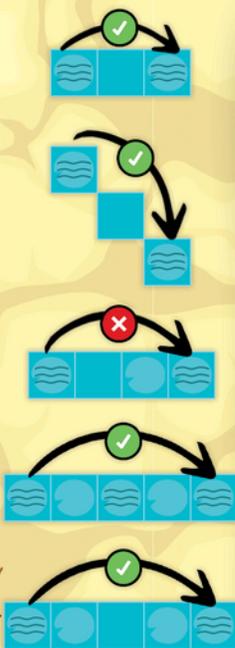


WATER MAZE

But du jeu : Vous êtes une grenouille (case Start) et vous devez réaliser une succession de déplacements, en sautant de nénuphar en nénuphar, jusqu'à rejoindre vos congénères de l'autre côté de la mare (case End).

Préparation : Munissez-vous d'un crayon à papier et d'une gomme. Crayonnez trois vagues dans la case Start pour indiquer que c'est la case sur laquelle vous commencez la partie.

Se déplacer : Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction : en ligne droite ou en diagonale. Pour vous déplacer, vous devez choisir une case vague et sauter par-dessus. Pour qu'un déplacement soit valide, il doit y avoir strictement autant de cases nénuphar entre votre case de départ et la case vague choisie qu'entre cette même case vague et votre case d'arrivée. Il est interdit de terminer son déplacement sur une case vague et de se déplacer par-dessus plusieurs cases vagues lors d'un même déplacement. Vous devez crayonner trois vagues sur la case d'arrivée sur laquelle vous terminerez votre déplacement. Ainsi, sous le poids de la grenouille, le nénuphar disparaît sous l'eau et la case d'arrivée devient une case vague : vous pourrez donc sauter par-dessus lors de prochains déplacements.



JOUER EN LIGNE





Auteur(s)	Michael Kiesling
Illustrateur(s)	Chris Quilliams
Éditeur(s)	Next Move
Thème(s)	Art, Europe, Construction
Mécanisme(s)	Placement, Construction
Âge	8+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	2 - 4

- **Décoration d'un mur du palais** : les joueurs déplacent une tuile provenant de chaque ligne Motif complète vers leur mur sur l'espace de la couleur correspondante. Les autres tuiles de cette ligne Motif sont défaussées. Les tuiles des lignes incomplètes restent en place pour les prochaines manches. Chaque fois que les joueurs ajoutent une tuile dans leur mur, ils comptent immédiatement leurs points. À la fin de cette phase, les joueurs qui ont des tuiles sur leur plancher perdent des points. Ces tuiles sont défaussées.
- **Préparation de la prochaine manche** : si aucun joueur n'a de ligne de son mur complète, ils rechargent les Fabriques et une nouvelle manche peut commencer. Dans le cas contraire, la partie s'achève immédiatement, et les joueurs ajoutent des points bonus à leur score. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Incarnez un artisan au 16e siècle chargé de décorer le Palais Royal de Evora. Prenez votre truelle et faites ressortir vos talents pour constituer la plus belle mosaïque !

Comment jouer ?

Chaque joueur récupère un plateau constitué d'une piste de score, de 5 lignes Motif, d'un mur et d'un plancher. Les cercles Fabrique sont placés au centre de la table et les joueurs les remplissent avec quatre Tuiles piochées dans le sac. Une partie se joue en plusieurs manches divisées en trois phases :

- **Offre des fabriques** : à son tour, le joueur récupère les tuiles d'une même couleur au centre de la table ou dans une Fabrique (les tuiles restantes de cette Fabrique sont placées au centre de la table). Le joueur positionne les tuiles sur une ligne Motif de son plateau. Toutes les tuiles d'une même ligne Motif doivent être de la même couleur. Il est défendu de placer une tuile d'une couleur dans une ligne Motif si cette couleur est déjà présente dans la ligne du Mur correspondante. Les tuiles excédentaires sont posées sur le Plancher. Cette phase se termine dès que les Fabriques et le centre de la table sont vides.

Pour aller plus loin

Dans cette version voyage d'Azul à emmener partout, les plateaux de jeu sont en plastique et comportent des marqueurs de score coulissants intégrés. La taille des différents éléments du jeu a été réduite, ce qui permet de ranger l'ensemble dans le sac de transport en tissu.



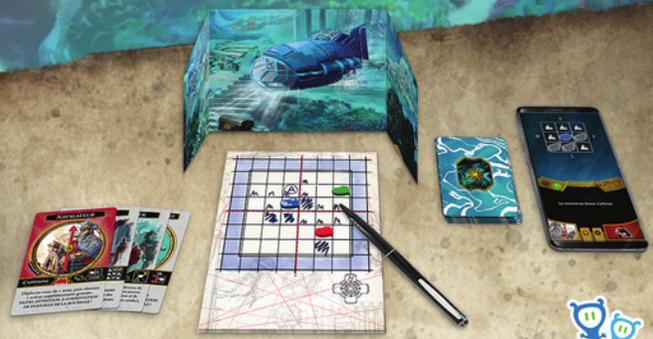
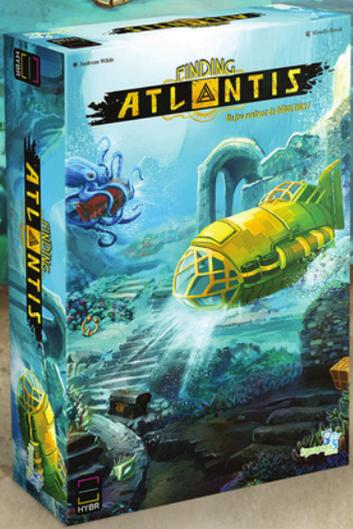
FINDING ATLANTIS

Un jeu exaltant de DÉDUCTION !

TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION
POUR MONTER À BORD ET
VIVRE L'AVENTURE !



PLUS DE
1M
DE CARTES COMPLEXES



Apple® et le logo Apple® sont des marques déposées d'Apple Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. Google Play et le logo Google Play sont des marques de Google LLC.

  @jeuxsynapsesgames





Bonjour Fabien, pouvez-vous présenter Yoann en quelques phrases ?

Yoann, c'est le gars brillant, le bosseur et surtout mon ami. Il déploie une énergie incroyable dans tout ce qu'il fait, et quand je dis incroyable, je le pense vraiment. On partage avec Yoann le même goût sur d'autres passions (magie, domotique, etc.), et je suis toujours impressionné par sa capacité à apprendre et à comprendre. Et pour finir, c'est un personnage tellement plus sympathique que moi !

Pouvez-vous présenter le jeu Kronologic en une phrase ?

Un jeu de déductions temporelles thématique à base de théorie des graphes jouable en 30mn.

Quel a été le rôle de Yoann sur le développement du jeu ?

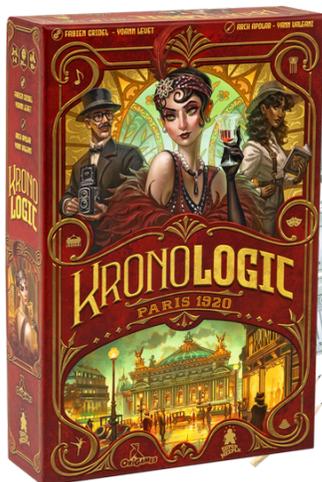
Énorme, bien sûr ! Après **Turing Machine**, on a enchaîné avec un algo qui agençait intelligemment des gens autour d'une table (le jeu est d'ailleurs signé et sortira chez Djeco). Yoann, a poursuivi l'idée avec le positionnement d'éléments les uns par rapport aux autres et ça a donné **Puzzle Legend** chez Blue Orange. La troisième dimension, logiquement, fut le temps ! C'est beau la logique temporelle, ça claque. Il suffit de le dire et ça fait rêver. Quand je lui en parle, il n'est pas de suite convaincu. Et puis un jour, j'avais un bout de code pour simuler ce qui sera les prémices du jeu. Je lui fais tester en visio. C'était pourri as fuck ! On a même pas fini le test. Mais

Yoann, il a vu le potentiel tout de suite. Genre tout de suite, il s'est mis à y réfléchir et à apporter plein d'éléments sur le jeu. Par exemple, sur l'agencement des lieux ! Au début, on pense que c'est infini, et puis en fait non. Il a fait un algo pour tous les générer en fonction des contraintes. On a pu les analyser sereinement grâce à ce travail de fond, et mieux appréhender l'incidence de certains éléments topographiques. Exemple concret : les impasses, ça donne quoi mécaniquement, et sur le plan de la déduction un plan de jeu où il y aurait une impasse. Allez, autre élément qu'a apporté Yoann et qui est sûrement aussi important : c'est la feuille de notes. L'ancienne, certes pratique était austère et très peu appréhendable par un nouveau joueur. Et l'accessibilité d'un jeu de déduction vient d'abord et surtout de sa facilité à prendre des notes.

Quel est le jeu de la ludographie de Yoann que vous préférez ? Pour quelle raison ?

Sans surprise : **Myrmes**. À ce moment-là, je ne jouais jamais aux protos. Quand on est joueur, pourquoi jouer à un truc pas fini, alors que le commerce est plein de jeux figiolés ? C'est pour moi du quasi masochisme à cette époque. Du coup, je suis frileux. Pourtant, je connais Yoann et bon nombre de nos amis communs sont dithyrambiques. Je vais finir par céder, et jouerai sur une version déjà pas mal remaniée par Ystari. Bon, c'est la claque. Il y a proto et proto. Tout est déjà là, et le jeu est d'une incroyable modernité. Mieux, il se paye le luxe pour un jeu de gestion à l'allemande d'être assez « simulationiste ». Les jeux de gestion, dans leur immense majorité, sont interchangeables. Pas Myrmes !





Bonjour Yoann, pouvez-vous présenter Fabien en quelques phrases ?

Fabien, c'est le gars que j'admire quand je suis rentré dans le monde du jeu, il y a une vingtaine d'années. Il connaissait le jeu moderne depuis si longtemps et moi, nouveau venu dans ce milieu, je me sentais tellement petit à côté de toute sa connaissance et son implication dans les médias de l'époque. Puis c'est devenu un ami et c'est non sans fierté que je l'ai fait rentrer du côté de la création. Quel dommage s'il avait gardé pour lui toute son ingéniosité et son inventivité.

Pouvez-vous présenter le jeu Kronologic en une phrase ?

Kronologic est un pur jeu de déduction logique, mais qui a la force d'avoir un thème qui est omniprésent et indispensable.

Quel a été le rôle de Fabien sur le développement du jeu ?

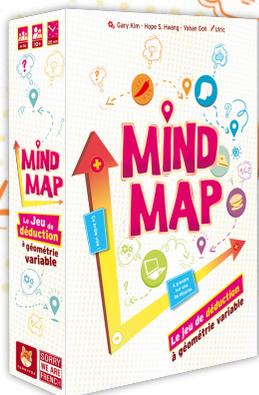
Fabien a été moteur dans la création de Kronologic. C'est lui qui le premier a émis l'idée d'un jeu de déduction dans lequel le temps était une des composantes. On a très rapidement su que l'idée était excellente et que l'on pouvait en faire quelque chose de super. Mais souvent dans la création, il faut se lancer, commencer quelque chose qui peut-être ne fonctionnera pas. Il faut faire la première carte, dessiner la première règle. Et c'est Fabien qui a fait le premier pas là-dessus. Cela n'a pas pris beaucoup de temps pour me motiver à me joindre à son effort. Fort de notre expérience de la création du jeu **Turing Machine**, il

ne nous a pas été difficile de réaliser un nouveau système qui intégrait le temps comme composante indispensable. Son esprit logique et son ouverture d'esprit nous ont permis de rapidement arriver à un système épuré et ouvert qui est devenu un véritable bac à sable. Nous permettant plus tard de le transposer dans un grand nombre d'univers et d'histoires.

Quel est le jeu de la ludographie de Fabien que vous préférez ? Pour quelle raison ?

J'adore **Path of Civilization**. Fabien a réussi avec ce jeu à proposer une expérience dans laquelle on a tellement de choix cornéliens avec si peu de composantes, seulement quelques cartes en main. Si on devait résumer ce que doit être un jeu, on pourrait dire que c'est un système avec un certain nombre de règles, et qui doit proposer au joueur l'opportunité de faire des choix. Le rapport des choix que l'on a par rapport à la quantité de règles est tout simplement incroyable dans Path of Civilization.





Auteur(s)	G. Kim, H. S. Hwang, Y. Goh
Illustrateur(s)	Ulric
Éditeur(s)	SWAF, Funnyfox
Thème(s)	Mots
Mécanisme(s)	Déduction, Communication
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	4 - 14

Le slip léopard évoque-t-il davantage les fêtes de fin d'année et serait-il plus utile lors d'une invasion zombie que la Joconde ? Voilà le genre de réflexions déjantées qui doivent vous permettre de situer votre mot secret par rapport à deux critères absurdes et à un mot arbitraire, pour que les autres puissent comprendre de quoi vous essayez de leur parler !

Comment jouer ?

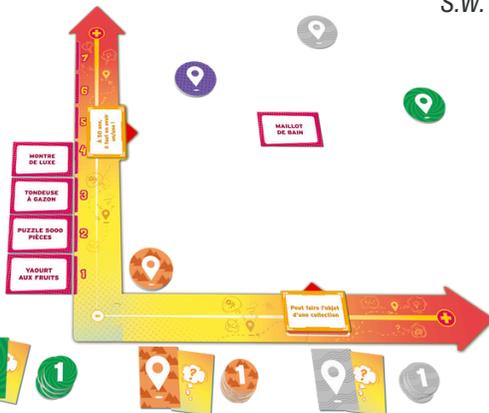
Au début d'une manche, placez autant de mots que de personnes sur l'axe vertical, et piochez une carte Numéro vous indiquant votre mot. En outre, une dernière carte Mot est placée à l'intersection des repères de chaque axe (au centre de la table), et une carte Critère est placée sur chaque axe, par exemple « À prévoir pour une soirée entre amis », « Peut déclencher des disputes »... Tout le monde place alors simultanément

son jeton Coordonnées dans la zone de jeu, en tenant compte de sa correspondance aux deux critères (donc aux deux axes) par rapport au mot référent (donc au mot déjà placé entre les deux axes) : votre boule à neige ferait-elle une meilleure arme du crime, et est-elle davantage source de phobies et de cauchemars qu'une table de massage ? Le jeton Coordonnées indique seulement où se trouve d'après vous votre mot secret, pas le mot lui-même. Vous pouvez déplacer votre jeton Coordonnées en fonction des jetons des autres, et vous arrêtez quand tout le monde est satisfait. Placez alors un de vos jetons Vote sur chaque jeton Coordonnées de vos adversaires, avec le numéro correspondant à votre avis au bon mot : c'est forcément le pot de moutarde que X a tenté de désigner en plaçant son jeton dans le coin... À tour de rôle, dévoilez alors votre carte Numéro : vous marquez 1 point par adversaire ayant bien deviné votre mot secret, et 1 point par mot secret adverse deviné.

Fin de partie

La partie s'achève après 3 manches par la victoire de la personne avec le plus de points !

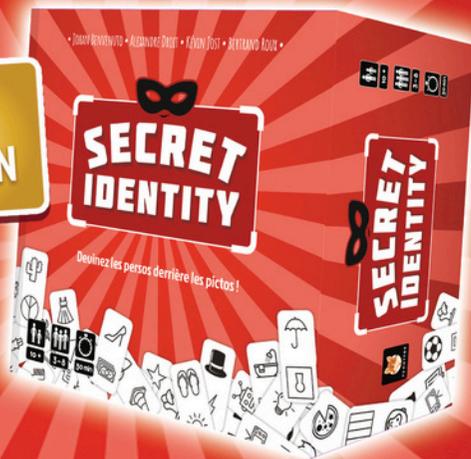
S.W.



• JOHAN BENVENUTO • ALEXANDRE DROIT • KÉVIN JOST • BERTRAND ROUX •

SECRET IDENTITY

NOUVEAU
FORMAT MALIN



Devinez les persos derrière les pictos !





Auteur(s)	Galen Ciscell, Brent Dickman
Illustrateur(s)	Vincent Dutrait
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Atlantide, Technologies
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers, Coop
Âge	10+
Durée	60' - 120'
Nombre de joueurs	1 - 7

Les dieux s'apprêtent à faire disparaître l'Atlantide sous les mers. Chefs atlantes, vous devez coopérer afin d'amasser des ressources qui vous permettront de retarder l'inondation et de trouver le temps de construire le Portail grâce auquel vous fuirez l'île condamnée.

Comment jouer ?

Au début d'une manche, tout le monde place ses Atlantes sur des emplacements libres des tuiles Île ou Portail cosmique dans l'ordre de votre choix. Piochez alors chacun une carte Calamité et résolvez-la, la plupart inondant la tuile la plus éloignée de celle des six péninsules qui est indiquée (renvoyant les Atlantes présents dans leur réserve). Dans l'ordre de votre choix, effectuez alors les actions correspondant aux emplacements de vos Atlantes, votre Chef disposant d'une capacité spéciale dépendant du plateau Conseiller choisi en début de partie. Il faudra souvent lancer un

dé pour obtenir la ressource indiquée (or dans les collines, cristal dans les forêts, minéral dans les montagnes). Vous pourrez aussi acquérir des cartes Bibliothèque (dont des artefacts au pouvoir permanent), convertir de l'or en atlantium (forges) et recruter de nouveaux Atlantes (cités). Gagner de l'énergie mystique sur la tuile centrale vous permettra d'altérer le résultat du dé, d'empêcher une inondation voire d'assécher une tuile... Surtout, les Atlantes placés sur le Portail cosmique permettent d'en construire les composants (9 composants choisis au début de la partie parmi 19, plus le Cœur énergétique) en dépensant les ressources indiquées, afin d'avoir accès à leur effet. Enfin, inondez autant de tuiles de votre choix que le niveau actuel de Colère des dieux, puis faites progresser la Colère et commencez une nouvelle manche.

Fin de partie

Vous perdez la partie si toutes les tuiles Île sont inondées. Vous la remportez cependant aussitôt que le Cœur énergétique (le dixième composant) est construit.

S. W.





Un jeu créé par des collégiens

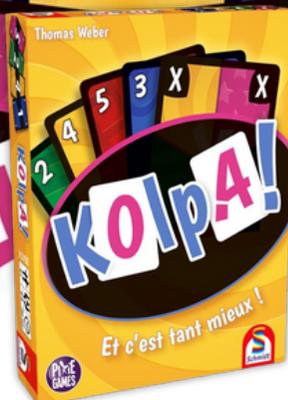
Cap'Games, c'est une équipe constituée de 15 élèves de 3ème du collège Saint-Jean à Guidel (56) qui ont choisi de suivre une option « Mini-entreprise ». Dans le cadre de ce cursus, ils ont été amenés à créer une vraie entreprise, à penser un produit et à le commercialiser. Les élèves ont eu l'envie de proposer un jeu de société.

Étant donné que certains élèves du groupe sont en situation de handicap, ils ont rapidement pris la décision de proposer un jeu accessible à toutes et à tous. Et c'est ainsi qu'est né **Tonnerre de Tuiles**, un jeu développé en prenant en compte les divers

handicaps que les élèves ont pu rencontrer. Les polices de caractère ont été choisies pour être facilement lisibles par des personnes atteintes de troubles DYS-, une iconographie a été choisie afin de permettre à des personnes daltoniennes de discriminer les cartes et même les pions ont été pensés afin d'être facilement préhensibles par des personnes ayant des handicaps moteurs. Dans **Tonnerre de Tuiles**, votre objectif est d'être le premier à accéder à l'Olympe. Pour ce faire, vous allez crapahuter sur la montagne composée de tuiles afin de trouver un chemin vers le sommet. Mais attention, vous pourrez faire appel aux pouvoirs des dieux via les cartes dans votre main pour vous aider ou pour mettre des bâtons dans les roues de vos adversaires. Cette mécanique un peu « Take That » dans l'esprit m'a beaucoup fait penser à des jeux comme Munchkin, où rien n'est jamais joué avant la fin. Si vous aimez ce style de jeux, vous allez apprécier **Tonnerre de Tuiles**. Cerise sur le gâteau, les bénéfices liés aux ventes du jeu permettront d'aider Loane, une des élèves au centre du projet, atteinte de handicap, à adapter sa maison pour simplifier son quotidien.

Bradley





Auteur(s)	Thomas Weber
Illustrateur(s)	Daniel Müller
Éditeur(s)	Schmidt
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Gestion de main
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 6

Essayez de poser les meilleures cartes devant vous. Classique. Mais vous ne pouvez les poser devant vous que si elles ne sont pas assorties à la défausse. Plus compliqué. À moins que cette restriction vous permette justement de gêner vos adversaires, par exemple en les obligeant à défausser leurs meilleures cartes ? Malgré ses allures de petit jeu de cartes colorées **Kolpa!** propose ainsi des dilemmes permanents !

Comment jouer ?

Vous commencez la partie avec 5 cartes distribuées aléatoirement, tandis que la première carte de la pioche est défaussée. À votre tour, vous devez jouer 1 carte. Si elle est de la même couleur et/ou valeur que la première carte de la défausse, jouez-la sur la défausse et annoncez « Kol ! », sans piocher de nouvelle carte. Si elle n'est pas assortie à la carte supérieure de la défausse, placez-la dans votre zone de jeu en annonçant « Kolpa ! », et en constituant ainsi une pile par couleur, puis piochez une nouvelle carte.

Mais attention, si l'une des cartes de votre zone de jeu est assortie à la carte supérieure de la défausse, vous ne pouvez pas jouer de carte dans votre zone de jeu et avez donc deux choix, bien sûr jouer normalement une carte de votre main sur la défausse si elle est bien assortie, ou poser une carte assortie de votre zone de jeu sur la défausse. Outre les 60 cartes normales (0 à 5 dans chaque couleur, en deux exemplaires), 4 jokers peuvent toujours être posés sur la défausse (et donc logiquement jamais dans la zone de jeu). En jouant un joker, vous annoncez soit une couleur, soit une valeur, que les personnes suivantes devront respecter pour continuer de jouer sur la défausse jusqu'à ce que le joker soit recouvert. Quand une personne n'a plus aucune carte en main après avoir joué sa dernière carte sur la défausse, la manche s'achève. Additionnez alors les points des cartes dans votre zone de jeu, et soustrayez la valeur des cartes encore dans votre main (10 points par joker). Puis commencez une nouvelle manche.

Fin de partie

La partie s'achève quand après une manche le total d'une personne atteint les 50 points : la personne avec le plus de points remporte alors la partie.

S. W.



UN JEU D'ANNONCE SIMPLE ET MALIN
QUI VA VOUS RETOURNER LE CERVEAU !



PIMENTEZ VOS PARTIES
AVEC 24 CARTES SPÉCIALES !



DISPONIBLE

AUTEURS : TOMMY PAUPE
ET CLÉMENT GUSTAVE

ILLUSTRATRICE :
CLARA LOUISE MARTIN

PRÉTEXTE

Distribué par tribuo



Auteur(s)	Y. Hirschfeld, F. Bleuze
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Bandjo
Thème(s)	Conversation, Humour
Mécanisme(s)	Ambiance
Âge	14+
Durée	30'
Nombre de joueurs	3 - 12

Puis elle poursuit le tour de table en lisant une réflexion différente à chaque personne. Si au bout du tour de table elle n'a infligé de carte TAGGLE à personne, c'est elle qui en prend une. Puis une nouvelle personne lit les réflexions aux autres. Vous ne changez de carte Répliques que quand vous avez lu les quatre, faites donc attention à ne pas finir avec des réponses totalement inappropriées aux remarques que l'on pourrait vous faire !

Fin de partie

La partie s'achève quand le distributeur de TAGGLE est vide : la personne avec le moins de cartes TAGGLE la remporte alors en s'imposant par son sens de la répartie !

S. W.

Dans ce classique du jeu d'ambiance, travaillez votre sens de la répartie en cherchant sur votre carte Répliques la réponse la plus appropriée, et idéalement la plus sarcastique, à la réflexion que l'on a osé vous faire !

Comment jouer ?

Une personne lit l'une des trois réflexions d'une carte Réflexion à une autre, par exemple : « Ok j'avoue... Je te trompe avec ta mère... », « C'es trop dur, je suis vegan depuis bientôt 20 minutes » ou « Je pleure souvent pour un rien ». L'autre personne choisit l'une des 4 propositions de sa carte Répliques pour répondre de la façon la plus pertinente et percutante possible, par exemple « Après réflexion, on va te débrancher », « La dernière fois ça m'a coûté 200 balles », « Tu me fais rêver ». Si la réplique n'était pas au goût de la personne qui a lu la réflexion, celle-ci inflige 1 carte TAGGLE.





Auteur(s)	Taiju Sawada
Illustrateur(s)	Maud Chalmel
Éditeur(s)	Kyf Édition
Thème(s)	Arrestation
Mécanisme(s)	Bluff, Stop ou encore
Âge	10+
Durée	15'
Nombre de joueurs	3 - 6

- Si aucune carte Stop n'a été jouée ou que plusieurs cartes Stop ont été jouées, le gangster s'enfuit, vous récupérez votre carte Action, défaussez le gangster, et effectuez une nouvelle phase Méfait puis Intervention.
- Si une seule carte Stop a été jouée, le Gangster est capturé, la personne ayant joué la carte Stop prend la carte Gangster et mettez fin à la manche.

Arrêter des gangsters, facile ! Mais encore faut-il que quelqu'un souhaite les arrêter, sachant que si on est plusieurs à essayer de les arrêter, la confusion leur permettra de s'échapper. Vaut-il mieux réserver l'arrestation pour les gangsters les plus rentables, ou est-ce que tout le monde risque de se précipiter, auquel cas être plus modeste donnera plus de chances de réussir son coup ? Plus drôle que facile finalement !

Comment jouer ?

Au début de la partie, prenez les 5 cartes Action de la couleur de votre choix, et placez au centre de la table des jetons Récompense face cachée. Commencez une manche par une phase méfait, en piochant l'une des 10 cartes Gangster et en la plaçant autour de sa pioche (la première en haut de la pioche et les suivantes dans le sens horaire). Tout le monde place une carte Action face cachée sur la carte Gangster qui vient d'être placée (phase Intervention). Puis on dévoile une nouvelle carte Gangster et on répète l'opération jusqu'à ce que vous n'avez plus qu'une carte en main. Il est alors temps de procéder à l'arrestation, en dévoilant toutes les cartes Action posées sur la plus ancienne carte Gangster :

Pour finir une manche, retournez les cartes posées sur les Gangsters restants l'un après l'autre, et vérifiez à chaque fois si le Gangster est défaussé (0 ou plus de 2 cartes Stop), cette fois sans le remplacer, ou si quelqu'un le récupère (1 carte Stop). Quand il ne reste plus de carte Gangster autour de la pioche, la personne avec la carte Gangster de la plus haute valeur prend un jeton Récompense face cachée. 10 est normalement la plus haute valeur, mais le 1 triomphe si quelqu'un d'autre a le 10. Récupérez ensuite toutes vos cartes Action et recommencez une manche.

Fin de partie

La partie s'achève soit par votre victoire immédiate si vous cumulez 3 jetons Récompense, quelle que soit leur valeur, soit quand tous les jetons Récompense ont été récupérés : vous gagnez alors si vos jetons Récompense totalisent la plus forte valeur.

S. W.





La Bête, bien sûr! Pour la beauté du jeu et le thème, déjà. Et parce que c'est palpitant d'incarner la bête, de semer la terreur tout en voyant les enquêteurs se creuser la tête pour tenter de déjouer nos plans machiavéliques et protéger ces pauvres villageois ! Un bijou !
Marion Fieschi



Eh bien moi je dirais **Terraforming Mars** ! Parce qu'en vrai, on est des sacrés vilains ! On a bousillé notre planète et on s'en va bousiller Mars ! À coup d'esclaves envoyés par containers pour construire des villes, à coup de bombes nucléaires pour réchauffer la planète ! Il y a même une carte qui dit qu'on emmène l'eau de la Terre pour la larguer sur Mars ! Si ça c'est pas être complètement fou. Il y a une espèce de catharsis à jouer à ce jeu à faire des trucs atroces pour l'univers, pour « sauver » notre pomme en incarnant une corporation suprême totalement corrompue par le profit. Mais je précise que c'est un de mes jeux préférés.



Sophie Dufils-Delay



Dans **L'Île au Trésor** jouer le rôle de Long John Silver est super amusant : on cache le trésor quelque part sur l'île puis, depuis sa prison, on fait chercher les joueurs (les pirates) en saupoudrant des indices plus ou moins utiles. Ceux-ci ont leur propre carte, un feutre, des petits outils géométriques, et vont faire au mieux pour dénicher le trésor sans trop aider les camarades pirates. Au bout d'un certain nombre de tours, retour à la liberté pour Long John Silver, et il ne reste plus qu'à aller recouvrer son magot au nez à la barbe des chasseurs de trésor s'ils n'ont pas été assez efficaces dans leur traque !



Sam Heriot Watty

J'adore jouer à **Room 25**. Et j'y joue de la même façon que je sois du côté du méchant ou des gentils. C'est bien ça qui perturbe les joueurs ! Et pour l'anecdote, ça m'est arrivé d'être dans le rôle gentil, et de me faire tuer froidement par mes coéquipiers qui pensaient que j'étais le personnage à abattre ! Heureusement qu'il y a le droit à « 10% de pertes », ça a permis qu'on gagne quand même.



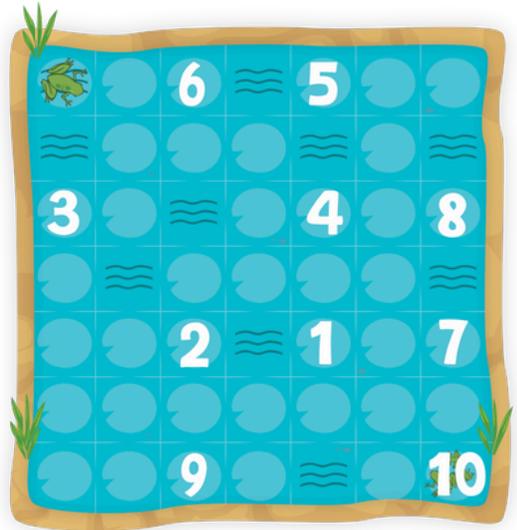
Jo Dly





Kauri : jouer le méchant colon anglais qui vient s'installer sur une île pour raser les forêts et chasser les animaux semble habituel dans cette mode de jeux sur la nature où l'humain est le méchant. Mais au cours de la partie, le colon prend conscience de ses erreurs et veut les réparer. Ses possibilités de jeu et son objectif changent alors.

Corentin Hdt



Solution de la grille du jeu de démo *Water Maze*, page 23.

C'EST L'HEURE DE L'APÉRO!

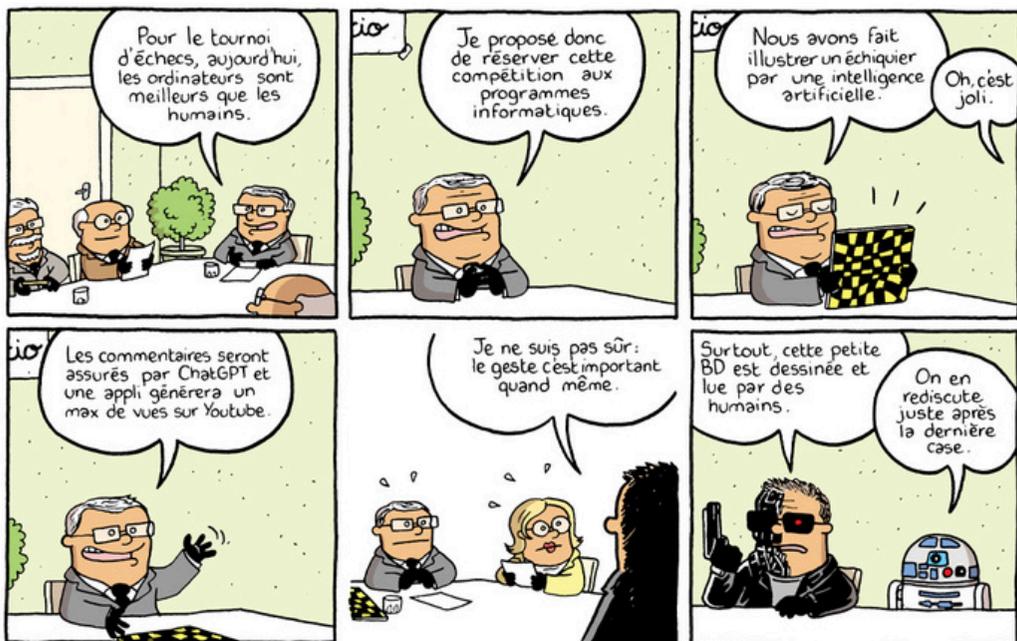
100% FUN
PAQUET DE CHIPS
 UN JEU TRÈS SALÉ !

Envie de chips ?

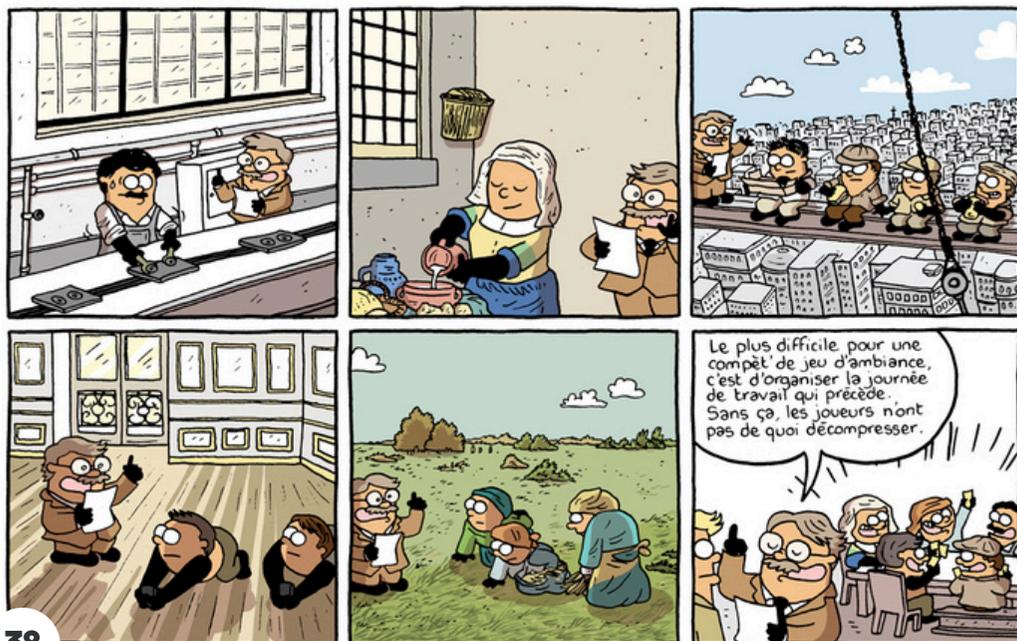
PLAY-SCORE
 8+ 15 min 2-5

Mathieu Aubert & Théo Rivière
Hervine

Distribué par tribuo



Vidberg



Vidberg

PikiT

2-4 | 8+ | 20'

**LE COMBAT
DES GÉANTS !**

LANCEZ VOS KAIJŪ
ET TENTEZ DE VOLER
CEUX DE VOS ADVERSAIRES

**Bienvenue au Laboratoire
des jeux de Repos Production !
Découvrez les deux coups de cœur
ludiques du printemps !**



**REPOS
PRODUCTION**

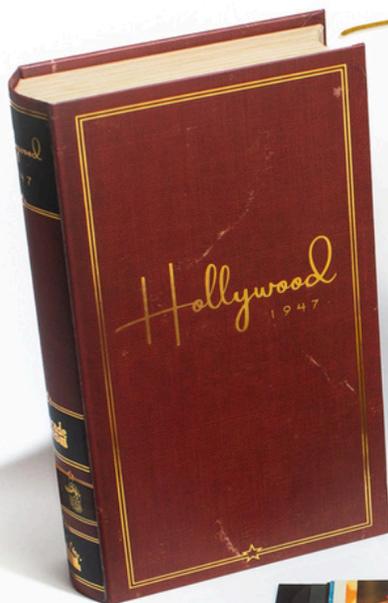
Monströlicious

2 | 8+ | 10'

**LA PLUS GOURMANDE
ET LA PLUS
MONSTRUEUSE
BATAILLE DE L'ANNÉE**



Hollywood 1947



Dark Cities

Découvrez
la suite des jeux
Dark Cities !

Rôles cachés,
bluff, déduction :
une gamme
incontournable !

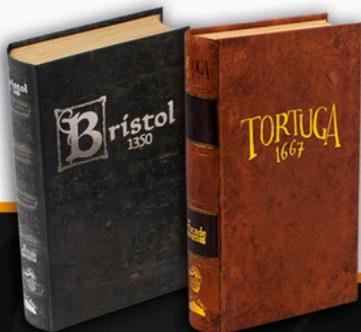
HOLLYWOOD 1947

Q Travis Hancock
Sarah Keele

★ 1-9

★ 14+

⌚ 20-40 min



De retour en stock !

Facade
Games

