

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°48 - OCTOBRE 2024



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

# DUEL

POUR  
LA TERRE DU MILIEU™

Carnet d'auteurs & carnet d'illustrateur  
Bruno Cathala, Antoine Bauza et Vincent Dutrait



Interview croisée  
Benoit Turpin, Florian Sirieix

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

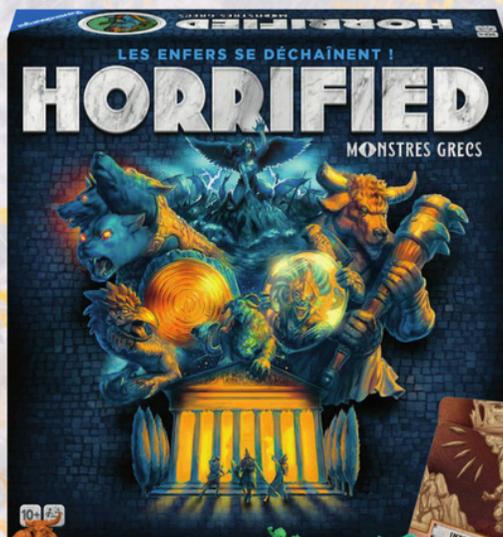
# HORRIFIED

10+

1-5

60'

UN JEU COOPERATIF CONTRE LES MONSTRES  
LES PLUS LEGENDAIRES  
DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE



LES PLUS CÉLÈBRES MONSTRES DE LA GRÈCE ANTIQUE SE SONT ÉCHAPPÉS DE LA BOÎTE DE PANDORE ! LES DIEUX ONT FAIT APPEL À VOUS EN TANT QU'AVATARS POUR NEUTRALISER CES BÊTES UNE FOIS DE PLUS. À VOUS DE COOPÉRER POUR VOUS DÉFENDRE CONTRE MÉDUSE, CÉRBERÈ, LE MINOTAURE, LA CHIMÈRE, LA SIRÈNE ET LE BASILIC. CHAQUE MONSTRE DOIT ÊTRE VAINCU D'UNE MANIÈRE DIFFÉRENTE ET LES JOUEURS PEUVENT ADAPTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ EN AFFRONTANT UN NOUVEAU GROUPE DE MONSTRES À CHAQUE PARTIE.

SAUVEZ L'ÎLE D'ÉLYSIUM  
AVANT QUE LA TERREUR NE  
VOUS ENVAHISSE !



Ravensburger

- 4 TOP 10**  
Top des ventes août 2024
- 6 Animots**  
Open Ze Bouate
- 8 Wija**  
Open Ze Bouate
- 9 Médium**  
Open Ze Bouate
- 10 Téma cette Thématique**  
Unconscious Mind : La Société du Mercredi
- 12 Pile ou Face**  
Interview croisée de B. Turpin & F. Sirieix
- 14 Loup-Garou Junior**  
Open Ze Bouate
- 16 Avis de PhiliBoyz**  
Eat Zem All
- 17 Expo Photos**  
Eat Zem All
- 18 Téma cette Thématique**  
Borderlands : L'Arène des Brutasses de Monsieur Torgue
- 20 Lueur : Aube**  
Open Ze Bouate
- 21 Château Combo**  
Open Ze Bouate
- 22 Deux jeux à la Une !**  
Sélection de jeux BGA
- 24 Leaf - Berceau d'Automne**  
Open Ze Bouate
- 26 Arctic**  
Open Ze Bouate
- 27 Jeu de Démo**  
Acrylogic
- 30 Top Thème**  
Le Seigneur des Anneaux
- 32 Dossier Spécial**  
Le Seigneur des Anneaux :  
Duel pour la Terre du Milieu
- 46 Fantasy Realms**  
Open Ze Bouate
- 48 Diluvium**  
Open Ze Bouate
- 49 Sous les projecteurs !**  
Maudits Cadeaux
- 50 Sur les Traces de Marie Curie**  
Open Ze Bouate
- 52 Paroles de Joueurs**  
Quel est le jeu que vous recommanderiez pour  
une soirée Halloween ?
- 54 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 Dune : Imperium - Insurrection

Insurrection est une suite indépendante de Dune : Imperium, dont il reprend le mélange de deckbuilding et de placement d'ouvriers, ainsi que l'univers des films de Villeneuve (d'après le roman de Herbert), en mettant en avant l'espionnage et les vers des sables !



Créez le paysage le plus harmonieux en choisissant vos jetons environnementaux et en les plaçant de manière à former de beaux ensembles et à attirer des animaux dans ce jeu de draft et de placement de tuiles.

### #2 Harmonies

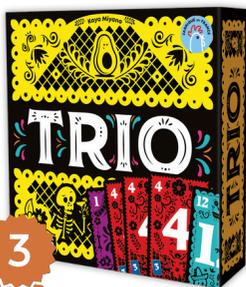


2



### #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 !



3

### #4 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.

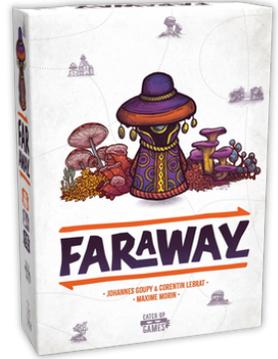


### #5 Skyjo

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



## #6 Faraway



Réalisez un tableau de 8 cartes, de gauche à droite. Chacune vous donne des objectifs ainsi que les moyens de réaliser les autres. Le sel du jeu consiste à planifier efficacement la construction de votre tableau. D'autant que le scoring se fait dans le sens inverse de l'ordre de pose des cartes.

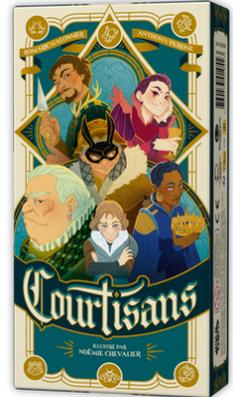
## #7 Projet Gaia Ext. La Flotte Perdue



Cette extension du jeu Terra Mystica : Projet Gaia ajoute de nouvelles factions sans planète natale, apportant des stratégies inédites. Explorez de nouveaux vaisseaux avec des actions, technologies et pions uniques. Nouveaux secteurs, astéroïdes et protoplanètes enrichissent le plateau.



## #8 Courtisans



Tirez les ficelles du banquet de la reine pour que votre domaine en sorte grandi. Pour cela, mettez les diverses familles en lumière, ou gardez-les dans l'obscurité en allant jusqu'à assassiner les membres de familles qui vous dérangent ou à placer de mystérieux espions, en évitant cependant que vos plans soient trop évidents...



## #9 2 Pommes 3 Pains



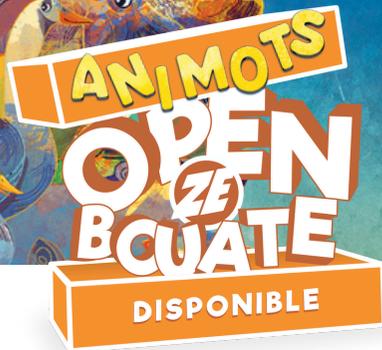
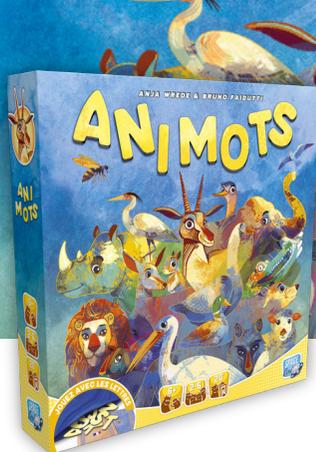
Rien de plus simple à première vue que de compter les pommes et les pains sur les cartes devant vous, n'est-ce pas ? Sauf quand les pommes de pin s'en mêlent, et comptent comme... 1 pomme 2 pains. Un joyeux chaos en perspective, intensifié par les cartes spéciales !



## #10 Heroes of Might and Magic III Le jeu de société

Ce jeu de stratégie dans l'univers d'Antagarich offre des scénarios compétitifs, coopératifs et solitaires. Explorez des cartes d'aventure modulaires et engagez-vous dans des batailles épiques. Les miniatures des unités emblématiques recréent les combats sur des plateaux séparés.





<b>Auteur(s)</b>	Anja Wrede, Bruno Faidutti
<b>Illustrateur(s)</b>	Weberson Santiago
<b>Éditeur(s)</b>	Space Cow
<b>Thème(s)</b>	Animaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopératif, Déduction
<b>Âge</b>	6+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Animots** est un jeu coopératif où vous devrez, grâce au toucher, retrouver les lettres du nom de votre animal puis tenter de deviner le nom des animaux des autres joueurs.

### Comment jouer ?

Chaque joueur reçoit un plateau individuel et un écran à carte. Les lettres sont placées dans un sac en tissu, et les cartes Animal sont mélangées et placées face cachée sur la table. Chaque manche se compose de deux phases : reconstituer le nom de son animal et deviner les noms des animaux des autres joueurs.

Dans la première phase, chaque joueur reçoit une carte Animal et choisit entre un animal facile (1 étoile) ou difficile (2 étoiles). Les joueurs insèrent leur carte dans l'écran, cachant l'animal choisi. Lorsque tous sont prêts, les joueurs commencent à piocher des lettres du sac, sans regarder à l'intérieur. Les lettres sont placées sur le plateau individuel pour former le nom de l'animal. Le sablier de 2 minutes limite cette phase de recherche.

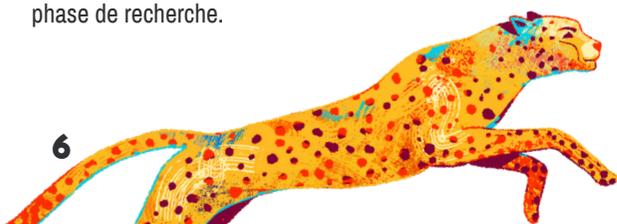
Dans la deuxième phase, les joueurs réorganisent les lettres sur leurs plateaux et les montrent aux autres. Tous les joueurs tentent alors de deviner les noms des animaux inscrits. Si la devinette est correcte, la carte est gagnée, et les étoiles correspondantes sont comptées. Les cartes non devinées sont remises dans la boîte, et toutes les lettres retournent dans le sac.

### Fin de partie

Après cinq manches, le jeu se termine. Les joueurs totalisent les étoiles obtenues pour évaluer leur score final à l'aide d'un tableau de performance.

### Pour aller plus loin

Animots propose une variante pour les plus jeunes, avec des cartes supplémentaires pour faciliter la reconnaissance des animaux. Le jeu inclut également des cartes en anglais pour aider les enfants à apprendre les noms des animaux dans une autre langue. De plus, des cartes à personnaliser sont disponibles en téléchargement, permettant de créer des mots adaptés à différents niveaux d'apprentissage ou à des thèmes spécifiques.



**FLASHBACK EST DE RETOUR DANS UN UNIVERS  
QUI VA VOUS COLLER LA FROUSSE!**



Une introduction  
parfaite au jeu d'enquête  
coopératif !

**- LA VOIX DU NORD**

De superbes illustrations  
et une ambiance immersive

**- ONJOUAKOI**

Cette intrigue est  
sacrément captivante!

**- LE DÉPUNCEUR**

La claque! Que vous possédiez  
ou non "Flashback: Zombie  
Kidz", je vous conseille très très  
fortement ce jeu. Vous (et vos  
enfants!) ne pourrez que l'aimer



**- JOONIZ**



**AS  
D'OR**  
JEU DE L'ANNÉE  
**CANNES  
2023**

**EN  
FANT**

**PAR LES CRÉATEURS DE  
FLASHBACK ZOMBIE KIDZ**



40'



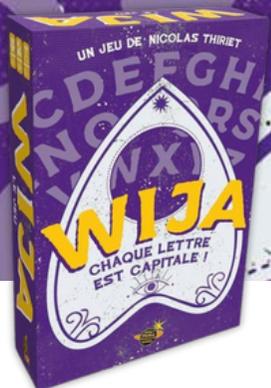
8+



1-4

**MAINTENANT DISPONIBLE**





<b>Auteur(s)</b>	Nicolas Thiriet
<b>Illustrateur(s)</b>	N.C
<b>Éditeur(s)</b>	Don't Panic Games
<b>Thème(s)</b>	Spiritisme
<b>Mécanisme(s)</b>	Bluff, Lettres
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 5

Si l'accusation est fautive, c'est l'accusateur qui est pénalisé.

### Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint le stade de « fou à lier » sur sa carte Mental, ou si les autres joueurs ne peuvent plus continuer à former un mot. Le joueur ou les joueurs ayant conservé leur état mental le plus stable (ayant le moins tourné leur carte Mental) sont déclarés gagnants.

### Pour aller plus loin

Wija propose également des variantes pour s'adapter aux joueurs plus jeunes. Dans cette version simplifiée, les cartes posées restent visibles tout au long de la partie, ce qui permet aux joueurs de suivre plus facilement le mot en cours de formation. De plus, il est possible de défausser toutes les cartes avant de débiter un nouveau mot, simplifiant ainsi le jeu pour les enfants.

Dans **Wija**, les joueurs doivent, sans se concerter, constituer un mot ensemble en utilisant les cartes qu'ils ont en main. Le premier joueur à ne plus pouvoir continuer le mot perd la manche, à moins de réussir à bluffer sans se faire démasquer.

### Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Mental, qui commence au stade « tout va bien », et 6 cartes (Consonne, Voyelle ou Wija).

Le premier joueur pose une carte pour commencer un mot, sans dévoiler la lettre. Les autres joueurs continuent en posant une carte, gardant secrète la lettre choisie.

Si un joueur ne peut plus ajouter de lettre, il tourne sa carte Mental d'un cran, avançant vers le stade « fou à lier ». À chaque tour, les joueurs posent une carte, piochent une nouvelle, et tentent de ne pas se bloquer.

Si un joueur est bloqué, il peut bluffer en posant une carte et en faisant croire qu'il a un mot en tête. Les autres peuvent l'accuser en disant « Wija ! ». Si l'accusation est juste, le joueur doit révéler son mot et subit une pénalité si celui-ci est faux.





<b>Auteur(s)</b>	Anthony Chaillan
<b>Illustrateur(s)</b>	Barbara Ciardo
<b>Éditeur(s)</b>	Don't Panic Games
<b>Thème(s)</b>	Spiritisme
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction, Observation
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Accomplissez les prédictions qui éclaireront l'avenir de notre civilisation et montrez votre valeur ! Mais surveillez vos adversaires et anticipez leurs actions, car tous les coups sont permis, et il n'y aura qu'un seul élu !

### Comment jouer ?

Chaque joueur débute avec 5 cartes Voyance et une carte Prédiction, déterminant un objectif à accomplir basé sur trois éléments : astre, chiffre et couleur. Le reste des cartes Voyance sont placées à la vue de tous les joueurs, dans la Galaxie.

Pendant son tour, un joueur effectue jusqu'à quatre actions :

- **Accomplir ou deviner une Prédiction** : si un joueur a rassemblé des cartes Voyance correspondant à sa Prédiction, il la révèle et gagne des fragments d'étoile selon le nombre de cartes utilisées. La Prédiction accomplie est placée devant lui. Un joueur peut aussi deviner la Prédiction d'un adversaire en désignant un élément (astre, chiffre ou couleur). Si la réponse est correcte, il gagne 1 fragment blanc, et l'adversaire défausse sa Prédiction. En cas d'erreur, l'accusateur subit une pénalité, comme endommager ou perdre un fragment.

- **Piocher une carte Prédiction** : si un joueur n'a plus de carte Prédiction, il doit en piocher une nouvelle.
- **Activer un Pouvoir Ancien** : chaque joueur possède trois cartes Pouvoir Ancien, choisies au début de la partie. Ces cartes offrent des avantages comme piocher, échanger des cartes Voyance, ou retourner un fragment d'étoile. Une fois un pouvoir activé, la carte est retournée et ne pourra être réutilisée avant le tour suivant.
- **Échanger une carte avec la Galaxie** : à la fin de chaque tour, un joueur doit échanger une carte de sa main avec une carte Voyance de la Galaxie. Si la carte piochée est visible, la carte défaussée doit être cachée, et inversement.

### Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a complété une étoile avec 6 fragments. Ce joueur devient Grand Oracle et remporte la partie. Si la pioche est épuisée sans qu'aucun joueur n'ait complété son étoile, la partie se termine, et le joueur avec le plus de fragments d'étoile est déclaré vainqueur.





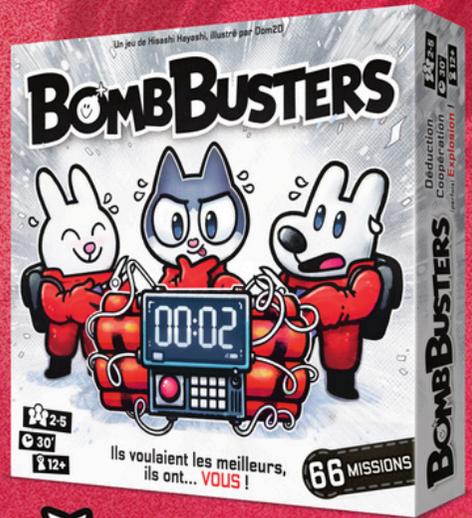
Certains thèmes appartiennent si pleinement à l'imaginaire socioludique qu'en pensant Vikings ou Nature on pense rapidement à des jeux et à des mécaniques qui nous paraissent évidentes pour les évoquer. Et parfois on se demande vraiment comment un thème pareil peut s'incarner dans le moindre système, sinon comme pur habillage, comme beaucoup de jeux à l'allemande dont le thème le plus farfelu est vite oublié derrière le placement de meeples et le gain de cubes gris. Même avec cette réserve, entendre que Yoma, Zax, Laskas, Jonny Pac et Fantasia Games ont conçu un jeu expert sur la psychanalyse, et même plus précisément sur la Société du mercredi (le premier cercle psychanalytique où ces praticiens discutaient des cas rencontrés, théorisaient et s'analysaient aussi les uns les autres, fondé en 1902 à Vienne), a de quoi étonner, et intriguer plus encore quand on apprend que se souciant beaucoup du thème, magistralement illustré par Andrew Bosley et Vincent Dutrait, ils intègrent à Unconscious Mind des couches de douleurs dont on libère les patients en interprétant leurs rêves par l'exploitation de nos intuitions...

Bien sûr le jeu prend quantité de libertés historiques, théoriques, lexicales, généralement nécessaires à créer de la matière ludique : des quatre avatars (Carl Jung, Margarete Hilferding, Alfred Adler, Sabina Spielrein), célèbres psychanalystes, un seul avait

vraiment faire partie de la Société du Mercredi ; que les intuitions se répartissent en croissance, liberté et passion est séduisant, mais pas très rigoureux ; il est erroné de parler de rêves manifestes et rêves latents puisque c'est un même rêve qui peut avoir un contenu latent et un rêve manifeste, etc. Mais il ne faudrait pas occulter un travail sinon assez remarquable pour vous mettre dans la peau de psychanalystes rivaux en début de carrière. Ainsi commencez-vous avec des intuitions communes, et à force d'obtenir des carnets, débloquez des intuitions personnelles et davantage d'idées. En plaçant les idées sur la table de travail (idées représentées par des phylactères, comme si vous abordiez des sujets avec vos collègues) vous pourrez enrichir vos carnets en buvant plus ou moins de café pour un boost plus ou moins important, travailler sur vos intuitions pour les diversifier ou leur donner de l'importance, vous promener dans Vienne où vous croisez Freud, mais pouvez aussi vous arrêter dans des lieux emblématiques, par exemple à l'Opéra d'État ou au Musée d'Histoire de l'art pour des effets relatifs à la passion. Dans votre cabinet, 1 ou 2 patients attendent que vous les aidiez : en expliquant leurs rêves manifestes grâce à vos intuitions, vous accédez à leurs rêves latents et les libérez de la couche de douleur qui les recouvre sous la forme d'une carte transparente, les libérant d'une partie de leur besoin de thérapie ; clients qui sont tous inspirés par de célèbres figures de l'époque. Et progressivement, votre plateau personnel se couvrira de carnets, témoignant de votre travail d'élaboration théorique...

**Unconscious Mind** fait ainsi attention à aborder le psychanalyste comme théoricien, comme thérapeute et comme Viennois. Beaucoup de jeux experts multiplient les notions relatives à leur thème pour qualifier les différentes actions possibles et les éléments que vous manipulez, mais cette attention d'Unconscious Mind à son thème atypique en fait l'un des bien plus rares jeux experts où on emploie naturellement ces notions pendant la partie, preuve que quelque chose se joue là qui mérite plus ample analyse, mais après mon café !

S.W.



- ✦ **Progresser en déduction**
- ✦ **Améliorer votre coopération**
- ✦ **Et débloquer ainsi des nouvelles missions !**



Un jeu évolutif grâce aux 5 boîtes à ouvrir au fur et à mesure, pleines de bonnes et de mauvaises surprises (nouveau matériel, nouvelles règles...).

## 66 missions =

- 66 bombes de + en + dangereuses (qui vous donneront du fil à retordre, et à couper !)
- 66 défis à jouer et rejouer à l'infini (même si vous avez déjà explosé !)
- 66 sensations de jeu variées à choisir selon vos envies (dans l'ordre, par difficulté, configuration préférée...)



**SPOIL !**  
Dont des missions sonores (d)étonnantes et immersives.



### Bonjour Benoît, pouvez-vous présenter Florian en quelques phrases ?

Florian est un jeune auteur plein de promesses... Non en fait, il est temps qu'il assume que c'est déjà un vieux... Il a fait quelques jeux corrects comme Imaginarium, Zoo Run ou After Us. Mais ses meilleurs jeux sont clairement Onix, La Planche des Pirates, The Art Project, Number Drop, le Jeu du Doigt. Je me demande bien pourquoi...

### Pouvez-vous présenter le jeu Mystria en une phrase ?

Un jeu semi-abstrait à deux joueurs où on tente de prendre les meilleurs jetons tout en essayant de rester en vie jusqu'au bout. (Tiens, ça me rappelle pourquoi je gère pas le marketing...)

### Quel a été le rôle de Florian sur le développement du jeu ?

Me servir des bières ? En vérité, c'est grâce à lui que **Mystria** a pu voir le jour. À l'origine c'est un vieux proto de mon côté d'il y a 10 ans que j'ai ressorti pour voir s'il y avait encore quelque chose. En testant la vieille version avec Florian, on s'est rendu compte que c'était beaucoup trop lourd et compliqué. Florian a alors proposé de couper dans le gras en repartant presque de zéro mécaniquement tout en gardant l'esprit initial du design. Et comme souvent quand on travaille ensemble, ça a été ensuite une série de « Flo fait deux cents propositions - je dis non à 199 - on teste - Flo refait 100 nouvelles propositions - j'en

tolère une - on teste - ... » jusqu'à ce qu'on arrive à une version montrable aux éditeurs. Débâcle Jeux, avec qui on avait déjà travaillé sur Number Drop, ont été attirés par le proto. Et ensuite on a pas mal échangé en trio pour amener le jeu là où il en est actuellement.

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

Voir ci-dessus... Plus sérieusement, je pense que c'est **Time Collectors** qu'il a fait avec Marena Beauchamp. Je trouve le pitch initial de jouer avec 4 D10 pour créer une date et voyager dans le temps tellement fort. C'est ce genre d'épure que je cherche dans les jeux de société où en une phrase tu as compris le jeu. Et Time Collectors fait ça très bien. C'est ce que je trouve très fort, dans un autre style dans What's Missing où le twist est tellement évident que tu te dis que ça aurait dû exister depuis longtemps...





## Pouvez-vous présenter le jeu Mystria en une phrase ?

Mystria est un jeu de stratégie pour deux joueurs dans lequel le but sera de déplacer et de retourner des colonnes de jetons afin de créer des triangles de jetons identiques. L'acquisition de ces jetons permettra de scorer des points, mais la gestion de son énergie (le nombre de coups effectués chaque tour) est crucial.

## Quel a été le rôle de Benoît sur le développement du jeu ?

Me demander de lui servir des bières ? Benoît m'a présenté un prototype, dans lequel les jetons étaient des paysages, et nous jouions des dieux qui terraformaient. Il était bloqué sur le jeu, et avait besoin d'un regard neuf. Je lui ai fait quelques propositions, et nous avons commencé à travailler ensemble sur une nouvelle version, inspirée de ce prototype. Benoît a un esprit critique des jeux et des prototypes, il est toujours celui qui va douter, et proposer de tester le maximum de versions du jeu, même si ça ne semble pas à la base être la direction dans laquelle on veut aller. Mais on teste. Avec 4 couleurs au lieu de 5. Puis avec 6. On reviendra souvent à la version qu'on avait imaginée en premier, mais grâce à Benoît, on peut dire qu'on a vraiment cherché les limites du jeu, et que la configuration du jeu est la bonne parce qu'elle nous plaît, mais surtout parce qu'on sait que c'est la meilleure : on a testé toutes les autres. Pendant la phase d'édition des jeux, Benoît est aussi un élément clé, puisqu'ayant déjà travaillé pour Blue Cocker en gestion de projets.

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

C'est évidemment La Planche des Pirates. Mais bien entendu, je suis admiratif du travail effectué sur **Welcome to**, qui est un jeu phare essentiel dans une ludothèque. L'idée de remplacer les dés par des cartes dans un Roll&Write, ce qui rend la gestion du hasard beaucoup plus contrôlée, associée à un thème vraiment chouette (et admirablement illustré) en font un classique. Les versions suivantes, notamment Welcome to the Moon, représentent des centaines d'heures de travail et de tests (je le sais, j'ai testé toutes les versions) mais aussi d'écriture de la campagne. Je suis admiratif de cette quantité de travail, et heureux que le jeu en ait valu la chandelle !

## Bonjour Florian, pouvez-vous présenter Benoît en quelques phrases ?

Benoît est un auteur à succès. La révélation de Welcome to a ouvert les portes du Truc&Write (remplacez Truc par : Roll, Flip, Call, comme vous voulez) à des dizaines de jeux, de la même manière que Dominion l'a fait pour le deckbuilding. Et récemment, c'est La Planche des Pirates qui a inondé le marché des jeux pour enfants. Récemment, il a émigré au Canada, et travaille pour le Scorpion Masqué tout en continuant de créer des jeux.

# MYSTRIA





<b>Auteur(s)</b>	Jens Merkl
<b>Illustrateur(s)</b>	Gus Batts
<b>Éditeur(s)</b>	Ravensburger
<b>Thème(s)</b>	Loups-garous
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance, Rôles
<b>Âge</b>	6+
<b>Durée</b>	10'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

d'un loup-garou sur sa face Découvert, vous l'attrapez. S'il s'agit d'un loup-garou sur sa face normale, criez Trouvé ! pour réveiller les loups-garous. Les deux équipes lancent leurs dés le plus vite possible, et la première qui obtient trois faces représentant son symbole remporte le duel. S'il s'agit des loups-garous, le loup-garou découvert se met sur sa face Découvert mais reste dans la maison et la referme ; si les villageois gagnent, le loup-garou est attrapé. On passe dans tous les cas à la nuit, où les villageois dorment et les loups-garous hurlent. Ils choisissent discrètement une maison à inspecter : si elle est vide ou contient un personnage, refermez la porte. Si elle contient un loup-garou, vous pouvez le déplacer d'une à deux maisons. Ce déplacement est annulé s'il atteint un autre loup-garou, mais s'il atteint une maison vide, il s'y installe, et s'il trouve une maison occupée par un habitant, celui-ci disparaît et est remplacé par le loup-garou. Une nouvelle phase de jour commence alors.

Dans la version junior du culte Loup-garou pour une nuit, villageois et loups-garous vont alternativement tenter de trouver leurs adversaires en inspectant des maisons. Il faudra ainsi vous rappeler quelles maisons ont déjà été inspectées, tout en prêtant attention à la discrétion afin de ne pas dévoiler ce que vous faites et ainsi donner de trop précieux indices au camp opposé...

### Comment jouer ?

Répartissez-vous en deux équipes, les loups-garous et les villageois. Pour la mise en place, les loups-garous ferment les yeux pendant que les villageois choisissent 10 personnages et les répartissent entre 10 des 12 maisons séparant les deux équipes, les recouvrant ensuite avec une porte. Les villageois ferment alors les yeux... et les loups-garous peuvent semer la terreur dans le village. Pour cela, ils regardent qui se trouve derrière 3 portes, y plaçant une tuile Loup-garou (en retirant le personnage qui pouvait s'y trouver et qui a désormais disparu). La partie commence par une phase jour : les loups-garous ferment les yeux, les villageois crient Cocorico et s'accordent silencieusement sur une seule maison à inspecter. S'il s'agit d'une maison vide ou d'un villageois, refermez simplement la porte. S'il s'agit

### Fin de partie

Les loups-garous remportent la partie aussitôt que 8 personnages ont disparu, tandis que les villageois gagnent quand 3 loups-garous sont capturés.

S.W.



# Shadow House

## Mascarade

Le Vicomte a été assassiné !  
Découvrez vite qui est  
le coupable...



Jouez chacune de vos cartes en appliquant ses effets.  
Utilisez-les judicieusement pour démasquer le coupable à temps...

... à moins que ce ne soit **VOUS** ?!



Bienvenue dans  
le monde du jeu

OCTOBRE  
2024

⚙️ PESU NABENO  
EMPERORS4

8+  
👤

👥  
3-8

🕒  
15 min.

f in x m o p d  
/blueorangenews



# L'avis des Philiboyz



# EAT ZEM ALL



Fini les jeux de zombies ennuyeux où il vous faut survivre ! Eat Zem All inverse la tendance, et vous propose de jouer les zombies à la recherche de chair fraîche. Tactique, magnifiquement illustré et très compétitif, Eat Zem All vous fera un peu cogiter pour optimiser les déplacements de vos zombies tout en limitant ceux des autres hordes. Un jeu plaisant qui renouvelle joliment les canons du genre ! Prenant à contre-pied les standards des films et jeux de zombies, vous vous retrouverez donc à la tête d'une horde de morts-vivants décharnés, à la recherche d'humains à dévorer. Mais vous ne serez pas la seule horde en chasse et vous devrez par conséquent tâcher d'être celle mordant et dévorant le plus d'humains.

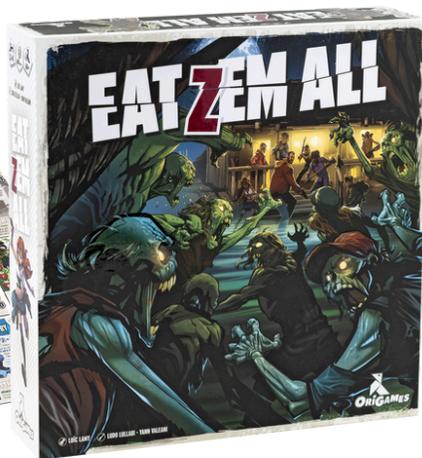
Avec son plateau double face, Eat Zem All propose deux « modes » de jeu. Le cimetière aura un petit côté course contre-la-montre. Les humains tenteront de fuir tandis qu'il vous faudra les dévorer avant qu'ils atteignent la voiture. La maison est plus orientée tower defense, car les humains se battront jusqu'à la mort tout en repoussant les hordes de zombies.

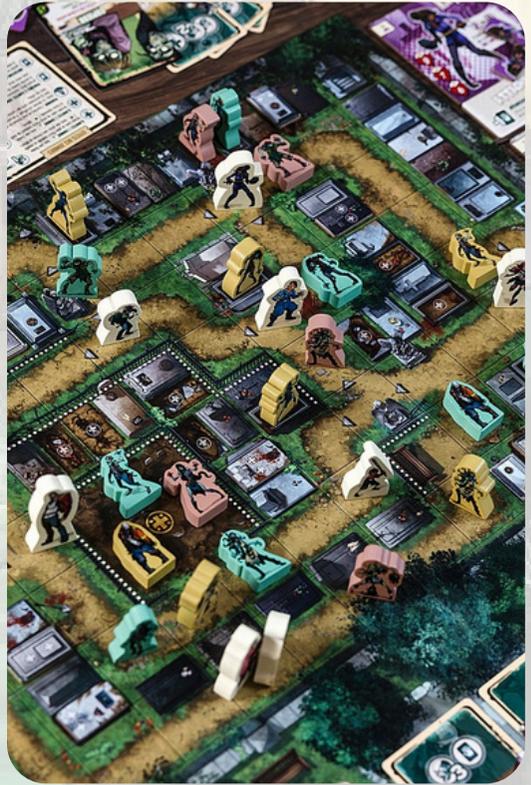
Les tours des joueurs sont articulés autour de cartes qui donnent à la fois des actions à toutes les hordes, puis des actions bonus disponibles uniquement pour le joueur actif. Il faudra donc choisir de façon pertinente dans la rivière de cartes à disposition pour vous avantager au maximum, tout en limitant les avantages des autres hordes. Cela vous obligera également à planifier au mieux le déplacement non

seulement de vos zombies, mais des autres zombies, et surtout des humains. Si mordre en premier un humain vous permettra de le remplacer par l'un de vos zombies une fois celui-ci décédé, être celui qui lui enlèvera son dernier point de vie pourra s'avérer tout aussi intéressant, car cela vous permettra de récupérer un pouvoir unique dont l'effet particulièrement puissant vous permettra de gagner un avantage certain en jeu, en plus de points de victoire. Mais tout n'est pas perdu pour les autres hordes. Car si la première à avoir mordu gagne un zombie, que la dernière à l'avoir mordu gagne un pouvoir et quelques points de victoire, la horde qui sera majoritaire lors du festin qui s'ensuit pourra récupérer la tuile de la victime, lui octroyant quelques points de victoire pour la fin de partie.

Si la mécanique n'est pas compliquée en soi, on déplorera malgré tout un livre de règles très chargé et pas toujours très clair et une mise en place qui paraît un peu longue pour un jeu ayant une durée de partie d'environ 1h. Au-delà de ça, le matériel est magnifique et très qualitatif, et les illustrations au style BD très proches d'un Walking Dead. Si l'on peut passer outre les quelques écueils mentionnés précédemment, Eat Zem All propose des parties correctement rythmés (tous les joueurs jouent à chaque tour, laissant relativement peu de temps morts), avec une réflexion surprenante malgré le fait que vous incarnez des zombies !

Johan





# Téma cette Thématique

## Borderlands - L'Arène des brutasses de Monsieur Torgue, trash ameritrash ?



**Borderlands**, c'est d'abord une série de jeux vidéo solo ou coopératifs initiée en 2009, consistant en 4 opus (et deux spin-offs plus narratifs), sans parler d'un récent film dont l'échec commercial marque les annales. Marquante pour son univers post-apocalyptique, imitant graphiquement le cel-shading, aussi impitoyable que complètement décalé, elle propose d'incarner des chasseurs de trésor extrêmement asymétriques qui, à force d'affrontements, débloquent de nouveaux avantages dans leur arbre de compétences et améliorent leur équipement à partir d'armes générées procéduralement, ce qui accentue autant un certain décalage chaotique que la stimulation de trouver des trésors. Le jeu de société qui vient d'être tiré de la licence a déjà la modestie d'enfermer vos personnages tirés de Borderlands 2 et 3 dans une arène, donc de se dépouiller de toute réelle dimension narrative pour se focaliser sur des combats et justifier ainsi des environnements clos. Jeu coopératif à figurines de combat contre des hordes de monstres gérées par l'intelligence artificielle, ce Borderlands est relativement classique dans son fonctionnement général, qui évoque fatalement le modèle Zombicide et ses innombrables déclinaisons. On admettra néanmoins que peu d'univers se prêtent aussi bien que Borderlands à ce qu'on appelle familièrement l'ameritrash, cette catégorie de titres au matériel foisonnant, aux figurines impressionnantes, reposant beaucoup sur le hasard de la pioche de cartes et de



dés, axés sur le combat. Et en effet, ce système et ce thème se rencontrent avec une évidence frappante. Le traitement du butin en est un bon exemple. Au début de la partie, des coffres de butin sont placés face cachée sur le plateau, dont vous ne découvrirez donc le contenu qu'en les ouvrant, trouvant des cartes Arme, Soins Réserve de munitions, de l'argent... De même, vaincre un ennemi... oui fouiller du vomi de Skag vous fait piocher un certain nombre de pions Butin dans le sac Claptrap (robot détraqué dont le comportement absurde et la voix horripilante ont fait l'incarnation de l'esprit Borderlands), toujours dans cette idée d'une pluie de récompenses données complètement au hasard. En vous faisant jouer une campagne, Borderlands vous permet en outre de retrouver la sensation de gagner des niveaux pour des avantages sur le long terme (jusqu'à la possibilité de changer d'arbre de compétences pour essayer diverses choses) et de vous préparer en accédant aux incontournables distributeurs automatiques où vous dépenserez votre argent pour des boucliers, mods, types de munitions et armes les plus diverses, trouvant un équilibre pas si évident entre le foisonnement d'effets uniques consubstantiel à la licence et la nécessité de ne pas infliger un excès de paramètres dont vous seriez incapables de tenir compte sans passer 30 minutes avant chaque affrontement à relire toutes vos cartes... Le jeu de société n'est ainsi pas qu'un ameritrash typique, il est le type-même de l'ameritrash, car il a compris comment adapter une licence qui était également populaire... précisément parce qu'elle est l'ameritrash fait jeu vidéo.

S.W.



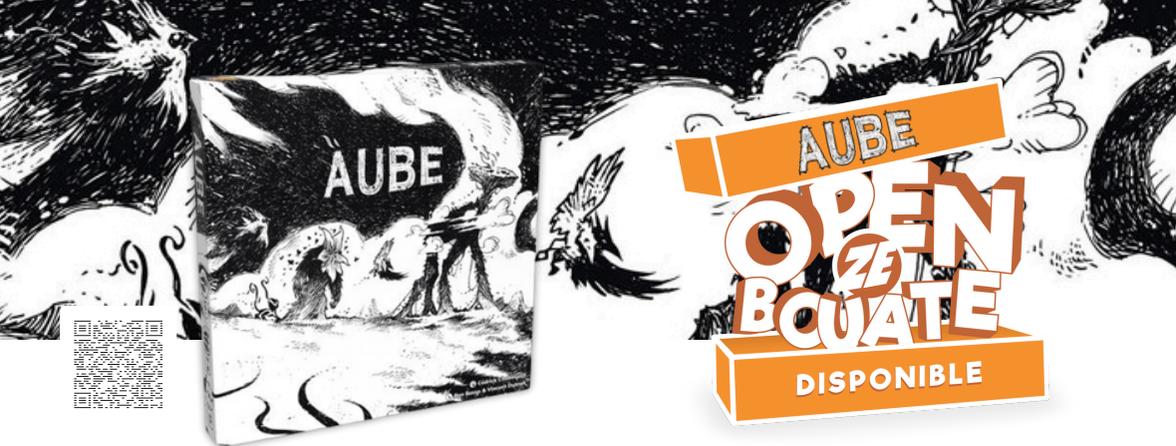
# SURVIVE THE ISLAND

RÉUSSIREZ-VOUS À REJOINDRE  
LA TERRE FERME ?



Un nouveau monstre fait son apparition : le Kaiju !

asmodee



<b>Auteur(s)</b>	Cédric Chaboussit
<b>Illustrateur(s)</b>	Ben Basso, Vincent Dutrait
<b>Éditeur(s)</b>	Bombyx
<b>Thème(s)</b>	Animaux, Fantasy
<b>Mécanisme(s)</b>	Moteur, Draft
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 6

**Aube** est une extension pour le jeu **Lueur**. Dans cet univers dont les couleurs ont disparu, vous conduisez une équipe de compagnons dont vous essayez de bénéficier au mieux des effets grâce aux dés afin de dissiper les ténèbres. Aube y ajoute des aventuriers et des compagnons, mais aussi des modules et la possibilité de jouer seul et jusqu'à 6 !

**Aventuriers**

3 nouveaux aventuriers s'ajoutent à la sélection initiale de votre personnage, avec des capacités asymétriques globalement plus techniques, chacun ayant notamment une nouvelle face sur ses dés.

**Modules et compagnons**

3 modules consistent chacun en 8 compagnons jouant sur une même nouvelle règle :

- Les compagnons du module Anifleur permettent de piocher des papillons dont la variété rapportera des points d'éclats de lumière.
- L'effet des compagnons du module Élémentaire requièrent une variété de symboles.
- Les compagnons du module Draconique enfin demandent de dépenser pions luciole, petits pas et relances afin d'en appliquer la capacité.

**Jouer à 5 ou 6**

Un nouveau plateau permet de prolonger la piste de rencontres ; en outre, on jouera à 5 avec au moins deux des trois modules d'Aube et 13 petits dés, et à 6 avec les trois modules et 15 petits dés.

**Partie en solo**

Vous affrontez Tom, géré de façon automatique. Lors de la mise en place des compagnons, vous les associez à des tuiles de Tom piochées au hasard (mais visibles), de sorte que quand vous choisissez un compagnon, vous réalisez également les actions de la tuile, toujours très simples : progression sur la piste de score, du campement vers le village supérieur (sur la face La Province des ombres du plateau) ou d'un bateau (sur la face L'Archipel ténébreux), et à la fin de la partie vous comparez vos scores pour déterminer qui l'a remportée.

S. W.





<b>Auteur(s)</b>	G. Gard, M. Roussel
<b>Illustrateur(s)</b>	Stéphane Escapa
<b>Éditeur(s)</b>	Catch Up Games
<b>Thème(s)</b>	Moyen Âge
<b>Mécanisme(s)</b>	Combinaison
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	25'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

Dans **Château Combo**, créez le royaume le plus rentable en combinant aussi habilement que possible les 9 personnes que vous recruterez pour tirer profit de leur effet immédiat et de leur objectif de fin de partie !

**Comment jouer ?**

À votre tour, achetez l'une des 3 cartes dans la rangée désignée par le pion Messenger (rangée Village ou Château). Vous pouvez dépenser 1 clé pour que le pion Messenger change de rangée ou pour défausser les trois cartes de sa rangée et les remplacer par 3 nouvelles cartes. Payez le coût de la carte choisie avec vos pièces, puis ajoutez-la à votre tableau de 3 cartes par 3 et appliquez ses effets immédiats (par exemple gagnez 1 pièce par carte avec le blason militaire dans votre tableau, tout le

monde gagne 1 clé...). Si vous ne souhaitez ou ne pouvez pas prendre l'une des cartes, placez-la face cachée dans votre tableau : gagnez immédiatement 6 pièces et 2 clés, mais renoncez à tout effet apparaissant sur le recto de la carte. Dans le tableau, la carte doit être placée orthogonalement adjacente à une autre carte déjà placée. Enfin, l'achat de certaines cartes entraîne le déplacement du messager, puis dévoilez une carte pour remplacer celle qui a été acquise, et c'est au tour de la personne suivante.

**Fin de partie**

La partie s'achève lorsque tout le monde a rempli son tableau de 9 cartes. Comptez alors vos points carte par carte, par exemple 10 points si vous ne possédez aucun blason religieux, 3 points par blason artisan dans la colonne de la carte, 5 points si la carte se trouve sur la rangée du milieu de votre tableau...). En outre, chaque clé vaut 1 point. La personne avec le plus de points remporte alors la partie.

S. W.



# Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

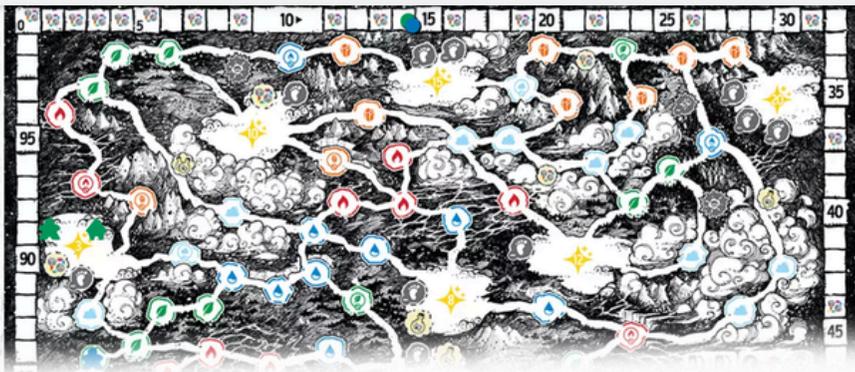


## LUEUR

Jouez à ce jeu maintenant



On ne distingue plus le vert des arbres, ni la silhouette des volcans et il n'y a pas un bruit. Dissiper les ténèbres pour restituer les couleurs nécessite de nombreux éclats de lumière. Les aventuriers sont nés et entraînés pour cela : maîtriser le pouvoir des éléments, choisir leurs compagnons, trouver le chemin vers les lieux éclairés. Mais seul l'un d'entre eux entrera dans la légende.



## Château Combo

Jouez à ce jeu maintenant



Château Combo est un jeu de cartes rapide et astucieux. Construisez un tableau gagnant en recrutant la meilleure combinaison de 9 personnages. Pour ce faire, gérez bien votre or, vos clés et le placement de vos cartes, tout en utilisant au mieux les effets de vos recrues !

### Deivid Scofield



# Un jeu de plis avec des ploufs



Sortie Octobre 2024

Auteur  
Stefan Dorra

Illustratrice  
Cinthya Alvarez

[/SchmidtSpieleFrance](#)





<b>Auteur(s)</b>	Tim Eisner
<b>Illustrateur(s)</b>	Angela Rizza
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Automne, Animaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection, Placement de tuiles
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30' - 45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Ce sont les derniers jours de l'automne : placez habilement les feuilles mortes pour faire pousser vos champignons, aider votre écureuil à monter toujours plus haut, attirer des animaux et les faire hiberner, et une fois l'hiver venu, comptez les glands pour déterminer qui a le mieux contribué à l'équilibre de la forêt !

**Comment jouer ?**

Au début de votre tour, jouez une carte Feuille de votre main et prenez la première tuile du type de feuille représenté. Vous pouvez également jouer une seconde carte identique pour placer immédiatement un bébé champignon de votre couleur sur la tuile que vous placez dans la zone de jeu commune, en connectant au moins 2 de ses extrémités à des feuilles déjà en jeu. Cependant, chaque champignon adverse le plus grand sur les feuilles adjacentes à celle que vous venez de poser rapporte 1 pion Soleil à son propriétaire. Effectuez alors 1 action correspondant à la couleur de chaque extrémité de feuille à laquelle votre feuille est connectée.

**L'extrémité d'une feuille :**

- Verte vous permet de piocher une carte Feuille.
- Jaune vous octroie 1 pion Soleil. Une fois par tour, vous pouvez dépenser 3 pions Soleil pour avancer le marqueur Saison, ce qui vous rapporte des glands. Si le jeton franchit ainsi une ligne Gelée, tout le monde place dans sa tanière tous les animaux de sa forêt du type de son choix.
- Marron vous permet de faire monter votre écureuil sur le plateau Arbre et d'obtenir la récompense indiquée.
- Rouge permet de placer 1 de vos bébés champignons sur une feuille ou de faire grandir un bébé champignon en champignon adulte.
- Orange vous fait choisir 1 carte Animal du plateau Animaux ou piocher une carte, pour la placer devant vous (dans votre forêt).

Puis c'est au tour de la personne suivante.

**Fin de partie**

Quand un troisième tas de feuilles est vide ou que le marqueur Saison traverse la ligne Hiver, la partie s'achève avec une dernière gelée. Gagnez alors des glands selon la progression de votre écureuil, les groupes de champignons adultes sur des feuilles, les groupes d'animaux de chaque type dans votre tanière et les pions Soleil ou cartes Feuille qu'il vous reste, et la personne avec le plus de glands remporte la partie.

S. W.

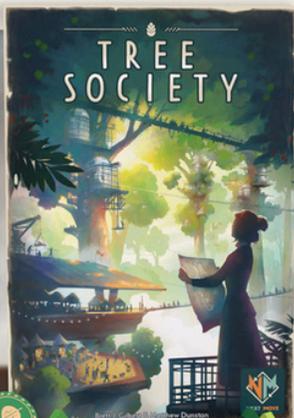


# TREE SOCIETY

GRIMPEZ AU SOMMET DE LA TREE SOCIETY

VENDEZ VOS FRUITS ET DÉVELOPPEZ VOS GUILDES  
POUR DÉCLENCHER LES MEILLEURES COMBOS !

UN JEU CAPTIVANT DE BRETT J. GILBERT & MATTHEW DUNSTAN,  
ILLUSTRÉ PAR CHRIS QUILLIAMS



[WWW.NEXTMOVE-GAMES.COM](http://WWW.NEXTMOVE-GAMES.COM)





<b>Auteur(s)</b>	Cédric Lefebvre
<b>Illustrateur(s)</b>	Christine Alcouffe
<b>Éditeur(s)</b>	Ludonaute
<b>Thème(s)</b>	Animaux polaires
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection, Pouvoirs
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	10' / joueur
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Parcourant l'arctique, vous essayerez de collectionner de longues séries d'observations des ours blanc, macareux, élans, morses, renards et orques sans oublier de mettre en avant leur diversité et leur habitat. Pour cela, il vous faudra à chaque tour faire très attention à la carte décisive que vous placerez au sommet de votre collection...

**Comment jouer ?**

Lors de la mise en place, mettez les 6 cartes Animal sur une de leurs faces afin de définir leur pouvoir pour cette partie, et retirez aléatoirement des cartes de la pioche Animal pour former la Réserve.

À l'exception du premier tour, vous aurez toujours devant vous une carte Animal visible au sommet de la pile de vos cartes Animal. Au début d'un tour, regardez combien cette carte vous permet de choisir de cartes Animal de votre main pour les placer au-dessus de votre pile. Si vous n'avez pas assez de cartes, vous prenez des cartes de la pioche en pénalité.

Votre nouvel animal visible détermine de quel animal principal vous prenez la carte Pouvoir pour bénéficier d'effets aussi variés que la possibilité de jouer une carte Animal sous votre pile, d'augmenter ou diminuer le nombre de cartes à poser, de donner une de vos cartes de pénalité à un adversaire... Puis déplacez sur le paysage les jetons correspondant à l'animal principal et à l'animal associé de votre carte Animal visible. Celle-ci indique également combien de cartes vous piochez ensuite parmi les 6 cartes de la rivière, avant de défausser les cartes au-delà de la 7ème dans votre zone de pénalité. C'est enfin à la personne suivante de jouer.

**Fin de partie**

La fin de partie se déclenche lorsque la rivière ne peut plus être complétée. Votre score dépendra essentiellement de la plus longue série de cartes consécutives représentant le même animal dans votre pile (donc sans en changer l'ordre), pour chaque animal, et du nombre de séries ainsi constituées (donc de la variété d'animaux dont vous possédez au moins deux exemplaires consécutifs). Révélez la carte Animal totem que vous aviez secrètement reçue en début de partie et ajoutez à votre score les points de la carte Paysage où le jeton correspondant se trouve. Enfin, soustrayez le nombre de cartes dans votre zone de pénalité et la personne avec le plus de points remporte la partie.



S. W.

# ACRYL LOGIC

NOUVEAU  
DESIGN

GR  
EDITION

Les chiffres et les couleurs situés entre les cases sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si un indice indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

Si un indice indique « vert », cela signifie que l'une des deux cases est jaune et que l'autre est bleu.

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

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

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 16 cases ! Dans chaque case, 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.

Disponible  
aussi en  
**JEU VIDÉO**



DISPONIBLE SUR  
**Google Play**

## AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

$$\text{JAUNE} = \text{jaune} + \text{jaune}$$

$$\text{JAUNE} = \text{blanc} + \text{jaune}$$

$$\text{BLEU} = \text{bleu} + \text{bleu}$$

$$\text{BLEU} = \text{blanc} + \text{bleu}$$

$$\text{ROUGE} = \text{rouge} + \text{rouge}$$

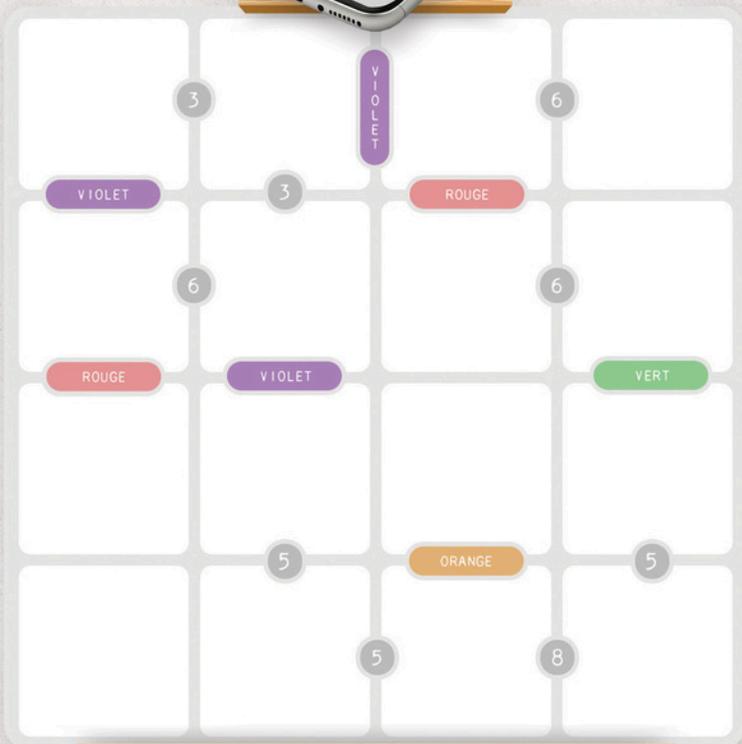
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

$$\text{VIOLET} = \text{rouge} + \text{bleu}$$

$$\text{ORANGE} = \text{jaune} + \text{rouge}$$

$$\text{BLANC} = \text{blanc} + \text{blanc}$$

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



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

# DÉTECTIVE Charlie



## DÉTECTIVE CHARLIE

💡 Théo Rivière & Les Fées Hilares  
✍️ Piper Thibodeau

Il se passe des choses bizarres à Mysterville et les coupables doivent être retrouvés... Rassemble les indices, écoute les témoignages, et identifie le coupable de chacune des 6 enquêtes !



## EXTENSION #1 : DÉTECTIVE CHARLIE PART EN VACANCES

💡 Théo Rivière & Les Fées Hilares  
✍️ Piper Thibodeau

Des vacances sereines pour Détective Charlie ? Que nenni ! 4 nouveaux mystères surviennent au cours du voyage : randonnée mouvementée, journée à la plage, visite des sources ou séjour chez les grands-parents, Charlie a besoin de ton aide en toute circonstance.



[WWW.LOKI-KIDS.COM](http://WWW.LOKI-KIDS.COM)



Détective Charlie Holmes a besoin de ton aide... Sous forme de jeu, de livre ou de calendrier, c'est à toi de mener l'enquête !



## DÉTECTIVE CHARLIE : LE CALENDRIER DE L'AVENT

💡 Théo Rivière & Les Fées Hilares  
✍️ Nadège Floriot & Piper Thibodeau

Qui a volé l'étoile de Noël ? Tu as 24 jours pour le découvrir... Interroge les habitants, collectionne les indices, et rassemble les informations pour découvrir qui a commis ce méfait. Arriveras-tu à temps pour sauver les festivités ?



## DÉTECTIVE CHARLIE : ENQUÊTE AU MUSÉE

💡 Théo Rivière & Les Fées Hilares  
✍️ Artemisia & Édition Fleurus

Enquête au clair de lune pour aider Charlie à retrouver la Licorne d'opale du Museum. Dans ce premier format livre, tu pourras t'aider d'une lampe magique pour obtenir de précieux indices page après page...





### Le Seigneur des Anneaux JCE

Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs dans lequel vous dirigez un groupe d'aventuriers essayant d'accomplir des quêtes périlleuses dans la Terre du Milieu. Les joueurs affrontent des scénarios contrôlés par le jeu et peuvent personnaliser leurs decks grâce aux extensions.



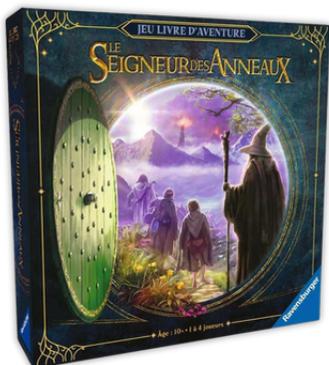
### Le Seigneur des Anneaux Vers la Montagne du Destin



Incarnez la Communauté de l'Anneau pour détruire l'Anneau unique en Terre du Milieu. Coopérez pour surmonter défis et ennemis dans des lieux emblématiques. Ce jeu de stratégie et aventure offre une expérience immersive pour les fans de Tolkien et de jeux coopératifs. Rejoignez l'aventure et sauvez la Terre du Milieu !



### Le Seigneur des Anneaux Jeu Livre d'Aventure



Incarnez la Communauté de l'Anneau et affrontez Sauron à travers 8 chapitres épiques, de La Comté à la bataille finale. Détruisez l'Anneau Unique en résistant à sa corruption croissante. Utilisez des cartes spéciales pour bénéficier des pouvoirs des héros et adaptez-vous aux événements imprévus.



### Le Seigneur des Anneaux Voyages en Terre du Milieu



Incarnez des héros du Seigneur des Anneaux dans ce jeu coopératif d'aventures. Explorez la Terre du Milieu, combattez des créatures et affrontez les forces du mal. Avec une campagne à embranchements, des quêtes variées et un plateau aléatoire, profitez d'une grande rejouabilité. Préparez-vous pour l'aventure !





## Exit : Seigneur des Anneaux Périls en Terre du Milieu

Sur ordre de Gandalf, aidez Frodon et ses compagnons à détruire l'Anneau et à briser la puissance de Sauron en accomplissant des missions en Terre du Milieu. Exit est un jeu d'échappée games où, avec des indices, du matériel et un décodeur, vous devrez sortir du jeu le plus vite possible en faisant preuve de coopération, d'observation et de logique.



## La Guerre de l'Anneau Le Jeu de Cartes



Les joueurs s'affrontent en deux équipes : les Peuples Libres, qui cherchent à détruire l'Anneau, et l'Ombre, qui doit les arrêter avant qu'ils n'y parviennent. Chaque joueur utilise des cartes de personnages, armées, objets et événements, représentant les forces et faiblesses des factions. Les combats sont résolus à la fin de chaque manche, et des points de victoire sont gagnés en remportant des batailles.



## Similo : Le Seigneur des Anneaux

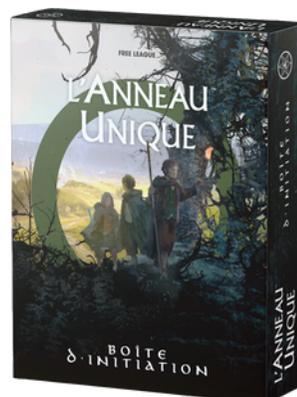
Similo : Le Seigneur des Anneaux est un jeu de déduction coopératif où les joueurs collaborent pour identifier une carte secrète parmi 12 personnages de la Terre du Milieu. Un Narrateur aide les joueurs en jouant des cartes indices pour leur suggérer quelles cartes éliminer, guidant ainsi la déduction collective vers le bon personnage.



## L'Anneau Unique



L'Anneau Unique est un jeu de rôle fantastique se déroulant dans l'univers de Bilbo le Hobbit et du Seigneur des Anneaux. Situé cinq ans après les événements de Bilbo le Hobbit, il plonge les joueurs dans la Terre du Milieu, en se concentrant sur les Terres Sauvages explorées par Bilbo lors de son voyage au Mont Solitaire.





<b>Auteur(s)</b>	Antoine Bauza, Bruno Cathala
<b>Illustrateur(s)</b>	Vincent Dutrait
<b>Éditeur(s)</b>	Repos Production
<b>Thème(s)</b>	Le Seigneur des Anneaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Collection
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2

S'inspirant du système du culte 7 Wonders Duel, **Duel pour la Terre du milieu** vous permet d'incarner soit Sauron soit la Communauté de l'Anneau dans un jeu de draft où aucune condition de victoire ne pourra être négligée si vous voulez éviter la destruction...

**Comment jouer ?**

En commençant par Sauron, à votre tour, prenez une carte accessible (non recouverte). Vous pouvez la défausser pour gagner autant de pièces que le chapitre en cours ; ou la jouer devant vous en payant son coût éventuel ou en disposant des bonnes compétences (que les pièces peuvent remplacer).

- Les cartes grises vous octroient des compétences en ruse, force, courage, savoir, commandement.
- Les cartes jaunes vous rapportent des pièces.
- Les cartes bleues font progresser votre personnage (Frodon et Sam ou le Nazgûl) sur la piste Quête de l'Anneau.

- Les cartes vertes représentent des peuples de la Terre du Milieu auxquels vous allier, elfes, ents, hobbits, humains, nains et sorciers. Quand vous obtenez 2 symboles d'un même peuple ou trois symboles différents, prenez des jetons Alliance correspondants et choisissez-en un pour appliquer le puissant effet indiqué.
- Les cartes rouges vous permettent de placer des unités sur l'une des deux régions indiquées du plateau central. À tout moment, si des unités des deux camps se trouvent dans la même région, retirez une unité de chaque camp, et réitérez le retrait jusqu'à ce que ce ne soit plus possible.
- Les cartes violettes vous permettent de déplacer une unité, de faire perdre une pièce à l'adversaire ou de retirer une de ses unités.

Ou alors vous pouvez prendre l'une des tuiles Haut-Lieu face visible en payant son coût (notamment en possédant les bonnes compétences). En plus d'un pouvoir différent par lieu, la tuile vous permet de placer une forteresse dans la région indiquée. Une forteresse ne peut pas être déplacée ou détruite, même en présence d'unités adverses. Quand toutes les cartes ont été prises, mettez en place les cartes du chapitre 2, puis faites de même pour le chapitre 3.

**Fin de partie**

La partie peut s'achever de trois manières : par la quête de l'Anneau (la Communauté gagne si Frodon et Sam atteignent la Montagne du Destin, Sauron gagne si le Nazgûl les rattrape) ; par le soutien des peuples (si vous réunissez 6 symboles Peuple différents) ; par la conquête (si vous êtes présent par vos unités et vos forteresses dans les 7 régions). Si aucune condition n'est remplie à la fin du chapitre 3, la victoire va au camp occupant le plus de régions.







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

7 Wonders, Takenoko, Tokaido, Hanabi, Ghost Stories... Il suffit d'énumérer ces quelques titres pour savoir qu'Antoine fait clairement partie des auteurs qui laisseront une trace dans le paysage ludique. Quand on le côtoie, et qu'on travaille avec lui, les mots qui viennent à l'esprit sont Exigence (vis-à-vis de lui-même pour commencer), Zénitude, Partage et Discrétion. Dans mon parcours, personnel et professionnel, j'ai rencontré deux types de personnes : ceux qui rendent tout terriblement compliqué, pour apparaître comme incontournables parce qu'il n'y a qu'eux qui prétendent pouvoir maîtriser/solutionner la situation (mais surtout qui ont terriblement peur que quelqu'un leur pique la place), et ceux qui, au contraire, partagent, expliquent, avec sérénité. Parce que de toute façon ils sont au-dessus de la mêlée, et même en partageant, ils ne craignent rien. Antoine fait définitivement partie de cette seconde catégorie, et c'est bien agréable.

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

Je pense, sans vraiment prendre de risque, que si vous lisez cette interview vous connaissez forcément Bruno, et j'irai même jusqu'à avancer que, si vous avez déjà mis les pieds dans un événement ludique, il y a de grandes chances que vous l'ayez croisé en chair et en os ! Je dirai que Bruno est un stakhanoviste du game design, une partie de son cerveau est 100 % dévoué à cette tâche, irrémédiablement, même ! Et quand il ne met pas toute son énergie dans le travail (ni dans le pédalier de sa fidèle monture à deux roues), il la distille joyeusement dans la propagation de la bonne parole ludique, toujours prêt à faire découvrir son travail, de l'aube au crépuscule et au-delà. C'est certainement l'auteur qui a collaboré avec le plus de co-auteur·rices, toutes nations confondues. Et pour cause, le partage et la dimension humaine restent les engrenages majeurs de son moteur créatif.



## Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu *Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu* ?

Ce projet a réuni 5 personnes pour l'essentiel : les deux auteurs, mais également Tanguy et Pierre, pour toute la partie éditoriale chez Repos Prod, et bien entendu Vincent Dutrait, qui a apporté son talent, son style graphique, et sa connaissance de l'univers de Tolkien. Une relation triangulaire Auteurs - Éditeur - Illustrateur qui s'est déroulée de façon à la fois paisible et efficace. Un vrai plaisir digne de la meilleure herbe à pipe hobbit ! Bien entendu, tout un tas d'autres personnes ont gravité autour du projet pour lui donner l'ampleur qu'il mérite. L'équipe étendue de Repos Production, celle d'Asmodee France, une ribambelle de traducteur-rices, les équipes de communication des partenaires internationaux. Le lancement d'un jeu, en 2024, c'est beaucoup de personnes, de temps et d'énergie, le lancement de *Duel pour la Terre du Milieu* c'est encore plus de tous ces ingrédients.

## Racontez-nous l'histoire du jeu *Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu*...

En ce qui concerne *7 Wonders Duel* original, nous étions persuadés d'être arrivés au bout du chemin. Il ne nous semblait pas utile d'ajouter une troisième extension, au risque de rendre l'ensemble indigeste. Pour continuer à développer le système de jeu propre à *7 Wonders Duel*, la seule solution qui nous semblait pertinente était de travailler sur un stand alone. Un jeu nouveau, sur un autre univers, avec ses propres spécificités. On avait d'ailleurs commencé à réfléchir sur un projet « *7 Galaxies* », un truc dans l'espace. Mais on en était resté au stade des « et si... » sans même commencer un début de prototype. Juste une envie, sans aller plus loin, faute d'idées assez fortes pour justifier ce projet. Le projet est resté lettre morte jusqu'à ce que Repos Prod entre en scène avec une question, jetée comme ça, au débotté : « Et si on avait la licence du *Seigneur des Anneaux*, ça vous brancherait pour *7 Wonders Duel* ? » Nous sommes tous les deux fans de cet univers et l'idée de pouvoir travailler sur une adaptation a immédiatement suscité un vrai intérêt. Nous avions toutefois deux conditions de travail auxquelles nous tenions avant de franchir le seuil :

- il était hors de question de ne faire qu'un simple « re-skin » (c'est-à-dire faire une version de *7 Wonders Duel* sans changements mécaniques, juste en y posant la thématique et l'imagerie du *Seigneur des Anneaux*)

- le jeu devrait être réellement illustré, et non pas produit avec des photographies issues des films ou une quelconque imagerie imposée par les ayants-droits.

Nous avons alors fait une première réunion pour voir si nos premières idées pouvaient être compatibles avec nos envies et nos contraintes et si le système de jeu pouvait coller avec la narration du roman. À l'issue de celle-ci, les éléments fondateurs étaient là. Sur la base du même système de jeu, nous pouvions mettre en scène un affrontement entre, d'un côté la compagnie de l'anneau, et de l'autre Sauron et ses sinistres armées. Le gameplay allait s'articuler autour de trois axes principaux : la quête de l'Anneau unique, les guerres pour la Terre du Milieu et le ralliement/la corruption des différents peuples. Fort de cette base, nous avons répondu à Repos Production qu'on serait enchantés de tenter le coup, et eux, de leur côté, nous ont rassurés sur la façon dont ils se projetaient sur l'aspect artistique. Le chemin escarpé des innombrables sessions de développement et de playtest se tenait alors devant nous. Notre boussole : la tension permanente entre les 3 conditions de victoire. Pour nous aider dans cette tâche, nous avons eu recours à une version *TableTop Simulator* qui nous a permis de multiplier les tests à distance, même si nous privilégions toujours les séances de travail en présentiel, toujours plus riches et efficaces. Le développement s'est étalé sur une période d'environ deux ans. Et comme souvent, des micro-ajustements ont été effectués, jusqu'au dernier moment, pour que tout ce qui nécessitait d'être poli soit bien poli.



Pendant ce temps, l'équipe éditoriale a travaillé :

- d'une part sur les illustrations : pouvoir s'appuyer sur Vincent Dutrait a été une vraie chance, du fait de son expérience et sa connaissance de l'univers. La principale difficulté de cette étape étant la validation des images par la société qui gère les droits du Seigneur des Anneaux. Chaque fois qu'une image doit être validée, le délai de réponse est d'environ 3 semaines. Et comme on avait un document cadre de plusieurs dizaines de pages décrivant dans le détail ce qui est possible ou impossible (l'un contredisant parfois l'autre), inutile de dire que cette phase a été des plus angoissantes, surtout quand il y a quand même des délais finaux à respecter. Impossible de rater l'échéance finale Essen 2024. Bref, on a vu nos deux compagnons éditoriaux prendre un paquet de cheveux blancs à cause de ce sujet.
- d'autre part sur les choix concernant la réalisation des différents éléments du jeu. Tout particulièrement, la piste de la quête de l'anneau, avec sa glissière transparente et le token du Nazgûl qui traque les petits hobbits a nécessité un véritable travail de conception matériel et ergonomique. Plusieurs aller-retours avec les usines ont été nécessaires, jusqu'à avoir le résultat escompté.

Au final, à l'ouverture de notre première boîte, on a été plus que ravis. Nous sommes tous deux assez regardants sur les détails éditoriaux (que celui qui a dit « chiants » lève la main). Et sur cette production, tout est nickel. Chapeau à l'équipe ! Reste à espérer que les joueur·euses aient à leur tour des étoiles dans les yeux quand ils ouvriront leur exemplaire.

### Quelles sont les différences majeures entre 7 Wonders Duel et Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu ?

Si les deux jeux partagent la même mécanique

globale, ils proposent finalement des expériences de jeu réellement différentes. C'est lié à plusieurs choix importants pour nous :

- Disparition des points de victoire : dans un affrontement thématique de ce type, on n'a pas envie que Sauron l'emporte 43 à 37. Donc, trois victoires couperet, fortement thématiques, sont à décrocher.
- Rethématisation des ressources : les Bois, Pierre, Argile sont remplacés par les compétences : Ruse, Leadership, Connaissance, etc. Pour le coup ça ne change rien à la mécanique, mais en revanche, cela contribue à l'immersion thématique.
- Simplification du commerce : pour rendre cette version plus accessible, nous avons également épuré le système d'achat de ressource, un aspect délicat dans 7 Wonders Duel.
- Draft de Merveilles VS rivière de Hauts-Lieux : 7 Wonders Duel propose une phase de draft avant le début de la partie. Ici, il y a, au départ, 3 Hauts-Lieux disponibles... mais ils sont disponibles pour les deux adversaires. Ce qui signifie qu'il va falloir réussir à accéder avant votre adversaire au Haut-Lieu tant convoité (puisque l'on vous dit que c'est tendu tout le temps !).
- Carte de la Terre du Milieu enfin : il y a cette carte des terres du milieu, avec des armées, qui peuvent bouger pour aller s'emparer des territoires adverses. Cet aspect topographique inédit contribue fortement à ce sentiment de jeu vraiment différent.

Et puis... plein de petits trucs à découvrir lors de vos parties...

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

Difficile de déterrer une anecdote croustillante car ce fut un projet de longue haleine, certes, mais qui s'est déroulé (presque) comme une semaine ensoleillée dans la Comté. Notons que pour le développement nous avons mis en place un document Excel partagé avec pratiquement l'ensemble des paramètres du jeu et que nous y avons encodé toutes les statistiques de victoires afin d'avoir une vue d'ensemble des réglages. C'est un processus que nous faisons régulièrement mais rarement jusqu'à un tel niveau de détails...



# DANS LA TÊTE DE SHERLOCK HOLMES

UNLOCK!  
SHORT ADVENTURES

## PLONGEZ DANS L'ESPRIT DE SHERLOCK HOLMES!

Découvrez la nouvelle aventure  
« Dans la tête de Sherlock Holmes »,  
inspirée de la bande dessinée primée de  
Cyril Lieron et Benoit Dahan. Plongez  
dans une enquête palpitante où logique  
et déduction sont vos meilleurs alliés!

Avec Unlock! Short Adventures,  
retrouvez toute l'intensité du jeu  
Unlock!... en format compact et rapide!  
Idéal pour des sessions courtes, mais  
riches en mystères.



60  
80'

10+

1-6

DISPONIBLE  
LE 25 OCTOBRE 2024

ankama  
éditions



TOUTES LES INFOS (ET LES SOLUTIONS) SUR [WWW.SPACECOWBOYS.FR](http://WWW.SPACECOWBOYS.FR)

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



J'ai étudié l'illustration et l'infographie à l'École Émile Cohl, à Lyon, en France, et lancé ma carrière d'illustrateur en 1997 en commençant par l'édition jeunesse. J'ai aussi travaillé sur des jeux de rôle célèbres comme Pathfinder et Dungeons & Dragons, ce qui m'a mené au fil du temps vers le jeu de société. Depuis une bonne quinzaine d'années, je me consacre exclusivement à l'illustration de jeux. Je travaille encore et toujours de manière dite traditionnelle : à la main, avec crayons, pinceaux et peintures sur papier, en revendiquant un héritage de l'illustration classique, réaliste et documentée, tout en développant des sensibilités et des approches modernes de la narration par l'image. Avec comme maîtres-mots : transmettre et partager.

**Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur du jeu Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu ?**

J'ai découvert Le Seigneur des Anneaux à la fin des années 80, jeune adolescent. Ce fut un tel choc que j'ai tout lu et relu trois fois d'affilée ! Cela m'a ouvert les horizons du récit d'aventure fantastique et a considérablement influencé mon avenir.

Illustrer un tel monument est une rare opportunité et un défi. J'ai eu la chance de bénéficier d'une belle liberté pour m'exprimer pleinement et partager ma propre vision de cet univers et de ses personnages, avec pour seule contrainte de rester fidèle aux romans, ce qui correspondait parfaitement à mon approche pour ce projet.

J'ai choisi de m'inscrire dans la lignée des « premiers » illustrateurs comme Ted Nasmith, les Frères Hildebrandt, ou Angus McBride, voire même des illustrations de Tolkien lui-même : une imagerie lumineuse, vivante et colorée. J'espère ainsi faire découvrir aux joueurs un regard moins sombre et mature, peut-être plus proche du matériau originel, tout en rendant hommage aux illustrateurs qui ont enrichi mon imaginaire.











REPOS  
PRODUCTION



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX  
**DUEL**  
POUR  
LA TERRE DU MILIEU™

40' | 2-7 | 10+  
**Ludonaute**  
OCTOBRE 2024



# COLT EXPRESS

## JOYEUX 10<sup>E</sup> ANNIVERSAIRE

Fêtons ensemble les 10 ans de Colt Express avec cette boîte anniversaire pleine de surprises.



### Chroniques du premier âge

Le triomphe en 2010 du jeu de draft et de construction de merveilles **7 Wonders** n'avait qu'une tâche : le duel. Pourtant, son auteur Antoine Bauza avait eu une idée plutôt maline en imaginant que les adversaires contrôlèrent tour à tour une troisième ville neutre (la cité franche), ce qui permettait de simuler une autre présence et la tension qu'elle pouvait représenter. Mais il fallait bien admettre que pour un jeu ayant l'immense avantage de bien se jouer de 3 à 7, faire du duel une « variante experte » avec cet artifice pouvait déboussoler ou décevoir. Bauza et l'éditeur Repos Production prendront les deux meilleures décisions possibles pour répondre à ce scepticisme. D'une part la nouvelle édition de **7 Wonders** affiche une jouabilité de 3 à 7, d'autre part on proposait à Bruno Cathala, prolifique et se bâtissant aussi une réputation d'auteur de jeux pour deux, de collaborer à la conception de **7 Wonders Duel**. Malgré ses 14 ans, **7 Wonders** est encore classé 95ème meilleur jeu de tous les temps sur l'agrégateur de référence BoardGameGeek. Et malgré ses 9 ans, **7 Wonders Duel** est aujourd'hui à la 19ème place, et est devenu l'emblème de la « duellisation », de la mode de donner à des jeux populaires une version pour deux, tant la réussite était frappante. Après deux extensions, Panthéon et Agora, Cathala et Bauza avaient décidé qu'ils

avaient fait tout ce qu'ils pouvaient faire sur **7 Wonders Duel** sans y ajouter d'absurdes couches de complexité. Pour autant, ils discutaient de la possibilité d'un spin-off, par exemple un **7 Galaxies Duel**, reprenant le système du jeu et l'adaptant, avec les transformations que cela implique, à un autre univers. Une idée qui avait connu une grande parenthèse quand Repos Production suggère qu'ils pourraient obtenir la licence Seigneur des Anneaux, dont ils sont justement très amateurs. Plutôt que de rethématiser platement **7 Wonders Duel** en y plaquant la licence, Cathala et Bauza se demandent quel sens une telle fusion peut avoir, ce qu'elle peut et doit raconter, prenant la décision la plus audacieuse, celle de passer de cités rivales se développant plus ou moins indépendamment bien que convoitant des cartes similaires et pouvant s'affronter en marge de leur développement... au combat entre la Communauté de l'Anneau et ses alliés d'une part et Sauron lui-même d'autre part, bref d'embrasser complètement la dimension épique de la trilogie de Tolkien !

### 7 Wonders Seigneur des Anneaux

Pour faire sentir une licence pareille, il fallait déjà une direction artistique forte, éviter à tout prix d'utiliser des photogrammes qui auraient vulgairement fait « jeu à licence » et inspiré la méfiance, mais aussi éviter (dit



Cathala) une espèce de style américain comme on le voit dans les jeux Fantasy Flight Games, un style marquant mais auquel il s'agissait justement d'apporter une alternative tout aussi forte. Et il s'avéra que justement, l'un des plus célèbres illustrateurs français, Vincent Dutrait, était un passionné de longue date du Seigneur des Anneaux... Un seul aperçu à **Duel pour la Terre du milieu** rappelle ses origines mécaniques : les cartes sont disposées entre les camps dans une structure qui change à chacun des 3 « chapitres » et on en prend une alternativement, autant pour soi que pour empêcher l'autre de la prendre, chaque chapitre contenant des cartes plus intéressantes que le précédent ; les cartes vertes permettent d'obtenir des jetons aux pouvoirs variés ; des chaînages permettent grâce à une carte d'en obtenir une autre gratuitement ; des grands bâtiments ont des coûts pharamineux pour des effets redoutables ; il y a une condition de victoire immédiate militaire et reposant sur la collection de symboles (qui représentent désormais l'alliance avec les différents peuples) ; l'or peut remplacer des ressources... À parcourir cette liste, on aurait envie de croire que rien n'a été réinventé... Or des différences fondamentales bouleversent cette base autant dans la forme que dans l'esprit. Dans 7 Wonders Duel, il arrive souvent que personne ne remplisse une condition de victoire immédiate, et qu'à la fin des 3 âges on compte les points de victoire de ses cartes. Or Cathala et Bauza sentent que la licence va attirer un public plus néophyte, qui pourrait être rebuté par ce calcul final. Si l'on peut être en désaccord avec leur impression d'avoir conçu un jeu réellement plus simple, on ne peut que reconnaître que l'addition d'une troisième condition de victoire immédiate très délicate, consistant dans une poursuite de Sam et Frodon par un Nazgûl tandis qu'ils s'approchent de la Montagne du Destin, est à la fois très thématique et très visuelle. En outre, la victoire militaire apparaît moins comme un tir à la corde mais bénéficie d'un réel plateau où l'on dispose des unités et des forteresses dans 7 régions, avec un système de conquête minimaliste mais stimulant. Et si personne n'a gagné avant la fin du 3ème âge, c'est d'ailleurs la présence sur cette carte de la Terre du Milieu qui distinguera les belligérants plutôt qu'un système de points. Ainsi sait-on constamment et très évidemment où chaque camp en est dans sa quête de la victoire, avec trois sources de tension différentes. Fallait-il donner une

telle importance au militaire ? En tout cas, il fallait abandonner les points de victoire parce que l'univers impose une vraie défaite du Bien ou du Mal, la Communauté ne sera pas ravie d'avoir une civilisation un peu plus développée que ses voisins du Mordor... Et la prédominance militaire reste cohérente avec la licence, d'autant qu'elle est assumée par le jeu plutôt que d'être juste une condition de victoire parmi trois, notamment avec l'addition des hauts-lieux qui remplacent les merveilles, mais peuvent être briguées par les deux camps (toujours dans l'idée d'une interaction constante quoi qu'on fasse), et placent des forteresses sur les régions en plus d'autres bonus... Même l'avancée du Nazgûl et de Sam et Frodon sur leur piste Quête de l'Anneau peut déclencher sur certaines cases l'addition d'une unité ou la destruction d'une forteresse ! Ainsi, malgré les 3 conditions de victoire automatiques, le jeu sait-il toujours faire revenir votre attention l'évaluation des forces en présence sur la carte du monde. Un autre ajustement thématique très intéressant mécaniquement concerne l'alliance avec les peuples. Au lieu de jetons Progrès d'égale importance, chaque peuple avec lequel vous vous alliez vous donne accès à ses propres jetons, elfes, nains, hobbits et humains vous octroyant un bénéfice permanent qui va orienter votre manière de jouer (et ainsi joliment participer à la jouabilité) tandis que les ents et sorciers, qui n'apparaissent qu'au troisième chapitre, donnent accès à un puissant effet immédiat, tous ces bonus cherchant à avoir un lien avec le peuple qui lui correspond. Les ents peuvent par exemple détruire une forteresse, les hobbits faire appel aux aigles (un peuple bonus pour rapprocher de la victoire)...

### Duel des duels

Duel pour la Terre du milieu est, on l'a vu, loin d'être un simple habillage opportuniste de 7 Wonders Duel. Il n'en est pas non plus juste une adaptation thématique très judicieuse, gardant l'essence de son aîné en s'autorisant aussi bien des reprises plutôt fidèles, des ajustements que des transformations profondes y compris dans l'esprit. Duel pour la Terre du milieu est aussi le résultat de plusieurs années de retours, de remarques, de questions, de réflexions sur 7 Wonders Duel, dont il apparaît donc aussi comme le passionnant peaufinage.

S. W.



Fantasy Realms  
Edition Deluxe

OPEN  
BOUATE

DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Bruce Glassco
<b>Illustrateur(s)</b>	Anthony Cournoyer
<b>Éditeur(s)</b>	Don't Panic Games
<b>Thème(s)</b>	Fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Collection
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

**Fantasy Realms** est un jeu de draft et de collection, dans lequel les joueurs incarnent un dirigeant qui doit combiner divers éléments fantastiques tels que des sorciers, des créatures mythiques, des armées et des terrains pour maximiser son score.

### Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur reçoit sept cartes. À son tour, un joueur peut piocher une carte du paquet ou choisir une carte visible dans la défausse. Ensuite, il doit se défausser d'une carte en la plaçant face visible dans la défausse.

Les cartes sont réparties en différentes familles, chacune avec sa propre couleur et ses caractéristiques. Chaque carte a une force de base

ainsi que des bonus et/ou malus qui dépendent des autres cartes en main. Par exemple, certaines cartes offrent des bonus si elles sont combinées avec des cartes spécifiques, tandis que d'autres peuvent infliger des malus si certaines conditions ne sont pas remplies.

### Fin de partie

La partie se termine lorsque dix cartes ont été placées dans la défausse. À ce moment-là, les joueurs comptent leurs points en additionnant la force de base de leurs cartes et en appliquant tous les bonus et malus indiqués sur les cartes. Celui qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs additionnent la force de base de leurs cartes, et celui ayant le total le plus bas gagne.

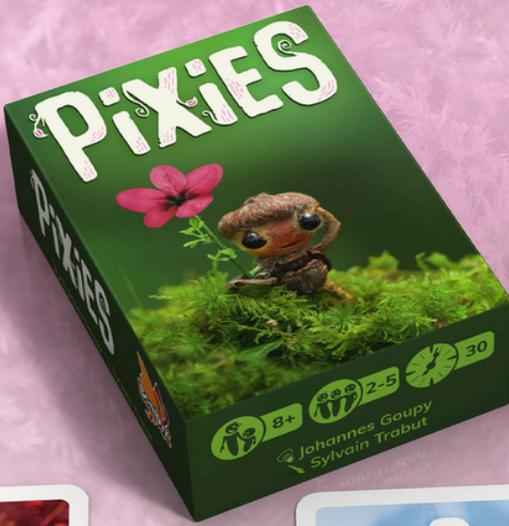
### Pour aller plus loin

L'édition Deluxe de Fantasy Realms inclut l'extension *Le Trésor Maudit*, qui ajoute de nouvelles cartes et mécaniques pour diversifier les stratégies possibles. Cette édition comprend également deux cartes promotionnelles exclusives et des sleeves pour protéger les cartes. De plus, l'édition Deluxe propose une variante spéciale pour deux joueurs.



# PIXIES

NE JOUEZ PAS CONTRE NATURE !



8+



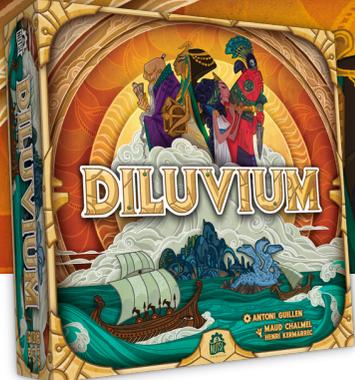
2-5



30



Johannes Goupy Sylvain Trabut



Diluvium

OPEN  
ZE  
BOUATE

EN PRÉCOMMANDE



<b>Auteur(s)</b>	Antoni Guillen
<b>Illustrateur(s)</b>	M. Chalmel, H. Kermarrec
<b>Éditeur(s)</b>	Nuts! Publishing
<b>Thème(s)</b>	Déluge, Cités mythiques
<b>Mécanisme(s)</b>	4 X
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	15' / joueur
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Le déluge vient d'anéantir les civilisations mythiques qui peuplaient la terre. Guide de ce qu'il reste de la vôtre, tentez de survivre, et peut-être même de prendre l'ascendant dans ce nouveau monde.

### Comment jouer ?

Créez le plateau en disposant aléatoirement des tuiles Océan face cachée et face visible selon votre nombre. À votre tour, tournez votre gouvernail vers l'une des quatre actions de votre plateau (différente de l'action désignée au tour précédent) et effectuez-la. Pour explorer, déplacez votre navire. Si vous souhaitez dévoiler une nouvelle tuile, payez-en les ressources et arrêtez-vous dessus. Si c'est la première fois que vous explorez cette tuile Océan, prenez dans tous les cas le prochain marqueur Exploration de votre plateau, gagnez l'or indiqué sous le marqueur, et placez-le sur un emplacement libre de la tuile Océan visitée en gagnant l'or indiqué ou en y déplaçant un de vos colons. Pour coloniser, déplacez 2 colons depuis votre plateau ou le plateau central vers un emplacement libre de votre cité ou d'une tuile Océan que vous avez explorée. Selon l'emplacement colonisé, gagnez de la nourriture, de l'artisanat, des armes ou une carte Ruines.

Pour exploiter, tous vos colons d'une tuile de votre choix produisent les ressources correspondant à leur emplacement, et vous pouvez échanger de l'armement contre de l'or et des armes contre de la force militaire. Pour combattre, déplacez votre navire de guerre. S'il s'arrête sur une case avec un navire de guerre adverse, combattez en additionnant votre force militaire et autant de vos armes que vous le souhaitez, une victoire pouvant entre autres vous permettre de faire fuir les colons et navires d'exploration adverses (ce qui permet aussi le déplacement sur une île non protégée par un navire de guerre adverse). Par ailleurs, si un monstre se trouve sur la tuile Océan, comparez votre force à celle du monstre, une victoire vous octroyant de l'or. Avant et / ou après votre action, vous pouvez jouer vos cartes Ruines pour un bonus immédiat.

### Fin de partie

La partie s'achève quand l'un des 3 coffres de ressources est vide. La personne avec le plus d'or remporte alors la partie.

### Mode solo

En solo, vous affronterez diverses civilisations soit dans des scénarios indépendants, soit dans une campagne de 4 parties dont chaque partie aura un impact sur les suivantes, aussi bien en termes de bonus que pour définir le scénario suivant.

S. W.





## De Architecturart<sup>rt</sup>



Bien connu sur Game On Tabletop pour leurs nombreux et excellents projets de jeux de rôle, la joyeuse équipe de De Architecturart propose désormais ses jeux en version PDF sur notre Marketplace.

Parce que oui, en plus d'être une super équipe composée de passionnés, les loulous de De Architecturart propose des univers riches et originaux.

On les a connus en 2017 avec le projet **Tahala : la Cité des Aigles**, une encyclopédie riche, dans un univers Médiéval Fantastique. Le projet nous avait bluffé déjà à l'époque. Des illustrations magnifiques, des détails sur les quartiers, ses maisons et ses habitants, et même un plan 3D interactif de l'île !



Maxime

Par la suite, on a vu des projets naître, année après année : un calendrier de **l'Avent JDR**, un **atlas de plans bac à sable**, **Les Veilleurs** une aventure en solo, et d'autres univers toujours aussi riches et détaillés.

Alors si vous êtes séduit, et que vous ne voulez plus perdre une minute de plus, vous pouvez jouer maintenant tout de suite chez vous, grâce aux versions numériques PDF que propose l'éditeur. Elle n'est pas belle la vie ?





Sur les Traces  
de Marie Curie

OPEN  
2  
BOUATE

EN PRÉCOMMANDE



<b>Auteur(s)</b>	Florian Fay
<b>Illustrateur(s)</b>	Vaiana Hinault, David Sitbon
<b>Éditeur(s)</b>	Sorry We Are French
<b>Thème(s)</b>	Marie Curie
<b>Mécanisme(s)</b>	Gestion de ressources
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	20' - 40'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Après Darwin, la série **Sur les traces de...** met à l'honneur la vie de **Marie Curie**, avec un jeu de gestion de ressources s'inspirant des expériences de la scientifique, et s'accompagnant d'une documentation solide.

**Comment jouer ?**

Au début de votre tour, le marqueur Atelier indique combien vous devez lancer de cubes dans la tour à cubes et lesquels. Certains cubes peuvent être bloqués dans la tour, mais cela signifie aussi que cela peut faire tomber des tours lancés lors d'un tour précédent. Vous avez alors le choix entre récupérer 3 de ces cubes et rédiger la thèse suivante (de I à IV) pour en acquérir le bonus immédiat. Vous pouvez alors :

- Acheter une carte Activité, une fois par tour, en dépensant les cubes indiqués et la placer dans la colonne de votre plateau correspondant à sa catégorie. Obtenez la récompense correspondant à sa place dans cette colonne.
- Transformez autant que vous le souhaitez de la pechblende en uranium, de l'uranium contre du radium, du radium et de l'uranium contre des points de victoire.

- Valider vos tuiles Expérience (Bécher ou Ballon) en effectuant la transformation demandée. Pour chaque paire de tuiles Bécher et Ballon validée, gagnez 1 PV.
- Valider la tuile Objectif distribuée au début de la partie.

Les effets des différents éléments consisteront souvent à gagner des ressources, thèses ou points de victoire, mais aussi à obtenir une nouvelle tuile Bécher ou Ballon ou à faire avancer le marqueur Chronologie sur la frise chronologique représentant la vie de Marie Curie, déclenchant le bonus indiqué pour tout le monde. Il est temps de se reposer : assurez-vous de ne pas posséder plus de 3 cubes dans votre erlenmeyer (+1 pour chaque tuile Expérience Ballon validée), déplacez le marqueur Atelier sur la prochaine case de sa tuile, et c'est à la personne suivante de jouer.

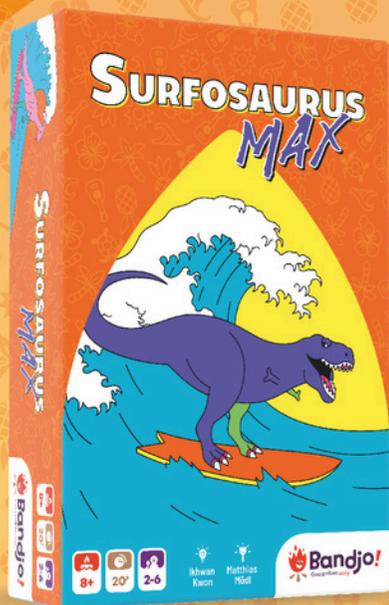
**Fin de partie**

La partie s'achève quand le marqueur Chronologie atteint 1934, année de la mort de Marie Curie. La personne avec le plus de points de victoire remporte alors la partie.

S. W.



# SURFOSAURUS MAX



À Dino Beach, tout le monde coopère, seuls les meilleurs gagnent !



Disponible

💡 Ikhwan Kwon

🔧 Matthias Mödl



Distribué par tribuo



Ma première partie de **The Mind**, avec une musique angoissante, éclairé à la bougie. Brrr j'en ai des frissons rien que d'y repenser. C'est impressionnant comme la magie a existé le temps d'une soirée.

*Corentin Hdt*



**Toc chocottes...** Le jeu qui vous met les jetons ! En plus, les enfants adorent.

*Hélène Ficheux-even*



**Mysterium** : jouable jusqu'à 7 joueurs, un jeu coopératif avec l'un des joueurs qui joue le rôle de fantôme où l'on essaye de retrouver ensemble qui a tué ce personnage, avec quelle arme et dans quel lieu. Familial, accessible et une bonne ambiance autour de la table surtout quand tu as tous les joueurs déguisés.

*Julien Lenoble*



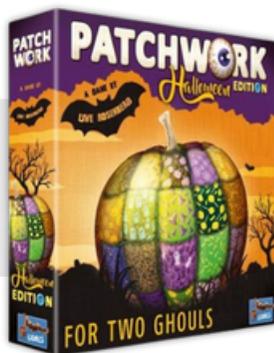
Je dirais **Spirit**, parce que quand même on est sur un jeu de planche ouija, on ne peut pas mieux matcher ! Hantise, le futur jeu de chez Grrre Games, a l'air aussi de faire son effet !

*JR Huynh Van Thiang*



**Patchwork Halloween** : on est littéralement dans l'ambiance avec des tuiles illustrées en tombes de cimetière, fantômes, chauves-souris ou toiles d'araignée, sans compter les yeux. Très thématique !

*Marie Ange Sa Temporel*





**Les demeures de l'épouvante** : jeu coop narratif jusqu'à 6 joueurs pour être tous ensemble contre les forces obscures. Très immersif et finalement très léger en règles grâce à l'excellente application. Vous allez vivre une aventure ésotérique qui rendra hommage (et comme il se doit) à votre soirée d'Halloween. Bonus : si vous êtes adeptes du genre, il est possible d'acquérir des extensions pour prolonger l'expérience dans la folie

*Mathieu Raphael*



**Piège obscur** : le jeu seul plonge déjà dans une atmosphère particulière, mais alors joué dans le noir, avec quelques bougies (led, c'est plus sûr !) sur la table... Halloween réussi garanti ! On ressent vraiment l'angoisse d'être enfermé dans ce labyrinthe sombre peuplé de créatures cauchemardesques et le besoin de coopérer pour s'en sortir.

*Marion Fieschi*

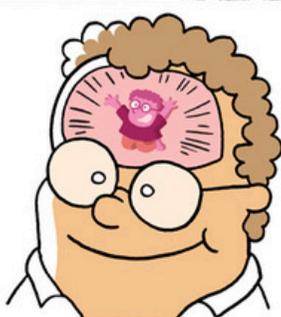


**Dreadful Meadows** chez Arkus Game. Un jeu très coloré, dans un univers qui pourrait être inspiré de celui de Tim Burton où l'objectif est de récolter et moissonner les bonbons d'Halloween : Trick or Treat!!!

*Meeple Web*

2 VIOLET	1 VIOLET	3 ROUGE	3 VERT
4 ROUGE	2 VIOLET	3 ROUGE	3 VERT
2 VIOLET	4 VIOLET	1 ROUGE	1 VERT
2 VERT	1 VIOLET	4 ORANGE	4 VERT

Solution de la grille du jeu de démo **Acrylogic**, page 27.



Vidberg



Vidberg

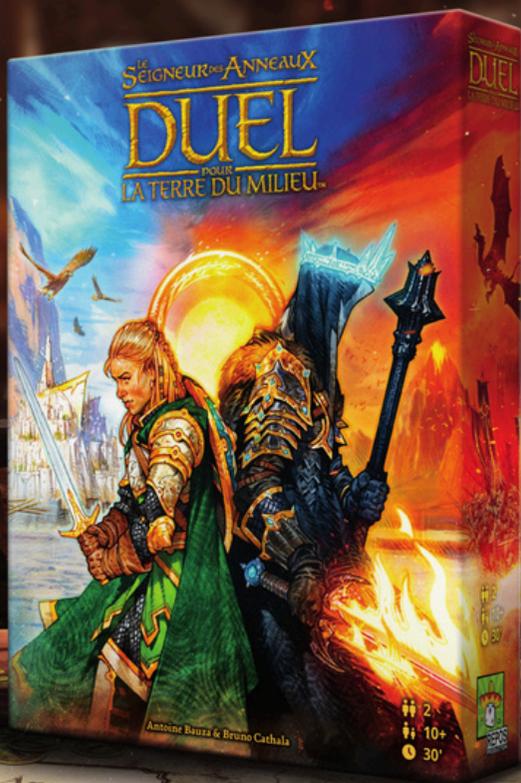
# UN JEU POUR LES GOUVERNER TOUS®



UN JEU D'ANTOINE BALIZA ET BRUNO CATHALA,  
ILLUSTRÉ PAR VINCENT DUTRAIT



DÉCOUVREZ  
LES RÈGLES  
EN VIDÉO



TM & © MEE

L'AFFRONTMENT ENTRE  
LES DIEUX NORDIQUES ET LES DIEUX GRECS  
EST SUR LE POINT DE COMMENCER...

# DIVINUS



- ◆ PLACEMENT DE TUILES
- ◆ NARRATIF
- ◆ ÉVOLUTIF
- ◆ HYBRIDE NUMÉRIQUE
- ◆ CAMPAGNE DE 12 SCÉNARIOS  
(+8 DANS L'EXTENSION L'OMBRE D'YGGDRASIL)

## DIVINUS

○ Filip Mituški  
/ Matijos Gebreselassie,  
Karolina Jędrzejak, Mateusz Komada

★ 2-4  
★ 12+

⌚ 45-60 min

AUTOMNE 2024  
EN BOUTIQUE

