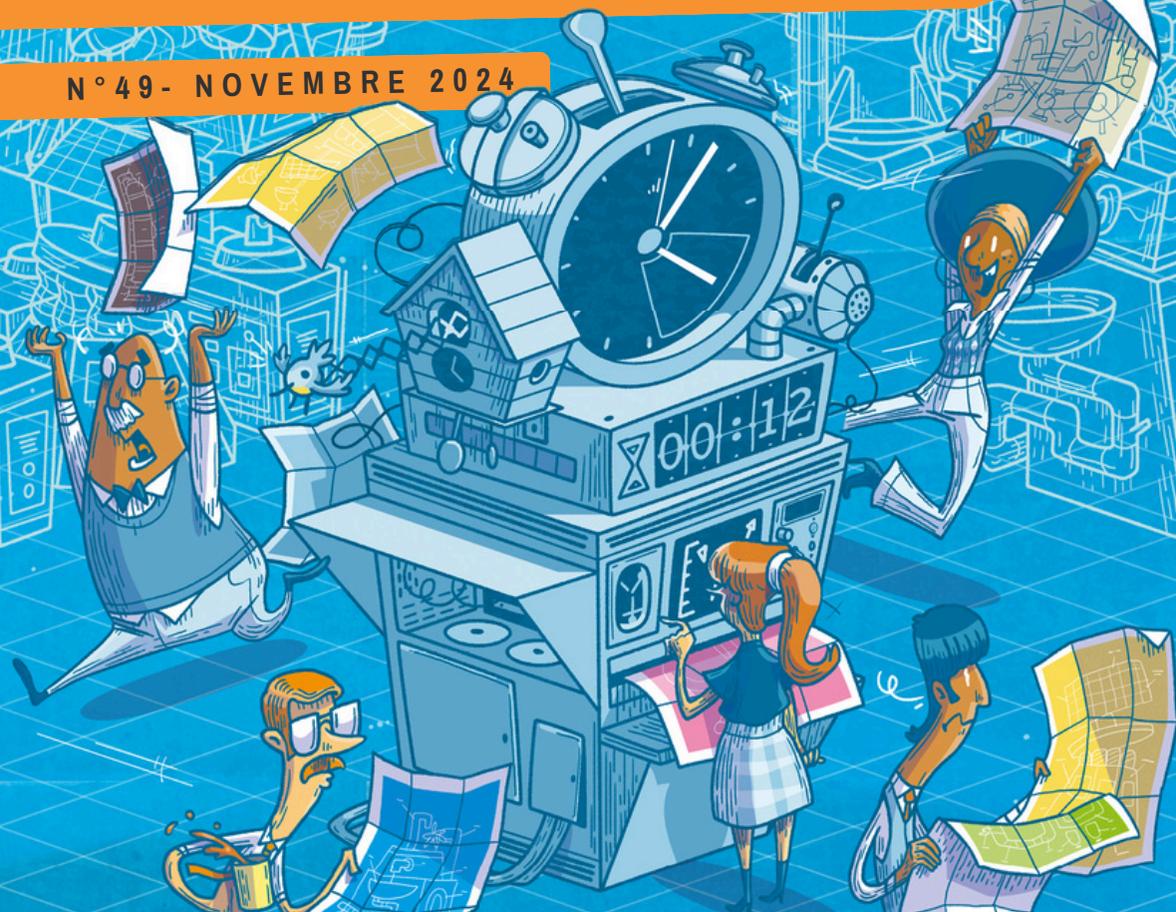


PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°49 - NOVEMBRE 2024



TAKENOKOLOR
Interview croisée
Corentin Lebrat & Antoine Bauza

in
Σxtremis
Carnet d'auteurs, illustrateur & éditeur
J. Prothière, J. Rodriguez, S. Escapa & Jeux Opla

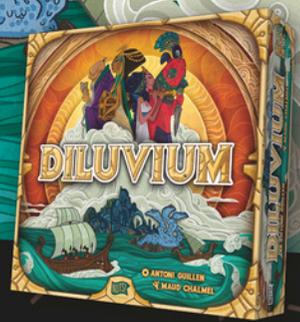
JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

DILUVIUM

SURVIVEZ AUX MERS DÉCHAÎNÉES
DANS CE JEU 4^x EN MOINS D'1H



🕒 30 à 60 MINUTES
👤 1-4 JOUEURS
👶 10+



NUTS!
PUBLISHING

www.nutspublishing.com



Sommaire du **PhiliMag** n°49

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

- 4 TOP 10**
Top des ventes septembre 2024
- 6 Shadow House Mascarade**
Open Ze Bouate
- 8 Les Éclairtout**
Open Ze Bouate
- 9 Roule Tampouille**
Open Ze Bouate
- 10 Chronicles of Light**
Open Ze Bouate
- 12 Top Thème**
Bienvenue au Japon !
- 14 Pikit**
Open Ze Bouate
- 16 Pile ou Face**
Interview croisée d'A. Bauza & C. Lebrat
- 18 Unboxed**
Open Ze Bouate
- 20 Colt Express :**
Joyeux 10e Anniversaire
Open Ze Bouate
- 21 Expo Photos**
Colt Express
- 22 Wild Tiled West**
Open Ze Bouate
- 24 Festival**
Open Ze Bouate
- 25 Deux jeux à la Une !**
Sélection de jeux BGA
- 28 Skull Queen**
Open Ze Bouate
- 29 Jeu de Démo**
Acrylogic
- 30 Dossier Spécial**
In Extremis
- 40 Quoridor Pac-Man**
Open Ze Bouate
- 41 Sous les projecteurs !**
Komo
- 42 Surfosaurus MAX**
Open Ze Bouate
- 44 Téma cette Thématique**
Thorgal
- Cyberpunk 2077 :**
Les Gangs de Night City
Open Ze Bouate
- 48 Klink**
Open Ze Bouate
- 49 Paroles de Joueurs**
Quel est le jeu que vous souhaiteriez recevoir en cadeau au pied du sapin ?
- 50 L'œil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg



Publication / Régie pub

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

Directrice de publication

Adeline Deslais

Rédacteur en chef

Léandre Proust

Rédacteur

Siegfried Würtz

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg

Tel : +33 (0)3.88.32.65.35

Tirage à 30 000 exemplaires

Imprimé par Imprimerie Rochelaise

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous aucune forme et par aucun moyen sans autorisation préalable de Grammes Édition. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.



#1 Unlock! Risky Adventures

Dans Unlock! Risky Adventures, partez à la recherche d'un inestimable trésor, incarnez Lapinot, le célèbre héros de la BD culte de Lewis Trondheim et infiltriez un groupe mafieux de New York.



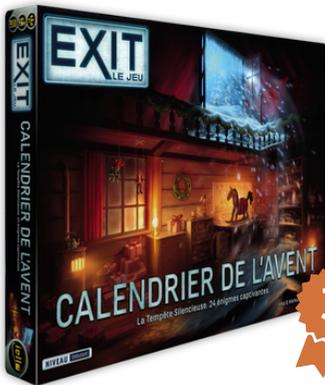
#2 Château Combo



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 !

#3 Exit - Calendrier de l'Avent *La Tempête Silencieuse*

EXIT est un jeu qui reprend les sensations des escape games. Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Votre plateau est le calendrier de l'avent lui-même. Il est complété par le bloc Histoire.



#4 Harmonies



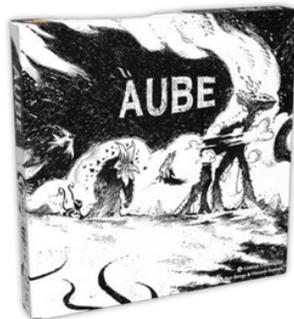
Créez le paysage le plus harmonieux en choisissant vos jetons environnementaux et en les plaçant de manière à former de beaux ensembles et à attirer des animaux dans ce jeu de draft et de placement de tuiles.

#5 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 garantissez leur disgrâce 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...

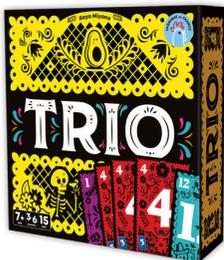


#6 Lueur : Aube



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 !

#7 Trio



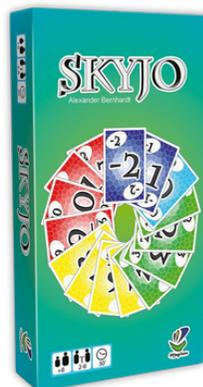
Trio est un jeu de collection où vous devez réunir 3 cartes de la même valeur à partir d'une pioche face cachée et des mains, y compris des adversaires ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un, et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes différentes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



#8 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.



#9 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.



#10 HeroQuest Les Jungles de Delthrak



Dans la jungle du Bord du Monde, une ancienne civilisation renaît. Nos héros cherchent l'aide du peuple nain. Retrouvez les guerriers du donjon de Kellar et découvrez leur secret à travers 16 quêtes inédites avec un mécanisme d'intrigue innovant où vous choisissez votre chemin.





Auteur(s)	Pesu Nabeno
Illustrateur(s)	EmperorS4
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Meurtre, Manoir
Mécanisme(s)	Rôles, Ambiance
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	3 - 8

Au cours d'un dîner mondain, votre hôte est assassiné, le coupable se dissimulant parmi les convives en profitant de la pagaille. Découvrez-le avant qu'il ne soit trop tard... à moins que vous soyez vous-même le coupable, ou décidiez soudain de lui servir de complice ?

Comment jouer ?

Commencez par établir la pioche en fonction de votre nombre, puis distribuez 4 cartes par personne. À votre tour, jouez une carte de votre main et appliquez son effet. Il pourra par exemple s'agir de faire de vous un complice jusqu'à la fin de la partie, en tant que détective de désigner une personne en l'obligeant à dévoiler si elle est coupable (si elle a la carte Coupable en main), seule la possession d'une carte Alibi lui permettant de mentir, de donner les menottes à quelqu'un (s'il les a encore à la fin de la manche et qu'il est coupable, il perd la partie avec ses complices), d'obliger tout le monde à prendre une carte dans la main voisine, d'obliger avec Toby un adversaire à dévoiler une carte de sa main (et il perd si c'était le coupable), de vous protéger pendant un tour... Puis la personne suivante joue une seule carte, et ainsi de suite.

La manche s'achève :

- Si le coupable est identifié par le détective (qui gagne 2 points).
- Si Toby désigne le coupable (Toby gagne 3 points sauf s'il était complice, et toute personne non coupable ou complice en gagne 1).
- Si le coupable pose la carte Coupable et qu'il s'agit de la dernière carte de sa main (lui et tous les complices gagnent 2 points).
- Si les menottes obligent le coupable à se dévoiler (toutes les personnes ni complices ni coupable gagnent 1 point).

Commencez alors une nouvelle manche en mélangeant et redistribuant les cartes.

Fin de partie

La partie s'achève quand, à la fin d'une manche, quelqu'un possède au moins 5 points. La personne avec le plus de points remporte alors la partie. Il est également possible de jouer en enquête flash, une partie ne consistant alors que dans une manche, sans points.

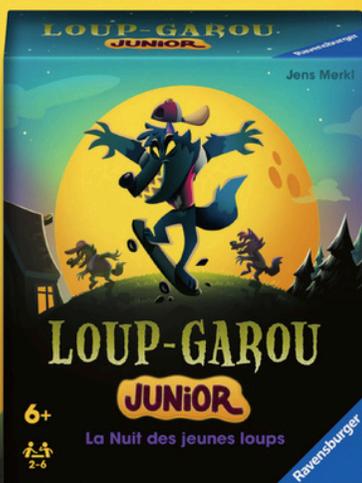
S.W.



LOUP-GAROU

JUNIOR

Les loup-garous se réveillent... Sauras-tu les démasquer ?



DECOUVRE AUSSI
LES AUTRES JEUX
DE LA GAMME POUR
FRISSONNER !

Ravensburger



Les Éclairtout

OPEN
ZÉ
BOUATE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Illustrateur(s)	F. Frencl, A. Rossi, G. Ghigini
Éditeur(s)	Loki
Thème(s)	Enquête
Mécanisme(s)	Observation, Coopération
Âge	6+
Durée	15'
Nombre de joueurs	1 - 5

Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, chaque joueur reçoit un plateau, une lampe de poche, un compteur et un pion Éclairtout. Le pion Lune et les pions Éclairtout sont placés sur la piste du temps, les cartes Recherche sont posées au centre de la table, face Personnage visible. À chaque tour, les joueurs placent leur lampe sur leur plateau et ils disposent du temps du sablier pour chercher les exemplaires du personnage à trouver. Puis, ils ajustent leur compteur en fonction du nombre de personnages qu'ils ont trouvés et révèlent leur estimation. La carte Recherche est ensuite retournée pour dévoiler la solution. Si un joueur a trouvé moins de personnages que le total, il avance son pion d'autant d'étoiles que sa réponse. Si un joueur a donné le nombre exact, il avance d'une case supplémentaire. Si l'estimation est supérieure au total, le joueur ne progresse pas. À la fin du tour, la Lune avance d'autant de cases que de symboles Lune indiqués sur le dos de la carte Recherche. Puis un joueur lance le dé et applique son effet : avancer la Lune d'une ou deux cases ou retourner les lampes des joueurs sur leur face déchargée. Si la Lune atteint ou dépasse un jeton Éclairtout, un jeton Éclair est retourné pour chaque joueur concerné. Enfin, la carte Recherche est défaussée dévoilant ainsi un nouveau personnage à trouver lors du tour suivant.

Fin de partie

La partie se termine après cinq tours, les joueurs ont alors gagné. En revanche, si tous les jetons Éclair sont épuisés avant la fin, les joueurs perdent la partie.

Pour aller plus loin

Une version compétitive permet aux joueurs de s'affronter, le gagnant étant celui qui avance le plus loin après 5 tours.





Auteur(s)	Walter Obert
Illustrateur(s)	Magdalena Markowska
Éditeur(s)	Space Cow
Thème(s)	Animaux de la ferme
Mécanisme(s)	Roll'n'write
Âge	5+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Les autres joueurs choisissent un des deux dés restants pour tamponner leur ferme. Si un dé montre une meule de foin, il agit comme un joker et permet au joueur de choisir n'importe quel animal.

Fin de partie

La partie se termine lorsque toutes les cases des fermes des joueurs sont tamponnées. Les joueurs comptent alors les points en fonction des plus grands groupes d'animaux adjacents pour chaque espèce. Les groupes d'animaux séparés par des haies ou composés d'un seul animal ne rapportent pas de points. Les joueurs calculent ensuite leurs points et le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Roule Tampoïlle propose également une version avancée pour les joueurs à la recherche de nouveaux défis. Dans cette version, les tuiles « Demande de Sarah » ajoutent des objectifs supplémentaires, comme regrouper un certain nombre d'animaux ou utiliser la meule de foin pour marquer des points bonus.

Dans **Roule Tampoïlle**, les joueurs aident Sarah la fermière à organiser ses animaux en les regroupant dans leurs enclos. Le but est de former des groupes d'animaux identiques adjacents sur sa ferme pour marquer un maximum de points.

Comment jouer ?

Chaque joueur commence avec une feuille de ferme représentant des enclos, qu'il devra remplir au fur et à mesure de la partie. Les tampons représentant les animaux (vache, poule, mouton, cochon, oie) sont placés au centre de la table. À chaque tour, un joueur lance trois dés, chacun montrant un animal. Il choisit un des dés et utilise le tampon correspondant pour remplir une case vide de sa ferme.





CHRONICLES OF
LIGHT
OPEN
2E
BOUQUATE
DISPONIBLE

Auteur(s)	Pam Walls
Illustrateur(s)	Poppy Betha
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Disney, Héroïnes
Mécanisme(s)	Coopération
Âge	8+
Durée	45' - 60'
Nombre de joueurs	1 - 6

Un vortex maléfisant menace le monde magique où des héroïnes Disney (Belle Marianne, Vaiana, Violette ou Belle) vont s'allier afin de résoudre leur quête, débloquer leur plein potentiel et restaurer la lumière !

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre héroïne en prenant le matériel associé, et en prenant au hasard une de vos cartes Quête pour en suivre les consignes de mise en place. Constituez le plateau en assemblant les tuiles Royaume correspondant aux héroïnes choisies et en y plaçant vos figurines. Tout le monde joue ensemble : accordez-vous sur les 6 tuiles Action à utiliser, sachant que chaque héroïne dispose de 4 tuiles différentes. En dehors des effets spécifiques à chacune, il pourra s'agir de se déplacer sur le plateau ou de soigner. Ayez bien connaissance de la liste de quêtes de chacune pour décider s'il vaut mieux accomplir la quête des héroïnes les unes après les autres ou les mener de front. Il pourra par exemple s'agir de récupérer un objet à un endroit, de se déplacer, de lancer un dé pour vérifier l'échec ou le succès d'une action... Une fois qu'une carte Quête a été entièrement résolue, son héroïne débloque sa

cinquième action ! Quand une héroïne arrive sur une case occupée sur une Ombre, elle doit la combattre : toutes les héroïnes présentes lancent leurs 2 dés, avec la possibilité d'en relancer 1 ou 2. Pour vaincre l'Ombre, le total des dommages doit égaliser ou dépasser sa Force, mais vous perdez également de l'endurance si les dés tombent sur une face négative. Et quand une héroïne perd son dernier point d'endurance, elle ne pourra plus rien faire avant d'être guérie, et tout le groupe perd 1 point d'endurance. Une héroïne ayant accompli sa quête peut également combattre le Vortex intact afin de l'affaiblir. Une fois que les 6 actions ont été appliquées (ou que vous ne souhaitez pas en appliquer davantage), récupérez vos jetons Action, dévoilez une nouvelle carte Ténèbres (qui déplace le Vortex sur le plateau et génère des Ombres) et commencez une nouvelle journée.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que la dernière quête a été accomplie, que toutes les ombres ont été éliminées du plateau et que le Vortex a été détruit dans un ultime combat de toutes les héroïnes unies. Vous la perdez cependant si la pioche de cartes Ténèbres est vide ou que votre groupe n'a plus d'endurance.

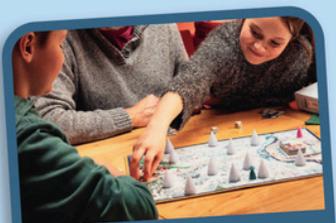
S. W.



Découvrez des trésors magiques !

LA FORÊT ENCHANTÉE

HIVER AU PAYS DES CONTES



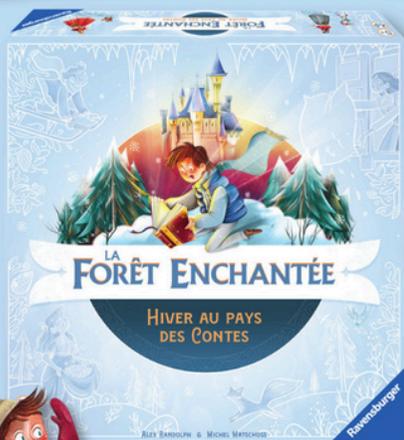
Un jeu en famille pour faire rêver petits et grands



Avec les plus beaux contes d'hiver du monde entier



Des petits arbres blancs et brillants comme la neige



Plongez dans le monde magique de la Forêt Enchantée !

La Forêt Enchantée vous emmène en voyage à travers les contes féerique de votre enfance. Partez à la recherche d'objets et de personnages cachés dans le royaume. Essayez de les retrouver et de les ramener le plus vite possible au château ! La Forêt Enchantée au pays des contes est un jeu de société pour toute la famille. Vous devrez faire preuve d'une bonne mémoire et d'un peu de chance pour espérer remporter la partie !

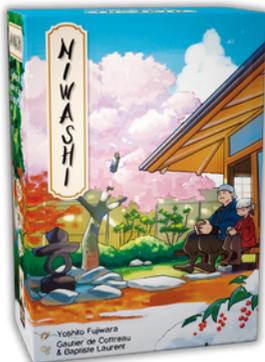


5+

2-6

30-45'

Ravensburger



Niwashi

Vous êtes deux jardiniers chargés de l'entretien du Nantoka-Ji. Suivez les instructions du moine pour remplir les objectifs. Ensemble, construisez un jardin en silence. À tour de rôle, placez une tuile ou donnez des indications via la Lanterne, car il est interdit de communiquer directement.



King of Tokyo Duel



King of Tokyo Duel est un jeu de dés pour deux joueurs dans la lignée du classique King of Tokyo. Choisissez votre monstre au pouvoir unique et lancez de nouveaux dés pour attirer les jetons de renommée et de destruction vers vous... ou écrasez votre rival avec de nouvelles cartes de pouvoir spéciales pour devenir le roi ultime de Tokyo !



Naishi



Dans Naishi, développez votre territoire en obtenant des structures et des personnages influents pour gagner en renommée. La loi du Shogun vous interdit de réorganiser vos cartes, alors saisissez les opportunités et envoyez vos émissaires à la cour impériale pour placer vos cartes efficacement et dominer le territoire le plus prestigieux du Japon.



Yokohama



Dans Yokohama, les joueurs incarnent des marchands ambitieux parcourant la ville pour obtenir des contrats avec des ministres étrangers, collecter des marchandises importées et établir des réseaux commerciaux pour réussir.





Kyoto no Neko

Dans Kyoto no Neko, vous incarnez des chats explorant Kyoto à travers des scénarios indépendants. Remplissez des missions variées : se lier d'amitié, combattre un chat errant ou encore voler de la nourriture. Les joueurs évoluent, développent des compétences et accèdent à de nouvelles zones en grim pant sur les buissons et les toits.



Ninjan



Dans Ninjan, recrutez les meilleurs ninjas pour votre équipe à travers des batailles de pierre, feuille, ciseaux. Posez vos cartes au bon moment et déjouez vos adversaires pour obtenir leurs recrues. Anticipez chaque tour, planifiez vos actions et tentez de deviner les mouvements de vos opposants pour l'emporter.



Nekojima



À Nekojima, « l'île aux chats », les joueurs installent des poteaux électriques pour alimenter les quartiers animés. Ils doivent placer ou empiler des poteaux sans que les câbles se touchent, tout en évitant de faire tomber la structure. Un jeu d'adresse et de concentration sur une île peuplée de curieux chats.



Tengu



L'espiègle Tengu a caché les jouets des Yokai dans la forêt. Les joueurs et joueuses doivent donc coopérer pour aider les Yokai à retrouver leurs jouets. Dès que chaque Yokai a retrouvé ses trois jouets, la partie est gagnée.



Kitsu



Seul ou en équipe, associez vos cartes pour faire progresser votre Kitsune sur la piste de la Sagesse. Les Kitsune sont divisés en 2 clans : Zenko (cartes bleues) et Yako (cartes orange). Un clan vous sera attribué dès le début de la partie, mais vous devrez faire avec les cartes des deux clans pour l'emporter.





Auteur(s)	Corentin Brand
Illustrateur(s)	Sylvain Repos
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Kaijūs, Mechas
Mécanisme(s)	Affrontement
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Quand vous volez une carte 3 à un adversaire, grâce à un effet de vol ou à un double, défaussez la carte et prenez un jeton Blessure.

Vous pouvez alors ajouter des cartes à votre main parmi les 8 cartes face visible sur la table : 1 carte correspondant à la somme ou à la différence des deux dés, 1 ou 2 cartes correspondant aux faces des dés, ou rien si le résultat des dés ne permet pas de remplir ces conditions. Si vous prenez ainsi une carte 8, prenez également en main toutes les cartes 8 visibles sur la table.

C'est alors à la personne suivante de jouer.

Fin de partie

La partie s'achève quand la pioche est vide. Calculez votre score en additionnant les points de vos Kaijūs en main, 15 points par Mecha et 15 points pour la personne avec le plus de cartes en main, puis perdez 3 points par jeton Blessure. Vous remportez la partie si vous avez le plus de points.

S. W.



À l'aide de vos dés et de vos Kaijūs, tenter de rallier les Mechas à votre cause et de choisir au mieux les prochains monstres à invoquer ou à garder dans votre armée afin d'obtenir le plus grand potentiel de destruction !

Comment jouer ?

Au début de la partie, piochez des cartes Kaijūs jusqu'à totaliser une valeur totale de 10 au moins : c'est votre main de départ.

À votre tour, lancez les 2 dés. Si vous obtenez un double et que la carte Mecha correspondant à ce double se trouve sur la table, prenez-le dans votre main, et si c'est un adversaire qui le possède, prenez dans votre main une carte au hasard de la sienne en la révélant. Un jeton rappelle qui possède quels Mechas.

Vous pouvez ensuite jouer des cartes de votre main en les défaussant. Cela permettra de relancer les dés, de voler une carte au hasard à un adversaire, d'annuler l'effet d'une autre carte, de prendre la première carte de la pioche, de retourner un dé sur la face de votre choix, ou d'appliquer l'effet de votre choix parmi ces cinq bonus.



FONDATIONS

DE **MAGIC THE GATHERING**



Date de sortie : 15 novembre





Bonjour Antoine, pouvez-vous présenter Corentin en quelques phrases ?

Corentin, c'est un peu le Timothée Chalamet du jeu de société. Après des débuts discrets, il commence à orner les affiches des plus belles productions ludiques. Il ne fait pas de bruit (sauf en stream peut-être ?) mais il travaille sans relâche sur une multitude de projets en parallèle, engrangeant les collaborations en co-autorat. Son enthousiasme et son dynamisme ont été le moteur d'un grand nombre de projets... et le seront encore sans aucun doute !

Pouvez-vous présenter le jeu Takenokolor en une phrase ?

Takenokolor, c'est la pause botanique colorée dans la grisaille des jeux plus sérieux. Jouable dès le plus jeune âge, en une quinzaine de minutes, c'est un petit snack sucré à partager en famille !

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

Je ne saurais pas dire quand le projet a débuté. Avec Corentin, nous voulions faire un jeu pour les enfants dans l'univers de Takenoko car le jeu original n'est pas si simple que ça alors que son univers parle aux plus petits des pandas.

Nous avons réalisé de nombreux prototypes (de mémoire, une version light de Takenoko, un jeu de jardinage, un jeu de course, et j'en oublie d'autres certainement) jusqu'à ce que cette idée de feutres à rouler pointe le bout de son nez. C'est Corentin qui a débarqué avec cette proposition, un beau matin, à La Cafetière où nous travaillons tous les deux.

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

Celui qui me vient immédiatement en tête, c'est **Trek 12**, co-créé avec Bruno Cathala. J'aime beaucoup les Roll'n'write et celui-ci propose, en plus de sa mécanique de sélection des dés originale, cette dimension évolutive que j'aime particulièrement. Je me souviens avoir été immédiatement emballé par le prototype. Et la deuxième boîte est encore mieux que la première !





Pouvez-vous présenter le jeu Takenokolor en une phrase ?

Takenokolor c'est ce moment zen, rafraichissant et coloré du dimanche après-midi (pluvieux ou pas) en famille !

Quel a été le rôle d'Antoine sur le développement du jeu ?

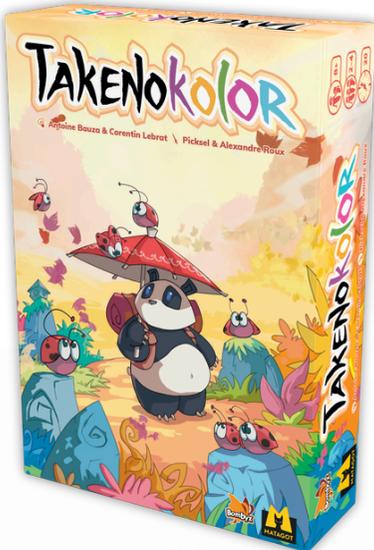
Ce jeu a une longue histoire. Le prototype a eu plusieurs formes très éloignées de celle que vous aurez en main. C'est sûrement dû à Antoine qui n'a cessé de remettre en question la proposition faite aux joueurs à chaque itération du prototype afin d'arriver à un résultat qui leur plairait et qui nous satisferait pleinement.

Quel est le jeu de la ludographie d'Antoine que vous préférez ? Pour quelle raison ?

Difficile de les départager mais j'opterais pour **Tokaido** qui, à chaque partie, me procure une sensation de zénitude. C'est aussi un prototype que j'ai suivi dans mes jeunes années d'auteur puisque, en 2011, j'ai accompagné Antoine à la remise des prix du Concours international des créateurs de jeux de société où Tokaido a été primé.

Bonjour Corentin, pouvez-vous présenter Antoine en quelques phrases ?

Antoine c'est un peu le Robert De Niro du monde du jeu de société. La force tranquille du game design. Dans ses jeux, rien n'est laissé au hasard, tout est réfléchi. Je pense qu'Antoine est un parfait exemple à suivre pour toutes et tous voulant se lancer dans la création.



TAKENOKOLOR





UnBOXed
OPEN
ZE
BCUATE
 DISPONIBLE



Auteur(s)	Jordan Sorenson
Illustrateur(s)	Nastya Lehn
Éditeur(s)	Don't Panic Games
Thème(s)	Jeu, Archéologie
Mécanisme(s)	Déduction, Coopération
Âge	12+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 4

Manipulez bien tous les éléments non textuels, consultez éventuellement l'indice relatif à chaque question, jusqu'à vous sentir prêt à répondre après avoir discuté entre vous pour aboutir à des conclusions communes. Vous aurez pu définir avant chaque fouille un niveau de difficulté correspondant à un nombre d'indices que vous pouvez consulter : au-delà de ce nombre, les indices vous feront perdre des points.

Fin de partie

Quand toute l'équipe s'est accordée sur une réponse à chaque question, comparez vos réponses aux solutions. Chaque bonne réponse vaut 3 points, ou 2 points si vous admettez qu'elle est correcte mais manque de précision. Quand vous aurez fini les 10 sites, additionnez le score de chaque site et comparez-le à une échelle de scores pour voir si vous êtes testeur de jeux ou génie de la ludologie !

S. W.

Comment les archéologues reconstituent-ils les règles des jeux anciens sans aucun document textuel pour les guider ? Dans **Unboxed**, 10 sites de fouilles ont permis d'excaver le matériel de dix jeux de société, à vous de tenter de comprendre comment ils fonctionnaient en tentant de déduire les liens entre les éléments !

Comment jouer ?

Commencez par choisir l'un des 10 sites de fouilles, lisez son introduction et prenez le matériel indiqué. Surtout, lisez les questions qui vous sont posées, et qui vous donneront de grands indices pour tenter de deviner dans les grandes lignes comment ce jeu mystérieux pouvait se jouer, de déduire les règles uniquement à partir des cartes et des jetons dont vous disposez. Il ne vous faudra ainsi pas nécessairement déduire tout le système de jeu dans les moindres détails, mais par exemple pouvoir expliquer à quoi ressemble la mise en place optimale du jeu, ce qu'on fait à son tour, quand la partie se termine et comment désigner la personne victorieuse.





COLT EXPRESS

JOYEUX 10^e ANNIVERSAIRE

Dans *Colt Express*, les joueurs incarnent des bandits "desperados" qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Qui obtiendra le titre d'As de la gâchette à la fin du jeu ? Qui aura le plus gros butin ?

Chacun a sa propre personnalité, mais au bout du compte, tous n'ont qu'un seul but, celui de réunir le plus gros magot pour lui-même en détroussant les passagers avant que le train n'arrive en gare.

Parfait pour jouer avec TOUTE la famille



10+
2-7
40'



KIDS EXPRESS

DÉGOMMEZ LES BANDITS ET SAUVEZ LE TRÉSOR !

Kids Express est un jeu coopératif pour les enfants, qui plaira aussi aux plus grands. Joyeux mélange d'adresse et de travail d'équipe, il séduira dès l'installation avec son magnifique matériel 3D.

Pour les petits enfants



5+
1-4
15'



10+
2-4
10' par personne



ARCTIC

Dans *Arctic*, essayez d'observer le plus d'animaux possible dans le paysage arctique qui s'offre à vous. Constituez une pile en récupérant des cartes Animal, utilisez les pouvoirs qu'elles vous apportent, et tentez d'amener sur la banquise votre animal totem, le tout pour marquer le plus de points possible !

Un petit jeu de cartes malin et addictif



Auteur(s)	Christophe Raimbault
Illustrateur(s)	Jordi Valbuena
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Western
Mécanisme(s)	Programmation
Âge	10+
Durée	40'
Nombre de joueurs	2 - 7

Joyeux 10e anniversaire est une extension pour le classique **Colt Express** (Spiel des Jahres et As d'or – Jeu de l'Année en 2015), qui célèbre les 10 ans du jeu en apportant aussi bien des nouveautés mécaniques que des améliorations matérielles !

Matériel

L'extension propose déjà de deluxifier le matériel du jeu de base avec 17 pions Personnage et 60 jetons Butin imprimés en bois.

Personnages

Elle inclut également deux nouveaux personnages, Al

Patron et Mary Pumpinks, avec tout le matériel correspondant. Le premier commence avec deux bourses au lieu d'une et peut acheter une carte Action adverse pour l'effectuer aussi. La deuxième est un bandit automate redoutable, qui ne monte jamais sur le toit, peut attirer tous ses adversaires et même le marshal, avec qui elle peut changer de place, pour essayer de finir la partie plus riche que les autres.

Modules

Vous pouvez ajouter à votre paquet de cartes Action un coup de poing spécial qui ne déplace pas le bandit ciblé vers un autre wagon mais le fait changer d'étage.

Le wagon Circus comporte deux malles de clown face cachée, l'une valant 1000 dollars et l'autre... rien, tandis que le cou de la girafe vous permet de changer d'étage.

Le wagon Pompe se place devant la locomotive. Il ne peut contenir qu'un bandit (le dernier qui y entre). À la fin de la manche, si un bandit s'y trouve, le wagon est déplacé à l'autre extrémité du train, et à l'insu de vos adversaires, vous cachez votre bandit sous le wagon de votre choix pour ne le révéler qu'au début de la prochaine phase d'action !

S. W.







Auteur(s)	Paul Dennen
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Western, Animaux
Mécanisme(s)	Placement de tuiles, Draft
Âge	13+
Durée	45' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans l'Ouest sauvage, construisez votre colonie en draftant des tuiles, et exploitez ainsi des mines, terrassez des bandits, regroupez vos vaches ou construisez des villes pour finir en tête !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, gagnez autant d'or qu'indiqué par votre marqueur de mine. Puis effectuez un nombre de rounds de draft déterminé par le plateau Score.

Lors d'un round de draft, commencez par lancer tous les dés et par les placer sur les éventaires de tuiles (les plateaux centraux) en fonction de leur valeur, à droite et à gauche pour les dés Prairie à 20 faces, sur la rivière pour les dés Rivière à 8 faces. À tour de rôle, choisissez une tuile dans une ligne où se trouve un dé Prairie ou une colonne où se trouve un dé Rivière, payez son coût, retirez le dé, et placez la tuile dans votre colonie (votre plateau personnel). Les tuiles peuvent être pivotées et retournées, mais jamais recouvrir de vache, pré, colline ou mine, et chacune doit être reliée à au moins une autre par au moins un côté. En recouvrant une pioche, faites avancer votre marqueur de mine, qui vous permettra également d'obtenir un partenaire (octroyant des points en remplissant ses conditions). Vous pourrez également

gagner des balles, pépites ou allées. En étendant un pâturage pour qu'il comporte 3 vaches ou plus, vous pouvez les attrouper pour gagner des points et obtenir un bonus. Si vous placez un shérif qui a un bandit en ligne de mire (sur sa ligne ou colonne sans que sa vue soit bloquée) et que vous possédez une balle, vous pouvez abattre ce bandit. En outre, si vous recouvrez toutes les cases d'une ville, vous la construisez et gagnez les points correspondants. Une fois que vous avez effectué tous les rounds de draft, l'année s'achève avec un affrontement : regardez combien vous avez de bandits non abattus dans votre colonie et gagnez des points si vous en avez le moins (mais ajoutez un bandit dans vos collines) ou perdez-en si vous en avez le plus. Commencez alors une nouvelle année.

Fin de partie

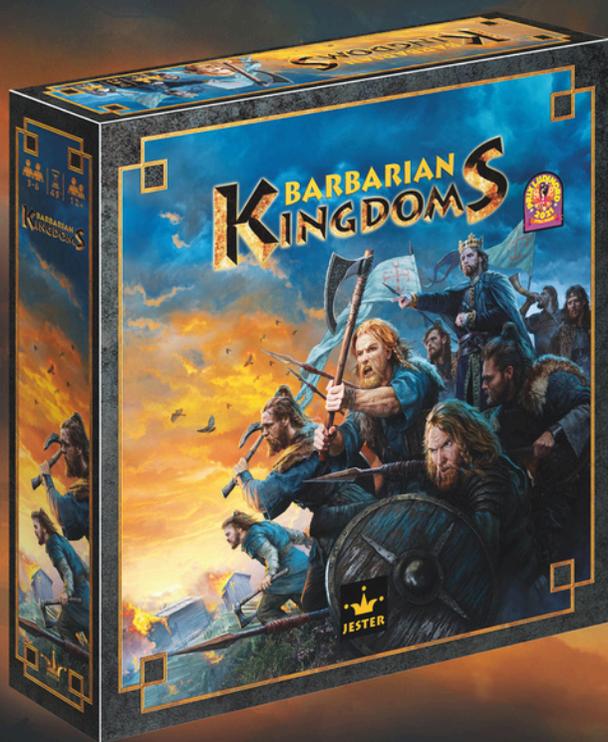
La partie s'achève à la fin de la quatrième année. Perdez des points pour les fers à cheval non recouverts, ajoutez à votre score des points pour les bandits abattus, les bâtiments à objectifs, les sets d'as collectés, les mines, les objectifs personnels des partenaires, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.



Christophe Lebrun
Illustré par Sergey Shikin et Aurélie Lebrun

BARBARIAN KINGDOMS



CONQUÊTE, BLUFF ET ASYMÉTRIE
QUI DOMINERA L'OCCIDENT ?



Déjà disponible !





FESTIVAL
OPEN
BOUATE
DISPONIBLE

Auteur(s)	Grégory Gard
Illustrateur(s)	Melody Leblond
Éditeur(s)	Scorpion Masqué
Thème(s)	Feux d'artifice
Mécanisme(s)	Placement, Collection
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

À votre tour, vous avez le choix de prendre un jeton Feu d'artifice au sommet de la pile à votre droite ou à votre gauche pour la placer sur une case de votre plateau (y compris au-dessus d'autres jetons), ou de prendre la carte Objectif au sommet de l'une des 4 piles au centre de la table pour la placer à gauche de votre plateau (dans la limite de 6 cartes ainsi réservées). Vérifiez ensuite si vous avez rempli les conditions de vos cartes Objectif à gauche de votre plateau (le cas échéant, placez-les à droite) ou des 4 tuiles Spectateur au centre de la table (dont la face est définie aléatoirement lors de la mise en place – prenez-les alors devant vous).

Fin de partie

La partie s'achève lorsque quelqu'un achève sa sixième carte Objectif, ou qu'une pile de jetons Feu d'artifice est vide. Additionnez alors les points des objectifs réalisés, des tuiles Spectateurs, 1 point par niveau de hauteur des feux d'artifice de votre couleur sur votre plateau, et des feux d'artifice de votre motif sur votre plateau. La personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.

C'est l'occasion de faire briller votre ville (Montréal, Venise, Le Caire, Sydney, Tokyo, Londres, Agra ou Paris) en organisant dans son ciel le feu d'artifice le plus cohérent avec l'identité de la ville, le plus haut et le plus susceptible d'attirer des spectateurs !

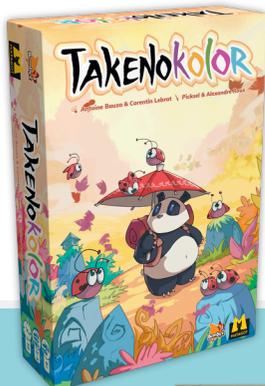
Comment jouer ?

Prenez le plateau correspondant à la ville de votre choix avec la carte Objectif de départ à sa couleur et placez la pile de jetons Feu d'artifice de cette couleur entre votre voisin de gauche et vous.



Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



TAKENOKOLOR

Jouez à ce jeu maintenant



Dans Takenokolor, vous aménagez une bamboueraie en coloriant des sections de bambou. À chaque tour, un joueur lance quatre crayons de couleur et en choisit un. Les autres choisissent parmi les restants, puis tout le monde colorie en fonction du crayon et du symbole sélectionnés. Qui créera le plus beau jardin ?



Dans Festival, créez le plus beau feu d'artifice en plaçant et empilant des tuiles sur votre plateau pour marquer un maximum de points. Choisissez une tuile de feu d'artifice ou une carte d'objectif. Plus vous empilez de tuiles, plus vous gagnez de points. Attirez les spectateurs pour hisser votre ville au sommet du podium.

FESTIVAL

Jouez à ce jeu maintenant





**STAR
WARS**

UNLIMITED



CRÉPUSCULE DE LA RÉPUBLIQUE

DISPONIBLE





Auteur(s)	Stefan Dorra
Illustrateur(s)	Cynthia Alvarez, AdvocArt
Éditeur(s)	Schmidt Spiele
Thème(s)	Pirates
Mécanisme(s)	Plis
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 6

Chaque joueur joue une carte de sa main pour participer au pli en cours, qui inclut également les cartes laissées au centre de la zone de jeu. Une fois toutes les cartes jouées, les joueurs vérifient si une ou plusieurs couleurs ne comportent qu'une seule carte dans le pli. Ces cartes « solitaires » sont placées au centre de la zone de jeu et n'ont aucun effet pendant ce pli. Ensuite, pour chaque couleur avec plusieurs cartes, le joueur ayant joué la carte de la plus haute valeur dans cette couleur déplace son pirate correspondant d'une case vers le haut sur sa planche. À l'inverse, celui ayant joué la plus faible valeur déplace son pirate d'une case vers le bas. Si un pirate dépasse la planche, vers le haut ou le bas, il tombe à l'eau et est éliminé pour la manche, ne scorant ainsi aucun point.

Fin de partie

Une manche se termine après que toutes les cartes ont été jouées. Les joueurs calculent leurs points en fonction de la position de leurs pirates sur la planche, sauf pour ceux tombés à l'eau qui ne rapportent rien. Le jeu se déroule en autant de manches qu'il y a de joueurs, et celui qui a accumulé le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire.

Pour aller plus loin

Des cartes spéciales viennent bousculer la planification de vos déplacements : le 0 et le 13 permettent de s'assurer un pli, alors que les 5 et 8 permettent de doubler le déplacement des pirates.

Skull Queen est un jeu de plis où les joueurs incarnent des pirates cherchant à déplacer leurs pirates sur une planche, tout en évitant de les faire tomber à l'eau. Les joueurs tentent de faire avancer leurs pirates vers des cases de haute valeur pour marquer le plus de points à la fin de la partie.

Comment jouer ?

Au début de chaque manche, toutes les cartes sont distribuées équitablement entre les joueurs. Les cartes sont numérotées de 1 à 12, réparties en quatre couleurs. Après la distribution des cartes, chaque joueur choisit quelle face de sa planche utiliser pour la manche : l'avant, où les cases rapportant le plus de points se trouvent en haut, ou l'arrière, où les valeurs élevées sont en bas. Les joueurs placent ensuite leurs pirates sur les cases de leur planche en prévision des déplacements à venir.



ACRY 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 bleue.

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

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

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

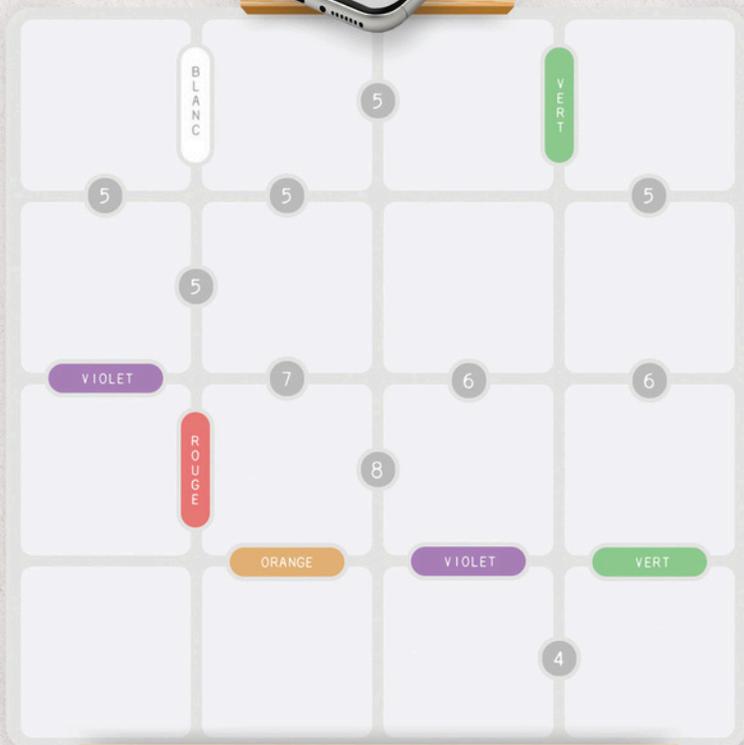
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

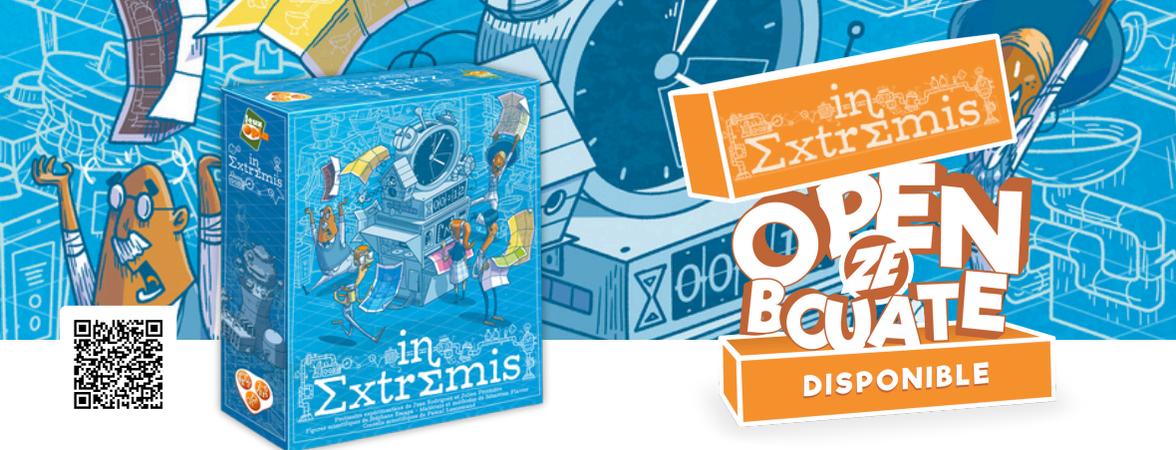
$$\text{ORANGE} = \text{jaune} + \text{rouge}$$

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

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



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



Auteur(s)	J. Prothière, J. Rodriguez
Illustrateur(s)	Stéphane Escapa
Éditeur(s)	Jeux Opla
Thème(s)	Sciences
Mécanisme(s)	Coopération
Âge	10+
Durée	12' / par expérience
Nombre de joueurs	2 - 6

Dans **In Extrémis**, les joueurs forment une équipe de scientifiques du GIETE (Groupement Intergouvernemental d'Experts de la Transition Énergétique) chargé de fournir à une I.A. les données nécessaires pour gérer la transition énergétique. Ce jeu coopératif et évolutif propose 16 expériences à réaliser, avec des règles qui se complexifient au fil des parties.

Comment jouer ?

La partie débute avec la mise en place de l'expérience. L'I.A., représentée par un smartphone, est installée au centre de la table. Chaque joueur reçoit 3 cartes (qui représentent des projets de machines à construire pour produire de l'énergie), tandis que le reste des cartes constitue une pioche centrale.

À chaque tour, l'I.A. appelle un joueur. Ce joueur doit poser une carte devant un onglet (qui représentent un territoire avec une ressource disponible et une quantité d'énergie à fournir à la population) ou la défausser dans la Broyeuse à papier. Après chaque action, l'I.A. appelle un autre joueur. Les joueurs peuvent piocher à tout moment, tant qu'ils n'ont pas plus de 3 cartes en main.

Pour valider un onglet, il faut que la somme des cartes atteigne ou dépasse la valeur demandée. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que tous les onglets soient validés ou que le temps imparti soit écoulé.

Si le temps expire avant validation, la manche est perdue. Sinon, un débriefing a lieu, où les joueurs vérifient si la somme des cartes pour chaque onglet correspond bien à la valeur demandée. Si la somme est inférieure, la partie est perdue. Si elle dépasse, la dernière carte jouée est envoyée dans la Machine à polluer ainsi que les cartes Carbotron (jokers).

Entre chaque manche, toutes les cartes jouées, défaussées ou en main sont mélangées avec la pioche. On ajoute des cartes Pollution totale pour chaque carte présente dans la Machine à polluer, rendant les prochaines manches plus difficiles.

Fin de partie

La partie se termine de deux façons. Si les joueurs valident les 3 manches de l'expérience, celle-ci est gagnée. En revanche, si le temps imparti est écoulé, si le seuil de pollution critique est atteint, ou si la somme des cartes posées devant un onglet est inférieure à la valeur demandée, la partie est immédiatement perdue.





BIENVENUE DANS...

**OFFREZ À VOS ENFANTS
DES MOMENTS DE
BONHEUR EN BOÎTE !**



LE MONDE...

**METTEZ VOS ESPRITS
EN ÉBULLITION ET
GAGNEZ ENSEMBLE !**



DU JEU !

**DÉFIEZ-VOUS SANS RELÂCHE
POUR DÉCROCHER
LA VICTOIRE !**




blue orange™



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

Je suis auteur de jeux de société depuis une petite dizaine d'années. Dans ma création, je cherche à proposer aux joueurs un cadre dans lequel ils peuvent développer des relations positives entre eux, empouvoirantes. Plus précisément, je cherche à proposer un espace où les joueurs passent alternativement d'une posture de leader à une posture d'écoute, à leur donner l'occasion de se sentir en capacité dans un temps d'entraide, de solidarité. C'est ainsi que, naturellement, la plupart de mes jeux sont coopératifs.

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

Je suis auteur de jeux depuis des lustres. Je crée quasiment toujours des jeux avec au moins un complice. Avec eux j'ai déjà commis quelques jeux, le plus souvent coopératifs : **Sur le Fil**, **Tracks**, les **Cartzzles**, **Silex and the city**, **Décrocher la Lune**, **Les Poilus...** et il y a longtemps : **Élixir**, **Tic Tac Boum...** La recherche de sens me préoccupe. Je ne travaille sur un concept que si j'envisage quelque chose qui transcende un peu le simple aspect ludique. L'amusement n'est qu'un des rouages d'une ambition plus grande. Avec **In extremis** j'ai été servi !

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

Je fus chercheur en Biologie et depuis 13 ans je ne me consacre qu'au jeu, par le biais de la maison d'édition Jeux Opla que j'ai créée alors. Je suis l'auteur de bon nombre des jeux édités par Opla, et ai

agrandi le champ des possibles avec des copains comme Juan et Julien ! Et d'autres ! Je recherche dans mes jeux, comme auteur et éditeur, à proposer avant tout du sens au joueur. Je tiens à ce que le jeu fini représente un tout qui signifie quelque chose de profond, et qui ne puisse en aucun cas être perçu comme un assemblage d'éléments mécaniques, visuels et thématiques. Dans cette entreprise, nos jeux étant 100% fabriqués en France, la contrainte de faisabilité matérielle est un paramètre important à prendre en compte dans la création du jeu !

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu **In extremis** ?

Juan : J'ai vécu 10 ans à Tours et je ne ratais aucun spectacle du Point Ô à St-Pierre-des-Corps (c'est là qu'occie le POLAU, le Pôle arts & urbanisme). Je connaissais déjà le travail d'Angélique Cormier et le Soundpainting qu'elle m'a fait découvrir. Le TSO (Tours Soundpainting Orchestra) qu'elle dirigeait proposait des concerts dans des ateliers pendant la fabrication de papier peint, ou sur un chantier en cours avec les pelleteuses et foreuses et musiciens... Pierre-Adrien, chef d'orchestre, compositeur et artiste numérique s'occupait, entre autres, quand je l'ai découvert, de régler des capteurs pour enregistrer et rendre visible (quantifiable) l'activité d'artistes qui improvisaient sous la direction d'Angélique. Pascal Lenormand quant à lui donnait du sens en décryptant les situations qu'ils avaient créé dans ces prémices de la conférence-spectacle **Si un watt m'était ôté !** et de ce qui est devenu l'opéra de la transition énergétique **Poésis**. J'ai vécu avec eux un moment magique qui m'a directement inspiré **In Extremis**.

Florent : Dès le début, le développement de ce jeu ressemblait à ce que nous avons vécu avec Julien autour de [kosmopoli:t]. Il m'était donc naturel de m'entourer de nouveau de gens comme Stéphane Escapa et Sébastien Flavier ! Le premier est l'illustrateur de [kosmopoli:t], que je challenge pas mal dans ces projets ! Et dans lesquels il se surpasse. Le second est le développeur de l'appli qui accompagne [kosmopoli:t], avec qui on s'est si bien entendu et qui a été si bon, qu'il ne pouvait en être autrement. Leurs rôles ne s'arrêtent pas à ceux d'illustrateur et de développeur, tant ils ont participé à l'ensemble du projet In extremis, et ont largement mis leurs pattes dans la création de l'ensemble du jeu !

In Extremis - Acte 1 : de l'idée au prototype

Juan : L'idée a donc surgi pendant la sortie de résidence de Si un watt m'était ôté ! La plupart des leviers qui nous semblaient indispensables pour le jeu y étaient déjà présents, partiellement et sous une autre forme, mais la volonté était la même. L'intention et la dramaturgie recherchées étaient identiques dans les 2 médias. C'est donc tout naturellement que nous avons travaillé avec l'équipe artistique pour éclaircir, transposer et consolider les éléments de notre jeu. Un « simple » sablier et quelques cartes ont permis de faire nos premiers tests et de convaincre Florent Toscano du bien-fondé du projet chez Opla. Les besoins s'exprimaient par des demi cartes qui en s'assemblant créaient une demande particulière. Cette version « sablier » a duré quelques mois et a aidé à la mise au point concrète de la démarche et du protocole du jeu, plus qu'à façonner les émotions...

Julien : À Cannes 2020, on se retrouve sur le off avec Juan et il m'expose le spectacle auquel il s'est rendu et le jeu qu'il en a vu. Immédiatement, je suis emballé par le thème de la transition énergétique et la simplicité avec laquelle il a envie d'en parler, par symbolique. Puis comme tout le monde, je me retrouve coincé chez moi (au lieu de partir 3 mois au Japon grrr) et j'ai donc le loisir de laisser fleurir ce projet dans ma tête. En sortie de confinement, j'ai un premier proto à jouer avec Juan et en y jouant, on est de suite confiants de notre piste : ça parle du sujet mais en étant léger dans les règles.

In Extremis - Acte 2 : du prototype à l'édition

Julien : On a tout de suite eu l'envie d'aborder différents sujets qui gravitent autour de la transition énergétique : le pétrole, le nucléaire, la décroissance, la croissance infinie, différents systèmes de gouvernance.



On s'est dit que tout cela, il fallait le distiller progressivement dans une succession de niveaux. À partir du système de base, on a donc cherché à y apporter des règles spécifiques pour parler de tel ou tel point. Cela a été le travail principal pendant plus de 2 ans !

Juan : Quand il a été décidé d'utiliser une application, cela a changé la donne et le jeu en conservant sa base et ses références a pris son envol. D'autant plus que c'est à ce moment que Stéphane, Sébastien et Florent ont commencé à intervenir dans le processus de création. Pascal, sur lequel on s'était appuyé depuis le début a été aussi plus présent. Le potentiel immense de la programmation et l'humour ravageur insufflé par Stéphane et Florent et repris en cœur par tous ont créé une réaction en chaîne qui nous a tous galvanisés...

Florent : Toutes ces phases ne sont pas si scindées, et mordent l'une sur l'autre. Je n'avais jamais développé un jeu aussi lourd, aussi contraignant, pour lequel il fallait être aussi vigilant. Et une si belle occasion de proposer une expérience nouvelle aux joueurs, un jeu engagé et orienté, mais dont l'orientation n'est pas intrinsèque au jeu mais aux joueurs à l'issue d'une partie ! Et que dire des étapes de rédaction, que se soit pour le livret de règles ou toutes les mentions de l'appli, et notamment les centaines de phrases que va vous raconter l'I.A. (ok, c'est pas une vraie I.A...). La

contrainte matérielle de nos caprices made in France module les étapes de création, parfois d'ailleurs en amenant du mieux mécaniquement ! Mais tout de même, quel plaisir que d'envoyer aux fabricants les fichiers définitifs ! Et comme tout est fabriqué désormais à moins de 150 km de chez nous, la production est rapide...

In Extremis - Acte 3 : de l'édition à la boutique

Florent : La flippe et l'excitation. Comme toujours. Un « post-[kosmopolit] » était tellement attendu au tournant, tant ce jeu a conquis les joueurs... On ne devait, on ne pouvait pas se rater. Ça a donc été le moment de centaines de démos du jeu auprès des pros, et ouf : le jeu ne souffre d'aucune comparaison négative vis-à-vis de son grand frère ! Les joueurs sont étonnés, impliqués, embarqués dans cette expérience ludique nouvelle, qui sous ses allures de party-game, est un sacré concentré de sens et d'engagement !

Juan : Les dernières étapes avant la publication sont toujours délicates. Il faut réussir à se projeter et envisager la réaction du public, des prescripteurs, des boutiques... Le titre du jeu a suscité beaucoup de débats et de discussions : Utopies ! pendant longtemps, c'est devenu In extremis (que j'ai longtemps prononcé In extrémiste, va savoir pourquoi ?)... J'ai eu du mal à lâcher, mais finalement je suis très satisfait du titre !

Julien : Sortir un jeu chez Opla, c'est déjà pour moi être sûr qu'il sera entre de bonnes mains, au niveau du sens, au niveau de la cohérence globale, au niveau du suivi du jeu une fois sorti. Néanmoins, sur la fin du processus d'édition, on s'est beaucoup questionné sur l'accessibilité du jeu au sens large : Comment le rendre le plus fun possible ? Les joueurs sont ainsi devenus des volontaires en face d'une I.A. à qui on a pu faire dire tout un tas de trucs plus ou moins drôles.

En quoi l'expertise de Pascal Lenormand, spécialiste en énergie et auteur du livre scientifique, a-t-elle influencé le développement d'In Extremis ?

Juan : Son analyse de la transition énergétique est constitutive du spectacle qui nous a inspiré le jeu. Il était parfaitement cohérent de s'appuyer sur son expertise assez personnelle et parfois surprenante. Il aime bien casser les codes et nous aussi. Nous nous sommes mutuellement reconnus comme hors normes. Ce qui n'empêche pas que tout le contenu scientifique est parfaitement étayé et valide.

Nous avons ensemble construit des expériences qui répondaient à certaines attentes mais aussi d'autres qui peuvent en surprendre plus d'un.

Julien : Les expériences du jeu ont été travaillées depuis l'apport scientifique de Pascal Lenormand, designer énergétique, qui nous a accompagnés sur 3 résidences artistiques. Par exemple, l'expérience Normal Man est sa philosophie de vie : pour une véritable transition énergétique, l'humain doit retrouver sa capacité d'agir dans toutes les dépenses d'énergies et ne plus compter seulement sur la machinerie qu'il a mis en place : déplacement, chauffage, alimentation, etc.

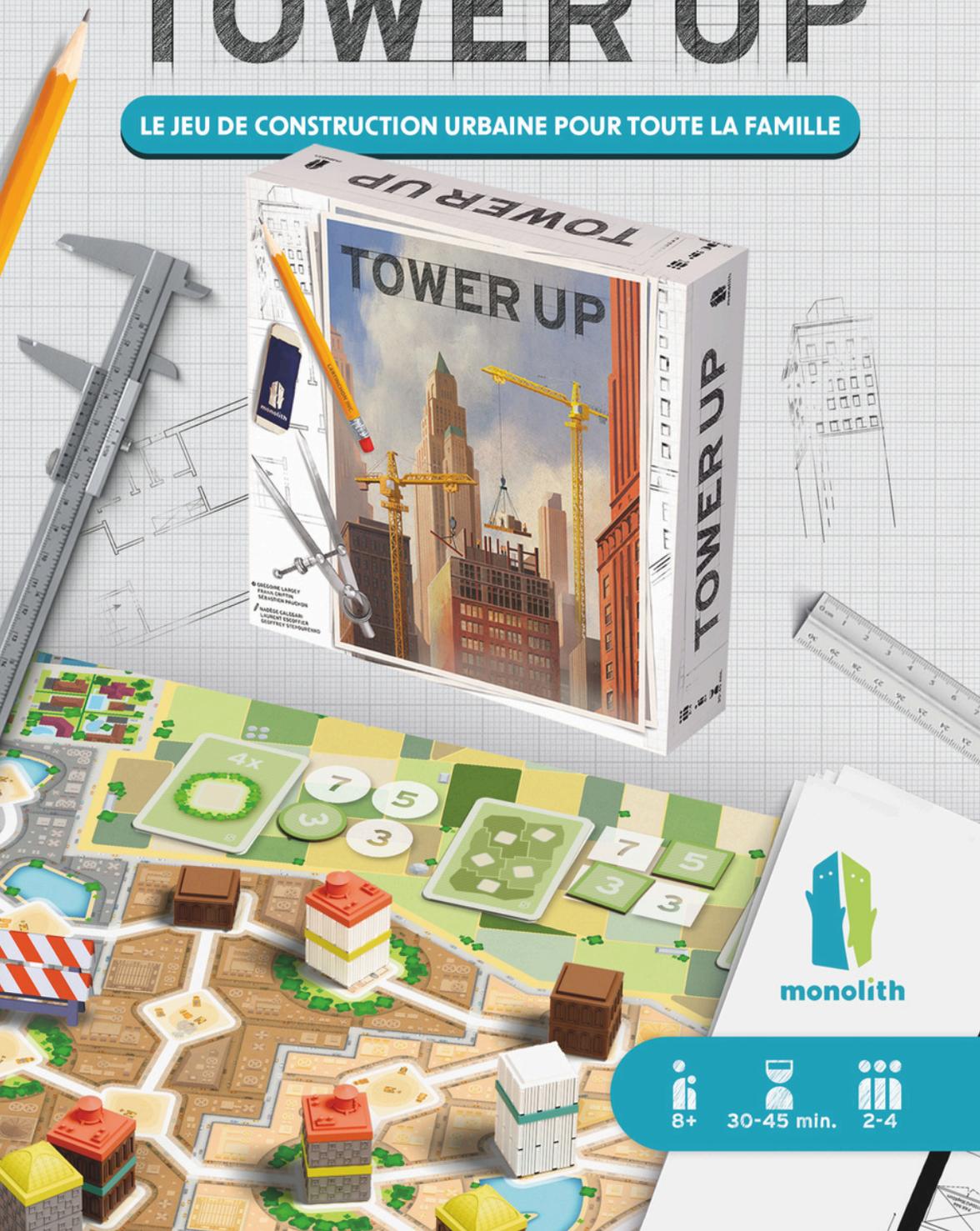
Florent : Rencontrer Pascal a été fort, pour le jeu et pour nous. Pour moi assurément ! Les échanges ont toujours été hyper constructifs, il a apporté tellement de sens au jeu. On a su se nourrir mutuellement de nos compétences, de nos savoirs, et c'est clairement de là qu'est née petit à petit la narration du jeu. J'adore mettre de la science dans un jeu, et j'adore que ce ne soit pas plombant. Ceci est facilité quand les experts avec lesquels on travaille sont ouverts et acceptent le niveau d'abstraction minimal que demande un jeu, ainsi que les besoins d'une narration pouvant être en diagonale : c'est un jeu !

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

Dès les prémices de la création nous savions qu'un sablier serait indispensable. Dans le spectacle l'écoulement du temps est une donnée cruciale et participe de la tension engendrée. Cette tension exprime aussi l'urgence à prendre les bonnes décisions avant qu'il ne soit trop tard ! Bref, pas de jeu sans sablier. Florent était d'accord... Il a cherché, cherché un sablier... français ! Fidèle à son éthique, il n'était pas question de sablier chinois ! Mais le marché français ne donne plus dans ce type d'écoulement du temps, à un prix raisonnable, en tout cas. Donc d'un commun accord nous avons opté pour un timer sur Smartphone. C'est là qu'on demande à Sébastien Flavier, qui avait si parfaitement réalisé l'application de [kosmopolit] : « Tu peux nous faire un SIMPLE timer ? Comme un sablier, ça sera rapide ! ». Et voilà notre Seb parti dans une galère noire à chaque fois qu'avec Julien nous pensions à une façon de rendre le jeu plus simple, plus fluide... pour le joueur, mais pas du tout pour Seb ! Bravo à lui, il a fait des merveilles !

TOWER UP

LE JEU DE CONSTRUCTION URBAINE POUR TOUTE LA FAMILLE




monolith



8+



30-45 min.



2-4

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



Je suis illustrateur ludique depuis maintenant onze ans. Du coup, je commence à avoir pas mal de jeux à mon actif. Cette année sont sortis Nine, Story Box Aventures (d'un certain Julien Prothière et Alexandre Droit), Linq, Prey Another Day, Château Combo et bien sûr In extremis. Aussi depuis quelques temps, j'ai la chance d'être également dessinateur de BD. J'aime que mes dessins soient dynamiques et colorés, et font montre d'une certaine joie de vivre un peu loufoque. J'aime bien aussi me prendre la tête et me renseigner le plus possible sur mon sujet et donner à mes dessins (souvent des personnages) un trait unique, un détail, ou une référence compréhensible de moi seul.

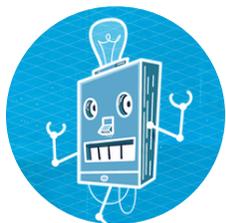
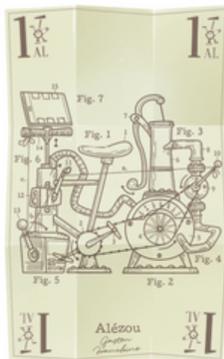
Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur du jeu In Extremis ?

Mon travail sur In extremis (comme cela l'a été sur [kosmopoli:t]) est allé au-delà de la simple illustration. J'ai eu l'envie de m'impliquer d'avantage et la chance que l'on me laisse faire. J'ai pu assister aux premières parties ou presque avec toute l'équipe (il y a 4 ans déjà) où j'ai pu participer aux échanges, et mettre en place, avec eux, la thématique, l'ambiance, la direction artistique.

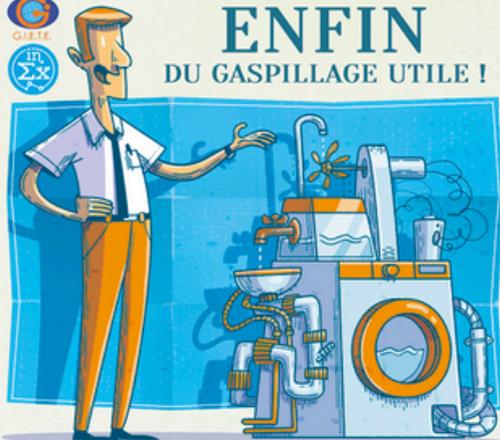
On (et je dis « on » car ce fut vraiment un ensemble d'échanges en mode pop-corn avec tout le monde)... Bref... On a exploré pas mal de pistes différentes, mais l'idée de l'I.A. et des expérimentateurs est très vite apparue. On a donc commencé par les cartes (qui étaient à la base des disquettes, idée vite abandonnée). Puis en parallèle il a fallu s'occuper des illus' de l'appli, et tout ce que cela implique (onglets, boutons, icônes, fonds etc...). Comme sur [kosmopoli:t] il a fallu jongler entre la couverture, les cartes, l'appli et tout le reste, en même temps. Revenir sur les cartes si cela ne fonctionnait pas sur l'appli ou inversement. Et, comme pour [kosmopoli:t] c'est quand enfin l'illustration de couv a été choisie que cela a donné le ton pour le reste. En bref, ce joyeux foutoir a été une aventure intense et merveilleuse de coopération.







LE GIETE vous présente **L'AQUATOUILLE**
ENFIN
DU GASPILLAGE UTILE !



Marre de fermer le robinet en vous brossant les dents ?
AQUATOUILLE transforme le gaspillage en ressource !

Qui a dit que la restriction était un eco-geste ?

L'eau, c'est la vie.

Ouvrez vos robinets, laissez couler, et **AQUATOUILLE** fait le reste !
Avec moins de 20 m³ d'eau, votre trottinette est rechargée.



Avec **AQUATOUILLE**, c'est plus que la vie :

La transition en un tour de bain avec une énergie renouvelable.



AQUATOUILLE



BON DE COMMANDE

Aquatouille 35 litres 299,99€ Aquatouille 65 litres 599,99€ Aquatouille 65 litres + le kit d'Aquatubes 899,99€

A retourner à l'adresse suivante : GIETE, BP 7502 Belle-Verte Paris Cedex 7
Je règle par : Chèque Bancaire (à l'ordre de GIETE) Carte Bancaire
N° : _____ Expire fin : _____
Cryptogramme : _____ Signature : _____
 M Mme NOM : _____
Prénoms : _____
Adresse : _____
CP : _____ Ville : _____
Si ma commande est égale ou supérieure à 1200€ je reçois un KIT CARBOTRON MINI en cadeau.

Cédric Millet

Pierô

Martin Vidberg

Maud Chalmel

BEHIND



3 UNIVERS, 3 LOGIQUES, 3 TABLEAUX

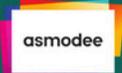
ANALYSEZ
LES TUILES



ASSEMBLEZ
DE FAÇON LOGIQUE

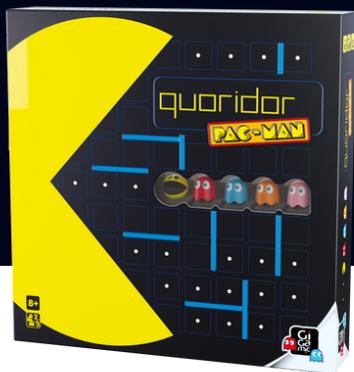


ADMIREZ
LE RÉSULTAT
EN RETOURNANT
LES TUILES



Jouez la démo sur ordinateur : <https://kyf-edition.com/behind/>



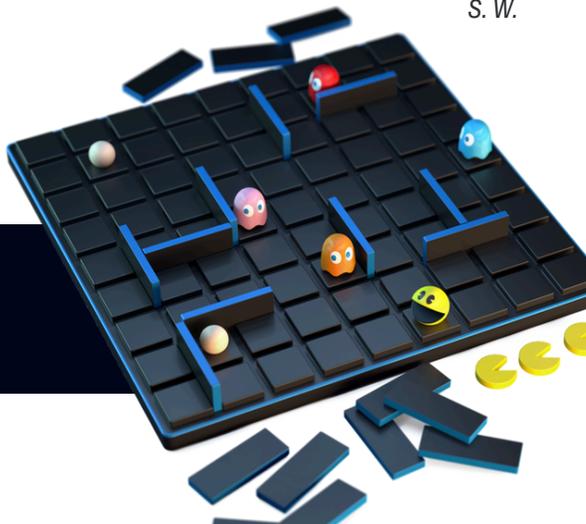


Auteur(s)	Mirko Marchesi
Illustrateur(s)	D'après le jeu vidéo Pac-Man
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Pac-Man
Mécanisme(s)	Déplacement, Blocage
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 5

Variante Pac-Man

Une personne incarne Pac-Man tandis que les autres se répartissent les 4 fantômes (Blinky, Clyde, Inky et Pinky). Placez Pac-Man au centre du plateau où se trouvent déjà des barrières, 4 super Pac-gommes et les quatre fantômes. À son tour, Pac-Man avance orthogonalement de 2 cases, et en atteignant une Pac-gomme, il obtient immédiatement un déplacement de 3 cases supplémentaires. Si pendant ce déplacement bonus il atteint un fantôme, ce fantôme est mangé et retiré du plateau. Après chaque déplacement de Pac-Man, chaque fantôme se déplace d'une case dans la direction de son choix, sans pouvoir s'arrêter sur la case occupée par une Pac-gomme. Mais si un fantôme voit Pac-Man (s'ils se trouvent dans la même ligne sans mur entre eux), le fantôme se déplace de 2 cases à la place. Quand un fantôme se trouve sur la case occupée par Pac-Man, ce dernier perd une vie. Remettez alors le jeu en place avec tous les fantômes (même mangés) et Pac-Man au centre du plateau. Pac-Man remporte la partie s'il mange les 4 super Pac-gommes, et la perd s'il perd trois vies.

S. W.



Cette édition limitée du classique **Quoridor** permet non seulement de jouer à Quoridor avec un matériel soigné tiré de la série Pac-Man, mais intègre également une variante inspirée par le thème du jeu vidéo.

Règles normales (2 ou 4 joueurs)

Faites face à votre adversaire et mettez le personnage de votre choix au centre de la ligne juste devant vous. À votre tour, déplacez votre pion d'une case orthogonalement, sans pouvoir franchir les barrières, ou placez une barrière exactement entre 2 cases où vous le souhaitez sur le plateau, sans pour autant pouvoir bloquer complètement l'adversaire. Vous disposez de 10 barrières en duel, et de 5 barrières à quatre. La première personne qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ remporte immédiatement la partie.





Chez Philibert, en plus des dernières sorties ludiques, nous avons toujours eu à cœur de vous proposer une sélection de jeux classiques. Qui n'a jamais joué aux petits chevaux ou au Tock avec ses parents étant enfant ? Mais malheureusement, ces produits sont souvent peu esthétiques, et rarement produits localement. C'est pourquoi quand les gens derrière Komo se sont présentés à nous pour proposer leurs produits et leur valeurs, nous avons été enchantés !

Komo, c'est une boutique française spécialisée dans la fabrication de jeux de société en bois, d'accessoires en bois pour jeux de rôle et autres objets de loisir créatif. Née de la magie du bois, de la créativité et de la passion de ses fondateurs pour la fabrication artisanale et la narration d'histoires extraordinaires.

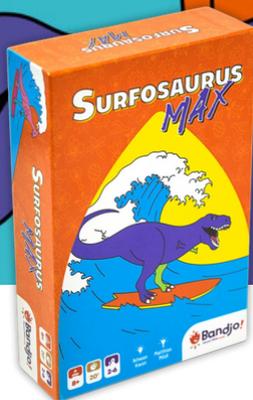
Tous leurs produits sont fabriqués artisanalement avec soin et passion dans leur atelier en Bretagne. Ils mettent un point d'honneur à respecter des normes de qualité pour offrir des produits durables, respectueux de l'environnement et esthétiques. Utilisant des matériaux écologiques et durables dans la fabrication de leurs produits, ils veillent à minimiser leur impact sur l'environnement.

En plus de proposer de sublimes versions en bois des jeux classiques, Komo ce sont aussi des accessoires pour le Jeu de Rôle et pour les jeux de cartes à collectionner. Alors si vous êtes à la recherche de beaux produits, fabriqués localement et par des personnes ayant de belles valeurs, ne cherchez pas plus loin !



Maxime





Surfosaurus MAX
OPEN
 BCUATÉ
 EN PRÉCOMMANDE



Auteur(s)	Ikhwan Kwon
Illustrateur(s)	Matthias Mödl
Éditeur(s)	Bandjo !
Thème(s)	Plage, Dinosaures, Surf
Mécanisme(s)	Combinaisons
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 6

4/5 cartes aux valeurs consécutives et de même couleur, la plus mauvaise consistant simplement dans le plus cartes de plus haute valeur. Si des cartes vous appartenant font partie de la combinaison victorieuse, gardez-les de côté : elles vous rapporteront des noix de coco à la fin de la partie. En cas d'égalité entre plusieurs cartes, gardez-les également mais elles rapporteront la moitié de leur valeur (des demi-noix de coco).

Placez alors sous la pioche les cartes Dino n'appartenant pas aux combinaisons gagnantes, et recommencez une manche en gardant les cartes en main.

Fin de partie

Après 5 à 8 manches (selon votre nombre), comptez vos noix de coco et demi-noix de coco : la personne avec le plus de points remporte la partie.

Envoyez votre équipe de dinosaures faire du surf afin que le spectacle de l'ensemble des dinosaures soit le plus harmonieux possible en correspondant à la combinaison la plus valorisée ! Attention cependant, seuls les dinosaures appartenant à cette meilleure combinaison rapporteront des points à leur équipe...

Comment jouer ?

À tour de rôle, posez l'une des 7 cartes Dino de votre main devant votre planche de surf et piochez une nouvelle carte. Arrêtez-vous quand il a 2 ou 3 cartes devant chaque planche (selon votre nombre). Regardez alors l'ensemble des cartes et calculez quelle est la combinaison de 4 ou 5 cartes valant le plus de points en vous référant au tableau des scores sur le chevalet, la meilleure combinaison étant d'avoir

S. W.



**CHÈRIE, JE VIS
L'EXPÉRIENCE
LA PLUS
EXTRAORDINAIRE...**



Auteur : Rodrigo Rego - Illustrateur : Ryan GOLDSBERRY



**Je suis complètement sous le charme
de SUPERSTORE 3000 !**

Non, ma chérie, pas Supersport 3000,
SUPERSTORE 3000.

S — comme Sensationnel.

Quel moment absolument fabuleux je viens de passer !
C'est comme si je n'avais jamais joué auparavant !

Le but du jeu ? Créer le centre commercial le plus
extravagant de la galaxie et attirer une multitude de
clients.

S — comme Spectaculaire.

Je ne t'ai pas encore parlé des attractions folles
que tu peux construire dans ton centre commercial !
Tu les gagnes en remplissant des objectifs,
et elles rendent chaque partie unique.

S — comme Super Rapide.

Seulement 15 minutes par joueur pour une partie !
Parfait pour jouer entre amis ou en famille.

S — comme Simple.

À mon tour, je n'ai qu'une seule action à faire : choisir
entre ajouter un nouveau magasin à mon centre
commercial ou gagner des crédits.



Ah, et tu sais quoi ? Tous les clients de
SUPERSTORE 3000 sont uniques ! Oui,
tu as bien entendu !

56 jetons de clients différents !

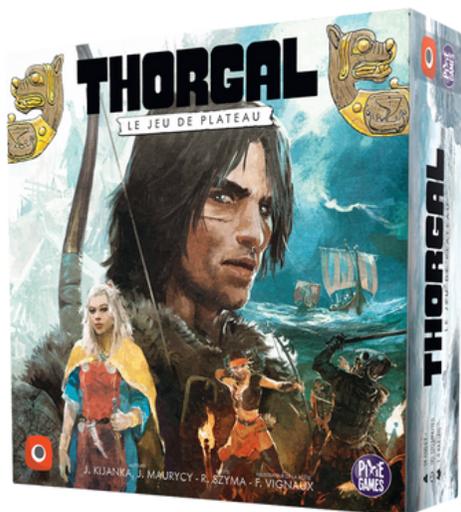
Oui, chérie, promis, on lance une partie
ensemble ce soir. Ou deux. Ou trois !

**NOVEMBRE
2024**

**TEMPS
30
45**

**ÂGE
10+**

**JOUEURS
2-4**



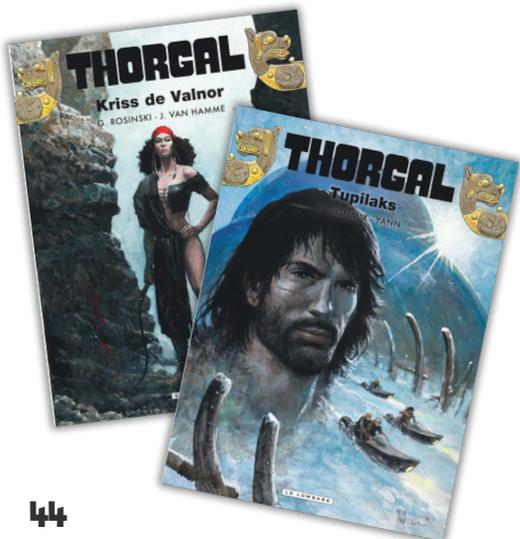
Thorgal, c'est d'abord une série de bandes dessinées créée en 1977 par Jean Van Hamme (également scénariste de XIII ou Largo Winch) et Grzegorz Rosiński (remplacés tous les deux au fil des années) qui connaîtra en novembre... son 42ème volume, en plus d'une trentaine d'albums dans diverses séries parallèles, et sa traduction dans 18 langues en fait l'une des sagas francophones récentes les plus iconiques et les plus connues à l'international.

Outre d'évidentes qualités graphiques et des scénarios captivants par leurs nombreux rebondissements et la possibilité d'événements réellement sombres, le succès de la série s'explique principalement par deux de ses qualités.

D'abord la puissance de ses personnages, pas seulement le héros Thorgal, mais aussi son épouse la princesse viking Aaricia, leurs deux enfants Jolan et Louve, et son ennemie la redoutable Kriss de Valnor. Dans un monde hostile qui n'a de cesse de séparer cette famille, chacun de ses membres aura ses moments de doute, de vulnérabilité mais aussi de courage et de force au point de les rendre assez inoubliables.

Ensuite son univers, qui semble d'abord pseudo-historique en puisant efficacement dans les stéréotypes de la culture viking... avant que l'on découvre que Thorgal est littéralement « enfant des étoiles » puisqu'il descend d'explorateurs spatiaux aux impressionnants pouvoirs, tandis qu'au fur et à mesure qu'avance la saga, les éléments surnaturels voire frontalement mythologiques sont de plus en plus présents. Histoire, science-fiction, magie, mythologie, aboutissent ainsi à un cocktail détonnant, mystérieux, imprévisible, garantissant bien des surprises et rebondissements.

D'un univers aussi riche il est étonnant que l'on n'ait pas tiré plus de jeux qu'un livre-jeu, un point-and-click même intéressant... Bien sûr il y a la difficulté de ne pas simplement adapter l'histoire déjà racontée dans les albums, et de choisir à quel moment des pérégrinations des personnages on situe le cadre, alors que les mutations sont constantes, mais il y avait quelque chose à faire, et l'on ne s'étonnera pas que des propositions viennent de Pologne, où la série est si appréciée et d'où vient le co-créateur et dessinateur Rosiński, avec un jeu de cartes (de Lucrum Studio, bientôt localisé par Don't Panic Games) et un jeu de plateau par Portal Games (et localisé par Pixie Games), un grand nom du jeu narratif qui s'éloigne cette fois de la formule Detective (pourtant déjà ajustée aux licences Batman et Dune) pour un résultat réellement original.



Original déjà en ce que vous choisirez votre aventure parmi 7 récits inédits, trouvant un délicat mais juste équilibre entre immersion dans l'univers riche et épique de Thorgal, aussi bien grâce aux nombreux textes narratifs qu'aux choix demandés et aux objectifs imposés, et une relative légèreté puisque bien sûr il ne s'agit pas de dévier du canon. Le récit choisi a un impact sur le plateau sur lequel vous allez jouer, déployé dans l'atlas des aventures, renforçant le sentiment d'unicité de chaque aventure (qui a aussi un impact sur les cartes Événement et Action).

D'ailleurs, si les premiers récits sont plutôt humains, revenant aux sources d'un Thorgal confronté à une injustice et tentant de la surmonter en sauvant autant de ses victimes que possible, il sera petit à petit question de géants, de technologies improbables et d'étoiles, afin d'embrasser le potentiel thématique de la série que le jeu de société tente de restituer de façon aussi respectueuse et satisfaisante que possible. Il n'est dès lors pas étonnant que les quatre personnages jouables de la boîte de base soient les choix les plus évidents, Thorgal lui-même, Aaricia, Jolan et Kriss, cette fois alliée aux autres, ce qui peut arriver dans les albums, où elle est souvent une antihéroïne à qui on ne peut jamais se fier mais pouvant s'avérer une adjuvante utile, plutôt qu'une simple ennemie. Chaque personnage étant extrêmement asymétrique, de même que dans les albums, ils ne diffèrent pas que par leur histoire et leur caractère mais aussi par des forces très complémentaires.



Parmi les originalités du jeu, on notera un système de blessures en polyominos (et quand on ne parvient plus à en faire rentrer sur notre personnage, il meurt et la partie est perdue, mais ils concernent aussi les combats, avec des dés indiquant de quels polyominos recouvrir les ennemis), un système de voyage en polyominos également, une gestion différenciée de l'expérience de voyage et de combat (évidemment au cœur de la vie de vikings, et des histoires de Thorgal), une piste d'actions de base (se déplacer, combattre, voyager, se sacrifier, collecter, fabriquer, attribuer) dont les modalités dépendent de cartes... que vous pouvez changer en cours de partie...

Ainsi un système qui peut sembler abstrait au premier abord par sa multitude d'icônes, de ressources, de paramètres, d'éléments, parvient-il à si finement thématiser absolument chaque élément que la gestion de ressources immerge complètement dans l'univers de Thorgal, et parvient à produire à la fois un vrai produit dérivé de licence et un vrai jeu de société original.

S. W.





Cyberpunk 2077
**OPEN
 ZE
 BCUATE**
 DISPONIBLE

Auteur(s)	Chiavesio, Schneeberger, Lang, Rugerfred Sedda
Éditeur(s)	CMON
Thème(s)	Cyberpunk, Gangs
Mécanisme(s)	Contrôle, Affrontement
Âge	14+
Durée	90' - 120'
Nombre de joueurs	1 - 4

- activer ses netrunners et lancer une netrun en parcourant la piste Net pour bénéficier du bonus d'arriver, mais en faisant attention au niveau de danger de la case.
- construire une planque pour obtenir la domination sur un district.
- améliorer une carte Combat (piochez 2 cartes Combat amélioré, l'une est défaussée, puis vous défaussez une carte Combat).
- joker (l'action de votre choix parmi les cinq précédentes).

Dans l'univers du jeu vidéo **Cyberpunk 2077**, incarnez des gangs cherchant à dominer Night City. Pour cela, sachez équilibrer recours à la force, établissement dans les districts, exploitation des technologies, en tirant parti des forces de vos unités et des Edgerunners !

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre gang très asymétrique, et par décider de l'histoire que vous souhaitez jouer, en prenant connaissance du contexte narratif, des spécificités de mise en place et des conditions. L'histoire pourra connaître des embranchements en fonction de vos actions. À votre tour, vous pouvez soit activer (en effectuant 1 ou 2 actions), soit récupérer. Pour activer, vous avez le choix entre les 6 actions représentées par vos disques Action :

- activer ses solos (ce qui peut déclencher une Fusillade où la force est aidée par les effets de cartes Combat, menant à des pertes dans les gangs les plus faibles)
- activer ses techies (en saisissant une opportunité si vous possédez un business, ou en engageant une puissante unité Edgerunner si vous contrôlez un fixer).

Au lieu d'utiliser vos disques Action, vous pouvez récupérer vos disques Action, gagner des ressources des districts (plus importantes si vous les dominez) et recruter des unités en fonction du nombre de planques.

Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'un gang atteint 25 points de réputation ou que la condition d'épilogue de l'histoire est atteinte. Le gang avec le plus de réputation remporte la partie.

S.W.



ANTOINE BAUZA CORENTIN LEBRAT LUDOVIC MAUBLANC THÉO RIVIÈRE

DEAD & CELLS

LE JEU DE SOCIÉTÉ ROGUE-LITE

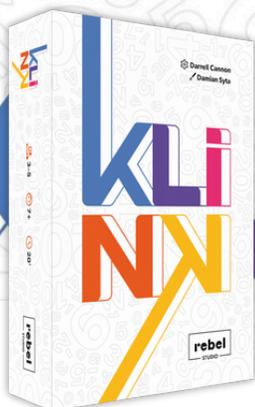


LA RÉFÉRENCE
DU ROGUE-LITE
DEVIENT UN JEU
DE SOCIÉTÉ !



DISPONIBLE DÈS LE 8 NOVEMBRE





Auteur(s)	Darell Cannon
Illustrateur(s)	Damian Syta
Éditeur(s)	Rebel Studio
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Collection
Âge	7+
Durée	20'
Nombre de joueurs	3 - 5

Klink est un jeu de collection où le but est d'accumuler le moins de points possible. Les joueurs doivent choisir avec soin des cartes à faible valeur et/ou créer des combinaisons astucieuses pour annuler des points.

Comment jouer ?

La partie se déroule en plusieurs manches, chacune composée de plusieurs tours. Le joueur commence par prendre deux cartes du dessus de la pioche et les place face cachée devant lui, sans les regarder. Il choisit ensuite une carte à regarder secrètement, puis il décide de garder les deux cartes ou de les passer à un autre joueur.

S'il choisit de garder les cartes, il les place face visible dans sa collection devant lui. Puis, il vérifie si les cartes déclenchent l'effet *Paire éliminée* (deux cartes de même valeur) et/ou *Triade* (suite trois cartes). Si un effet est activé, il suit les règles associées, comme annuler la valeur de certaines cartes ou utiliser une capacité spéciale.

S'il choisit de passer les cartes, il les remet à un autre joueur, qui répétera le processus de choix jusqu'à ce que quelqu'un décide de les garder ou qu'elles soient passées à tous les joueurs.

La manche se termine dès qu'un joueur a 10 cartes ou plus dans sa collection. Chaque joueur compte alors ses points, les cartes face cachée valant 0. Les joueurs ayant le plus de cartes *Numéro* dans leur collection soustraient 10 points.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint 77 points. Le gagnant est celui qui a le moins de points à la fin de la partie.





Star Wars : Rebellion ! Le thème et le meilleur jeu à 2 qui soit pour revivre la lutte de l'empire contre les rebelles, de Dark Vador contre Luke Skywalker ! Un classique indémodable à avoir dans sa ludothèque... et que je n'ai pas !

Jb Le Meeple



Ce que j'aimerais recevoir au pied du sapin cette année ? Un jeu qui, une fois déballé, me permet de jouer immédiatement avec les gens qui me l'ont offert. Fédérateur, rapide et amusant : **Once Upon a Draft** serait parfait !

Aurel Bvt



La saison 3, et peut être la 4 de **Cthulhu : Death May Die !** Pour encore plus de scénarios, plus d'investigateurs, plus de Grands Anciens, plus de folie !!!

Morgane Drine



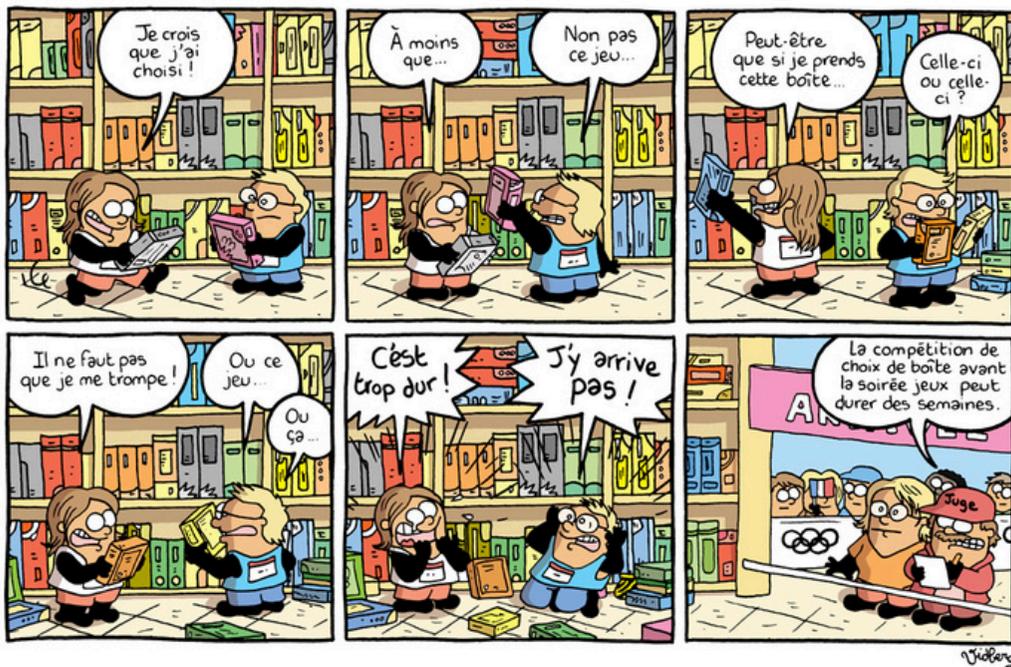
Inventeurs du Tigre du Sud : je veux construire, publier de belles inventions à Bagdad, en plus je vais recevoir Érudits et Voyageurs, des jeux de Shem Philips dont j'ai bien aimé Esdras et Pillards de Scythie.

Roger Allet



Solution de la grille du jeu de
dém^o Acrylic, page 29.

3	2	3	1
2	3	2	4
1	4	4	2
1	4	3	1





MONKEY PALACE



Disponible dans vos boutiques



LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks of the LEGO Group.
©2024 The LEGO Group.





DES JEUX POUR TOUS LES GOÛTS !

