



PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°5 - OCTOBRE 2020



PhiliGraph
Carnet d'illustrateur
The Loop



PhiliBulle
Récit de voyage de
Thibaut Quintens



PhiliNews
Championnat de
Kingdomino 2020

JEU DE DÉMO INCLUS : CLASH OF DECK N°5

DISPONIBLE EN BOUTIQUE EN NOVEMBRE 2020

KINGDOM RUSH

FAILLE
TEMPORELLE



Sommaire

- 4 TOP 10**
Top ventes de Philibert
- 6 PhiliNews**
Le SPIEL Digital
- 8 PhiliNews**
La queen de Kingdomino
- 10 L'avis des Philiboyz**
Kingdomino
- 12 Open Ze Bouate**
Cthulhu : Aux Portes de l'Horreur
- 13 Open Ze Bouate**
Escape Tales : The Awakening
- 14 L'avis des Philiboyz**
Room 25
- 16 PhiliBulle**
Récit de voyage de Thibaut Quintens
- 22 Open Ze Bouate**
Cóatl
- 24 Open Ze Bouate**
Peco Peco
- 25 Open Ze Bouate**
La Mascarade des Frères Grimm
- 26 Open Ze Bouate**
Le Gant d'Infinité
- 28 PhiliBulle**
Discussion avec Rolande Filion
- 30 Open Ze Bouate**
Voyage en Terre d'Ocre
- 32 PhiliTour**
Un p'tit tour chez C.I.E.L.O
- 34 Open Ze Bouate**
Mariposas
- 35 Open Ze Bouate**
Outback
- 36 L'avis des Philiboyz**
Parade
- 38 Jargon Ludique**
Le Draft
- 39 Open Ze Bouate**
Draftosaurus
- 40 Open Ze Bouate**
Clash of Deck - Numéro 5
- 42 Jeu de Démo**
Clash of Deck - Numéro 5

- 46 Archives ludiques**
7 Wonders
- 47 Open Ze Bouate**
7 Wonders - Nouvelle Edition
- 48 L'avis des Philiboyz**
7 Wonders Duel
- 50 Open Ze Bouate**
Cléopâtre
- 52 Open Ze Bouate**
Doudou
- 54 TOP THEME**
9 jeux pour voyager dans le temps
- 56 Open Ze Bouate**
The Loop
- 58 PhiliBulle**
Carnet d'auteurs : Maxime Rambourg & Théo Rivière
- 62 PhiliGraph**
Carnet d'illustrateur : Simon Caruso
- 68 PhiliQuiz**
Quiz de culture ludique
- 72 Open Ze Bouate**
J'y crois pas
- 74 Open Ze Bouate**
ColleXion
- 76 Comment c'était Après**
De Master Mind à Master Word
- 78 Open Ze Bouate**
Master Word
- 80 Open Ze Bouate**
Fish Club
- 81 Open Ze Bouate**
Tatamokatsu
- 82 Open Ze Bouate**
Crazy Tower
- 84 Paroles de joueurs**
Quel jeu emmenez-vous toujours en vacances ?
- 86 L'œil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

PhiliMag n°5

Ce mois-ci, nous vous proposons de voyager. Voyagez dans le monde grâce au récit de Thibaut Quintens, parti pendant deux ans et demi à la rencontre d'habitants de différents pays du monde. Et quoi de mieux que le jeu pour tisser des liens ? Découvrez l'ONG C.I.E.L.O, qui crée des ludothèques dans des quartiers défavorisés de différentes régions du monde. Allez à la rencontre de Rolande Filion, Professeure en Psychologie du jeu au Québec, qui œuvre chaque jour à défendre l'importance du jeu pour tous, grâce au système de classification E.S.A.R. et à la création de ludothèques au Québec et en République démocratique du Congo. Mais peut-être préférez-vous voyager dans le temps. Ne bougez pas, nous avons ce qu'il vous faut ! Cherchons dans nos archives ludiques et arrêtons-nous en 2010, rappelez-vous ce jeu multi-récompensé... C'est trop récent pour vous ? Alors embarquez (à vos risques et périls) à bord de la navette du Dr. Foo, qui vous fera revivre différentes périodes de l'histoire. Alors, qu'attendez-vous ? Montez à bord de notre navette très spéciale ! Mais méfiez-vous quand même, vous pourriez être agréablement surpris... Nous tenons à remercier les différents éditeurs-annonceurs ainsi que Philibert, sans qui ce magazine ne pourrait pas voir le jour. Bon voyage à tous !

Adeline & Léandre

Publication / Régie pub
Grammes Édition
16 place de l'église
44160 Crossac
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

Directrice de publication
Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteur / Relecteur
Siegfried Würtz

Diffusion
Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 10 000 exemplaires.
Imprimé en Union Européenne.

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



1

#1 Unlock ! Star Wars Escape Game

Unlock ! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Dans ce nouvel opus, les joueurs découvrent trois scénarios qui les plongeront dans l'univers de Star Wars. Ils incarnent tour à tour un Rebelle, un Contrebandier et un Espion Impérial.

Parks est un jeu de collection et de placement d'ouvriers rendant hommage aux grands Parcs nationaux américains. Les joueurs y incarnent deux randonneurs qui parcourent les sentiers d'un grand parc national durant les quatre saisons de l'année. L'occasion pour vos randonneurs de : visiter des sites naturels à couper le souffle, observer la faune, prendre des photos, faire des feux de camp...

#2 Parks



2



3

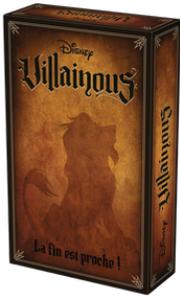
#3 Top Ten

Top Ten est un jeu de communication et d'ambiance coopératif. Répondez tous à l'un des thèmes en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, tentez de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !

#4 Res Arcana - Extension Lux Et Tenebrae

Cette extension ajoute 4 nouveaux lieux de pouvoir, 12 artefacts, 4 mages, 4 monuments et 2 objets magiques. Lux Et Tenebrae permet également de jouer jusqu'à cinq joueurs, d'adapter les règles pour les parties 4 joueurs ou moins, et introduit deux nouveaux types d'objet : les parchemins et les Démons. Nécessite le jeu de base Res Arcana.





#5 Villainous : La fin est proche

Scar, Yzma et Ratigan sont là pour en découdre ! Incarne 3 nouveaux méchants de l'univers Disney et voyez qui en sort gagnant ! Villainous : La Fin est Proche est jouable seul, ou combiné avec le jeu de base pour des parties jusqu'à 6 joueurs.

#6 Codenames

Codenames est un jeu de langage et de déduction dans lequel deux équipes d'espions s'affrontent. Seuls les deux maîtres-espions ont connaissance de toutes les identités des autres agents en mission. L'objectif du jeu est que chaque équipe retrouve ses agents en se basant sur leurs noms de codes.



#7 Azul

Dans Azul, vous incarnez un artisan du 16ème siècle, chargé de décorer le Palais Royal d'Évora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artistique et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !

#8 Love Letter

Dans ce jeu de cartes rapide d'une vingtaine de minutes, qui mélange prise de risque et déduction, rivalisez avec vos concurrents pour que vos missives soient livrées à la Princesse. Malheureusement, vous dépendez de nombreux intermédiaires pour livrer votre message.

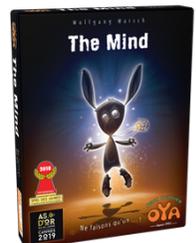


#9 Oriflamme

Oriflamme est un jeu de bluff et de stratégie, dans lequel vous incarnez un chef de famille qui tente de s'imposer dans la course au trône laissé vacant après le décès du roi, par tous les moyens : complot, ruse et... sang. Vous jouerez vos cartes face cachée pour préparer votre plan machiavélique.

#10 The Mind

Avec The Mind, constituez une suite croissante de numéros avec les autres joueurs. Jouez en collaboration, mais sans la moindre communication. Dans The Mind, jouez en équipe mais en silence. Sentez le jeu, observez vos coéquipiers, faites preuve de patience et jouez vos cartes au bon moment !





Le SPIEL est mort, vive le SPIEL Digital 2020 !

Le Spiel en 2019 était l'événement ludique le plus important d'Europe avec plus de 200 000 visiteurs, 1500 journalistes et 1200 exposants ! En raison de la crise sanitaire, l'édition 2020 se transforme en festival dématérialisé. En tant que visiteurs, vous pourrez découvrir et essayer des nouveaux jeux en version dématérialisée, suivre l'actualité des éditeurs, obtenir des informations sur les projets Kickstarter en cours, suivre des événements interactifs en direct animés par différents éditeurs, YouTubers, blogueurs, podcasteurs... comme Tric Trac ! Eh oui, Tric Trac a annoncé mi-septembre sa participation en tant que partenaire francophone exclusif au SPIEL Digital 2020 : « *Comme vous le savez certainement, Tric Trac a été choisi par l'organisation de Spiel Digital 2020 comme partenaire exclusif de la francophonie. Nous allons organiser ce Spiel digital en utilisant le même système de streaming que pour le Festival International des Jeux de Cannes 2020 avec encore plus d'ambition : 4 jours en direct, de 9h à 20h, suivis d'une soirée jeux de 20h30 à 22h. L'équipe Tric Trac, avec de chouettes co-animateurs seront sur scène et quelques invités spéciaux*

pourraient même être avec nous pour la transmission en duplex. Nos spots prévoient de durer entre 20 minutes et 1 heure et nous aborderons des thèmes spécifiques autour de jeux de société, nous ferons des présentations de jeux de société, des interviews... Le tout avec des éditeurs français et internationaux pour avoir un bel aperçu de la communauté ludique. Nous aurons bien sûr un interprète pour traduire directement de l'anglais au français. » À l'heure où nous écrivons ces lignes, la liste des éditeurs participants n'est pas encore fixée et l'organisation de cet événement très attendu se poursuit... Nous ne pouvons donc pas vous livrer l'ensemble du contenu qui sera diffusé. Pour glaner des informations sur la programmation, nous vous invitons à consulter le site de Tric Trac.

Dans le cadre du SPIEL Digital 2020, sachez que Philibert se mobilise aux côtés de Tric Trac en mettant toute son expertise de vente et de logistique au service des visiteurs. En effet, les visiteurs pourront commander dans la boutique en ligne tous les jeux présentés lors de cet événement.



SPIEL.digital

► 22.-25. Okt. 2020





logicus : des règles simples, des jeux amusants pour entrainer votre cerveau.
Une large gamme de jeux pour enfants, adolescents, adultes, jouables seul ou à plusieurs.

Les coffrets extensions : Goodies box 1 et Goodies box 2 pour **RAJAS OF THE GANGES**

Nouveautés



DICE CHARMERS
la version Roll & Write de
RAJAS OF THE GANGES



Fiesta MEXICANA
un système unique d'enchères
et de placement de tuiles.



La finale du championnat de Kingdomino racontée par Bruno Cathala

Ce samedi 29 août 2020, ils étaient 4, lors de la grande finale du tournoi international de Kingdomino, prêts à conquérir les meilleures parcelles de terre afin de constituer le plus beau des royaumes : Bryan des Philippines, Jovana de Serbie, William des États-Unis et Magdalena de Pologne. Organisée par Blue Orange, cette manifestation s'est déroulée via le site Board Game Arena et été retransmise en direct sur le Twitch de l'éditeur, commentée par Mathilde de Tric Trac et Bruno Cathala, qui a accepté de revenir sur cet événement.



PHILIMAG : Bonjour Bruno, pourriez-vous vous présenter pour les profanes qui ne vous connaîtraient pas encore ?

Bonjour. Je suis un homme chanceux et heureux, de pouvoir jour après jour me consacrer à temps plein à cette passion pour les jeux de société qui ne m'a jamais quittée. Je suis auteur de jeux, mais ce n'est pas mon métier. D'ailleurs auteur de jeux, pour moi, ce n'est pas un métier. C'est un parcours, un chemin de vie. Et je suis reconnaissant à toutes celles et ceux qui ont encore aujourd'hui envie de continuer ce parcours avec moi, tant du côté des professionnels du jeu (éditeurs, illustrateurs, boutiques...) que du côté des joueurs qui suivent mon actualité. Pour ceux qui ne me connaissent pas encore, mes méfaits les plus significatifs sont sans doute Mr Jack, Cyclades, Abyss, Five Tribes, et bien sûr Kingdomino (vous pouvez visiter mon site www.brunocathala.com).

PHILIMAG : La finale du championnat du monde de Kingdomino s'est déroulée le 29 août 2020 sur BGA. Pouvez-vous nous raconter comment cet événement a été créé et organisé ?

Chaque pays, au travers de son distributeur, a organisé son championnat national, le vainqueur étant convié à participer à la finale internationale du monde galactique de l'univers (et des environs). Oui, on voulait faire simple ;-). Cette finale devait se dérouler en France [ndlr : à Paris, aux mêmes dates, avec l'équipe d'animation de Blue Orange, éditeur de Kingdomino], avec des vrais gens qui se regardent dans le blanc des yeux, comme dans les westerns. Avec des mouches qu'on entend voler. Mais bon, le Covid est passé par là (et venez pas m'enquiquiner en me disant que covid, c'est féminin, maintenant) et du coup il a fallu s'organiser autrement. Kingdomino faisant déjà l'objet d'un portage numérique plus que populaire sur le site BGA (1 243 000 parties jouées en ligne au moment où j'écris ces lignes), il était assez naturel d'organiser ce championnat sur cette plateforme permettant la distanciation physique imposée par les circonstances sanitaires. Merci à BGA, et à Ian Parovel qui s'est chargé de tout l'environnement technique, pour cette organisation et ce chouette moment.





PHILIMAG : Vous avez commenté cet événement avec Mathilde de TricTrac. Pouvez-vous nous parler de cette expérience ?

L'idée d'avoir deux commentateurs se renvoyant la balle au fur et à mesure des choix de joueurs, en mode Thierry Roland et Jean-Michel Larquais pour le football (oui, ce sont des références de vieux, mais j'assume mes 57 ans) était une initiative drôle et sympathique. Ce n'était pas si évident que ça, du fait d'une visioconférence avec quatre joueurs, deux commentateurs, et un organisateur, le tout à distance, en anglais, avec parfois un environnement sonore difficile (la joueuse serbe était dans un café jeu avec un bruit de fond compliquant la compréhension). Mais je crois qu'on s'en est plutôt pas trop mal tirés ! Mathilde a assuré grave le fil conducteur pendant tout le match. Bref, la vraie journaliste quoi. Et j'ai ponctué tout ça d'anecdotes, de blagues à deux balles (on ne se refait pas) et de commentaires techniques (bref, le consultant technicien)... Un bon tandem.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter de manière détaillée, comme si nous y étions, comment s'est déroulée la grande finale ?

Hmmm... À mon âge, la mémoire à court terme, tout ça... pas évident. Mais je me souviens globalement

que les joueurs ont commencé par se neutraliser dans les toutes premières minutes de la partie.

Avec un marquage à la culotte de la joueuse polonaise par la joueuse serbe et le joueur taïwanais. Le joueur américain, dans cette première période, avait décidé de rester en fond de cours en attendant l'ouverture. Une ouverture qui n'est jamais venue, la joueuse polonaise profitant d'un tacle glissé entre Taiwan et la Serbie pour s'échapper sur l'aile gauche, rafler toutes les forêts, et remporter brillamment la partie. Bref.. ça s'est passé comme ça. Sûrement. Au moins un peu.

PHILIMAG : Quel est le souvenir que vous garderez de ce championnat du monde 2020 de Kingdomino ?

Le sourire et l'émotion de la gagnante. Et ce grand moment de partage entre des gens ne se connaissant pas, et dispersés sur plusieurs continents, dans un temps de pandémie stressant et bouleversant pour tout le monde. C'est ça que j'aime dans les jeux. L'union et le partage.

Félicitations à la grande gagnante du tournoi Magdalena la polonaise !



L'avis des Philiboyz

Kingdomino



Sympathique petit jeu, ses règles peuvent s'énoncer en quelques phrases. Du coup il est accessible à tous très rapidement. Le matériel est simple et coloré et le jeu ne prend qu'un petit quart d'heure. Mais derrière cette simplicité, on peut développer une bonne stratégie de pose et surtout on doit sans cesse se confronter au choix entre qualité du domino et initiative sur le tour d'après. Un bon côté calculatoire sur les dominos restants ravira les joueurs dits « expérimentés ». Notons que cette possibilité est assez tronquée à trois joueurs où plusieurs tuiles (dominos) seront absentes. Mais pour moi, le nec plus ultra, ce sont les parties à deux joueurs. Là votre royaume atteint les bonnes dimensions de sept sur sept (24 dominos et votre château) et chaque joueur joue avec deux jetons « roi » et aura ainsi deux choix de tuiles sur les quatre de la manche. La tension est succulente et les choix cornéliens... en seulement 15 minutes, c'est brillant.



Kingdomino revisite la pose de domino avec une mécanique qui est un modèle de simplicité et de fluidité, tout en offrant de belles prises de décisions. Le jeu va se dérouler en 12 rounds, pour les 12 dominos que chaque joueur va être amené à récupérer. Au début d'un round, on révèle autant de dominos qu'il y a de joueurs dans la partie, et ces dominos seront placés sur la table selon l'ordre numérique inscrit au dos. Ensuite, les joueurs poseront tour à tour leurs ouvriers sur le domino de leur choix. Lors du round suivant, c'est la position des dominos choisis par les joueurs qui va déterminer l'ordre de jeu. Celui qui aura sélectionné le domino le « moins intéressant » se repositionnera en premier sur les nouveaux dominos. Les dominos récupérés serviront à construire votre territoire. Si le premier domino doit être placé adjacent à votre château, les suivants n'auront qu'à respecter une adjacence d'un type de terrain, et ne pas s'étendre à un territoire de plus de 5x5 cases. Attention donc à anticiper cette forme, au risque de ne pas pouvoir placer vos derniers dominos. Les points se marquent selon une formule simple, à savoir la valeur additionnée des bâtiments sur un même type de terrain contigu, multiplié par la taille dudit terrain. J'ai été soufflé par le plaisir ludique qui ressort d'un petit jeu, aux règles simples et rapidement comprises. Le jeu est rapide, nerveux, mais très loin d'être dénué de réflexion. La pose de domino et la recherche d'optimisation offre un plaisir comparable à celui que je trouve en jouant à Patchwork.



Pierre



Bradley

LE MAL NE DORT JAMAIS !

SHiNING™

Les forces maléfiques de l'Hôtel Overlook veulent vous corrompre. Coopérez pour la survie de tous, trahissez-les pour leur damnation.

Le jeu de société semi-coopératif
adapté du film culte.

DISPONIBLE CET AUTOMNE EN MAGASINS SPÉCIALISÉS.



THE SHINING and all related characters and elements © & ™
Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD. © & ™ WBEL. (s20)





Auteurs	Jordan & Mandy Goddard
Illustrateur	George Cotronis
Éditeur	Renegade / Origames
Thème	Horreur
Mécanisme	Majorité, Collection
Âge	14 +
Durée	45 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Cthulhu - Aux Portes de l'Horreur est un jeu de majorité et de collection, dans lequel les joueurs incarnent des investigateurs dont le but est de marquer le plus de points de victoire en collectant des éléments et en ouvrant des portails.

Contenu

Le jeu se compose d'1 plateau, de marqueurs Score, de cartes Action, Portail et Parchemin, de jetons Score et Désespoir, de disques Monstruosité, Santé Mentale, des Investigateurs, de Journaux de Joueur et d'une règle de jeu.

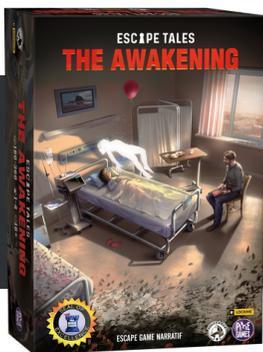


Comment jouer ?

Au début de chaque manche, le premier joueur choisit le mode de jeu de la manche, Sain ou Malsain, avec le Disque de Santé Mentale. Tous les joueurs doivent jouer leurs deux cartes en fonction de ce choix. Les joueurs peuvent ainsi, lors du mode Sain : collecter une page perdue, collecter un fragment de plan, envoyer des investigateurs. Et, lors du mode Malsain : collecter une rune ancienne, convertir un investigateur, construire des sections de portail. Lorsque le joueur possède le nombre adéquat de cartes d'un même portail, celui-ci s'ouvre et une monstruosité est libérée. Les joueurs comptent immédiatement leurs points en fonction de la monstruosité libérée et du nombre d'investigateurs présents sur la zone de jeu correspondant au portail ouvert. Le joueur peut ensuite faire des actions désespérées, en défaussant des jetons désespoir, récupérés grâce aux cartes jouées, pour : échanger deux cartes Action, renouveler la réserve de Portails, retourner le disque de Santé Mentale, marquer trois points. À la fin de la manche, le premier joueur passe le Disque de Santé Mentale à son voisin de gauche.

Comment se finit la partie ?

Lorsque la dernière monstruosité est libérée, la partie s'arrête immédiatement. Les joueurs ajoutent aux points de victoire gagnés pendant la partie des points en fonction des pages perdues, fragments de plan et runes anciennes collectées et des investigateurs présents sur le plateau. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.



Escape Tales OPEN BOUATE The Awakening

Auteurs	Caban, Idzikowski, Dembek
Illustrateurs	Klepacz, Niziołek, Fajtanowski
Éditeur	Board & Dice/Pixie Games
Thème	Coma, Fantastique
Mécanisme	Énigmes, Exploration
Âge	16 +
Durée	180 à 360 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Escape tales - The Awakening est un jeu d'énigmes coopératif où les joueurs incarnent un père désespéré prêt à tout pour sortir sa fille d'un coma inexplicable.

Contenu

La boîte comporte 1 livret de règles, 1 livret Histoire, 19 jetons Action, 1 plateau, 18 grandes cartes Lieu, 122 cartes Cheminement et 9 cartes Destin.

Comment jouer ?

On commence le scénario par la lecture du prologue, puis de l'entrée indiquée du livret Histoire. Chaque entrée se présente sous la forme d'un court texte narratif suivi d'instructions, généralement sur des choix à faire ou des cartes à prendre. L'action la plus courante sera l'exploration, quand le groupe s'accordera à placer l'un des jetons Action sur une zone d'une carte Cheminement de type Plan, et à se reporter à l'entrée du livret Histoire correspondante. À force de fouilles et de rencontres, des énigmes

et indices émergeront, caractérisés par un symbole permettant de les regrouper. La résolution devra en être saisie sur un site internet disponible même hors ligne et accessible à plusieurs joueurs simultanément, où il faudra inscrire des codes ou des mots pour accéder à une nouvelle situation. En cas de doute, il est possible de voir la liste des cartes requises pour résoudre l'énigme, et même d'en lire la solution.

Les zones explorables seront bien trop nombreuses pour que toutes puissent être fouillées, de sorte qu'il faudra faire des choix. Il sera cependant possible de récupérer quelques jetons Action en piochant une carte Destin, dont l'issue potentiellement coûteuse empêchera d'en abuser.

Comment se finit la partie ?

Une partie s'achève... quand une entrée du livret Histoire nous le dit. L'impossibilité d'explorer toutes les pistes et la quantité de conclusions négatives incitent à rejouer en prenant en compte les réussites et erreurs des parcours précédents.

S.W.





L'avis des Philiboyz

Room 25



Je te pousse en toute amitié ! Un complexe de 25 salles, chacune d'elle peut être soit utile, soit dangereuse, soit mortelle, soit sans intérêt, soit, enfin, la sortie. À chaque tour de jeu, chacun programme deux actions, parmi quatre : se déplacer, pousser, regarder ou bouger les pièces (eh oui, un engrenage va déplacer toute la ligne ou toute la colonne sur laquelle vous vous trouvez, hors zone de départ centrale). Le but du jeu est de se retrouver à la sortie sans sacrifier trop de participants. Je ne suis pas un grand fan des jeux coopératifs, même avec difficulté variable, aussi malin soient-ils. Mais il y a à ce jeu un mode suspicion où parmi les protagonistes voulant s'échapper du complexe, se cache une certaine proportion de gardiens cherchant à faire échouer l'évasion. Et là, le jeu prend toute son envergure, prudence (mais pas trop car le temps en nombre de tours est limité), suspicion, anticipation, communication, prise de risques mesurée, bonne ambiance ! Le jeu est très facile de règle, se joue en une demi-heure à peine (et heureusement car vous pouvez mourir très rapidement) et vous avez plein de modes de jeu et de niveaux de difficulté à votre disposition. Il y a même un mode solo, version casse-tête pas évident, pour les amateurs du genre.



Je ne vous cache pas que je suis plus facilement tenté par un jeu ameritrash que par du kubenboa, tout simplement parce que j'aime qu'un jeu soit construit autour d'un thème. Avec Room 25 le contrat est rempli et de bien belle manière. Le but du jeu est simple, il faut s'évader d'une prison fortement inspirée du film Cube, où chaque salle peut réserver des surprises plus ou moins mortelles. Pour gagner la partie, rien de plus simple, il faut réussir à quitter la prison tous ensemble. Oui mais voilà, dans Room 25, il y a plusieurs modes de jeu : coopération totale, en équipe ou suspicion. De mon point de vue, le mode Suspicion est le mode de jeu le plus intéressant : parmi les prisonniers se cachent 1 ou 2 gardiens qui vont devoir empêcher les autres de sortir. Ce mode porte donc très bien son nom. En termes de règles, c'est très vite assimilé. On a 2 actions à faire sur 4 possibilités : regarder dans une salle, entrer dans une salle, faire coulisser une salle ou pousser quelqu'un dans une salle. L'effet de chaque salle est rappelé sur une aide de jeu qui sert aussi de fiche de personnage. Ce qui fait que l'on rentre très vite dans la partie et qu'on se pose très peu de questions en jouant. Bref, un jeu sympa, rapide à prendre en mains, une bonne jouabilité et des parties assez courtes (une bonne demi-heure).



Pierre



Guillaume



MYSTERIUM PARK

RAPIDE. SIMPLE. UNIQUE.

OUVERTURE LE 23 OCTOBRE

Libellud





PHILIMAG : Bonjour Thibaut, qui êtes-vous ? Racontez-nous succinctement votre parcours ludique.

Mon parcours ludique remonte à ma plus tendre enfance. J'ai eu la chance d'avoir des parents plutôt résistants à la télévision et d'avoir grandi avec une maman et une de mes sœurs très joueuses. Une grande garde-robe en bois faisait office de ludothèque. On y plongeait volontiers pour s'offrir en famille des évasions ludiques qui m'imprègnent encore aujourd'hui. Mon seul « break » remonte à l'adolescence (il fallait bien que là aussi je manifeste mon propre choix - rires) et c'est la période où j'ai fait un peu de jeu de rôle. Ma première expérience concrète de création et d'édition c'est autour d'Optimove, un projet collectif de pédagogie ludique pour sensibiliser des adolescents à la mobilité urbaine. Les aventures en tant qu'auteur ont toujours été collectives et réalisées pour des raisons prioritairement humaines. Hao Hao avec Jim Dratwa,

Aya et Piratoons avec Olivier Grégoire, sont des collaborations avec des amis avant tout. La partie éditoriale s'est lancée surtout autour de la volonté de proposer des jeux de société comme outil de communication et avec l'objectif des convaincre des réseaux de communication privés spécifiques. Act in games a été fondé autour de 3 grands axes qui correspondaient à 3 précieuses convictions : 1. Du jeu pour tous pour se découvrir. 2. Des jeux d'autres cultures à découvrir puis à partager. 3. Des jeux comme outil de communication/publicité. Act in games aujourd'hui est uniquement focalisé sur des jeux à forte interaction humaine. Ma dernière étape est celle de la distribution. Quand j'ai rejoint la famille Blackrock Games et accepté de prendre le développement de l'International, c'est uniquement et grâce aux rencontres humaines. J'étais totalement tombé sous le charme de la famille des fondateurs. Et si l'aventure internationale se poursuit c'est parce qu'elle m'offre de créer de vraies relations au-delà des ventes d'un jeu. Je dirais que je suis un passionné de jeu de société mais uniquement pour ce qu'il peut m'offrir comme moments à partager, comme voyage avec l'autre dans l'instant présent comme une découverte de moi et des autres, comme outil de développement ou d'apprentissages, comme challenge et nouveauté.



**Blackrock
GAMES**





PHILIMAG : Il y a plus de 10 ans, vous avez fait un long voyage avec quelques jeux dans votre sac. Pouvez-vous nous en parler ?

Je profite de cette question pour vous remercier car ce voyage est sans aucun doute celui qui restera le plus incroyable de ma vie et j'adore le raviver. Même si l'exercice de tout résumer est trop compliqué (rires). 2008, jeune trentenaire, ma vie a besoin d'un nouvel élan, d'un nouveau déclic, d'un challenge au-delà de mon quotidien professionnel devenu trop « confortable ». Le voyage est tout en haut de la liste des possibles mais il me faut un fil rouge fort, aussi original que possible et qui m'offre des rencontres, des choses à raconter et à photographier. Très rapidement l'idée du jeu jaillit et presque instantanément elle s'aligne sur celle du voyage. Le fil se construit, je le renforce avec l'idée du train comme moyen principal de voyage. Je contacte quelques médias de la presse écrite et radiophonique. J'essaie de paraître aussi convaincant que possible car à ce moment-là, oui le pari me semble encore un peu fou. Je veux vivre ce qui avait encore une dimension majoritairement théorique pour moi et que Kris Burn résumait en

affirmant que, outre la musique, « le jeu est un domaine qui met de la communication entre les hommes du monde entier, quelles que soient leurs cultures. » C'est la confiance quasi immédiate de deux médias français qui me renforce indéniablement dans mon idée. Merci Manu Rozoy de « Jeux sur un plateau » et Eric Lange de « Allo la planète jeux » / France Inter. Quelques mois plus tard, je suis sur les rails. Je pars pour un projet de 6 mois avec un seul premier objectif de départ : traverser toute la Russie en transsibérien (un rêve inscrit depuis mon adolescence). Je n'arriverai jamais à Vladivostok et je clôturerai la partie voyage du projet Lets Play Together 24 mois plus tard, après un périple de 50000 km en train et à travers 12 pays seulement. Dans mon sac à dos, une quinzaine de jeux de société pour tisser des liens et quelques astuces ludiques en poche pour « dire bonjour » ; un appareil photo et un carnet de voyage pour honorer mes contrats avec la presse ; un enregistreur sonore pour tenir ma promesse de blogueur via des diaporamas. Dans un train ou une école, sur le banc d'une gare ou d'un parc, au pied d'une dune de sable ou au sommet d'une montagne, avec un Ouïgour



musulman ou un Tibétain bouddhiste, avec un groupe de jeunes dans un orphelinat ou un groupe de vieux sur la place d'un village, j'utilise mes jeux pour entrer en communication avec les autochtones. La première manche de mon périple m'emmène seul et au fur et à mesure de mes rencontres à travers la Russie, la Mongolie, la Chine, le Kirghizstan, le Kazakhstan puis l'Ukraine. Une seconde manche, accompagné, me relance sur les routes d'Asie du Sud-Est (Vietnam, Cambodge, Thaïlande, Malaisie) et puis c'est depuis l'Égypte via la Jordanie, la Syrie et la Turquie que je rentrerai en Belgique en février 2011. Sans parler un mot des langues officielles des pays que je parcours, volontairement sans connaissance particulière des ethnies qui les composent, je prends le temps de jouer et je crée des liens inoubliables, avec des femmes et des hommes, des jeunes et des moins jeunes, qui se prêtent tout simplement au jeu et me plongent au cœur des richesses naturelles et culturelles de leurs pays.

PHILIMAG : Comment ce voyage vous a-t-il influencé sur le plan personnel et sur le plan professionnel ?

Un voyage au long cours, loin de repères confortables d'un quotidien connu, interroge les perceptions et bouleverse les certitudes. Il remet en cause les acquis et les croyances et il détricote littéralement nombre de convictions et d'aprioris. La

dimension professionnelle de ce voyage, forcé d'être constamment ouvert aux autres et d'aller vers eux pour susciter l'interaction avec mes jeux, a également largement contribué à enterrer définitivement des aprioris culturels ou religieux. Mon regard sur les pays visités et leurs populations remet en cause de nombreuses « informations » reçues des médias encore aujourd'hui. Comme partout il y a un peuple et un gouvernement. Comme partout, la politique de l'un n'est pas le reflet identique de l'identité de l'autre. Au-delà de ça, les souvenirs de très nombreuses personnes rencontrées, de leurs gestes de bienveillance envers moi ou autour de moi, sont toujours aussi vifs 10 ans plus tard et me servent encore parfois de repère pour certain choix. Enfin, plus « anecdotique », partager quelques morceaux de vie avec des nomades a déplacé une certaine conscience écologique et mon rapport à l'animal : mon utilisation de l'eau est devenue parfois un peu obsessionnelle et si je ne suis pas capable de tuer un animal moi-même, je ne le mangerai pas : du coup je suis actuellement végétarien. Enfin, ce voyage a été le point de départ d'un autre très grand voyage puisque j'y ai croisé, en Chine, une joueuse canado-anglophone... Et me voilà, 11 ans plus tard, à partager ma vie avec elle et nos deux enfants ! Je ne remercierai jamais assez l'audace qui m'a transporté pour lancer ce voyage avec des jeux dans mon sac à dos.



Dès mon retour de voyage et chaque jour encore aujourd'hui, le jeu de société a été et est mon moyen de développement professionnel. Animations, formations, ateliers, conférences, photographies, remédiation dans les écoles, travail social, création, édition, distribution... le jeu n'a pas de limite. Le jeu de société est un moyen de communication universel entre les Hommes. Au-delà des différences de langage, de culture ou de génération, il dépasse les clivages sociaux et les niveaux d'éducation. Dans les rapports qu'il induit, le jeu met l'accent non pas sur ce qui différencie les Hommes mais bien sur ce qui les rapproche, sur leurs capacités de se rencontrer et de partager. C'est une conviction désormais.

PHILIMAG : Dans le cadre de votre voyage, pourriez-vous nous raconter une anecdote qui vous a marqué ?

Quel exercice ! Je me retrouve en général à en présenter une dizaine en 2 heures de bavardages (rires). Bon, allez, j'en tire quand même une au hasard ! Elle se prénomme KAIXIN (Heureux).

Cette femme chinoise, d'origine Han, a quitté Pékin et sa tradition pour suivre une voie monastique bouddhiste. Elle voyage avec son maître Kan Bu et trois condisciples Danrong, Jun Ying et Tsachizumbo. Leur intérêt pour mes objets ludiques est immédiat et le plaisir que nous partageons lors d'une brève première rencontre m'offre une invitation à Dzochen, au temple Zuquin, invisible et encaissé dans la montagne à plus de 3.000 mètres d'altitude ! Trois semaines au cœur de la montagne, perdu dans une vallée qui héberge près de 2000 moines, à partager mes jeux dans une ambiance presque surréaliste. Kaixin est une guide sans précédent. « Nous modifions toutes les obligations de nos journées pour partager pleinement l'opportunité de ta rencontre ». Ils m'emmènent sur une route de pèlerinage sacrée, à la rencontre de moines qui ont délibérément choisi l'isolement pendant 3 ans, 3 mois et 3 jours ! Dans des décors somptueux, le souffle coupé (nous grimpons jusqu'à 5.800 m !), les pauses ludiques sont nos uniques prières.





OPEN BOUATE

Cóatl



Auteurs	P. Brassard, É. Dubois-Roy
Illustratrice	Silly Jellie
Éditeur	Synapses Games
Thème	Culture aztèque
Mécanisme	Collection, Placement
Âge	10+
Durée	30-60 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Cóatl**, les joueurs incarnent des prétendants au poste de Grand Prêtre aztèque cherchant à impressionner les dieux en façonnant les sculptures de serpents à plumes les plus complexes.

Contenu

La boîte comporte 69 cartes Prophétie et Temple, 1 plateau Réserve, 4 plateaux Joueur, 3 sacs, 12 jetons Sacrifice, 1 marqueur Premier joueur et 150 pièces de Cóatl.

Comment jouer ?

À son tour, un joueur réalise une action parmi trois :

- Prendre 1 tête, 1 queue ou 2 segments de corps du plateau Réserve.
- Prendre des cartes Prophétie de la réserve ou de la pioche.
- Assembler ses Cóatls, en commençant un nouveau (dans la limite de 2 Cóatls incomplets), en continuant un par l'addition de pièces (un Cóatl étant composé d'1 tête, d'1 queue et de segments de corps), et en assignant des cartes Prophétie à des Cóatls incomplets qui en remplissent les conditions.

Quand un Cóatl est complété, on peut lui assigner une carte Temple commune ou de sa main, on calcule les points qu'octroient les cartes Temple et Prophétie et on les annonce aux autres joueurs. Chaque joueur dispose de trois jetons Sacrifice, qui peuvent être défaussés pour prendre des pièces de la couleur de son choix dans les sacs, réapprovisionner la réserve de cartes Prophétie et en choisir, ou prendre une carte Temple commune.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève quand un joueur termine son troisième Cóatl ou qu'il ne reste aucun segment de corps dans la réserve. On additionne alors les points de toutes ses cartes Prophétie et Temple associées à des Cóatls complets, qui fixent des objectifs de nombre, couleur et disposition de segments, et celui qui en possède le plus reçoit le titre de Grand Prêtre aztèque.

Pour aller plus loin

Cóatl peut également être pratiqué seul contre un adversaire virtuel. Ce dernier réalise des cartes Prophétie en cherchant sur le plateau Réserve les pièces qui l'intéressent dans un ordre prédéterminé. Cinq règles combinables entre elles viennent ensuite ajouter autant de niveaux de difficulté à cette variante.

S.W.



Découvrez la nouvelle édition de

Lewis & Clark

THE EXPEDITION

Gagnez la course vers
l'Ouest américain et
entrez dans l'Histoire !



Un jeu de **Cédric Chaboussit**
1-5 joueurs • 30 minutes par joueur • 14 ans +


Ludonaute

OPEN BUCKET Peco Peco



Auteur	Frédéric Morard
Illustrateur	Olivier Fagnère
Éditeur	Bragelonne
Thème	Animaux, Nourriture japonaise
Mécanisme	Cartes, Bluff
Âge	7 +
Durée	25 minutes

Nombre de joueurs 4 - 8

Dans **Peco Peco**, les joueurs font appel à des animaux plus forts que ceux des autres pour remporter des plats japonais.

Contenu

La boîte comporte des cartes Animaux, Sens de jeu, Nourriture, et Aide de jeu.

Comment jouer ?

L'un après l'autre, les joueurs posent une carte Animal à condition qu'elle soit plus forte que la précédente : le chat bat la souris, qui bat l'éléphant, qui bat le chat. Certaines ont une capacité, changement du sens du tour, pioche d'une carte,

défausse d'une carte dans la main d'un adversaire, possibilité de battre n'importe quel animal. Au lieu de poser une carte, on peut déclarer qu'aucun animal de notre main ne bat celui au sommet de la pile. Le joueur suivant peut alors commencer son tour en nous accusant de bluff. Si c'est vrai, l'accusateur prend une carte de notre main. Sinon, on pioche une nouvelle main avec une carte prise à l'accusateur.

La ronde s'achève quand tous les joueurs sauf un ont été éliminés parce qu'ils n'ont plus de cartes, ou quand tous déclarent ne pas pouvoir jouer, un joueur se retrouvant à son tour face à une carte qu'il aurait lui-même posée. Ce dernier remporte alors la carte Nourriture de la ronde, et on peut en commencer une nouvelle. Certaines cartes Nourriture imposent une règle : inversion du rapport de force, interdiction du bluff, possibilité d'accuser un adversaire de bluff même si on ne le suit pas dans l'ordre de tour... Elles peuvent aussi avoir un impact sur celui qui les remporte : carte supplémentaire ou en moins, ou obligation de remporter la ronde suivante pour valider la carte Nourriture.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève dès qu'un joueur possède au moins 1 carte Onigiri, Sushi et Maki. S'il n'y en a plus, on regarde le nombre de plats apparaissant sur les cartes Nourriture de chacun pour déterminer le vainqueur.

Pour aller plus loin

Des variantes permettent de jouer en équipes de 2 (avec un buffet commun), en parties plus courtes, ou imposent de déclarer « Peco Peco » avant de poser son avant-dernière carte si l'on ne veut pas défausser la dernière.

S.W.





La Mascarade OPEN BOUATE des Frères Grimm

Auteurs	T. Eisner, B. Eisner, J. Hudson
Illustrateur	Mr. Cuddington
Éditeur	Lucky Duck Games
Thème	Contes
Mécanisme	Bluff, Déduction
Âge	8 +
Durée	20 - 40 minutes

Nombre de joueurs 2 - 5

La Mascarade des Frères Grimm est un jeu de déduction et de bluff, dans lequel les joueurs incarnent des personnages de conte de fées qui assistent au Bal Masqué de La Bête. Le but étant de retrouver l'identité des autres joueurs en gardant la sienne secrète.

Contenu

La boîte se compose d'1 plateau de jeu, 1 plateau Pointer du Doigt, des cartes Personnage, Action, Artefact, Aide de jeu, des marqueurs Preuve, Miroir Brisé, des pions et Trophées Rose, 1 règle de jeu.



Comment jouer ?

Au début de chaque manche, les joueurs reçoivent une carte Personnage. Puis le joueur actif pioche une première carte Artefact, qu'il garde ou donne à un autre joueur, puis une seconde carte qu'il garde ou qu'il donne en fonction du choix fait pour la première carte. Le joueur ne peut garder qu'une seule carte, qu'il pose face visible devant lui. Dès qu'un joueur a deux cartes Artefact identiques et qu'elles correspondent aux Artefacts du Malheur de son personnage, il doit alors révéler sa carte Personnage. Si cette deuxième carte Artefact a été donnée par un autre joueur, celui-ci gagne une Rose. Sinon le joueur met un marqueur Preuve sur le personnage correspondant sur le plateau de jeu. Dès qu'un joueur possède trois Artefacts identiques et qu'ils correspondent aux Artefacts du Bienfait de son Personnage, le joueur révèle son Personnage, remporte la manche et gagne un Trophée Rose. Sinon, il place un marqueur Preuve sur le personnage correspondant. Le joueur peut ensuite effectuer une action parmi celles disponibles en défaussant deux cartes Artefacts identiques. Lorsqu'un joueur est démasqué, il continue à piocher des cartes pour tenter de démasquer les autres joueurs et ainsi gagner des Roses.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève lorsqu'un joueur possède 10 Roses ou à la fin de la 3ème manche. Le joueur ayant le plus de Roses est alors déclaré vainqueur.

Pour aller plus loin

Il existe trois variantes qui peuvent être jouées ensemble ou séparément : les paris, les trésors et les capacités spéciales.



Le Gant d'Infinité

OPEN BOUQUATE

Love Letter

Auteurs	Alexandar Ortloff, Seiji Kanai
Illustrateurs	NC
Éditeur	Z-Man Games
Thème	Super-héros Marvel
Mécanisme	Cartes, Déduction
Âge	10 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6

Dans **Le Gant d'Infinité : Un Jeu Love Letter**, les Avengers tentent d'empêcher Thanos de rassembler les 6 pierres d'Infinité, coopérant contre le Titan fou.

Contenu

La boîte comporte 16 cartes Héros, 13 cartes Thanos, 1 carte Pistes de vie/Mise en place, 2 curseurs que l'on y fait glisser, 6 cartes Référence, 9 jetons Pouvoir et 1 livret de règles.

Comment jouer ?

Thanos commence la partie avec 2 cartes en main. Il en pioche une puis en joue une. Puis les Avengers, qui commencent chacun avec 1 carte en main, piochent et jouent une carte l'un après l'autre. À 2 joueurs, l'Avenger solitaire joue deux tours d'affilée. Les cartes permettent par exemple :

- de regarder des cartes dans la main d'un adversaire.
- de nommer une valeur. Si l'adversaire désigné possède en effet une carte de cette valeur en main, elle est vaincue, ce qui signifie qu'elle est défaussée devant lui et que le camp de son propriétaire perd 1 point de vie.

- de réorganiser des cartes de la pioche.
- de combattre, c'est-à-dire de comparer la valeur d'une carte de sa main avec celle d'une carte adverse, la plus faible des deux étant vaincue.
- de récupérer un jeton Pouvoir, qui octroie +2 lors d'un combat...

En outre, 6 des cartes Thanos sont des gemmes d'Infinité aux pouvoirs dévastateurs : récupération de 3 jetons Pouvoir, copie de l'effet d'une carte devant lui, combat contre deux Avengers...

Les cartes jouées et défaussées sont placées à la vue de l'ensemble des joueurs, afin que l'on puisse deviner toujours plus précisément quelles cartes les autres ont en main. Seules les gemmes d'Infinité sont remélangées à la pioche de cartes Thanos si elles sont vaincues au lieu d'être jouées.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève par la victoire des Avengers quand Thanos n'a plus aucun point de vie, et par la victoire de Thanos quand les Avengers n'ont plus aucun point de vie ou quand il a réuni les 6 gemmes d'Infinité devant lui et dans sa main.

S.W.



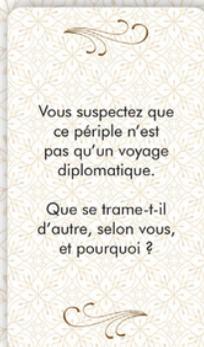
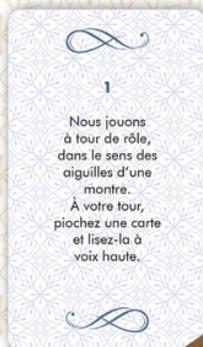
**FOR
THE
STORY**



LE PHÉNOMÈNE DU JEU NARRATIF
L'ÉDITION FRANÇAISE DE *FOR THE QUEEN*

POUR LA REINE

UN JEU D'ALEX ROBERTS



© Bragelonne Games 2020



La Reine a décidé d'entreprendre un long et périlleux voyage pour négocier une alliance avec une puissance éloignée. Elle vous a choisi pour l'escorter au cours de ce dangereux périple. Rassemblez quelques amis, choisissez votre Reine parmi les 14 illustrations et laissez-vous guider en répondant à tour de rôle à l'une des 46 cartes Question, jusqu'à l'apparition de la plus importante d'entre elle : « La Reine est attaquée. La défendez-vous ? »

Pour la Reine inaugure une collection de jeux narratifs, accessibles et immersifs, appelée For the Story. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant amour, héroïsme, doutes et trahisons !



SORTIE LE 3 NOVEMBRE 2020

WWW.BRAGELONNE.GAMES





PHILIMAG : Bonjour Rolande Filion, pourriez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour. Mon rôle comme professeure et conférencière au Québec et en Europe est de défendre la valeur psychologique du jeu et son importance dans la vie des enfants, adolescents, adultes et aînés, d'une part. D'autre part, c'est à titre de coauteure de quatre ouvrages portant sur le jeu et le système de classification des jeux E.S.A.R. (Exercice, Symbolique, Assemblage et Règles) que je présente comment analyser, classifier des jeux et des jouets et aménager des espaces ludiques. Fondatrice de la première ludothèque au Québec, située dans la Ville de Québec, la Ludothèque de Sainte-Foy, celle-ci est aujourd'hui intégrée à la bibliothèque Monique-Corriveau, où le jeu prend sa place comme support éducatif, social et culturel, dans cet espace appelé troisième lieu. J'agis maintenant à titre de présidente de cette ludothèque associative. J'ai récemment fondé deux autres ludothèques en tant que membre du comité canadien de l'Organisation Mondiale de l'Éducation Préscolaire-OMEP, soit la ludothèque à Kinshasa, en République démocratique du Congo et au nord du Québec, à Opitciwan, pour la communauté atikamekw, et à ce jour ESAR est utilisé dans 31 pays.

PHILIMAG : Vous êtes, entre autres, professeure de psychologie du jeu. En quoi consiste votre travail ?

Je souhaite offrir aux étudiants un argumentaire appuyé de recherches pour qu'ils puissent, à leur tour, défendre le jeu dans leur pratique. Je tente de présenter tous les supports ludiques de manière concrète et en ayant comme arrière-scène théorique un regard le plus universel et holistique possible. Mon début comme professeure de psychopédagogie du jeu s'est fait parallèlement à ma recherche universitaire sur le Système ESAR. Dès mes premières années d'enseignement, j'ai illustré des aspects théoriques que la recherche me révélait en m'appuyant sur mon expérience antérieure de ludothécaire, afin d'offrir un environnement qui favorise l'apprentissage actif. Quant aux formations ESAR que je propose, elles portent elles aussi notamment sur la psychologie du jeu. Dans ce cadre de formation, je souhaite amener les étudiants à se servir de cet outil de manière autonome et à les encourager à poser un regard analytique sur tous types d'objets ludiques y compris les jeux de société et virtuels.



PHILIMAG : Vous êtes aussi coauteure d'ouvrages portant sur le système ESAR. Pouvez-vous nous dire ce que signifie ce sigle ?

L'acronyme E.S.A.R. est composé de la première lettre de chacune des quatre catégories principales du système qui précisent les étapes essentielles du développement et les types de jeux correspondants : E pour Jeu d'Exercice ; S pour Jeu Symbolique ; A pour Jeu d'Assemblage et R pour Jeu de Règles. ESAR permet ainsi de comprendre et de mémoriser les 4 étapes que j'appelle le parcours ludique du joueur, de l'enfance à l'âge adulte. Il offre un classement simple qui regroupe tous les jouets et

jeux sans exception et une localisation rapide du matériel ludique selon les types de jeux sur les rayonnages d'une ludothèque, médiathèque, matériathèque, maison des jeux, maison de quartier, école de formation, ludobus, etc. Les utilisateurs peuvent au premier coup d'œil comprendre grâce aux 4 lettres ou 4 mots, les 4 grandes étapes évolutives du jeu grâce à ce premier niveau d'analyse. Également, tous les publics y compris les enfants peuvent saisir facilement l'organisation par l'aménagement ESAR des lieux et le classement.

Les six carrés de couleur au-dessus du logo représentent les six facettes ou dimensions liées aux compétences mises en fonction dans le jeu et énumérées dans le tableau ESAR. La facette A décline les quatre grandes catégories ESAR et ses sous-catégories secondaires. Les autres facettes déclinent les habiletés et compétences qui coexistent dans un même jeu ou jouet.

- Facette A : Types de jeux. Ces 4 « types de jeux » donnent l'acronyme E.S.A.R.
- Facette B : Habiletés cognitives
- Facette C : Habiletés fonctionnelles et motrices
- Facette D : Types d'activités sociales
- Facette E : Habiletés langagières
- Facette F : Conduites affectives

Ces six facettes complémentaires entre elles témoignent de la richesse des jouets et des jeux où il est possible d'identifier des apports cognitifs, physiques, sociaux, langagiers et affectifs qui résultent de la pratique d'un jeu, quel que soit son support, ainsi que l'éventuelle intention de son créateur. www.systeme-esar.org

PHILIMAG : Quels sont les avantages pour un joueur de jeux de société à utiliser ce système de classification ?

Les joueurs, peu importe leur âge, jouent pour le PLAISIR et cette perspective ludique doit toujours être au cœur de nos préoccupations comme professionnel du jeu. Si certains joueurs dont les

plus jeunes ne souhaitent pas savoir quelles compétences sont requises, en revanche, certains jeunes, adultes, parents ou professionnels souhaitent les connaître. Par exemple, savoir distinguer quel type de comportement social est mis en action : seul, compétitif, coopératif, etc. est un exemple d'aspect du développement décrit dans la 4e facette portant sur les comportements sociaux. Avoir la possibilité de comprendre les habiletés utilisées dans les jeux de société et aussi pour tous les autres supports est un atout pour les joueurs et pour les professionnels qui souhaitent se prévaloir d'un outil d'analyse. Voilà pourquoi cette méthode ESAR peut vous intéresser en tant que joueur et pour en faire profiter, entre autres, les joueurs de jeux de société.

PHILIMAG : Vous êtes impliquée dans l'association C.I.E.L.O (Coopération Internationale pour les Équilibres LOcaux) depuis de nombreuses années, pourriez-vous nous partager une expérience marquante que vous avez vécu à travers cet engagement ?

Membre du comité canadien de l'Organisation Mondiale de l'Éducation Préscolaire-OMEP, j'avais le mandat de mettre en place une ludothèque à Kinshasa en République démocratique du Congo. Et c'est grâce au partenariat mené avec l'ONG française C.I.E.L.O, qui crée des ludothèques en zones défavorisées, qu'elle a été mise sur pied. Un de nos buts était d'ouvrir une ludothèque dans l'un des quartiers les plus pauvres de Kinshasa. En d'autres termes offrir une structure d'éducation informelle destinée à contrer certains effets de la pauvreté, dans une approche soutenue par la communauté, c'est-à-dire en collaboration avec un partenaire local impliqué dans le projet. Dès lors, cet espace ludique prenait tout son sens du fait notamment du coût très élevé des jeux chez les marchands de Kinshasa et des conditions socioéconomiques des familles, des terrains récréatifs extérieurs inexistantes et des dangers de jouer tout simplement dans la rue, surtout pour les filles. Force est de constater que la plupart de ces enfants n'ont jamais vu un puzzle et certains adultes n'ont jamais possédé de poupées. Ainsi au terme de mes deux missions à Kinshasa j'avais le sentiment de contribuer à un projet éducatif qui répondait à un besoin essentiel dans le développement des joueurs présents et de collaborer à une action sociale qui priorise les enfants dans un pays émergent. Comme le rappelle le texte de Amadou Hampâté Bâ, poète africain, que j'ai transcrit sur un des murs de la ludothèque. « Si vous voulez sauver des connaissances et les faire voyager à travers le temps, [...] confiez-les aux enfants. »



Le Système ESAR

Pour analyser, classer des jeux et aménager des espaces

Revu et augmenté par Roland Filion





Voyage OPEN BOUATE en Terre Ocre

Auteur	M. Malburet, R. Hennion
Illustrateur	Thibaut Kraeber
Éditeur	Game Flow
Thème	Exploration, Afrique
Mécanisme	Exploration
Age	4 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	1 - 2

Voyage en Terre Ocre est un livre dont vous êtes le héros de la gamme de livres jeunesse « Ma première aventure ». L'histoire évolue en fonction des choix que vous ferez. Dans cet album, vous incarnez un aventurier parti pour un grand voyage à travers toute la vallée afin de trouver la cause de la grande sécheresse.

Contenu

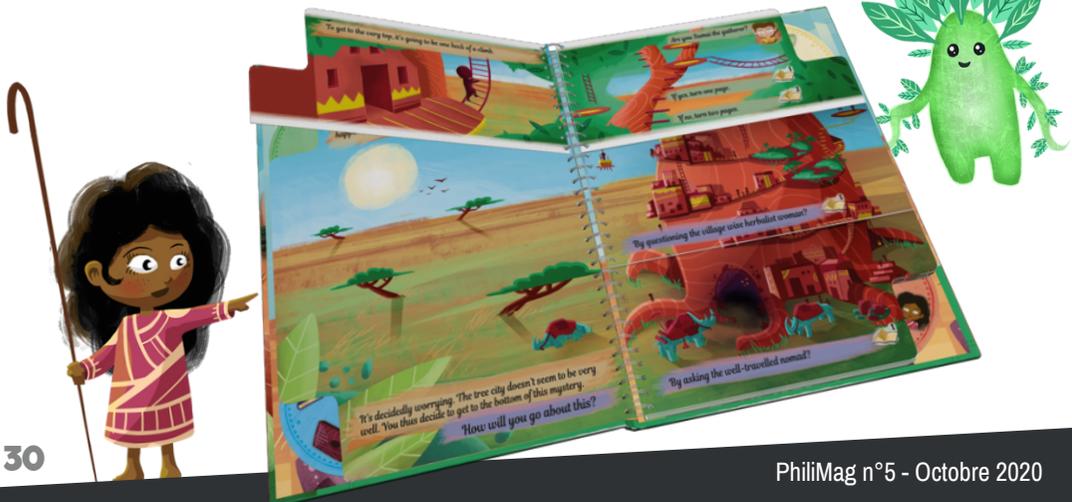
Ce livre-jeu contient quatre roues qui permettront de récupérer des objets tout au long du voyage.

Comment jouer ?

Avant de commencer, tournez les roues sur les cases vides et choisissez l'aventurier que vous allez incarner : Maillune, la chasseuse courageuse, Issa la bergère, gentille et bavarde ou Sumaï, le petit cueilleur passionné. Vous êtes maintenant prêt pour partir à l'aventure. Commencez à lire l'histoire. Lorsque vous rencontrez une page découpée en trois, vous devez choisir quel chemin emprunter, puis laissez-vous guider. Vous pourrez ainsi collecter des objets qui vous seront utiles dans la suite de l'aventure. Durant votre voyage, vous allez également rencontrer des esprits qui vous aideront dans votre quête. Chaque fois que vous obtenez un objet ou rencontrez un esprit, tournez la roue correspondante.

Comment se termine l'expédition ?

Lorsque vous arrivez à la dernière page, en fonction du nombre d'esprits que vous avez, vous pourrez peut-être vaincre la sécheresse !



MA PREMIÈRE AVENTURE

L'HISTOIRE DONT TU ES LE TOUT PETIT HÉROS



1) Choisis ton univers

DES HISTOIRES À
SE FAIRE LIRE DÈS
4 ANS,
OU À LIRE PLUS
TARD TOUT SEUL
COMME UN GRAND.

2) Choisis ton personnage



3) Choisis ton aventure !



PHILIMAG : Bonjour Patrick, pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?

Je m'appelle Patrick BERNARD, j'ai 60 ans, je suis originaire de Vendée et j'ai vécu plus de 20 ans à l'étranger, principalement en Amérique latine, pour diriger des actions humanitaires après une formation dans le domaine de la coopération internationale et de l'aide aux pays en développement, avant de revenir m'installer à Bordeaux d'où je dirige l'association humanitaire C.I.E.LO.



PHILIMAG : Qu'est-ce que l'ONG C.I.E.LO ?

L'ONG C.I.E.LO est une association française de type Loi 1901 que j'ai créée en 1995, dont le but principal est de contribuer à améliorer les conditions de vie de populations défavorisées de pays en développement, en menant des actions dans différents domaines (éducation par le jeu, par le sport et par la lecture, construction d'infrastructures scolaires, accès à l'eau et à l'assainissement, amélioration de l'habitat, activités productives menées par des femmes...), en étroite collaboration avec des partenaires locaux (associations, paroisses, comités de quartiers, groupements de femmes, mairies...), tant en Amérique latine, qu'en Afrique, en Asie et au Proche-Orient. L'association fonctionne avec un Conseil d'Administration de 8 membres bénévoles, elle possède 80 adhérents et bénéficie d'un budget annuel moyen d'environ 100 000 € grâce, principalement, au soutien de fondations dont le principal provient de la Fondation de France et ses fondations sous égide.

PHILIMAG : Quelles sont les raisons pour lesquelles vous créez des ludothèques à travers le monde depuis 1995 ?

Le jeu est reconnu comme un droit par l'Article 31 de la Convention Internationale sur les Droits de l'Enfant de l'ONU car il constitue un outil de prévention psychosociale par une meilleure utilisation du temps libre, de développement de chaque personne, d'apprentissage en complément de l'école et d'éducation aux valeurs citoyennes dès le plus jeune âge. Malheureusement, trop peu d'enfants de familles défavorisées dans les pays en développement y ont accès du fait des très faibles ressources des ménages, d'une couverture scolaire insuffisante, d'espaces exiguës dans des logements précaires, de terrains de divertissement collectifs insuffisants, du manque de tradition ludique des parents et des enseignants et des processus de désintégration et de violences familiales. Or, il représente pour tous les enfants du monde une activité naturelle. Dans ces contextes de grande pauvreté, la ludothèque devient alors un outil de développement si elle est située au cœur des quartiers défavorisés. Elle permet d'accéder à des jeux de qualité, facilite l'autonomie de l'enfant dans un espace de liberté au sein duquel il rentre et sort à son gré, joue ou ne joue pas, joue seul ou en groupe, choisit des jeux en fonction de son temps libre. Le système de prêt du jeu à la ludothèque lui fait aussi comprendre que le jeu appartient à la collectivité : c'est un bien dont il faut prendre soin au risque d'être soi-même conduit à ne plus pouvoir s'en servir.



PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter les étapes d'un projet de création de ludothèque, du choix de la localisation jusqu'à l'aménagement ?

La création d'une ludothèque commence par le choix d'un pays parmi les plus pauvres du monde et l'identification d'un partenaire local fiable dans ce pays. Avec lui, un quartier défavorisé est choisi en fonction du degré de pauvreté et de l'intérêt des habitants et des autorités locales pour un tel projet. Si un bâtiment facile d'accès au cœur du quartier et légitimé par la population est disponible, il sera mis à disposition gratuitement par la communauté pour accueillir la ludothèque. Sinon, un bâtiment d'environ 70 m2 peut aussi être construit. Une fois le bâtiment prêt, je réalise la formation de candidats-ludothécaires locaux, issus du quartier bénéficiaire, souvent des femmes, sans diplôme particulier. Cette formation, basée sur la formation réalisée en 1996 par une ludothécaire française sur place lors de la création de la 1ère ludothèque de C.I.E.LO à Santiago du Chili, dure 5 jours et débouche sur la sélection d'une personne engagée et rémunérée comme ludothécaire. Dans le même temps, environ 200 jeux correspondant à la classification ESAR sont tous achetés dans le pays tout comme le mobilier (étagères, tables, chaises), bien souvent fabriqué par des artisans locaux. La ludothèque est alors prête à ouvrir ses portes à des horaires et à un coût journalier, décidés par les candidats et le partenaire local.

PHILIMAG : Quels sont les partenariats sur lesquels vous pouvez compter pour mener à bien vos projets ?

Sur le terrain, C.I.E.LO s'appuie sur les partenaires

locaux cités précédemment. Financièrement, sur des fondations françaises et étrangères, des fonds de dotation, des agences de l'ONU, quelques collectivités locales et d'autres sources de financements de nos projets, vers lesquels une soixantaine de dossiers de projets est envoyée chaque année.

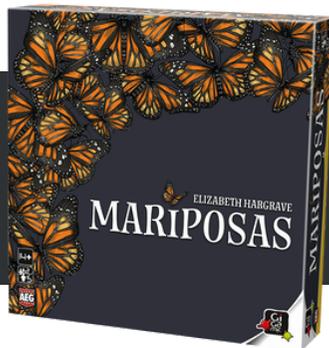
PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter une anecdote que vous avez vécue lors d'une des nombreuses créations de ludothèques auxquelles vous avez participé ?

C.I.E.LO a créé 62 ludothèques dans 18 pays en développement depuis 1995 et il est difficile de citer une anecdote en particulier. Je retiendrai plutôt un commentaire. Celui de Luis TORRES, ludothécaire colombien d'une ludothèque créée dans un quartier de personnes déplacées par le conflit armé et réfugiées en ville : « Avant, les enfants de familles déplacées par la guerre qui vivent dans le quartier ne se parlaient pas, et s'ils le faisaient, c'était pour se bagarrer. Maintenant, on sent plus de camaraderie, de fraternité. Dehors, ils sont voisins. À la ludothèque, ils sont frères parce qu'ici, on fait tous partie de la même famille ». Et également, l'émotion de Maria Teresa ALVAREZ, la doyenne de nos ludothécaires actuellement, qui dirige depuis 20 ans la ludothèque du quartier VILLA EXALTACION dans la ville d'EL ALTO en Bolivie, lorsqu'elle a découvert la mer pour la première fois de sa vie, lors d'une rencontre de nos ludothécaires latino-américains organisée par C.I.E.LO à Lima au Pérou. Car la clef de la réussite d'une ludothèque réside avant tout dans la qualité de sa ou de son ludothécaire.



OPEN BOUATE

Mariposas



Autrice	Elizabeth Hargrave
Illustratrice	Indi Maverick
Éditeur	AEG, Gigamic
Thème	Animaux
Mécanisme	Déplacement, Collection
Âge	14 +
Durée	60 minutes
Nombre de joueurs	2 - 5

Mariposas traite de la migration annuelle des monarques entre le Mexique et le Canada. Les joueurs déplacent leur famille de papillons du printemps à l'automne sur plusieurs générations, afin que des descendants de la première puissent revenir au point de départ.

Contenu

La boîte comporte 50 papillons en bois, des cartes Objectif de saison, Cycle de vie, Mouvement bonus et Action, 1 dé Fleur, des jetons Fleur et Relais, 5 marqueurs de score, 6 tuiles Capacité, 1 plateau de jeu et 1 plateau Relais.



Comment jouer ?

À tour de rôle, les joueurs posent une de leurs deux cartes Action et réalisent le mouvement qui y apparaît avec leurs papillons. S'ils se posent :

- sur une fleur, on récupère le jeton Fleur correspondant.
- sur un jeton Relais, on lance le dé Fleur et on récupère le jeton indiqué s'il n'était pas encore retourné, puis on récupère la carte Cycle de vie ou Mouvement bonus représentée.
- près d'un symbole de plante, on peut ajouter sur leur case un papillon de la génération suivante en défaussant autant de jetons Fleur identiques que le numéro de cette génération, ou autant de jetons quelconques plus un.

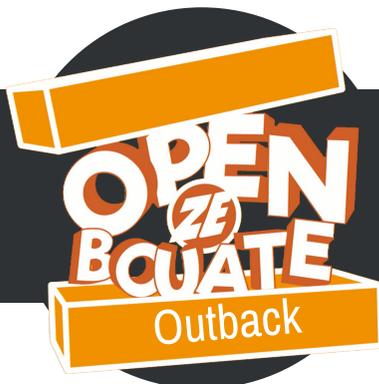
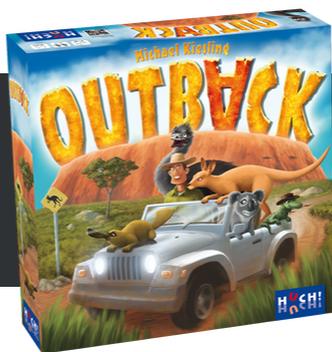
En réunissant quatre cartes Cycle de vie différentes de la même couleur, on obtient le bonus déterminé au début de la partie : points bonus, tour supplémentaire...

On repioche ensuite une carte. Quand tous les joueurs ont posé autant de cartes Action que la longueur de la saison, celle-ci s'achève. On défausse les papillons de la génération précédente, on fait éventuellement naître gratuitement ceux de la nouvelle génération s'il en restait aux joueurs et on compte les points de l'objectif de saison, généralement relatifs à la position des papillons.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève après les six tours de l'automne. On marque alors les points de la dernière carte objectif, et on y ajoute ceux des monarques de quatrième génération revenus dans l'État de Michoacán, leur lieu de départ, et 1 point par carte Cycle de vie. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

S.W.



Auteur	Michael Kiesling
Illustrateurs	C. Stephan, M. Hoffmann
Éditeur	Huch !
Thème	Australie, Animaux
Mécanisme	Pose de tuiles, Collection
Âge	8 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 2 - 4

Outback est un jeu de pose de tuiles où les joueurs tentent d'introduire astucieusement de nouveaux animaux dans l'arrière-pays australien.

Contenu

La boîte comporte 1 jeep, 4 plateaux Paysage, 90 tuiles Animal, 20 tuiles Bonus, 20 marqueurs Animal, 7 dés Animal, 1 sac en tissu et 1 marqueur Premier joueur.

Comment jouer ?

Quand vient son tour, un joueur complète la jeep avec des tuiles Animal du sac, puis lance les 6 dés jusqu'à trois fois, avec la possibilité d'en mettre de côté. Sur la première ligne de son plateau, il faut obtenir 2 faces identiques pour poser l'animal correspondant. Sur la deuxième 3, etc. Si les dés le permettent, il peut ainsi prendre une ou plusieurs tuiles de la jeep et les poser sur son plateau. Si au contraire le lancer ne lui permet de récupérer aucun animal, il pose une tuile face cachée sur son plateau. Chaque animal posé fait avancer le marqueur représentant le même animal d'une case, et poser un animal à côté d'autres de la même espèce rapporte autant de points que d'animaux dans le groupe ainsi

formé. Quand on pose le troisième animal d'une espèce, on récupère la tuile Bonus correspondante. La première rapporte 1 point, la deuxième 2 points, etc. Les marqueurs commencent sur la piste à gauche du plateau individuel, puis continuent sur la partie supérieure.

Comment se finit la partie ?

Dès qu'un joueur a complété son plateau, on finit le tour de table et la partie s'achève. On additionne les points de tous ses marqueurs sur la partie supérieure du plateau à ceux des trois marqueurs les plus bas sur la piste de gauche, et on retranche 2 points par tuile retournée. Celui qui cumule le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

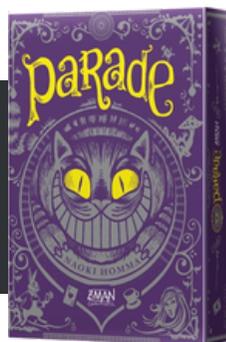
La variante **Outback Plus** utilise un 7ème dé et des tuiles Bonus désormais communes à tous les joueurs, ne pouvant donc être remportées que par le premier à en remplir l'objectif. La variante **Pénalité** varie les pénalités subies en cas de lancers infructueux avec une tuile piochée au hasard en début de partie.

S.W.



L'avis des Philiboyz

Parade



Ça fume au pays des merveilles ! Un très joli jeu de cartes, de soixante-six cartes ; chacune des six couleurs à l'effigie d'un personnage d' « Alice au pays des merveilles » est numérotée de 0 à 10. Une parade est, au départ, composée de six cartes révélées sur la table. Chaque joueur va à son tour choisir une des cinq cartes composant sa main pour l'ajouter à la parade, ce faisant, il va récupérer devant lui des éléments de la parade selon le principe « en ignorant les n cartes suivantes, prenez toutes les cartes de valeur inférieure ou égale à n, n étant la valeur de la carte posée »... oui, bon, cela paraît un peu rude, de premier abord, mais une fois le système intégré, c'est à la portée même des plus jeunes (franchement dès la primaire), on n'a finalement le choix qu'entre cinq cartes. À la fin de la partie, on comptabilise toutes les cartes ainsi prises, elles vous handicapent différemment selon que vous soyez majoritaire dans la famille ou pas. Au final, on a un jeu extrêmement accessible mais qui révèle des subtilités et une sympathique profondeur qui tiendra les plus grands et plus experts en haleine. Je vous conseille vivement quelques parties entre joueurs confirmés. Vous verrez, c'est rapide, beau et vraiment digne d'intérêt !

Zman et Filo ont voulu inaugurer une gamme de beaux jeux de cartes ! Bon, ben que dire, sinon que c'est réussi ! Le jeu est magnifique que ce soit la boîte, les illustrations, la qualité de ces cartes (je ne vais pas les « sleever » tellement elles sont agréables à manipuler). Même le papier de la règle du jeu a été choisi avec soin. Et le jeu ? Malin et tordu à souhait. On ne sait pas trop sur quel pied danser quand on entame la partie, puis au fur et à mesure, on commence à entendre des « ah ouais, ok ! » et des couinements plaintifs parce que le jeu est très retors. Les cartes vont de 0 à 10 dans 6 couleurs différentes. En cours de partie, vous allez forcément devoir en prendre selon une mécanique que je n'expliquerai pas ici. Le gagnant est le joueur avec le moins de points à la fin de la partie. Or les points sont la somme de la valeur des cartes récupérées sauf pour les couleurs dont vous avez la majorité, là c'est 1 point par cartes ! Bref du très bon !



Pierre



Étienne

**PROFITEZ DU PLUS BEAU PARC D'ATTRACTION,
CONSTRUIT POUR LES MEEPLES**
et uniquement pour eux !



MEEPLE LAND

Enfin ! Un parc rien
que pour nous !

Ouah !
Regardez toutes ces
attractions !



**SORTIE PRÉVUE
LE 16 OCTOBRE 2020**

Cyrille Allard
Frédéric Guérard
Tomek Larek

Follow us !
blueorangegames.eu

blueorangenews

jargon ludique

Qu'est-ce donc que... le **Draft** ?

Dans la majorité des jeux de société avec des cartes, quand on doit tirer une carte dans la pioche, on ne la choisit pas. On est soumis à l'aléatoire du paquet de cartes. Alors, pour pallier cet aléatoire, les joueurs du jeu de cartes Magic: The Gathering ont eu l'idée du Draft. À l'origine, le Draft est utilisé dans le milieu sportif pour « réserver » un joueur dans son club. Dans Magic, le Draft consiste à ouvrir un paquet de cartes, choisir 1 seule carte, et passer le reste du paquet à son voisin. Vous répétez l'opération jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. L'aléatoire est pondéré : vous pouvez choisir les cartes qui vous plaisent, tout en connaissant les cartes que les autres ont potentiellement récupérées. Plus tard, cette mécanique est apparue dans des jeux comme Notre-Dame ou Saint Petersburg, mais celui qui a popularisé le genre n'est autre que 7 Wonders. On commence avec 7 cartes en main, on en choisit une, on passe le reste à son voisin, et ainsi de suite. Et 7 Wonders possède l'un des autres avantages du Draft : les parties sans temps morts. En effet, pendant que nous choisissons notre carte, les autres font de même. Pas de tour de joueur, et donc, pas besoin d'attendre que 6 personnes jouent leur tour. D'ailleurs, une pratique très courante utilisée par les experts est le Contre-Draft. Comme nous avons de la visibilité sur le jeu des autres, autant chiper les cartes qui leurs seront utiles ! Le contre-draft c'est ça : préférer prendre une carte qui avantagerait notre adversaire, plutôt qu'une carte qui nous intéresse directement. Le Draft est finalement une méthode de distribution des cartes entre les joueurs. C'est parfois la mécanique centrale comme dans Sushi Go ! ou simplement une phase comme dans Seasons, Terraforming Mars ou... Drafting (voir fin de la revue). Et le draft ne se fait pas qu'avec des cartes, il se fait également avec des dés comme dans Sushi Roll, des jetons comme dans Mr. Jack Pocket ou des Meeples comme dans Draftosaurus.



Res Arcana

Dans Res Arcana, incarnez un magé et utilisez vos essences arcaniques pour créer d'étranges artefacts. Activez leurs pouvoirs, décuplez votre puissance et prenez le contrôle de dragons. Res Arcana est un jeu simple et élégant, basé sur l'optimisation du paquet de cartes Artefact et l'utilisation judicieuse des essences magiques. Un jeu de Thomas Lehmann, illustré par Julien Delval et édité par Sand Castle Games en 2019.

It's A Wonderful World

Vous êtes à la tête d'un Empire en développement. Allez-vous privilégier la voie de la Finance, de la Guerre, de la Science, ou peut-être une toute autre voie ? Développez votre Empire pour qu'il devienne le meilleur des mondes en combinant de multiples stratégies ! Un jeu de Frédéric Guérard, illustré par Anthony Wolff et édité par La Boite de Jeu en 2019.





OPEN BOUATE Draftosaurus

Auteurs	Team Kaedama
Illustrateurs	V. A. Jacob, J. E. Gao
Éditeur	Ankama
Thème	Dinosaures
Mécanisme	Draft, Placement
Âge	8 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Draftosaurus**, les joueurs draftent des dinosaures afin de constituer le zoo le plus riche.

Contenu

La boîte comporte 5 plateaux Zoo, 60 dinosaures (10 de 6 espèces), 1 dé de contrainte et 1 sac.



Comment jouer ?

Une partie de Draftosaurus dure 2 manches. Au début de chaque manche, les joueurs piochent aléatoirement 6 dinosaures dans le sac opaque. Un gérant de zoo lance le dé de contrainte, imposant de placer les dinosaures dans un enclos de forêt, un enclos vide, un enclos ne contenant pas de T. rex... Simultanément, on pose un dinosaure de notre main dans notre Zoo, tous devant respecter la contrainte à l'exception du lanceur du dé. Il ne reste plus qu'à passer les dinosaures encore dans sa main et le dé de contrainte au voisin de gauche et à répéter l'opération jusqu'à ce que chacun ait 6 puis 12

dinosaures dans son zoo. À deux joueurs, on réalise 4 manches, au cours de chacune desquelles on pioche aussi 6 dinosaures mais en en défaussant 3.

Comment se finit la partie ?

Après 2 ou 4 manches, chaque joueur calcule son score à partir des conditions de chaque lieu : un enclos n'accueille que des dinosaures de la même espèce, et sa valeur est proportionnelle au nombre d'animaux ; un autre n'accueille qu'un dinosaure, qui vaudra 7 points s'il est le seul de son espèce dans le zoo... La rivière rapporte simplement 1 point par dinosaure qui y est posé. Par ailleurs, chaque enclos contenant au moins 1 T. rex rapporte 1 point. Celui qui a le plus de points remporte la partie, et en cas d'égalité, il faut posséder le moins de T. rex.

Pour aller plus loin

Le verso du plateau représente le zoo en hiver, et les enclos y ont d'autres contraintes : alternance entre dinosaures de deux espèces ; pyramide de dinosaures où ils ne doivent pas être adjacents à un représentant de la même espèce ; un seul dinosaure octroyant 2 points par dinosaure de la même espèce dans le zoo du voisin de droite...

On peut ainsi jouer sur une année entière, en additionnant le score d'une partie sur le plateau Été et le score d'une autre sur le plateau Hiver.

S.W.



Clash of Deck
OPEN
BOUQUATE
 Numéro 5



Auteur	Léandre Proust
Réalisation	Clément Proust
Éditeur	Grammes Édition
Thème	Fantastique
Mécanisme	Affrontement
Age	8+
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	1 - 2

Clash of Deck est un jeu de cartes évolutif à découper soi-même. Chaque mois, une nouvelle extension autonome du jeu est éditée, ce qui vous permet de créer de nouveaux decks et ainsi d'augmenter la rejouabilité du jeu. **Clash of Deck** se présente sous un format dépliant à 4 volets qui comprend une boîte, 20 cartes et la règle du jeu. Dans **Clash of Deck**, vous incarnez un Seigneur-Sorcier dont l'objectif est de prendre le contrôle des îles les plus sûres de l'archipel d'Erret. Pour ce faire, vous devrez combattre d'autres Seigneurs-Sorciers.



Dispo en octobre 2020
 Uniquement sur **Philibert**
www.philibertnet.com

Comment jouer ?

Disposez les 2 cartes Ponts au milieu de l'espace de jeu, ils délimitent les Royaumes des joueurs. Chaque joueur dispose d'une main de 9 cartes. Au début de la partie la carte Château-fort est placée à l'extrême gauche de la main des joueurs. Un tour de jeu se déroule en trois phases :

- **Régénération du mana** : gagnez autant de Mana que le nombre de cartes que vous avez en main.
- **Invocation** : utilisez votre Mana pour invoquer des Unités. Placez les Unités invoquées en face d'un Pont dans votre Royaume.
- **Assaut** : chaque Unité en jeu que le joueur contrôle attaque les Unités adverses dans un ordre prédéterminé. S'il n'y a pas d'Unité adverse pour bloquer l'attaque, les dégâts sont infligés directement au Château-fort. Le Château-fort est alors décalé dans la main du joueur d'autant d'emplacements vers la droite. La partie se termine dès qu'une carte Château-Fort atteint l'extrémité droite de la main d'un joueur. Son adversaire est déclaré vainqueur.

Qu'apporte cette quatrième extension autonome ?

Cette extension est composée de 16 nouvelles cartes ainsi qu'un nouveau visuel d'automne pour les cartes Ponts. Vous pourrez également découvrir deux nouvelles capacités spéciales qui ajouteront encore plus de synergies et de profondeur à vos parties :

- **Aquatique** qui permet aux unités les plus proches du pont de doubler leur valeur d'attaque.
- **Dissimulé** qui permettra de jouer des unités face cachée, afin de piéger vos adversaires et de les bluffer.

Les règles d'un **nouveau mode solo** de Clash of Deck sont désormais disponibles sur www.grammesedition.fr



Dans cette situation :

1. **J'attaque !** Qui ne tente rien, n'a rien ! Et on a besoin de fourrures parce que la nuit ça pèle.
2. **Je fuis.** Les fourrures c'est du luxe. Je vais plutôt cueillir des champi avec Guy... Je l'aime bien Guy !
3. **J'appelle à l'aide !** Pierre a 3 lances. Ensemble, on lui marravé sa face.



PALEO

L'ÂGE DE PIERRE

COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VÉCU !

PROCHAINEMENT EN MAGASINS SPÉCIALISÉS.



Jeu de démo : avant de jouer, veuillez découper soigneusement les 22 cartes pages 42 et 43.



Puis, consultez gratuitement la règle du jeu et la FAQ de Clash of Deck sur www.grammesedition.fr





the 7th citadel

EXPLOREZ. BÂTISSEZ. VOUS ÊTES LE HÉROS !

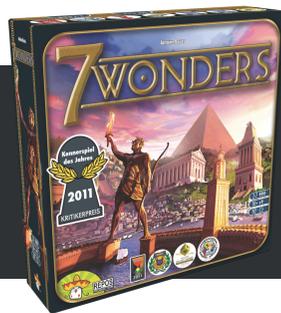
**Le nouveau jeu
d'exploration
par les créateurs de
THE 7TH CONTINENT**

Maintenant sur
KICKSTARTER



Archives Ludiques

7 WONDERS



Avis de Philiboyz : « Dans le monde du jeu de société, certains jeux ont acquis le statut de classique mais d'autres sont des classiques en devenir. C'est le cas de 7 Wonders, la merveille d'Antoine Bauza. Un jeu qui met la mécanique de draft au grand jour et la sort des salles obscures remplies de joueurs de Magic The Gathering. Chaque joueur va devoir développer sa ville du monde antique en construisant à chaque tour un bâtiment. Après avoir choisi un bâtiment, vous passerez votre main au voisin et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Le joueur qui aura le plus de points à la fin remporte la partie. À vous de trouver le subtil équilibre qui vous permettra de faire les bons choix. » Gautier

7 Wonders fête ses 10 ans !

Vendu à plus d'un million d'exemplaires, ce jeu créé par Antoine Bauza, illustré par Miguel Coimbra et édité par Repos Production en 2010, est le jeu le plus primé au monde, avec pas moins de 30 prix internationaux à son actif dont l'As d'Or Prix du Jury en 2011. Au fil des années, **7 Wonders** s'est enrichi de plusieurs extensions : Armada, Cities, Leaders, Babel. Un jeu spécialement conçu pour deux joueurs, créé par Antoine Bauza et Bruno Cathala, a également vu le jour en 2015 : 7 Wonders Duel. Il existe également des extensions pour ce jeu : Panthéon, bientôt Agora. À l'occasion de son dixième anniversaire, Repos Production sort une nouvelle édition de ce jeu devenu une référence incontournable des jeux de société modernes. Petit tour d'horizon des améliorations :

- Refonte graphique du jeu : de la couverture au design des cartes, en passant par les merveilles et le thermoformage : tout y est passé !
- La rédaction des règles a entièrement été revue pour les rendre plus simples d'accès aux débutants. Fini les longues pages à lire, on passe maintenant à un livret de règles de 8 pages beaucoup plus facile à appréhender et à comprendre !
- L'aide de jeu aussi a été totalement repensée.
- Grâce à une meilleure ergonomie des cartes, le joueur gagne de la place à table. Le nouvel agencement des cartes permet une lecture facile

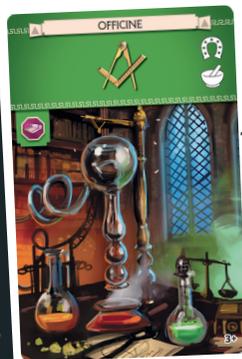
des informations. Les cartes guildes, dispersées dans les extensions de 7 Wonders, ont été rassemblées et ajoutées au nouveau jeu de base.

- La taille des merveilles a augmenté, permettant une meilleure immersion du jeu avec le thème principal de 7 Wonders, ses merveilles ! Le format de la boîte du jeu de base et de ses extensions sera aussi plus grand, adoptant une taille de boîte standard. Toujours pour respecter au mieux l'immersion dans le jeu, les faces A et B des merveilles ont été repensées et sont remplacées par une face jour et une face nuit. Découvrez les merveilles sous leur aspect diurne et nocturne !
- 7 Wonders s'inspire aussi du chaînage de 7 Wonders Duel, plus ergonomique et plus intuitif.
- Grâce aux symboles intégrés discrètement dans le contenu du jeu, 7 Wonders et ses extensions sont maintenant adaptés aux joueurs daltoniens.

Avant



Après





7 WONDERS



Auteur	Antoine Bauza
Illustrateur	Miguel Coimbra
Éditeur	Repos Production
Thème	Antiquité
Mécanisme	Draft, Collection
Âge	10 +
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	3 - 7

7 Wonders est un jeu de draft, dans lequel les joueurs dirigent l'une des sept plus grandes cités antiques. Le but étant de faire prospérer sa ville afin qu'elle devienne la plus influente.

Contenu

La boîte comporte 7 plateaux Merveilles, des cartes Âge, des Pièces, des jetons Conflit Militaire, 1 carnet de score, 3 feuillets Description des Effets, 1 feuillet liste des cartes et chaînages, 1 livret de règle.

Comment jouer ?

Une partie se déroule en trois Âges (manches). Au début de chaque Âge, les joueurs reçoivent un paquet de 7 cartes (main). Tous en même temps ils choisissent une carte puis la jouent. Ils peuvent :

- Construire le Bâtiment de la carte en payant son coût éventuel en pièces ou ressources. Si le joueur n'a pas la ressource nécessaire, il peut l'acheter à une Cité voisine qui la possède. Il peut également construire son bâtiment gratuitement grâce au système de Chaînage. Pour cela il suffit de posséder une carte ayant le même symbole que le bâtiment à construire. Attention, les joueurs ne peuvent pas avoir plusieurs fois le même bâtiment.

- Construire une étape de sa carte Merveille en payant son coût et en plaçant la carte face cachée à l'emplacement correspondant.

- Vendre la carte pour gagner trois Pièces.

Ensuite, les joueurs passent leur main à leur voisin. Et ainsi de suite durant six tours. Une fois la manche terminée, les joueurs résolvent les Conflits Militaires. Si un joueur a plus de symboles militaires que son voisin, il remporte des jetons Victoire Militaire, sinon il prend des jetons Défaite Militaire. Puis les joueurs commencent l'Âge suivant.

Comment se finit la partie ?

La partie se termine à la fin de l'Âge III. Les joueurs comptent leurs points en fonction du Plateau Merveille, des Pièces, des Conflits Militaires et des Cartes en leur possession.





L'avis des Philiboyz

7 Wonders Duel



Après l'énorme succès de 7 Wonders, Antoine Bauza et Bruno Cathala nous proposent ici une nouvelle version spécialement conçue pour deux joueurs. Et quel jeu ! On retrouve tout ce qui a fait le succès du jeu original, avec de nouvelles mécaniques très bien pensées. À vous de bâtir votre civilisation tout au long de 3 âges. Cette version deux joueurs inclut deux nouvelles conditions de victoire qui ajoutent une pression supplémentaire pendant la partie. Il est possible désormais de gagner militairement en faisant progresser votre jeton militaire dans le camp de votre adversaire. Vous pouvez également gagner scientifiquement en collectionnant 6 symboles scientifiques différents. Très stratégique et doté d'une très bonne rejouabilité, 7 wonders duel n'a pas à rougir face à son grand frère, car il possède toutes ses qualités. Mon coup de cœur de l'année !



Après le mode deux joueurs un peu raté pour 7 Wonders, il fallait bien y remédier vu le succès continu du jeu. C'est chose faite et de quelle manière, avec 7 Wonders Duel ! La mécanique est totalement différente, le système de draft est abandonné. Désormais, les deux adversaires choisissent une carte chacun leur tour parmi les cartes disponibles à l'achat, les cartes disponibles étant révélées au fur et à mesure. Tout s'enchaîne très vite, on ne s'ennuie jamais et surtout, le jeu est beaucoup plus équilibré : le commerce prend une place plus importante quand la science voit son efficacité significativement diminuée. Plein d'interactions (on joue surtout en fonction des choix de son adversaire), un jeu plus équilibré, tout ce qu'on reprochait à 7 Wonders est désormais corrigé. Un vrai coup de cœur !



Maxime



Paul



NOUS METTONS L'ACCENT SUR LES BONS JEUX !



**Chafouin ?
Récupérez plus d'or
que vos adversaires !**



**Optimisez vos combos
et leurs enchaînements !**



**Card Crafting :
améliorez vos cartes
à chaque tour !**



**Saurez-vous faire
triompher l'amour ?**



**Retrouvez l'ensemble de nos jeux,
en vidéo sur notre chaîne Youtube.
www.atalia-jeux.com**



Auteur	B. Cathala, L. Maublanc
Illustrateur	Miguel Coimbra
Éditeur	Lucky Duck Games
Thème	Antiquité
Mécanisme	Combinaison, Construction
Âge	10 +
Durée	60 minutes

Nombre de joueurs 2 - 4

Dans **Cléopâtre et la Société des Architectes**, vous incarnez un des membres de la Société des Architectes, dont l'objectif est de devenir l'Architecte le plus riche de Cléopâtre, en construisant les parties les plus somptueuses de son Palais. Mais attention à ne pas trop vous corrompre.

Contenu

Le jeu se compose de plateaux Jardin du Palais, Place du Sphinx et Adorateurs de Sobek, des tuiles Adorateurs de Sobek, 1 Tuile Sol, des Mosaïques des Dieux, des Feuilles Résumé, des cartes Ressource Standard, Ressource Corrompue, Artisan et Caverne, des Scarabées du Trésor, des Amulettes de Corruption, des éléments du palais, des pyramides à plier, la règle du jeu.



Comment jouer ?

Au début de son tour, le joueur peut activer un des Adorateurs de Sobek (Bonus) en payant la pénalité correspondante. Il effectue ensuite une des deux actions suivantes :

- **Se rendre au Marché** : le joueur prend toutes les cartes d'un des étals du plateau des Adorateurs de Sobek, puis il réapprovisionne tous les étals. Certaines cartes sont placées face visible et d'autres face cachée.
- **Se rendre à la Carrière** : le joueur défausse une combinaison de cartes Ressource et Artisan, en fonction de la pièce du Palais qu'il souhaite construire, et la place à un des endroits correspondants, puis il gagne des Scarabées du Trésor (Point de Victoire). S'il utilise des cartes Ressource Corrompue et Caverne, il récupère des Amulettes de Corruption (malus). Lorsque toutes les pièces d'une même catégorie ont été jouées, Cléopâtre avance d'une case sur la piste de Procession. À la 4ème case, les joueurs effectuent une Offrande au Grand Prêtre, qui leur permet de défausser des Amulettes de Corruption.

Comment se finit la partie ?

Lorsque Cléopâtre atteint la 5ème case de sa Procession, la fin de partie est déclenchée. Les joueurs finissent le tour de table puis comptent leur points de victoire en fonction des Scarabées du Trésor et des Amulettes de Corruption qu'ils possèdent. Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur.

NOVEMBRE 2020

S · H · A · M · A · H · R

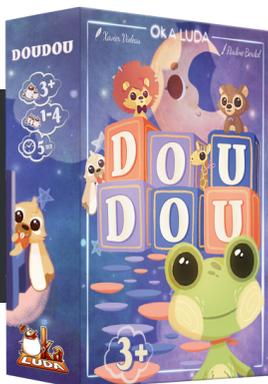


UN MONDE ONIRIQUE
ORIGINAL DE MAUD CHAMEL !



UN JEU PLEIN DE TENSION
DE CÉDRICK CHABOUSSIT,
COMBINANT MÉCANIQUE DE PLS ET RÔLES CACHÉS !

STUDIO
H



Auteur	Xavier Violeau
Illustrateur	Pauline Berdal
Éditeur	Oka Luda
Thème	Animaux, Enquête
Mécanisme	Coopératif, Déduction
Age	3 +
Durée	5 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Doudou est un jeu d'enquête coopératif dans lequel les petits détectives devront collaborer pour trouver quel Doudou s'est caché dans quelle Cachette, avant la tombée de la nuit.

Contenu

La boîte comporte 25 tuiles Indice, 1 tuile Nuit, 5 punchs Cachette, 5 punchs Doudou, 1 tuile Question, 1 règle du jeu.

Comment jouer ?

Sur chaque tuile Indice se trouve un Doudou et une Cachette. Avant de jouer, les joueurs piochent une carte Indice qu'ils posent face cachée au centre de la table, c'est la tuile à deviner, appelée tuile Solution. Puis, ils disposent sept tuiles Indice face visible et la tuile Nuit. À son tour, le joueur actif choisit une tuile parmi les Indices disponibles. Il rapproche ensuite cette tuile de la tuile Solution pour obtenir un Indice sur le Doudou ou sa Cachette. Au fur et à mesure de la partie, les joueurs obtiennent de nouvelles informations qui leur permettront de déduire quel Doudou se cache et dans quelle cachette.

Comment se finit la partie ?

La partie se termine soit lorsqu'il ne reste plus que la tuile Nuit, et que les joueurs n'ont fait aucune proposition : la partie est perdue. Soit lorsqu'ils ont fait une proposition, à n'importe quel moment de la partie. Si la réponse est correcte, la partie est gagnée, si elle est fausse, la partie est perdue.





30'



2-4



8+

DREAM RUNNERS



ankama



FORGENEXT

PARCOUREZ VOS RÊVES
EN TOUTE SÉRÉNITÉ !

1



Examinez
le rêve commun

2



Créez une
composition
pour y répondre

3



Récupérez
des trésors...



...et conservez un
sommeil paisible.



TOP

THEME

Activation du convecteur temporel !

9 jeux pour voyager dans le temps



Time Stories

Dans T.I.M.E. Stories, les joueurs incarnent des agents temporels œuvrant au service de l'agence T.I.M.E., une organisation qui maîtrise le voyage dans le temps et les réalités parallèles. Des failles et des paradoxes menacent l'équilibre de l'humanité. Le rôle de l'agence T.I.M.E. est d'éviter leur apparition et de lutter pour la préservation de cet équilibre fragile. Des agents partent en mission dans le temps pour résoudre des situations potentiellement dangereuses pour le continuum espace-temps. Vous êtes l'un d'entre eux.

Professeur Evil et la Citadelle du Temps

En s'aidant de sa machine à voyager dans le temps, le Professeur Evil a volé les trésors les plus précieux du monde connu. Votre mission : aller les récupérer ! Faites équipe avec d'intrépides aventuriers et infiltrez-vous dans la citadelle pour reprendre ces trésors. Il vous faudra travailler ensemble pour remporter la partie ! Parviendrez-vous à récupérer la Joconde ou même Excalibur avant qu'il ne soit trop tard ? L'horloge tourne !



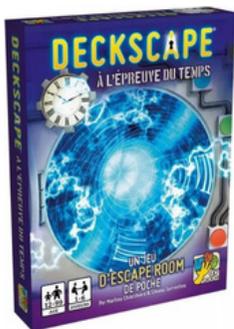
Crazy Time

Quelque part dans l'univers, il existe des êtres qui comptent les heures pour permettre au temps de s'écouler. L'éternité étant très longue, pour égayer cette activité, ils ont inventé un jeu dont les règles changent à chaque partie ! Ce jeu, c'est Crazy Time ! Comptez les heures et retournez des cartes qui ont des incidences sur les heures suivantes... et les règles s'accumulent jusqu'à vous rendre fou !

BrainBox : Voyage dans le temps

Explorez le passé, des suffragettes à la découverte de l'Australie, en passant par les dinosaures ou l'Empire aztèque, grâce à de fascinants instantanés tirés de grands événements historiques et de la vie quotidienne du passé. Un jeu édité par Green Board Game Company.





Deckscape : À l'épreuve du Temps

Vos amis et vous êtes piégés dans le laboratoire du Docteur Thyme. Tentez de résoudre les énigmes et utilisez astucieusement les outils à disposition pour sortir de la pièce. Saurez-vous résoudre les énigmes inédites de la pièce et sortir dans le temps imparti ? Retrouvez toutes les sensations d'une vraie Escape Room dans un deck de cartes !

Timeline : Classique

Timeline : Classique propose des cartes aux thèmes variés (événements, découvertes, inventions, musique, etc.). À vous de placer correctement toutes vos cartes sur la ligne de temps !



MEGA 5e Paradigme

Jeu de rôle emblématique de toute une génération, MEGA propose, avec cette 5e édition des règles revisitées et un background développé et approfondi. L'occasion pour les nostalgiques ou les nouveaux joueurs, d'incarner des Messagers Galactiques, dotés de capacités hors normes leur permettant de se déplacer d'un univers à un autre.

Back to the Future

Allumez la Delorean et préparez-vous pour 1.2 Gigawatts de fun ! Dans Back to the Future, les joueurs seront en compétition pour utiliser la Delorean du Doc Brown dans les trois époques (1955, 1985 et 2015) afin de faire en sorte que les événements clés des intrigues des films aient lieu. Utilisez pour cela Marty McFLY et Biff Tannen et veillez à ce qu'ils se rencontrent au bon moment.



Undo



Imaginez avoir le pouvoir de voyager dans le temps pour changer le passé et empêcher de funestes événements d'avoir lieu. C'est l'aventure que propose la gamme UNDO qui combine le thème du voyage dans le temps à des scénarios d'enquêtes extraordinaires que les joueurs devront élucider.



Auteurs	M. Rambourg, T. Rivière
Illustrateur	Simon Caruso
Éditeur	Catch Up Games
Thème	Science Fiction
Mécanisme	Coopératif, Combinaison
Âge	12 +
Durée	60 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

The Loop est un jeu coopératif dans lequel vous incarnez un Agent Temporel chargé de vaincre le Dr Foo. Afin de devenir le Maître de l'Univers, le Dr Foo a mis au point une terrible machine à voyager dans le temps qui lui permet de naviguer d'une époque à une autre en générant une armée de Clones. Chaque fois qu'il utilise sa machine, le Dr Foo crée des failles dans l'espace-temps qui auront bientôt raison de l'Univers. Arrêtez-le avant qu'il ne soit trop tard !

Contenu

1 plateau Espace-Temps, 1 plateau QG, 1 machine 3D du Dr Foo, des pions Agent, des cartes Artefact,



Foo, Ultramachina, des cubes Failles, Énergies, et Énergies Perpétuelles, des tuiles Sabotage, Vortex, Agent, Aide de jeu, Mode de jeu, des jetons Clone, Supa Clone, Centrifugeuse, 1 S.A.C., 1 livret Opérationnel, 1 feuillet Mode Solo, 1 livret de règle.

Comment jouer ?

À son tour, le joueur joue les phases suivantes :

- Phase Foo : le joueur génère des Clones et rend une carte Artefact disponible aux Époques indiquées. Puis, il révèle une carte Foo et lance des cubes failles dans la machine du Dr Foo. S'il n'y a plus de place pour accueillir une Faille, l'Époque devient un Vortex.
- Phase d'actions : le joueur peut se déplacer d'une Époque, épuiser une carte pour appliquer son effet, faire un Loop, en redressant les cartes épuisées d'une seule et même dimension, de sorte qu'il peut les rejouer.
- Ajouter une carte Artefact à son Deck : une fois la phase d'actions terminée, le joueur peut prendre une carte disponible à son Époque et la placer au-dessus de sa pioche.
- Archiver une tuile Sabotage : à la fin du tour, si le joueur se trouve à l'Époque d'une tuile Sabotage qui compte le nombre de cubes requis, il peut archiver la mission.

Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit remplie.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève soit lorsque l'équipe archive sa 4e tuile Sabotage, la partie est alors gagnée. Soit lorsqu'une 2e Tuile Vortex est positionnée à une même époque ou qu'une 4e tuile Vortex est placée autour du plateau ou lorsque le Dr Foo doit commencer un 4e Cycle, la partie est alors perdue.

**POURSUIVEZ
L'AVENTURE**

ZOMBIE TEENZ

ÉVOLUTION

Nouveau jeu,
nouvelles règles

Compatible avec
Zombie Kidz

Plus de *surprises* !



PRÉCOMMANDEZ CHEZ PHILIBERT



PHILIMAG : Bonjour Théo, pouvez-vous présenter Maxime en quelques lignes ?

Théo : Bonjour ! Maxime est un auteur de jeux nancéien que j'ai rencontré à la Feinte de l'Ours, le café-jeux associatif qu'il a co-créé. C'est un auteur aussi brillant que sympathique et vous avez peut-être déjà joué à Arena for The Gods ou à The Big Book of Madness qu'il a créés. The Loop est notre deuxième jeu en co-autorat à sortir après Le Coffre aux Trésors édité par Auzou. C'est un plaisir de travailler avec lui, alors on espère qu'il y en aura d'autres.

PHILIMAG : Bonjour Maxime, pouvez-vous présenter Théo en quelques lignes ?

Maxime : Bonjour ! Théo est un personnage attachant que j'ai rencontré lorsqu'il travaillait chez Iello à Nancy. Vous le connaissez sûrement pour ses nombreuses créations et collaborations, et son travail au sein de la team Kaedama. Aussi chamarré que talentueux, c'est toujours un vrai plaisir de créer ensemble, et j'espère que ça se ressent au travers de nos co-créations.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu The Loop (éditeur, illustrateur, testeurs) ?

Maxime : Catch Up a fait un travail extraordinaire, et nous a poussé dans nos retranchements en tant qu'auteurs. Ils ont été force de proposition, mais nous ont laissé une grande liberté de création, ce qui est assez rare pour être souligné. En plus, ils ont su conserver l'esprit décalé et l'ambiance amusée qui était là dès les premiers instants. Simon Caruso quant à lui a sublimé ce côté fou, en amenant sa patte et en apportant une couche supplémentaire de folie à ce projet. Quant aux testeurs, ils sont tellement nombreux, le jeu étant passé par tellement de phases de développement, qu'il serait dur de tous les citer ici. Mais bien sûr, nous avons une pensée pour La Feinte de l'Ours, le café-jeux nancéien qui a été un bon vivier de testeurs, en particulier Sam et Antoine pour avoir joué à un bon nombre de versions du jeu.



The Loop – Acte 1 : de l'idée au prototype

Théo : C'est Max qui a eu l'idée du proto en premier et qui m'a invité à travailler avec lui dessus. Même s'il y avait du boulot, j'ai très vite été séduit par la thématique et par ce qu'il avait déjà mis en place.

Maxime : Au tout début du projet, il y avait une idée forte autour du voyage dans le temps et de la programmation d'actions. Très vite, la mécanique



coopérative et le thème du docteur Foo comme entité à combattre ensemble se sont imposés comme une évidence. Le but était alors de chercher une mécanique de jeu qui pouvait rappeler la notion de temps et surtout de boucle temporelle. Le deckbuilding, avec les cartes qui reviennent en jeu régulièrement, était tout à fait approprié. Il y avait également l'idée de frise chronologique sur laquelle on se déplaçait. J'avais en tête ces frises qui sont affichées dans les classes d'école primaire et j'imaginai bien les joueurs se déplacer d'époque en époque pour y glaner des objets, des informations, rencontrer ou sauver des personnages historiques importants.

Théo : Quand j'ai rejoint Maxime, il avait déjà un proto jouable et ça nous a permis de vite nous mettre au travail.



The Loop – Acte 2 : du prototype à l'édition

Théo : Là aussi, je suis arrivé un peu après les premières batailles. Maxime avait déjà présenté l'idée à Catch Up, qui aimait beaucoup le concept. Ils ne s'étaient engagés à rien, mais étaient chauds pour voir le prototype quand il serait suffisamment abouti. C'est donc assez naturellement que j'ai fait jouer Clément pendant le festival Ludix, où on se partageait (avec plein d'autres personnes merveilleuses) le rôle de jury. On rentrait ensemble en voiture du festival et comme le proto lui avait bien plu, on en a parlé sur la route et il a embarqué ma boîte.

Maxime : Comme j'avais une bonne relation avec Catch Up et que nos rencontres apportaient toujours un véritable plus à mes prototypes en cours, je leur ai naturellement montré aussi celui-ci. Et comme ils

voulaient suivre son évolution de près, je ne l'ai pas présenté à d'autres éditeurs. C'est un cas unique, généralement, j'aime bien montrer mes projets à pas mal d'éditeurs différents pour avoir plusieurs retours et trouver la bonne maison pour le bon jeu.



#saveThe16oct

The Loop – Acte 3 : de la promotion à la sortie en boutique

Théo : On est à quelques semaines de la sortie du jeu au moment où j'écris ces lignes et j'avoue que mon excitation ne retombe pas. On a mis tellement de nous dans ce jeu que j'ai hâte d'avoir les retours des joueurs. C'est aussi la première fois que je vois un engouement de cet acabit pour la sortie d'un de mes jeux. Pas mal de monde m'a écrit pour me dire qu'ils attendaient le jeu avec impatience, ça donne la pêche (et la pression un peu aussi).

Maxime : C'est toujours un moment spécial quand on attend la sortie d'un si gros projet, sur lequel on s'est tant investi. On va tout faire pour le mettre en avant et faire connaître le jeu lorsqu'il sera sur les étals, mais vu le travail fourni jusque là, on est plutôt fier de ce qu'on a fait, et du coup on stresse d'avoir les premiers retours !



PHILIMAG : D'après votre expérience de co-création sur The Loop, quels sont pour vous les avantages et les difficultés de créer un jeu avec un autre auteur ?

Théo : Tout d'abord, je trouve ça beaucoup plus amusant, ce qui est une composante vraiment importante dans ma motivation à travailler sur quelque chose. Cela permet aussi d'avoir régulièrement des échanges, donc j'ai l'impression d'être moins souvent bloqué devant un problème. Avec Maxime, on arrive particulièrement bien à rebondir sur les idées farfelues de l'un ou de l'autre, et je pense qu'à la fin, ça fait vraiment des meilleurs jeux. Évidemment, la co-création demande de mettre un peu son égo de côté et d'écouter l'autre, mais ça n'a jamais été une difficulté pendant notre boulot ensemble.

Maxime : Travailler avec Théo est une activité tellement fluide et plaisante, que j'ai du mal à y voir des inconvénients. Il a tout dit. Le seul réel souci, c'est la distance. On arrive à vraiment être hyper productifs lorsqu'on trouve le temps de se réunir sur Bruxelles ou Nancy. On ferait encore plus et encore plus vite si on pouvait se voir plus souvent.

PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote que vous avez vécue ensemble au travers de The Loop.

Théo : The Loop, c'est un projet avec beaucoup d'amour et sur lequel on a passé beaucoup de temps, c'est est dur... J'ai un beau souvenir du moment où la Machine du Dr Foo a pris corps. On discutait avec Maxime et j'ai lancé « Faudrait un truc un peu fou, c'est une mauvaise idée, mais genre une tour à cubes... », il a répondu : « Attends, j'aime bien cette idée, moi ». Très bel exemple de la puissance du co-atorat, sans Max j'abandonnais l'idée dans la seconde.



CLOUD CITY™

Imaginez votre ville
au-dessus des nuages



**SORTIE PRÉVUE EN
NOVEMBRE 2020**

**PHIL WALKER HARDING
FABRICE ROS**

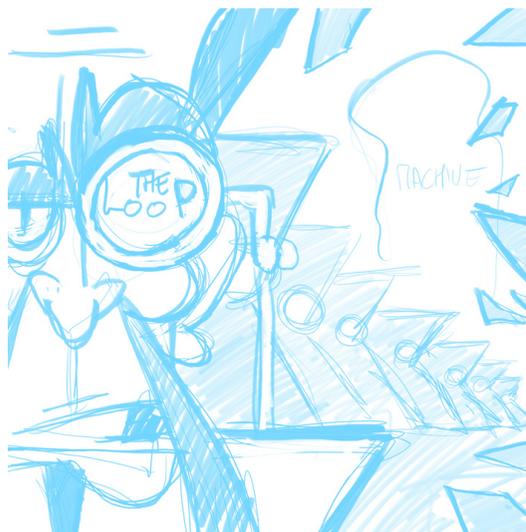
Follow us !
[blueorangegames.eu](https://www.blueorangegames.eu)

[f](#) [in](#) [t](#) [v](#) [y](#)
blueorangegames

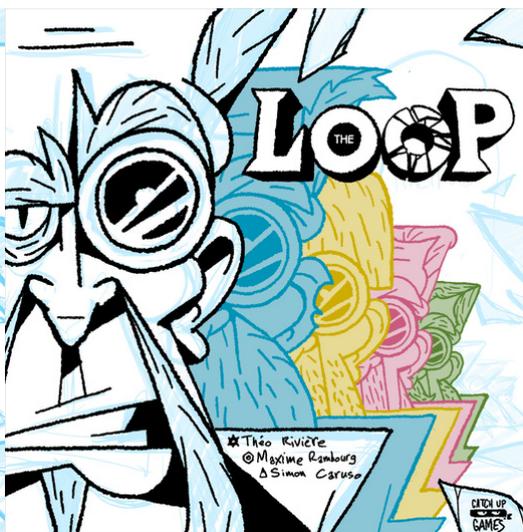


PHILIMAG : Bonjour Simon. Pourriez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre travail dans le milieu du jeu de société ?

Bonjour Philimag ! Je suis illustrateur graphiste depuis 2008, et joueur passionné depuis 2010. Je travaille dans divers domaines pour professionnels et particuliers : publicité, événementiel, poster alternatif, ateliers BD en milieu scolaire et autre... et, de plus en plus : jeu de société ! C'est Destination Terre de Jeux (Roanne, 42), mon ludicaire, client et ami, qui m'a mis le pied à l'étrier à l'occasion d'un salon de jeu qu'il organisait. Après tout, pourquoi ne pas lier l'agréable à l'agréable ? J'ai eu le plaisir de poser mes crayons sur Cache-Cache Souris (François Koch, chez Jeux FK, 2014), Rythm'n'Play (Ludovic Barbe, chez Facily Jeux, 2015), Yogi (Bez Shahriari, chez Gigamic, 2017), Yogi Guru (Bez Shahriari, chez Gigamic, 2019), et The Loop (Maxime Rambourg et Théo Rivière, chez Catch Up Games, 2020). Pour l'instant !



Couverture - Première étape



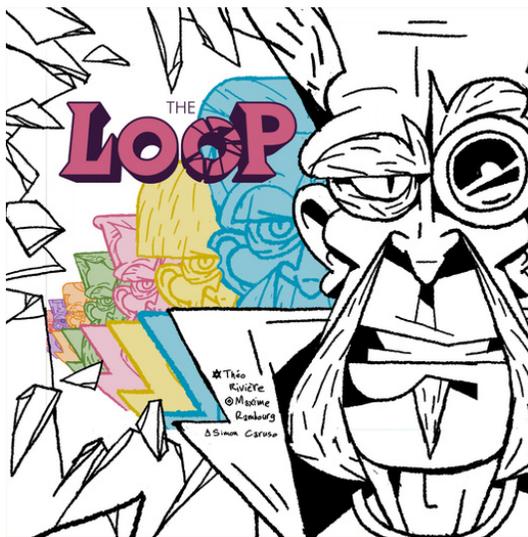
Couverture - Deuxième étape

PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter votre expérience en tant qu'illustrateur du jeu The Loop ?

Ça a été passionnant de travailler sur The Loop ! Un boulot de longue haleine, mais dans une super ambiance, on s'est beaucoup amusés. C'était la première fois que je travaillais sur un jeu aussi complexe, en termes de mécaniques et de matériel. Non seulement j'ai réalisé les illustrations, mais en plus je me suis occupé de tout le graphisme du jeu : ergonomie des cartes et des plateaux, les tuiles, les icônes, logos, jetons, design des pions en bois, etc. Jusqu'à la mise en page de la boîte et d'un livret de règles. En gros, j'ai créé absolument tous les visuels. C'était un sacré challenge ! Heureusement, il y avait une super équipe autour de moi : les Catch Up ont fourni un travail incroyable, en plus de celui des auteurs (on ne se doute pas du boulot gigantesque qu'ont accompli Clément et Seb, ils sont bien plus que de « simples » éditeurs), et ils m'ont vraiment impliqué dans tout le processus créatif, je sentais que mon avis était important et écouté, dans toutes les étapes de la conception visuelle du jeu. C'est un peu notre bébé à nous tous, et on en est très fiers ! Au niveau de la direction artistique, les Catch Up voulaient au départ proposer quelque chose d'original, avec une identité forte, qui évoque le côté décalé du jeu (c'est pas parce que c'est un coopératif difficile qu'on a pas le droit de rigoler), et c'est pour ça qu'ils se sont tournés vers moi.

Ils ont vraiment eu de l'audace et de l'ouverture d'esprit en me proposant ce projet, moi qui n'avais pas encore fait mes preuves sur un jeu de cette envergure. Mais je suis assez inconscient pour foncer tête baissée dans un projet et relever le défi. On a pris le risque de se faire remarquer avec une direction artistique tranchée, quitte à être clivante. Donc on s'est permis d'aller vers quelque chose d'assez stylisé, avec une patte « BD » qui nous semblait pertinente vu l'univers délirant qu'avaient créé Max et Théo. Il a fallu trouver un équilibre assez fin entre la menace omniprésente du Dr Foo et l'humour décalé apporté par les personnages et leurs objets surpuissants (le « Super Slip » est déjà un classique). Je me suis vraiment éclaté à travailler sur ce jeu (dont je suis tout à fait la cible, en tant que joueur), j'ai essayé d'être aussi généreux que les auteurs au niveau du contenu (il y a tout de même 4 modes de jeu différents dans la boîte, autant de manières de varier les plaisirs), et je n'ai pas hésité à glisser des bêtises un peu partout (même l'intérieur de la boîte en est tapissé, mais je n'en dirai pas plus). J'espère que les joueurs aimeront détester l'ignoble Dr Foo autant que nous !

Simon Caruso



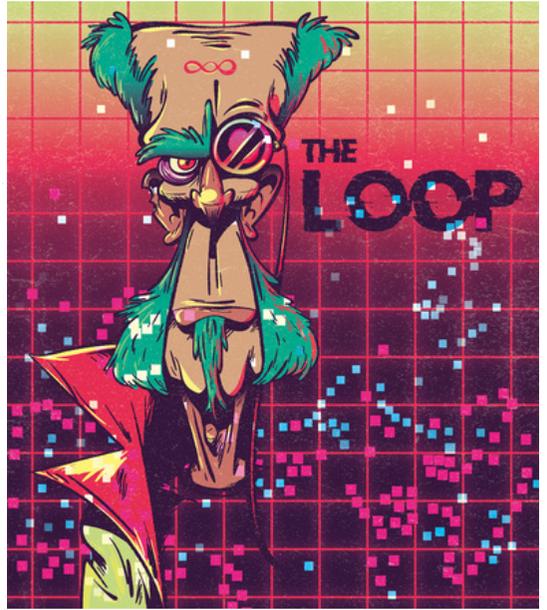
Couverture - Troisième étape



Couverture - Quatrième étape



Dr Foo - Première étape



Dr Foo - Deuxième étape



Plateau - Première étape



Plateau - Deuxième étape



Dr Foo - Troisième étape



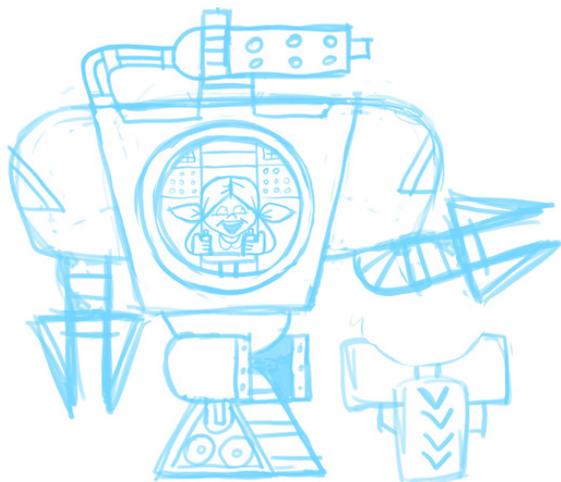
Dr Foo - Quatrième étape



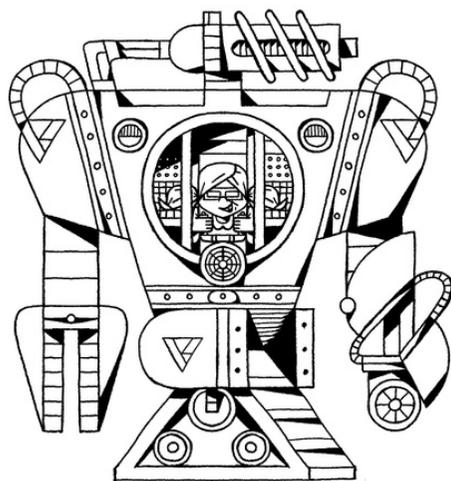
Plateau - Troisième étape



Plateau - Quatrième étape



V-Girl - Première étape



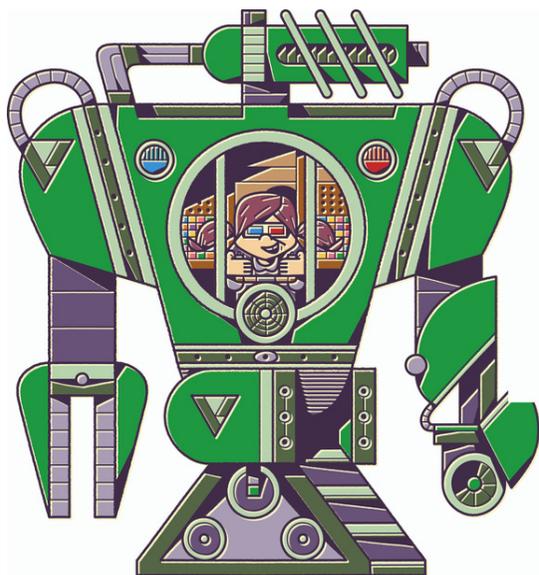
V-Girl - Deuxième étape



Mister Time - Première étape



Mister Time - Deuxième étape



V-Girl - Troisième étape



V-GIRL

1 fois par phase d'actions : à l'Époque d'origine de la dernière  détruite, appliquez son effet.

V-Girl - Quatrième étape



Mister Time - Troisième étape



MISTER TIME

1 fois par phase d'actions : déplacez un autre Agent d'une Époque.

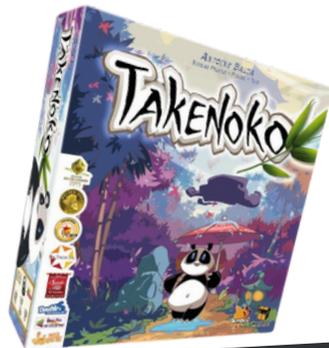
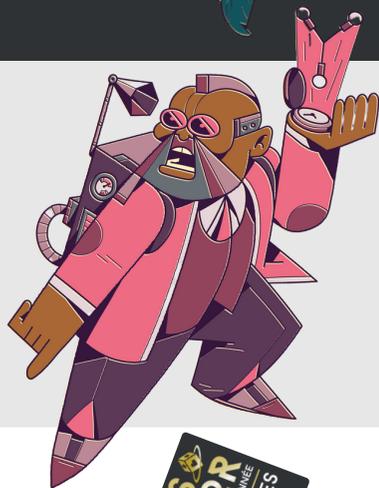
Mister Time - Quatrième étape

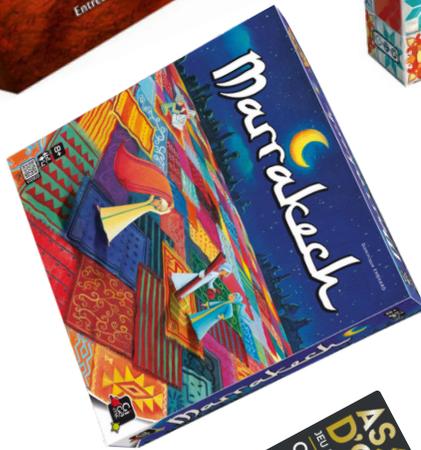
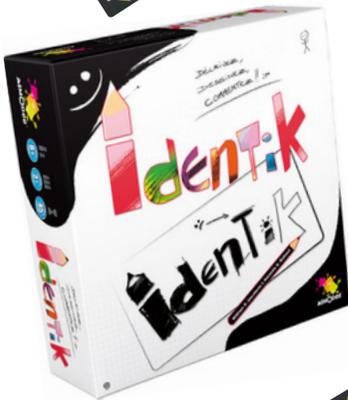
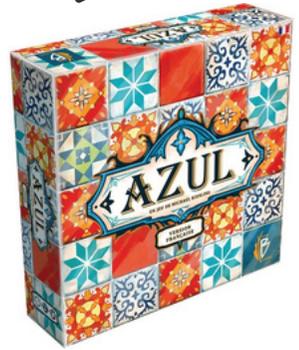
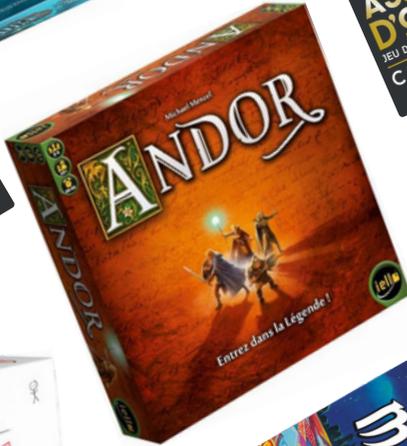
Phili Quiz

- Quiz de philosophie
- Quiz de culture ludique
- Quiz sur Philippe Etchebest
- Quiz de philatélie



Permettez-moi de me présenter : je suis Mister Time, un Super Agent en mission. Vous n'aurez pas de **PhiliQuiz** ce mois-ci. En effet, je suis contraint de réquisitionner ces 2 pages pour rétablir l'équilibre cosmique. Et je vais avoir besoin de vous... Le Dr Foo a créé un vortex temporel avec ses nombreux clones ! Les jeux récompensés par l'As d'Or ont été mélangés... Avec un stylo, vous devez relier ces jeux à leur époques pour sauver le continuum espace-temps !





Avertissement : pour ne pas vous divulguer, répondez d'abord aux questions pages 68 et 69.

2005 : Les Aventuriers du Rail

Ce jeu de collection a été créé par Alan R. Moon, illustré par Cyrille Deaujean et Julien Delval, et édité par Days of Wonder en 2004.

2006 : Time's Up !

Ce jeu d'ambiance et de déduction a été créé par Peter Sarrett, et édité par Repos Production en 2005.

2007 : Du Balai !

Ce jeu de mémoire a été créé par Serge Laget et Bruno Cathala, illustré par Eckhard Freytag et Stéphane Poinot, et édité par Asmodée en 2006.

2008 : Marrakech

Ce jeu de placement a été créé par Dominique Ehrhard, illustré par Victor Boden, Marie Cardouat et Dominique Ehrhard et édité par Gigamic en 2007.

2009 : Dixit

Ce jeu de déduction a été créé par Jean-Louis Roubira, illustré par Marie Cardouat et édité par Libellud en 2008.

2010 : Identik

Ce jeu de créativité a été créé et illustré par William P. Jacobson et Amanda A. Kohout, et édité par Asmodée en 2009.

2011 : Skulls & Roses

Ce jeu de bluff a été créé par Hervé Marly, illustré par Rose Kipik, et édité par Lui-Même en 2011.

2012 : Takenoko

Ce jeu de placement a été créé par Antoine Bauza, illustré par Nicolas Fructus, Yuio et Joël Picksel, et co-édité par Matagot et Bombyx en 2011.

2013 : Andor

Ce jeu d'aventure coopératif a été créé par Michael Menzel, illustré par Michaela Kienle et Michael Menzel, et édité par Iello en 2012.

2014 : Concept

Ce jeu de déduction a été créé par Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot, illustré par Eric Azagury et Cédric Chevalier, et édité par Repos Production en 2013.

2015 : Colt Express

Ce jeu de programmation a été créé par Christophe Raimbault, illustré par Jordi Valbuena, et édité par Ludonaute en 2014.

2016 : Mysterium

Ce jeu de déduction coopératif a été créé par Oleg Sidorenko et Oleksandr Nevskiy, illustré par Xavier Collette et Igor Burlakov, et édité par Libellud en 2015.

2017 : Unlock !

Ce jeu de déduction coopératif a été créé par Thomas Cauet, Cyril Demaegd et Alice Carroll, illustré par Florian de Gesincourt, Arnaud Demaegd, Pierre Santamaria, Legruth, et édité par Space Cowboys en 2017.

2018 : Azul

Ce jeu de placement et de collection a été créé par Micheal Kiesling, illustré par Chris Quilliams et Philippe Guérin, et édité par Next Move Games en 2017.

2019 : The Mind

Ce jeu de communication coopératif a été créé par Wolfgang Warsch, illustré par Oliver Freudenreich et édité par Oya en 2018.

2020 : Oriflamme

Ce jeu de bluff a été créé par Adrien Hesling et Axel Hesling, illustré par Tomasz Jedruszek et édité par Studio H en 2019.



DÉDUCTION ET FUN !

**Soyez le premier à décoder
votre série de chiffres !**



**Vous voyez celles des autres, mais pas la vôtre !
Faites chauffer les méninges grâce à Decode.**

**le jeu de déduction simple,
rapide et addictif !**



www.foxmind.com

EN MAGASIN AU MOIS D'OCTOBRE !

asmodee

OPEN BOUATE

J'y crois pas



Auteur	Hervé Marly
Illustrateur	Augustin Rogeret
Éditeur	Studio H
Thème	Faits absurdes
Mécanisme	Bluff
Âge	10+
Durée	20 minutes

Nombre de joueurs 4 - 8

J'y crois pas est un jeu de bluff où un joueur posera une question sur un fait absurde mais véridique. Parmi les réponses toutes plus invraisemblables les unes que les autres fournies par les autres joueurs, il devra retrouver la bonne ou au moins démasquer les inventeurs...

Contenu

La boîte comporte 350 cartes Question, 128 jetons Points de Victoire (PV), 8 jetons x2 et la règle du jeu.

Comment jouer ?

Chaque joueur commence avec 2 jetons PV et 1 jeton x2. L'un d'entre eux est désigné comme le Candide, tandis que les autres sont les Experts.

Le Candide pioche une carte Question et lit le recto (la face Question), sans regarder le verso, qui circule à son insu parmi les Experts. Ils ont ainsi le temps de prendre connaissance de la réponse et de préparer un mensonge, en n'utilisant aucun des mots en gras. Puis, chacun des Experts donne une réponse. Un Expert ne peut pas donner une réponse déjà donnée. Un seul d'entre eux doit ainsi donner la bonne réponse.

Si un joueur précédent l'a déjà donnée, il faudra ainsi bluffer. Si l'on est au contraire le dernier Expert et que tous les autres ont bluffé, il faudra dire la vérité.

Quand tous les Experts se sont prononcés, le Candide peut parier son unique jeton x2 afin de doubler les PV reçus ce tour-ci. Puis il cherche les menteurs. S'il désigne :

- un joueur ayant effectivement menti, ce dernier place l'un de ses jetons PV au centre de la table.
- le joueur ayant donné la bonne réponse, on défausse tous les jetons au centre de la table.

Le Candide peut s'arrêter quand il le souhaite pour récolter les jetons au centre de la table. S'il parvient cependant à désigner tous les Experts ayant bluffé, il reçoit un jeton de l'Expert ayant dit la vérité en plus des autres.

Quand le Candide a fini de désigner les Experts, son tour s'achève et le joueur suivant prend sa place.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève quand tous les joueurs ont été deux fois le Candide. Celui qui possède le plus de jetons PV la remporte.

S.W.



Sujet n°1 :

À quoi joue-t-on si on est beaucoup, en famille, et si on veut que tout le monde s'amuse ?

TU BLUFFES !

(MOI, JE DIS IL BLUFFE PAS)

UN JEU DE BLUFF HILARANT, SIMPLE ET STRATÉGIQUE !



LE JEU QUI RÉVOLUTIONNE LE QUIZ !

Évalue tes connaissances de 1 à 10 et réponds aux questions !

Alors, tu te mets combien en... moustaches ? fromages ? personnages de dessins animés ? hoalas ? cure-dents ? fuseaux horaires ?

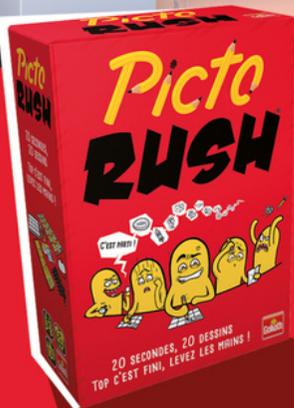
TU TE METS COMBIEN ?

Évalue tes connaissances de 1 à 10 et réponds aux questions !

DU NOUVEAU CHEZ OINK GAMES !

C'EST LA PANIQUE, LA VILLE EST ENVAHIE PAR DES EXTRATERRESTRES MANGEURS DE HAMBURGERS !

À VOUS DE JOUER !



20 DESSINS EN 20 SECONDES ?

HÉ OUI !





Auteur Antoine Bauza

Illustrateur Simon Douchy

Éditeur Blue Orange

Thème Abstrait

Mécanisme Collection

Âge 7+

Durée 20 minutes

Nombre de joueurs 2 - 4

ColleXion est un jeu... de collection, où les joueurs récupèrent polygones de formes et couleurs variées afin de constituer des ensembles, en s'aidant d'éventuels pouvoirs afin de favoriser leur collection ou de perturber celle des autres. C'est qu'un polygone ne s'inscrivant dans aucune collection sera synonyme de pénalité en fin de partie !

Contenu

La boîte comporte 80 polygones (5 de chaque forme et chaque couleur), 12 jetons Score, 12 jetons Pouvoir, et intègre une aire de jeu.

Comment jouer ?

À son tour, un joueur commence par collecter un polygone disponible (non recouvert) de l'aire de jeu. Puis il peut en prendre un autre qui partage la couleur ou la forme du précédent, et répéter le processus jusqu'à avoir 4 polygones. Il peut également utiliser l'un de ses trois jetons Pouvoir afin d'échanger l'un de ses polygones contre un polygone adverse, de voler un polygone adverse, ou de défausser un polygone disponible de l'aire de jeu. Le joueur vérifie alors si ses prises lui permettent de valider des séries, c'est-à-dire des collections de 4

polygones de formes différentes mais de même couleur, ou de couleurs différentes mais de même forme. Une collection complète est aussitôt défaussée, et octroie un jeton Score.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève si, à la fin d'un tour de table, il n'y a plus de jetons Score ou plus de polygones dans l'aire de jeu. On additionne alors les points des jetons Score et des jetons Pouvoir restants, et on soustrait au total 2 points par polygone n'intégrant aucune collection. Le joueur avec le plus de points remporte la partie, et en cas d'égalité, la victoire va à celui à qui il reste le moins de polygones.

Variantes

En équipes de 2 contre 2, les joueurs peuvent donner le dernier polygone de leur tour à leur coéquipier. Le score de l'équipe correspondra au total des scores des deux joueurs.

Une variante expert retire les jetons Pouvoir du jeu. Lorsque dans un même tour on récupère 2 polygones identiques, on peut déclencher l'un des trois pouvoirs.



S.W.

DOMINO - MAJORITÉ - POMPES FUNÈRES



Fosse commune



Publisher: Renegade Games © Copyright 2020 Renegade. All rights reserved.

1 PLACEZ À CHAQUE TOUR UNE CARTE DANS LA FOSSE COMMUNE ET DANS VOTRE CRYPTÉ PERSONNELLE



Crypte personnelle



RÉPONDEZ À LA PELLE DU FOSSOYEUR !

2 ADDITIONNEZ LES CRÉATURES PAR CATÉGORIE

Exemple : 5 dragons dans la Fosse commune + 3 dans la Crypte = 8 (Les Croque-Monstres sont des jokers !)



Stèle de score

3 LE PREMIER À AVOIR ATTEINT (ET OBJECTIF UNIQUE MARQUE LE MAXIMUM DE POINTS !)



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES



@origamesrenegadefrance



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.renegade-france.fr



Comment c'était Après ?

Du mathématique Master Mind au littéraire Master Word !

Père Wiki, raconte-nous une histoire...

Il faut probablement faire remonter au XIX^{ème} siècle au moins l'invention du très populaire Bulls and Cows (Taureaux et Vaches). Deux joueurs y choisissaient secrètement une succession de quatre chiffres différents. Puis à tour de rôle, ils proposaient une combinaison, à laquelle l'autre répondait par un nombre de Bulls (signifiant qu'un chiffre se trouve au bon emplacement) ou de Cows (signifiant qu'un chiffre est bien commun, mais mal placé), sans spécifier quels étaient les chiffres concernés. Le premier à déduire ainsi la combinaison de l'autre remportait la partie.

Une variante lexicale en existe, avec des mots de quatre lettres différentes (un hétérogramme), la quantité de combinaisons possibles avec environ 26 lettres étant peu ou prou compensée par l'existence du mot. Il faut bien entendu en rapprocher le Jotto, un Bulls and Cows lexical conçu et commercialisé par Morton M. Rosenfeld en 1955, où l'on ne donne que le nombre de lettres exactes, même mal placées, sans Bull (sans confirmation de l'exactitude de leur localisation). Les lettres dont on a la certitude qu'ils n'apparaissent pas dans le mot sont barrées sur une fiche alphabétique. Une variante particulièrement pointue du Jotto, en six lettres, est parfois appelée « Word Master Mind » et remonterait au début des années 1970. Cette fois, le codeur ne donne la quantité que de lettres correctement placées.

Le saviez-vous ? Le prototype de Master Mind avait été refusé par de nombreux grands éditeurs de jeux de société. Invicta Plastics fut mieux inspiré en acquérant les droits à la Spielwarenmesse nurembergeoise puisque ses 50 millions de boîtes vendues dans 80 pays en firent le jeu le mieux vendu des années 1970 !

Et le Master Mind ?

C'est notamment à l'expert en télécommunications israélien Mordecai Meirowitz que l'on doit le Master Mind tel qu'on le connaît, bien qu'il ait été affiné par le fabricant d'articles en plastique britannique Invicta Plastics qui le publia en 1971. Le jeu est désormais édité par Hasbro.

Contrairement aux jeux précédents, le Master Mind ne se pratique plus à tour de rôle mais un joueur y incarne le codeur et l'autre le décodeur. Au lieu de chiffres ou de mots, le premier aligne quatre chevilles de couleurs différentes (jaune, vert, noir, rouge, bleu, blanc) dans un compartiment caché aux regards du décodeur. Ce dernier place alors quatre chevilles dans une rangée de trous devant lui, et le codeur lui indique à l'aide de petites chevilles noires ou blanches combien sont exactement placées (sans dire lesquelles) et combien sont exactes mais mal placées. Le codeur gagne s'il parvient à trouver la bonne combinaison dans la dernière rangée au plus tard, et on inverse les rôles.



Présentation de Master Word

Master Word est un jeu conçu par Gérald Cattiaux, illustré par NILS, et édité par le Scorpion Masqué. Grand amateur de jeux de déduction, Gérald Cattiaux souhaitait en créer un qui serait coopératif, rythmé, simple mais assez sophistiqué pour apporter une réelle satisfaction, et qui laisserait une certaine liberté aux participants.

Les similitudes

Comme le Master Mind, Master Word oppose deux camps, l'un qui définit ce qu'il faut chercher, et l'autre qui réalise des propositions, entre 3 et 5 par rangée. Le codeur attribue ensuite des jetons aux rangées selon le nombre de pistes correctes, toujours sans les attribuer aux pistes elles-mêmes, de sorte que le décodeur doit procéder par recoupements afin de confirmer des pistes, d'en éliminer d'autres et d'en ajouter de nouvelles. Au terme d'un certain nombre de manches/rangées, 7 dans Master Word, la partie est perdue si le code n'est pas trouvé.

Les différences

La principale différence se trouve dans le titre : dans Master Word, il s'agit de faire deviner un mot plutôt qu'une combinaison de couleurs. Au lieu d'un

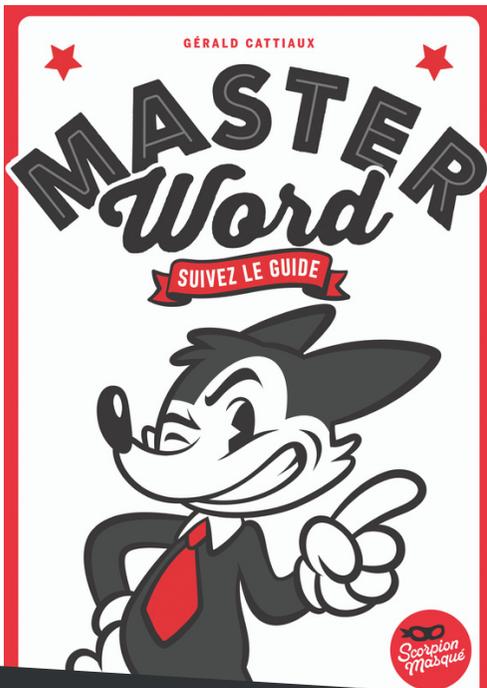


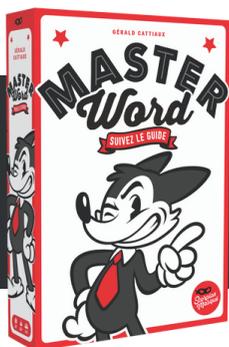
codeur, on y trouve un guide, qui n'imagine pas le mot mais le pioche parmi les 300 Maîtres-mots de la boîte. Afin de ne pas rendre la tâche impossible, les chercheurs auront d'emblée accès à un indice, la catégorie dans laquelle l'objet s'inscrit (animal, alimentaire, marque...). La partie est cependant pimentée par la limite de temps de chaque manche, puisque 90 secondes seulement seront allouées aux chercheurs. « ChercheurS », car Master Word fait coopérer 2 à 5 joueurs, ajoutant une dimension cruciale de communication s'ils veulent optimiser leur temps et leurs pistes. Une autre nouveauté vient de ce qu'ils ne coopèrent pas qu'entre eux, mais aussi avec le guide. Si ce dernier ne choisit pas le mot, il peut décider de refuser une piste même correcte s'il craint que cela n'éloigne les joueurs de la bonne réponse, et une fois par partie il peut poser un jeton directement sur une piste allant dans le bon sens, surtout s'il craint que les chercheurs ne perdent du temps en explorant une mauvaise direction.

Conclusion

Si Master Word se saisit explicitement des principes du Master Mind, revendiquant leur filiation dès son titre, il en transforme chaque aspect pour en faire un jeu de déduction lexicale coopératif, plus tendu mais aussi plus libre, soucieux de laisser une part à la créativité et à l'interprétation.

S.W.





Auteur	Gérald Cattiaux
Illustrateur	NILS
Éditeur	Le Scorpion Masqué
Thème	Abstrait
Mécanisme	Déduction, Coopération
Âge	12 +
Durée	15 minutes

Nombre de joueurs 3 - 6

Master Word est un jeu se rapprochant du Mastermind... mais avec des mots. Un guide doit faire deviner sans parler le Maître-mot qu'il a pioché à des chercheurs tentant de s'en rapprocher à force de suggestions.

Contenu

La boîte comporte 150 cartes Maître-mot recto-verso dans un sabot, 1 séparateur, 30 cartes Piste, 24 jetons et 5 feutres.

Comment jouer ?

Le guide prend secrètement connaissance d'une carte Maître-mot puis divulgue l'indice se trouvant dans sa partie supérieure, la seule visible quand elle se trouve dans le sabot. Au début de chaque manche, il lance un minuteur de 90 secondes. Pendant ce temps, les chercheurs discutent des mots ou idées à inscrire sur leur carte Piste, ou sur leurs deux cartes Piste quand il n'y a que deux chercheurs. Les cartes Piste sont alors alignées, et le guide place à la fin de la ligne autant de jetons que de cartes qu'il estime en adéquation avec le Maître-mot, quitte à

demander une précision aux chercheurs ou à vérifier une information sur internet. Son objectif est d'aider les chercheurs, de sorte que c'est à lui de déterminer la pertinence d'attribuer ou non les bons points. Les chercheurs ignorent quelles cartes Piste sont justes, et savent seulement combien sont justes sur chaque ligne. Cependant, une seule fois par partie, le guide peut prendre un jeton en fin de ligne pour le placer sur le bon mot. Si les chercheurs inscrivent le Maître-mot sur une carte Piste, ils perdent aussitôt la partie. Mais à partir de la deuxième manche, ils peuvent inscrire un mot sur l'une des trois cartes Solution.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève par une défaite si les chercheurs ont utilisé les 3 cartes Solution sans y inscrire le Maître-mot, ou s'ils ne l'ont pas trouvé après 7 manches. Ils la remportent s'ils ont bien inscrit le Maître-mot sur une carte Solution avant la fin de la 7ème manche, en obtenant le titre de Maître Renard, fin limier ou seulement Œil de Lynx selon leur efficacité.

S.W



Par l'auteur de Wingspan

ELIZABETH HARGRAVE

MARIPOSAS

“Mariposas est à 100% un jeu passerelle fantastique. Je n'aurais aucun problème à le sortir et à l'expliquer à quiconque est intéressé, même de loin, par les jeux de société.” *Stephen Harkleroad BGG*

“MARIPOSAS est un bon et beau jeu familial aisément accessible et très plaisant avec une thématique qui a été bien pensée et qui colle avec le jeu. Il n'est pas là juste parce qu'il fallait un thème et ça j'apprécie beaucoup.”

Ludikev pour Tric Trac

Seal of Excellence de Tom Vasel, Zee Garcia, Roy Cannaday, et Mike Dilisio de The Dice Tower

Sortie octobre 2020





Auteurs	David Wexler
Illustrateur	Simon Douchy
Éditeur	Blue Orange
Thème	Animaux
Mécanisme	Alignement, Dextérité
Âge	5 +
Durée	5 minutes
Nombre de joueurs	2

Fish Club est un jeu d'alignement dans lequel les joueurs cherchent à former un banc des poissons de leur couleur dans l'aquarium, tout en troublant les ensembles de leur adversaire.

Contenu

La boîte comporte 1 aquarium, 9 poissons rouges, 9 poissons bleus, 4 hippocampes, 4 petits pois jaunes, 2 coquillages et 2 étoiles de mer.



Comment jouer ?

À tour de rôle, les joueurs glissent l'un des animaux de leur réserve dans la fente de l'aquarium initialement vide.

Tandis qu'un poisson de leur couleur devra tenter d'en toucher un autre afin de former une ligne ou un banc ininterrompu, les étoiles de mer, petits poissons jaunes, hippocampes et coquillages devront perturber grâce à leurs formes diverses les formations de leur adversaire.

Si l'animal peut au cours de sa chute entrer en contact avec d'autres éléments et les déplacer, il doit bien être lâché dans l'aquarium et non jeté. De même, l'aquarium doit toujours rester stable, sans possibilité de le secouer.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur est parvenu à former une ligne continue avec cinq de ses poissons, sans qu'ils dépassent du bocal. Il la remporte donc, y compris si c'est son adversaire qui a formé cet ensemble en déplaçant indirectement l'un de ses poissons. En revanche, si deux bancs sont formés suite à la chute d'un seul animal, la partie se conclut sur un match nul.

Elle peut également s'achever si les joueurs ne possèdent plus d'animaux ou ne peuvent plus les faire glisser dans l'aquarium sans qu'il déborde. En ce cas, le vainqueur est celui qui a formé la ligne continue de poissons de sa couleur la plus longue, et en cas d'égalité, la deuxième ligne continue de poissons la plus longue, etc. Si aucun gagnant n'émerge, le match est nul.

S.W.



Auteurs	Mektoub Studio
Illustrateurs	Mektoub Studio, Odile Sageat
Éditeur	Helvetiq
Thème	Abstrait
Mécanisme	Dés, Observation
Âge	8+
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 5

Tatamokatsu est un jeu de dés dans lequel les joueurs devront prendre garde à conserver leurs doigts. Une mauvaise observation ou une trop grande lenteur à calculer le résultat des dés les rapprochera en effet petit à petit de la défaite !

Contenu

La très petite boîte comporte 3 dés à huit faces et un feuillet de règles.

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur choisit une main, qui sera la seule dont il aura l'usage.

À son tour, un joueur lance les trois dés. Tous portent les chiffres 1 à 6 sur leurs faces, mais deux d'entre eux ont deux faces X-1 tandis que le dernier a une face X-1 et une face T.

Si le résultat des dés est 10 ou 17 (X-1 pouvant être interprété au choix du plus rapide comme un 10 ou un 1), le premier à crier « Tatamokatsu » choisit de faire perdre un doigt de son choix à chaque adversaire ou de récupérer l'usage d'un de ses doigts.

Sinon, le résultat peut être :

- Inférieur à 10, faisant perdre au lanceur un doigt de son choix.
 - Entre 11 et 16 inclus, obligeant tous les joueurs à se saluer en inclinant le buste et en disant « Haï » s'ils ne veulent pas perdre un doigt.
 - Supérieur à 17, permettant au lanceur de faire perdre un doigt de son choix à un adversaire.
- Dans ces trois cas, c'est le lanceur qui choisit d'interpréter X-1 comme 10 ou 1.

Quand les trois faces sont identiques, tous doivent frapper la table avec la tranche de leur main, en gardant pliés les doigts perdus. Le dernier à procéder ainsi au Katana perd un doigt.

Si le T apparaît, le premier joueur à l'attraper et à crier « Tatamokatsu » déclenche l'effet d'un 10 ou d'un 17.

Toute erreur est sanctionnée de la perte d'un doigt.

Un joueur n'ayant plus que son auriculaire quitte la partie. Il peut revenir avec un doigt de son choix en attrapant avant les autres le dé avec la face T... mais en n'utilisant que son auriculaire.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève par la victoire du dernier joueur auquel il resterait des doigts.

S.W.



OPEN BOUATE Crazy Tower



Auteurs	A. Harvey, F. Leblanc, M. Auger, M. Bergeron
Illustrateur/Éditeur	Chris Setra/Synapses Games
Thème	Abstrait
Mécanisme	Construction, Placement
Âge	8 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Crazy Tower est un jeu de pose de blocs où les joueurs doivent ériger une tour sans la faire s'effondrer... mais en la déséquilibrant subtilement et en bénéficiant de divers effets afin que leurs adversaires la fassent s'effondrer !

Contenu

La boîte comporte 28 blocs de bois (7 de quatre couleurs), 21 cartes Étage et 1 livret de règles.

Comment jouer ?

À tour de rôle, les joueurs ont le choix de :

- Poser l'un des blocs de leur couleur sur la carte Étage supérieure. Il ne leur est pas permis de recouvrir des cases rouges, ni de poser un bloc à un étage où se trouverait déjà un bloc de la même couleur. En recouvrant certaines cases, ils déclenchent des effets, retrait d'un bloc inférieur de la tour, remis à son propriétaire ; nouveau tour du joueur actif ; échange d'un bloc contre un bloc au choix d'un adversaire.
- Prendre la première carte de la pioche de cartes Étage, la placer sur les blocs supérieurs, et y poser un bloc.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève par l'effondrement de la tour, qui disqualifie le responsable.

En mode compétitif, on peut aussi la remporter en plaçant son dernier bloc sur la construction. En cas d'effondrement, on compte les points des blocs devant nous et celui qui en a le moins remporte la partie, les plus petits (donc les plus aisés à disposer) valant le moins de points.

En mode saboteur, où un saboteur est désigné en début de partie, ce dernier la remporte si la construction s'effondre pendant le tour de ses adversaires ou s'il parvient à placer tous ses blocs. Les architectes la remportent en la faisant s'effondrer pendant le tour du saboteur ou si l'un d'entre eux pose son dernier bloc.

En mode solo, le joueur doit remplir la condition d'un défi parmi vingt, dans la difficulté choisie (qui détermine de combien de couleurs on dispose) : compléter la tour en une minute, placer les blocs debout plutôt qu'à plat, jouer le menton sur la table, lâcher les cartes Étage plutôt que de les poser...

S.W.



DÁVID TURCZI

TAWANTINSUYU

UN JEU SUBTIL ET STRATÉGIQUE
D'ANTICIPATION ET DE
PLACEMENT D'OUVRIERS

L'EMPIRE INCA

1



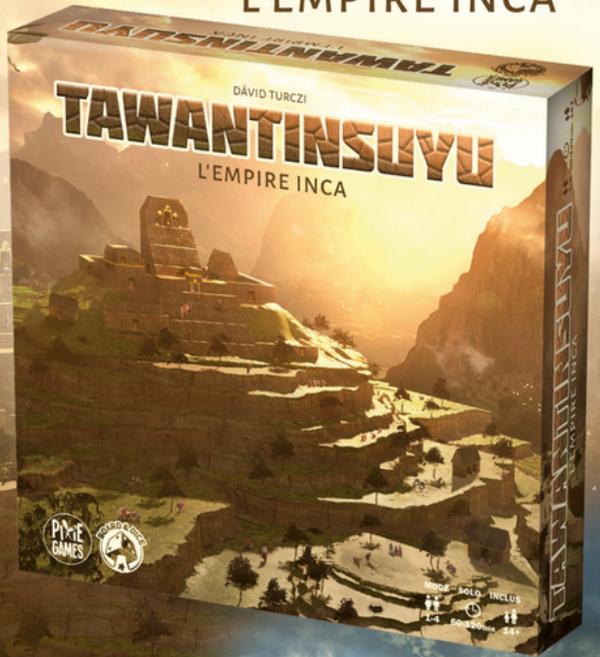
Jouez une carte Dieu pour placer
l'un de vos ouvriers sur le plateau.

Chaque ouvrier a une capacité spéciale.
Obtenez autant de bonus d'ouvriers
adjacents de la même couleur !

2



Déplacez votre Grand Prêtre pour
graver le Temple du Soleil, utiliser
vos Bâtiments et produire des
ressources, conquérir de nouveaux
territoires et bien d'autres choses !



MODE SOLO INCLUS



1-4



60-120min



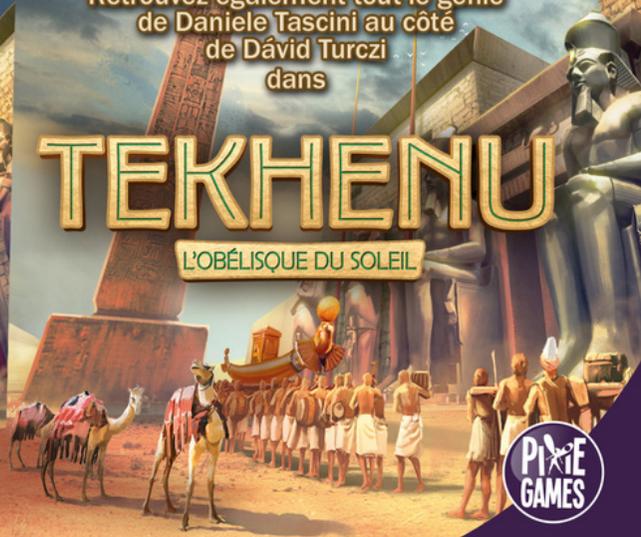
14+

Retrouvez également tout le génie
de Daniele Tascini au côté
de Dávid Turczi
dans



TEKHENU

L'OBÉLISQUE DU SOLEIL

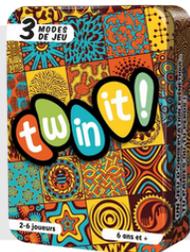


Paroles de Joueurs

Quel est le jeu que vous emmenez toujours en vacances ?

Twin it ! C'est le jeu que tu peux expliquer simplement, avec des signes donc même à des gens dont tu ne peux pas parler la langue, c'est hyper transportable et la mécanique de rapidité est accessible à beaucoup je crois. Après ça répond pas à des problématiques d'handicap physique ou mental... mais compliqué de trouver un jeu qui est accessible à tout le monde. L'idée c'est de pouvoir partager une expérience ludique sans barrière.

Ruddy Ardouin



Personnellement, je pense à **Just One**. C'est le jeu parfait pour l'apéro sans prise de tête : c'est un coopératif, expliqué en 3 phrases, les joueurs peuvent aller et venir pendant la partie, et même ceux qui jouent pas peuvent s'amuser.

Raphaël Rochedix

Welcome to... emmené lors d'un séjour en Crète en tout début de saison et c'était un début de saison pas folichon niveau météo. Il a donc été beaucoup joué au bar de la piscine de l'hôtel et nous l'avons fait découvrir à d'autres vacanciers présents qui venaient voir ce que nous faisons.

Rémi Benoit



Cette année, j'ai emporté et emporterai **Demeter**. Je ne sais jamais à combien on jouera (seul, à 2, à 6 ?), quel sera le niveau ludique des éventuels autres et quels univers leur parleront, ni même si on le sortira beaucoup. Et justement, Demeter se joue dans toutes les configurations, ne prend pas tant de place dans les bagages, est court et relativement accessible tout en faisant bien fumer les cerveaux... et captivait même lors de ma dernière partie nos poules, venues étudier aussi leurs ancêtres !

Siegfried Würzt

Exploding Kittens, il plait toujours. Facile à mettre en place et expliquer. Bonne ambiance, rapide, ça s'enchaîne bien. Jamais personne qui fait la gueule sauf quand il explose...

Brian Toby Kumatetsu





Punto pour son format, car il s'explique à n'importe qui même sans parler la langue. Et une variante fait qu'on peut y jouer jusqu'à 8. Pour la petite histoire drôle, passer un portique de sécurité et oublier qu'on l'a dans la poche.

Erwann Bsf

Time Bomb... Car quand on part en vacances il nous faut un jeu de bluff et d'ambiance sinon ce n'est pas drôle ! Les « après-parties » sont très drôles avec souvent des débats assez animés, ça met de l'ambiance même s'il nous est arrivé une fois d'y voir une vraie dispute...

Julien Schouckens



Cette été carton plein pour **Skyjo**. Il prend peu de place et parfait pour initier les nouveaux joueurs. Il est simple à expliquer et les parties s'enchaînent rapidement. Et quel bonheur quand ton voisin oublie ta colonne de 12 et t'en jette un qui te permet de jeter une colonne et de prendre la tête...

Julie Jalabert

Hive (complete expansions) !!! Parce que c'est Hive... Et une fois, ma tante Hortance de Loin-Loin les Meumeuh est arrivée dans la cuisine en plein milieu d'une partie et, hahaha, elle a cru que c'était de vrais insectes et, hahaha, elle nous a aspergés d'insecticide pour cafards radioactifs, hahaha... Depuis j'ai perdu la vue mais qu'est-ce qu'on a rigolé !

Mathieu Roque

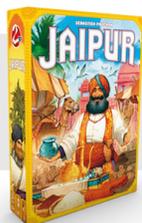


Mon vieux **UNO** qui doit avoir 30 ans ! C'est universel ! Aucun texte donc ça peut se jouer avec des étrangers, il fonctionne avec toutes les générations. J'ai rapporté en vacances pleins de jeux récents, c'est le UNO qui est sorti tous les jours. Il faut juste se mettre d'accord sur les règles avant de jouer...

Maxime Van der Kuij

CIA versus KGB... même si les gens faisaient une drôle de tronche en nous voyant jouer à ça pendant notre voyage de noces !

Pit De Cazernal



On prend souvent **Jaipur** avec ma chérie. On part en vacances à deux et le format de la boîte est assez minimaliste sans que le jeu ne soit trop simple ou court.

Hadrien Dominault

Si vous souhaitez répondre à la prochaine question de « Parole de joueurs », rejoignez-nous sur la page Facebook de Grammes Édition



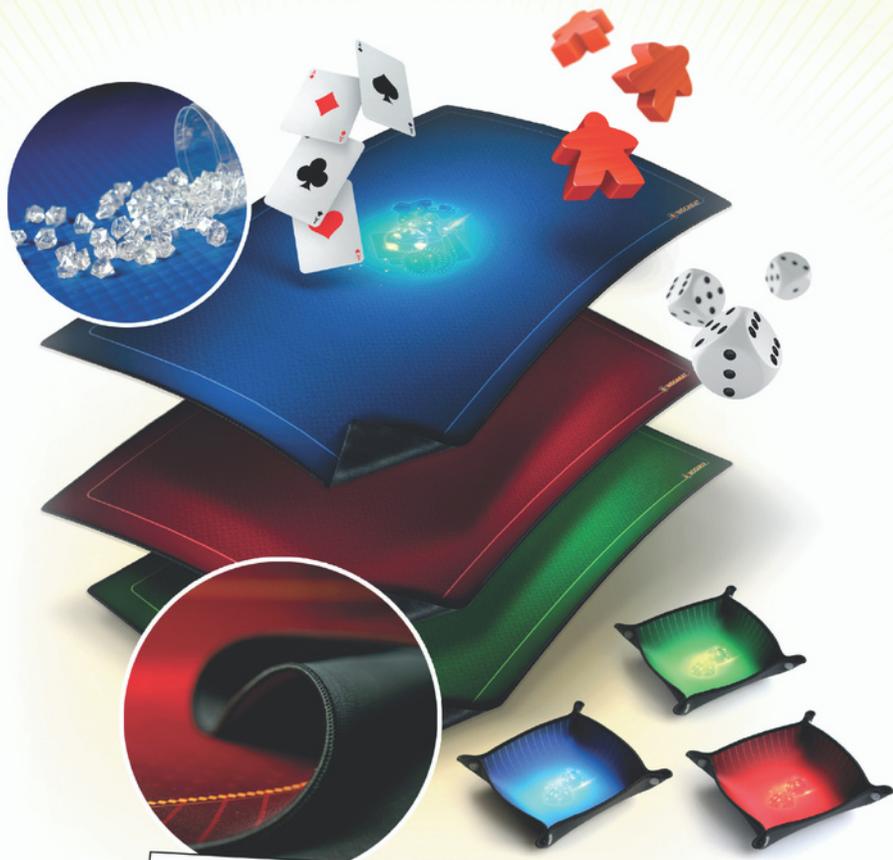


WOGAMAT®

TAPIS DE JEUX POUR LES VRAIS JOUEURS...



WOGAMAT® est une marque déposée du Studio STRATOSPHERES. Tapis disponibles dans toutes les boutiques de jeux, distribués par



JE JOUE SUR UN
WOGAMAT!



REJOIGNEZ-NOUS !

CHRONICLES
OF
CRIME
LA SÉRIE MILLÉNAIRE



1499



Disponible en boutique
en Novembre 2020

