

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°50 - DÉCEMBRE 2024



**LES MEEPLES**  
PhiliWeb

## DEAD & CELLS

Carnet d'auteurs, de direction  
artistique & d'éditeurs

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

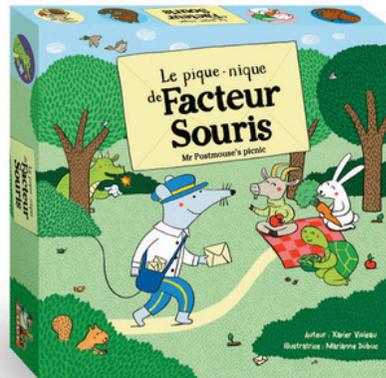


# Le pique-nique de **Facteur Souris**

Dans l'univers mignon de Marianne Dubuc, aidez Facteur Souris à parcourir la forêt à la recherche de ses amis pour les inviter à un pique-nique.

En coopération, tracez un chemin dans la forêt et faites avancer Facteur Souris vers le lieu du pique-nique avant que la nuit tombe.

Différentes variantes pour plus de challenge !



Une belle aventure en forêt  
pour toute la famille !

# Sommaire du **PhiliMag** n°50

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

- 4 TOP 10**  
Top des ventes octobre 2024
- 6 La Forêt Enchantée :**  
**Hiver au Pays des Contes**  
Open Ze Bouate
- 8 Out of Sock**  
Open Ze Bouate
- 9 Sous les projecteurs !**  
Sélection de Noël d'accessoires passe-partout
- 10 Refuge**  
Open Ze Bouate
- 12 La Guerre de l'Anneau : Le Jeu de Cartes**  
**Extension Contre l'Ombre**  
Open Ze Bouate
- 13 PhiliWeb**  
Les Meepls
- 14 Star Wars : The Deckbuilding Game**  
**Clone Wars**  
Open Ze Bouate
- 16 Dice Throne :**  
**Père Noël vs Krampus**  
Open Ze Bouate
- 17 Expo Photos**  
Dice Throne : Père Noël vs Krampus
- 18 Barbarian Kingdoms**  
Open Ze Bouate
- 20 Happy Garden**  
Open Ze Bouate
- 21 Survive The Island**  
Open Ze Bouate
- 24 Runemasters**  
Open Ze Bouate
- 25 Jeu de Démo**  
Acrylic
- 26 Dossier Spécial**  
Dead Cells: Le Jeu de société Rogue-Lite
- 36 Mercredi - L'Attaque du Hyde**  
Open Ze Bouate
- 37 Mystery Puzzle**  
Open Ze Bouate
- 38 Geek Magazine**  
Open Ze Bouate
- 40 Paroles de Joueurs**  
Quel est LE jeu coopératif que vous avez préféré ?
- 42 L'œil de Martin**  
Une BD de Martin Vidberg



## Publication / Régie pub

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

## Directrice de publication

Adeline Deslais

## Rédacteur en chef

Léandre Proust

## Rédacteur

Siegfried Würtz

## Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg

Tel : +33 (0)3.88.32.65.35

Tirage à 30 000 exemplaires

Imprimé par Imprimerie Rochelaise

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



### #1 Le Seigneur des Anneaux *Duel pour la Terre du Milieu*

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



1

### #2 Château Combo



2



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

### #3 Faraway : Le Peuple du Dessous



3

L'extension Faraway : Le Peuple du Dessous enrichit vos parties avec 17 nouvelles cartes offrant de nouveaux défis captivants. Elle permet également d'inclure un 7<sup>e</sup> joueur, rendant vos aventures encore plus palpitantes !



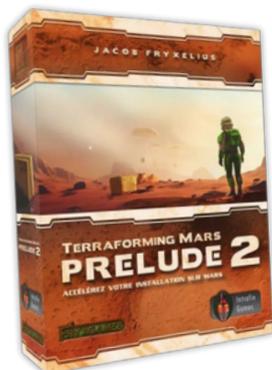
### #4 Forêt Mixte : Lisière de forêt



Explorez l'orée de la forêt avec l'extension Lisière de Forêt, compatible avec les extensions existant déjà pour Forêt mixte ! Ajoutez des arbustes avec effets permanents et découvrez de nouvelles espèces et des variantes d'animaux existants !



### #5 Terraforming Mars : Prélude 2



Terraforming Mars : Prélude 2, la sixième extension de Terraforming Mars, met l'accent sur les effets croisés des extensions, les cartes Prélude avec des effets et des actions en cours, en plus de cartes Projet pour votre plateau... sans oublier cinq nouvelles corporations.



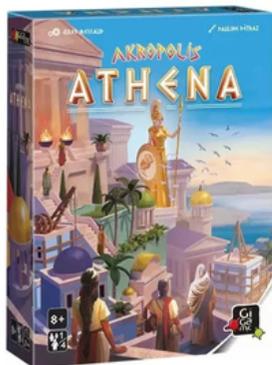
## #6 Exit - Calendrier de l'Avent *La Tempête Silencieuse*



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



## #7 Akropolis : Athena



Athéna, une extension pour Akropolis ! Dans l'antique Méditerranée, rivalisez pour plaire à Athéna et recevoir ses bienfaits. Relevez des défis pour gagner des mini-tuiles et améliorer votre cité. Construisez toujours plus haut et complétez la statue d'Athéna pour augmenter la valeur de vos pierres.



## #8 Bomb Busters



Un jeu coopératif explosif et captivant ! Dans Bomb Busters, formez une équipe de démineurs et relevez le défi de désamorcer 66 bombes ! Avec des missions rejouables aux règles uniques et évolutives, ce jeu de déduction promet de l'adrénaline à chaque partie. Attention aux explosions !



## #9 Unlock! Risky Adventures



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



## #10 Clank! Catacombes



Explorez les catacombes du dragon Umbrok Vessna, libérez des prisonniers, collectez des trésors et évitez les fantômes. Créez un donjon modulable et jouez avec le nouveau Dungeon Deck ou combinez-le avec d'autres extensions. Échappez au dragon et amassez le plus gros butin !





LA FORÊT ENCHANTÉE  
HIVER AU PAYS DES CONTES

OPEN  
ZE  
BOUATE

EN PRÉCOMMANDE

**Auteur(s)** A. Randolph, M. Matschoss

**Illustrateur(s)** Elena Larussi

**Éditeur(s)** Ravensburger

**Thème(s)** Contes de fées

**Mécanisme(s)** Parcours

**Âge** 5+

**Durée** 30' - 45'

**Nombre de joueurs** 2 - 6

Le roi a promis de faire de la première personne à le conduire vers trois des secrets étranges et merveilleux de la forêt enchantée son héritière.

### Comment jouer ?

Avant la première partie, vous aurez inséré les 13 jetons Secret sous les figurines d'arbre. Au début de chaque partie, mélangez les arbres et disposez-les dans la forêt avant de révéler la première carte Quête.

À votre tour, lancez les 2 dés et appliquez-les l'un après l'autre dans l'ordre de votre choix afin de vous déplacer, en avant ou en arrière, dans la direction de votre choix. En vous arrêtant sur une case occupée par un adversaire, renvoyez-le au village. Si vous vous arrêtez sur une case jaune, regardez le secret

sous l'arbre adjacent. Vous cherchez à retrouver le secret indiqué sur la carte Quête, mais aussi discrètement que possible. Quand c'est fait, dirigez-vous vers le château en essayant de vous arrêter exactement sur la case Couronne, et en évitant que les adversaires devinant vos intentions en profitent pour vous devancer ou vous renvoient au village. Vérifiez alors secrètement l'arbre auquel vous pensiez : si vous vous trompez, vous retournez au village, et si vous tombez juste, révélez-le, prenez la carte Quête et dévoilez la suivante. Si vous obtenez un double aux dés, vous avez le choix de vous déplacer ou d'utiliser la magie pour vous placer directement sur une case jaune, avancer devant le château ou mélanger la carte Quête actuelle à son paquet pour en dévoiler une autre.

### Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous récupérez une troisième carte Quête.

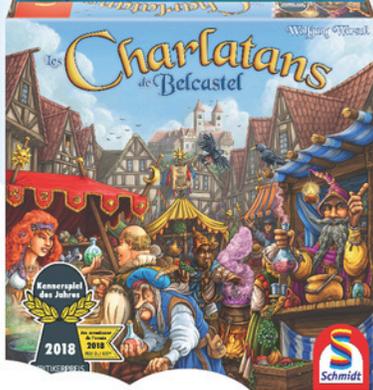
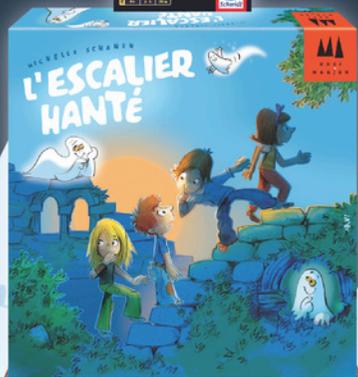
### Pour aller plus loin

Le livret de règles comporte les 13 contes du monde entier auxquels correspondent les 13 jetons Secret !

S.W.



Avez-vous pensé à faire votre liste  
au Père Noël ?



/SchmidtSpieleFrance





<b>Auteur(s)</b>	Roberto Fraga
<b>Illustrateur(s)</b>	Jérémie Cansado
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Chaussettes
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Complétez votre collection de chaussettes funky tout en vous assurant d'enquiquiner vos adversaires en les conduisant à choisir des cartes ne les intéressant pas, voire retirant toute valeur à une de leurs séries !

### Comment jouer ?

Commencez par aligner sur la table les 6 cartes Tas de chaussettes dans l'ordre croissant (de 2 à 7), et placez une pile de 12 cartes Chaussettes face visible devant chaque carte Tas de chaussettes.

À votre tour, lancez les dés contenus dans le panier à linge en essayant d'en faire tomber entre 2 et 7 (0, 1, et 8 vous font passer votre tour). Choisissez alors :

- De placer chaque dé devant le tas de chaussettes correspondant à son numéro. Puis remettez dans le panier un dé de votre choix en prenant la première carte de la pile associée, et chacun son tour, on continue de remettre un dé dans le panier en prenant une carte jusqu'à ce que tous les dés soient dans le panier.
- De placer tous les dés devant un seul tas de chaussettes dont la valeur correspond au nombre de dés sortis. Prenez alors 2 cartes de cette pile.

Les chaussettes ont ordinairement une valeur et une couleur (permettant de les trier devant soi en séries), mais certaines ont un effet : convertir la valeur d'une série en négatif, ou du négatif au positif ; doubler le total d'une série ; annuler toute une série.

### Fin de partie

La partie s'achève quand une ou deux piles de cartes Chaussette sont vides. Additionnez simplement la valeur de vos séries, en n'oubliant pas de soustraire les séries négatives et d'ignorer les séries annulées, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S.W.



8



# Sous les projecteurs !



Quand vient la période des fêtes de fin d'année, il est parfois compliqué de trouver le présent qui va plaire, surtout pour un joueur ou une joueuse.

Qu'est-ce qu'ils aiment comme jeux, est-ce qu'ils ne l'auraient pas déjà dans leur ludothèque... Nan, vraiment, ça peut vite devenir compliqué.

C'est pourquoi, avec l'aide de notre marketplace et de ses vendeurs, nous avons dégotté une petite sélection d'accessoires passe-partout pour le joueur ou la joueuse dans votre vie qui a déjà tout. De parfaits « Stocking Stuffer » comme diraient nos amis outre-Atlantique.

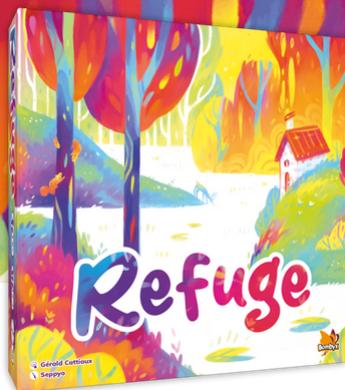
Les chaussettes, c'est un grand classique. Mais les chaussettes Meeple, vous les avez ? **Mr Meeple** est un vendeur polonais qui propose une gamme de textiles inspiré de notre passion commune pour les jeux (et les Meeples). En plus des traditionnels t-shirts, vous trouverez des chaussettes, des cravates et même une écharpe pour traverser la saison hivernale au chaud, et en montrant son amour du ludique.



Envie d'un petit accessoire mode ? Mélody de **Adopt A Meeple** vous propose toute une gamme de bijoux à l'effigie de notre pion préférée. Bracelets, colliers, boucles d'oreilles, il y a forcément ce que vous cherchez, et surtout, de la couleur de votre choix. On vous voit les monomaniaques du « je joue vert ou je ne joue pas » au fond. Et si les bijoux ce n'est pas votre truc, vous trouverez aussi des porte-clés simples mais efficaces.

N'hésitez pas à aller faire un tour dans notre section Produits Dérivés sous l'onglet Accessoires, vous n'êtes pas à l'abri de trouver le petit cadeau original pour ces fêtes de fin d'année.





<b>Auteur(s)</b>	Gérald Cattiaux
<b>Illustrateur(s)</b>	Seppy
<b>Éditeur(s)</b>	Bombyx
<b>Thème(s)</b>	Nature, Observation
<b>Mécanisme(s)</b>	Bag-building
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Partez en balade, utilisez vos pas pour contempler des animaux et enrichir votre panoplie de randonneur en ajoutant des tuiles à votre sac, et sachez quand revenir au refuge pour éviter de subir la tempête !

### Comment jouer ?

Commencez par choisir votre itinéraire, parmi les trois suggérés dans la règle ou ceux que vous inspire votre imagination, en utilisant les 8 piles de tuiles Objet et Paysages/Animaux correspondantes.

Au début d'un tour, tout le monde pioche 2 tuiles dans son sac et les dévoile simultanément. Choisissez-en 1 (en appliquant obligatoirement une tuile avec un point d'exclamation) et appliquez-en l'effet (gagner des pas ou des points de victoire, jouer une autre tuile), puis placez-la devant vous à droite des tuiles déjà choisies précédemment. Seules les tempêtes sont placées sur la case Tempête de la piste météo à la place (et vous jouez alors votre autre tuile). Puis vous pouvez acheter une tuile (l'une des 8 de l'itinéraire) grâce à vos pas : ajoutez-la alors à votre sac. Enfin, retournez une tuile météo et placez-la sur le bon emplacement selon qu'il s'agisse d'un soleil ou d'une tempête.

Quand suffisamment de tempêtes ont été dévoilées, la tempête éclate et met fin à la balade : si vous étiez encore en jeu, vous ne marquez pas de points pour les animaux sur les tuiles et payez 1 pas par forêt devant vous, puis vous remettez vos tuiles dans votre sac. Remettez la tuile restante (donc sauf si vous aviez pioché une tempête) dans votre sac, et commencez un nouveau tour. Au lieu de piocher, jouer et acheter une tuile (parce que vous ne le pouvez ou voulez plus), vous pouvez rentrer au refuge : les points sur vos tuiles vous rapportent des points de victoire, et vous remettez vos tuiles non-Tempête dans votre sac. Vous ne jouerez plus lors de cette balade. Quand tout le monde a fini sa balade, en allant au refuge ou en subissant une tempête, récupérez vos tempêtes, reformez la pioche Météo et placez un mouton dans l'enclos. Puis, commencez une nouvelle balade.

### Fin de partie

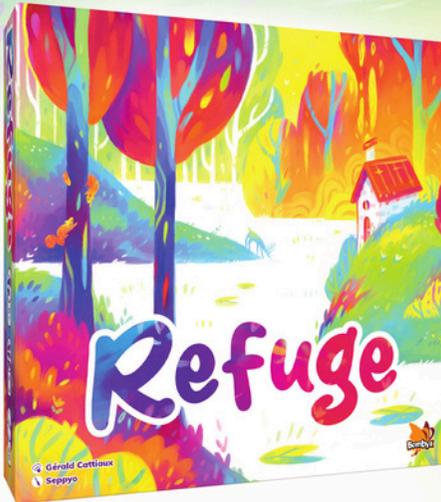
La partie s'achève à la fin de la cinquième balade (l'enclos de moutons est alors plein), la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.



# Refuge

Aurez-vous plus d'un  
(dé)tour dans votre sac ?



8+



2-4



30



Gérald Cattiaux



Seppyo



ColorADD  
The Color Alphabet





**CONTRE L'OMBRE**  
**OPEN**  
**BOUQUATE**  
**DISPONIBLE**

<b>Auteur(s)</b>	Ian Brody
<b>Illustrateur(s)</b>	Fabio Maiorana
<b>Éditeur(s)</b>	Nuts ! Publishing
<b>Thème(s)</b>	Le Seigneur des Anneaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Solo, Coopération
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	60'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

**Contre l'Ombre** est la première extension de **La Guerre de l'Anneau – Le Jeu de cartes**, qui vous proposait de revivre l'affrontement entre les armées de Sauron et les Peuples libres de la Terre du milieu avec des cartes asymétriques restituant au mieux les particularités des différentes forces en présence dans l'œuvre de J. R. R. Tolkien. Désormais, c'est en coopération ou en solo que vous pourrez incarner les Peuples Libres s'opposant à l'Ombre !

### Contre les Bots de l'Ombre

Choisissez d'abord le scénario de votre choix, tous étant jouables avec l'extension, même si certains ne sont jouables qu'en solo. Remplacez le deck de

l'Ombre par les 60 cartes de l'extension, comme de nouvelles cartes Route et Champ de bataille de l'Ombre se substituent aux anciennes, vous assurant de pouvoir appliquer les cartes assez simplement pour que cette intelligence artificielle joue autant que possible elle-même. Les règles générales du jeu ne changent pas, mais un diagramme et quelques principes régissent la gestion de l'Ombre afin d'en faire un adversaire automatique intéressant, faisant toujours les choix les plus utiles. L'Ombre joue par exemple des cartes au hasard de sa main sans en défausser, et ce qu'il doit défausser quand il abandonne, ce qu'il doit choisir d'appliquer, est défini clairement.

En niveau standard, l'Ombre pioche (durant la phase de pioche) 1 carte de moins qu'indiqué dans le scénario, tandis qu'en mode difficile, elle en piochera autant.

S. W.





#### Bonjour Les Meeples, qui êtes-vous ?

Nous sommes Kaelawen et Alecs, de la chaîne YouTube/Twitch Kaelawen et les Meeples. Bien que nous ne nous soyons jamais véritablement retrouvés dans le milieu de l'influence ludique, nous avons toujours eu à cœur de partager nos retours de jeu. Après une longue réflexion sur l'avenir de notre chaîne, nous avons réuni une équipe de joueurs passionnés pour prendre un nouveau départ avec Les-Meeples.fr.

#### Pouvez-vous nous expliquer comment est né le projet Les-Meeples.fr ? Comment est-ce que cela fonctionne ?

Le jeu de société est un loisir incroyable, mais l'offre est tellement vaste qu'il est difficile de trouver les jeux qui plairont à nos tables. C'est pourquoi nous avons créé un outil collaboratif où chacun, médias comme joueurs, peut s'exprimer sur un pied d'égalité, sans qu'aucune voix ne domine l'autre. Le site des Meeples rassemble en un seul endroit tous ces retours, permettant de trouver rapidement l'information essentielle, de la comparer facilement, de s'identifier aux expériences des autres et de découvrir les tendances du moment.

Forts de 15 ans d'expérience dans le web communautaire, nous avons établi une solide réputation, notamment avec [mdcu-comics.fr](http://mdcu-comics.fr), l'un des plus grands sites francophones dédiés aux comics (gestion de collections, avis, reviews, news, etc.). Aujourd'hui, nous apportons cette expertise au monde du jeu de société, avec pour objectif de développer une communauté dynamique et engagée autour de cette passion.

Votre voix est essentielle et vous avez de nombreux moyens de vous faire entendre : donner votre avis, partager vos attentes du moment, mais aussi proposer des médias à référencer ou des reviews à intégrer. Un système de points, inspiré des jeux vidéo, vous récompense pour votre implication, avec chaque mois des lots à gagner.

#### Quelles évolutions envisagez-vous pour l'avenir ?

Le site évolue en permanence, Centauryne continue de faire un travail de dingue sur l'indexage de la base de donnée, Alecs et Bart sont à fond derrière le développement car nous avons de nombreuses idées (gestion de Top, tri des avis, tendance des médias et éditeurs, système de follow entre joueurs etc.) pour vous offrir toujours plus de services et d'outils, afin de renforcer les liens au sein de la communauté.

L'objectif des Meeples : devenir le carrefour des avis des joueurs et des médias sur les jeux, pour mettre en lumière les tendances incontournables et guider les joueurs dans leur choix.

La priorité est maintenant de faire connaître le site, car plus que jamais, la parole est donnée aux joueurs ! Nous comptons sur votre passion, votre engagement et votre enthousiasme pour faire vivre le site et rendre son contenu toujours plus pertinent.



**GAGNE DES JEUX  
& BONS D'ACHAT**  
SIMPLEMENT EN DONNANT TON AVIS !

DONNE TON AVIS SUR  
**LES MEEPLES**  
Et toi t'en penses quoi ?





Star Wars  
The Deckbuilding Game  
Clone Wars

OPEN  
ZÉ  
BCUATE

DISPONIBLE



<b>Auteur(s)</b>	Caleb Grace, Frank Brooks
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Fantasy Flight Games
<b>Thème(s)</b>	Star Wars
<b>Mécanisme(s)</b>	Deckbuilding, Affrontement
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2

Après une première boîte opposant l'Alliance rebelle à l'Empire galactique, la nouvelle boîte complètement indépendante **Star Wars – The Deckbuilding Game : Clone Wars Edition** remonte dans le temps en vous proposant d'incarner soit la République, soit les séparatistes afin de détruire les bases adverses grâce à un deck où vous recruterez les plus puissants vaisseaux et les plus célèbres alliés !

**Comment jouer ?**

À votre tour, jouez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Outre divers effets propres à chaque carte, elles vous donneront :

- des ressources servant à acheter des cartes du marché, soit neutres soit de votre faction, et à les ajouter à votre défausse. Vous avez également toujours accès à 10 cartes Pilote de la Bordure Extérieure.

- de l'attaque pour infliger des dégâts aux vaisseaux capitaux ou à la base adverse, ou aux cartes de la faction adverse se trouvant dans le marché (ce qui les retire du marché et vous octroie une récompense). Si vous détruisez une base, votre adversaire en choisit une nouvelle dans son paquet de bases, en fonction de ses points de vie mais aussi de sa capacité.
- De la Force pour rapprocher le cube de Force de votre côté du plateau et ainsi pouvoir appliquer les effets "Si la Force est de votre côté" voire bénéficier d'une ressource supplémentaire.

Puis défaussez toutes les cartes encore dans votre main et en jeu, en n'y laissant que vos vaisseaux capitaux. Vous perdez vos ressources non utilisées, et piochez 5 nouvelles cartes. À tout moment, si vous devez piocher et que votre pile est vide, mélangez votre défausse pour la reconstituer (en y intégrant ainsi les cartes récemment achetées).

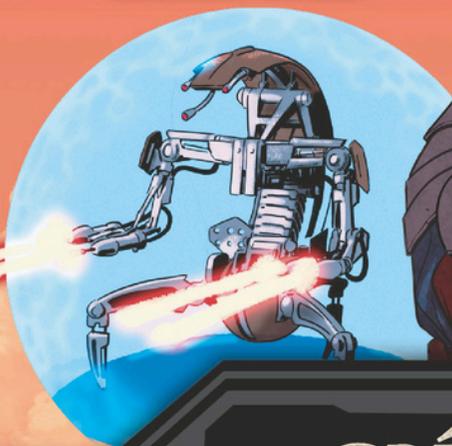
**Fin de partie**

Vous remportez la partie aussitôt que vous avez détruit la troisième base adverse !

S.W.



**STAR  
WARS**  
UNLIMITED



**CRÉPUSCULE  
DE LA RÉPUBLIQUE**

**DISPONIBLE**



<b>Auteur(s)</b>	Trembley, Chatellier, Brown
<b>Illustrateur(s)</b>	Trembley, Malara, Mammoliti
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Affrontement
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Père Noël vs Krampus** est une boîte autonome, contenant les 2 personnages éponymes, du jeu d'affrontement **Dice Throne**. Elle contient également les standees et cartes permettant d'utiliser les personnages dans l'extension coopérative **Dice Throne Aventures**.

**Comment jouer ?**

Au début de votre tour, résolvez les effets de la phase d'entretien, puis gagnez 1 Point de Combat (PC) et piochez 1 carte de votre paquet. Pendant la phase principale, vous pouvez dépenser vos PC pour jouer des cartes Action ou des Améliorations de Héros (qui recouvrent votre plateau pour améliorer définitivement une capacité). Vous pouvez également défausser des cartes pour gagner des PC. Lancez alors vos dés marbrés jusqu'à 3 fois et activez l'une de vos capacités offensives correspondant au résultat final des dés. Votre adversaire lance alors ses dés pour un lancer défensif, et vous appliquez les résultats de l'attaque, souvent la perte de Points de Santé (matérialisés comme les PC sur un cadran) et l'infliction d'états. Après une nouvelle phase principale, vendez vos cartes excédentaires, et c'est à votre adversaire de jouer.

La première personne à faire perdre tous ses Points de Santé à son adversaire remporte la partie.

**Père Noël vs Krampus**

Dice Throne est un jeu très asymétrique, avec des cartes, capacités et états spécifiques à chaque personnage. Le Père Noël gagnera notamment de la joie qu'il pourra dépenser pour relancer ses dés voire les convertir en étoiles pour lancer ses capacités les plus puissantes, ou il pourra boire du lait de poule et ainsi se soigner, gagner PC et cartes ou infliger à son adversaire des dégâts imparables. Punissant les enfants pas sages, le démoniaque Krampus donne du charbon qui empêche le gain de PC ou s'offre à lui-même des cadeaux qu'il peut défausser pour invoquer des parias, armée de jouets hantés.

S.W.







<b>Auteur(s)</b>	Christophe Lebrun
<b>Illustrateur(s)</b>	Aurélien Lebrun, Sergey Shikin
<b>Éditeur(s)</b>	Jester Games
<b>Thème(s)</b>	Histoire, 5ème siècle
<b>Mécanisme(s)</b>	Affrontement, Bluff
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	15' / joueurs
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

- **Envahir** : déplacez une unité dans une région que vous ne contrôlez pas. Cela déclenche une bataille si un adversaire s'y trouve, ou si un adversaire conteste votre assaut en y déplaçant une unité adjacente. En gagnant, vous pillerez tous les trésors s'y trouvant.
- **Revendiquer** : revendiquez le contrôle sur une province que vous occupez, mais cela peut aussi donner lieu à une contestation (et donc à une bataille) par un adversaire.

Suite à la fin de l'Empire romain d'Occident, Huns, Ostrogoths, Vandales, Wisigoths, Anglo-Saxons et Francs tentent de créer leur royaume en prenant le contrôle des nombreuses provinces d'Europe de l'Ouest et d'Afrique du Nord. Incarne l'un de ces six royaumes et profitez de vos spécificités pour envahir ces provinces et contester le pouvoir de ces armées rivales !

### Comment jouer ?

Commencez par choisir ou attribuer aléatoirement les six royaumes, qui ont un pouvoir unique et un roi asymétrique.

À votre tour, effectuez une action :

- **Recrutez** : déployez un de vos guerriers sur l'une de vos provinces en payant un coût qui augmente selon le nombre de guerriers déjà déployés, l'argent étant placé dans la province.
- **Taxer** : récupérez autant d'argent (de tremis) dans vos provinces que vous en contrôlez.
- **Manœuvrer** : déplacez vos unités vers une province adjacente ou en mer. Vous pouvez également intervertir le roi et le guerrier s'ils sont adjacents.

Lors d'une bataille, vous calculerez vos points de bataille grâce à votre marqueur de contrôle, votre roi, vos guerriers, les renforts et un pot-de-vin payé simultanément et secrètement à l'adversaire pour créer la surprise.

### Fin de partie

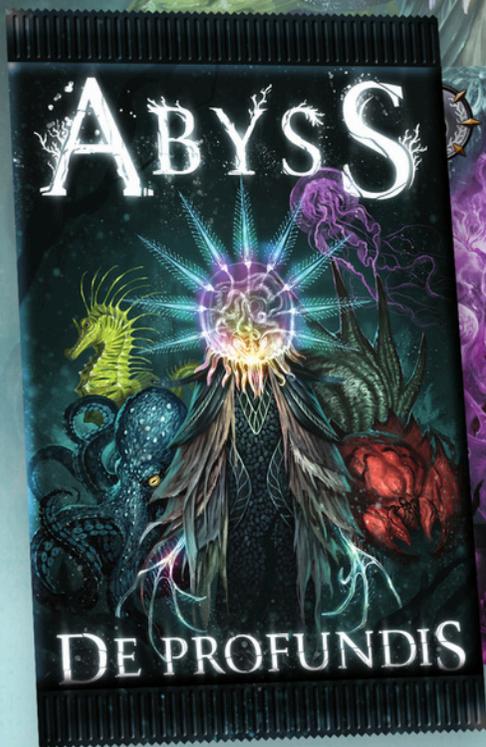
Vous remportez la partie aussitôt que vous contrôlez 7 provinces ou que vous avez vaincu et éliminé 2 rois.

S. W.



# ABYSS

## DE PROFUNDIS





Happy Garden

OPEN  
SE  
BOUTE

EN PRÉCOMMANDE

<b>Auteur(s)</b>	Deedee
<b>Illustrateur(s)</b>	Marie Cardouat
<b>Éditeur(s)</b>	Funforge
<b>Thème(s)</b>	Jardin
<b>Mécanisme(s)</b>	Pose de tuiles
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

En outre, un nain de jardin ne peut pas être adjacent à un autre nain de jardin ni un moulin se trouver dans la colonne ou ligne d'un autre moulin. Vérifiez ensuite si vous validez des tuiles :

- Une fleur est contente quand elle est adjacente à une fleur de la même forme et à n'importe quelle tuile de la même couleur. Si elle portait un papillon, ce dernier est protégé.
- Un moulin est content dans la même colonne ou ligne que trois fleurs de même forme.
- Un nain de jardin est content en étant adjacent aux couleurs de son bonnet, sa chemise et son pantalon.
- Votre maison est validée si elle est entourée par au moins 2 tuiles de chaque côté.

Une tuile validée portant une taupe ou un ver de terre vous permet de le donner sur sa face Taupe à un adversaire. Vous pouvez défausser 2 jetons Brouette pour déplacer une tuile de votre jardin.

### Fin de partie

La partie s'achève après la révélation du jeton Arrosoir. Calculez alors vos points selon le nombre et la majorité de papillons, les fleurs nains de jardin et moulins contents, le nombre de fleurs de la couleur de votre souris si la maison est validée, en perdant des points pour les taupes, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.



Pour le concours du plus beau jardin fleuri du village des souris, récupérez des fleurs, des nains de jardin et des moulins afin de créer le plus harmonieux des jardins autour de votre maison, et attirez-y les papillons tout en envoyant les taupes chez vos adversaires !

### Comment jouer ?

Avant son tour, le premier joueur révèle un jeton Tour et applique son éventuel effet (prendre un jeton Brouette, un verre de terre, déplacer un papillon, ver de terre ou taupe, interdire l'accès ce tour-ci à la colonne du milieu de la jardinerie, retirer une taupe, prendre un arrosoir magique qui modifie la couleur d'une fleur).

Puis jouez à tour de rôle. À votre tour, prenez une tuile dans le rayon du bas de la jardinerie (ce qui décale en bas la tuile qui se trouvait au-dessus). En défaussant une brouette, vous pouvez prendre une tuile du haut. Si la tuile comporte un papillon, ver de terre ou brouette, prenez le jeton correspondant (y compris sur une fleur adverse s'il n'y a plus de papillons en réserve). La tuile est placée dans votre jardin, adjacente à une autre tuile ou à la maison, mais pas à une tuile identique.



Survive the Island  
**OPEN  
ZE  
BOUATE**  
DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Julian Courtland-Smith
<b>Illustrateur(s)</b>	Mr. Cuddington
<b>Éditeur(s)</b>	Zygomatic
<b>Thème(s)</b>	Île, Catastrophes
<b>Mécanisme(s)</b>	Déplacement
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

Refonte du classique Survive : Escape from Atlantis !, **Survive The Island** vous demande de sauver vos 10 aventuriers (et les trésors qu'ils portent) de leur île en train de sombrer, en vous méfiant des créatures dangereuses qui peuplent les mers... ou en les conduisant vers vos adversaires !

### Comment jouer ?

Commencez par constituer l'île en posant sur le plateau des tuiles face paysage. À tour de rôle, placez vos pions Aventurier sur des tuiles libres, puis vos radeaux sur les cases Eau près de l'île. À votre tour, vous pouvez effectuer jusqu'à 3 déplacements d'une case de vos aventuriers (à pied ou à la nage)



ou d'un radeau (vide ou occupé par au moins autant d'aventuriers de votre couleur que des couleurs adverses). En outre, vous pouvez défausser vos tuiles Pouvoir pour appliquer leur effet (et ainsi déplacer des aventuriers ou des créatures). Essayez ainsi de faire quitter le plateau à vos aventuriers en leur faisant rejoindre la terre ferme aux quatre coins du plateau ! Retirez ensuite une tuile Île en commençant par les plages, puis les forêts et enfin les montagnes (au fur et à mesure que l'eau monte), ou deux tuiles Île si vous n'avez plus d'aventuriers à sauver. Gardez secrètement la tuile si elle porte un pouvoir sur son dos, ou appliquez-la immédiatement si elle a un effet : placement d'un requin, d'un kaiju, d'un radeau ; tourbillon retirant du plateau tous les éléments adjacents ; éruption volcanique. Enfin, lancez le dé Créature, si le résultat indiqué une créature en effet présente sur le plateau, déplacez-la selon ses règles propres. Par exemple, le requin se déplace de 2 cases dans l'eau et élimine les nageurs, ou le kaiju élimine les radeaux, en plus de pousser les aventuriers et les créatures sur son chemin.

### Fin de partie

La partie s'achève aussitôt que plus personne n'a d'aventuriers à sauver ou que 3 tuiles Volcan ont été dévoilées. Additionnez la valeur inscrite sur la base de vos aventuriers sauvés, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.



# Château Combo

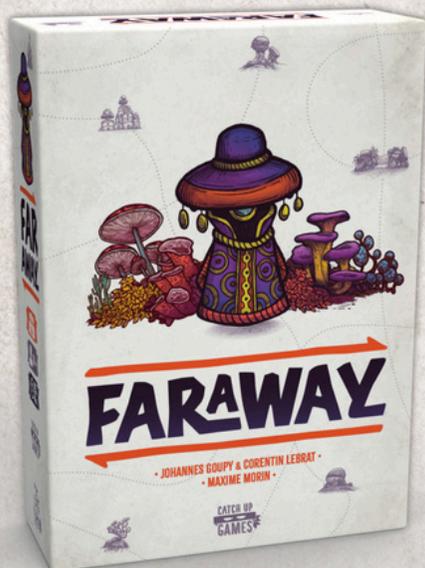
Un jeu de Grégory Grard  
et Mathieu Roussel  
Illustré par Stéphane Escapa



**Construisez un tableau  
gagnant de 9 cartes !**

**Catch Up Games vous souhaite**

# FARAWAY



UN JEU DE JOHANNES GOUPY  
& CORENTIN LEBRAT  
ILLUSTRÉ PAR MAXIME MORIN



MAINTENANT  
AVEC L'EXTENSION

## FARAWAY

LE PEUPLE DU  
DESSOUS



une bonne fin d'année ludique !



<b>Auteur(s)</b>	Antoine Prono
<b>Illustrateur(s)</b>	Mafayon, Guillot, Martinez
<b>Éditeur(s)</b>	Funforge
<b>Thème(s)</b>	Médiéval, Fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Tower Defense, Coopération
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Protégez le temple pendant toute une nuit des assauts des monstres les plus redoutables. Pour cela, sachez profiter des événements, des spécificités de chaque gardien et des faiblesses des monstres, et empêchez-les d'avancer à tout prix !

**Comment jouer ?**

Commencez par choisir votre gardien unique. Au début de chaque manche, dévoilez une carte Événement qui s'appliquera jusqu'à la prochaine manche et qui dépendra de la difficulté voulue. À votre tour, piochez une carte Monstre et placez-la sur la troisième case du chemin indiqué, en prêtant attention à ses points faibles et à la capacité de chacun des 7 types de monstres. Puis jetez les 4 dés pour effectuer des actions :

- les runes vous permettent de toucher le point faible correspondant à cette rune du premier monstre du chemin face à vous, ou de vous déplacer en vous positionnant devant le chemin de cette couleur. Quand vous avez touché le dernier point faible d'un monstre, défaussez-le et récupérez la récompense indiquée.

- la rune Marque du gardien vous permet d'utiliser votre capacité spéciale (soigner un gardien, déplacer un monstre...).
- si vous obtenez deux runes identiques, vous pouvez bloquer votre chemin en empêchant toute avancée des monstres ce tour-ci (à condition qu'aucun dragon ne se trouve sur le chemin).
- vous pouvez défausser les dés pour avancer votre jeton de Pouvoir ultime.

Un dé peut être relancé en utilisant votre mana, tandis que la dépense de 4 points de mana détruit automatiquement le monstre (non-sorcier) devant vous. Quand votre pouvoir ultime est entièrement chargé, vous pouvez le déclencher, dans la limite de deux utilisations par partie. Il pourra s'agir de blesser tous les monstres de votre chemin, de ressusciter un gardien tombé au combat...

Enfin, tous les monstres se déplacent d'une case vers le temple. S'ils ne le peuvent pas parce qu'ils sont déjà sur la case la plus proche du temple, ils retirent 1 point de vie au gardien devant eux (au risque de le tuer s'il perd son dernier point) ou directement au temple en l'absence de gardien.

**Fin de partie**

Vous remportez la partie quand la carte Aube est révélée, mais la perdez aussitôt que le dernier gardien est tué ou que le temple est détruit. S.W.



# ACRYL LOGIC

NOUVEAU  
DESIGN

GR  
EDITION

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 16 cases ! Dans chaque case, écrivez un chiffre compris entre 1 et 4 ainsi qu'une de ces couleurs : jaune, bleu, rouge ou blanc (incolore). Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

Disponible  
aussi en  
**JEU VIDÉO**



DISPONIBLE SUR  
**Google Play**

## AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

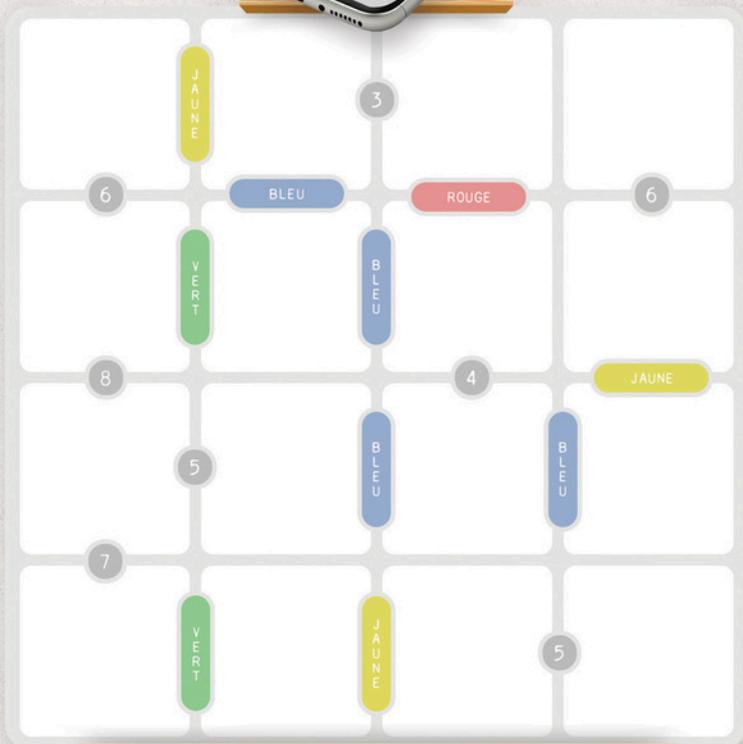
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

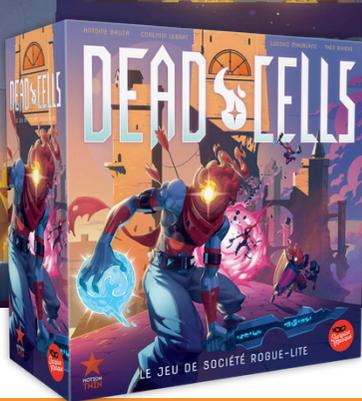
$$\text{ORANGE} = \text{jaune} + \text{rouge}$$

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

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



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



<b>Auteur(s)</b>	Team Kaedama
<b>Illustrateur(s)</b>	L. de Chateaubourg, Naïade, R. Lagofun, P. Vérité
<b>Éditeur(s)</b>	Scorpion Masqué
<b>Thème(s)</b>	Fantasy, Jeu Vidéo
<b>Mécanisme(s)</b>	Rogue-Lite, Coopération
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Adaptation du célèbre jeu vidéo, **Dead Cells** en reprend la dimension rogue-lite : vous allez beaucoup mourir, mais chaque mort octroiera divers avantages pour garantir une partie suivante renouvelée où vous pourrez espérer aller toujours plus loin dans l'exploration de tous les biomes et l'affrontement de tous les boss !

### Comment jouer ?

Commencez en jouant sur le Biome Quartier des prisonniers, et par choisir votre prisonnier, l'Immolé, l'Empoisonné, l'Écartelé ou l'Écorché, avec son matériel et ses pistes propres de survie, tactique et brutalité.

Quand vous jouez, commencez par déplacer le groupe parmi les voies possibles (notamment en disposant des bonnes runes), en faisant les tests demandés. Puis, retournez la tuile de cet espace et appliquez-la pour prendre un trésor, rencontrer un marchand, tomber sur une rencontre ou rencontre élite... Dans ce dernier cas, piochez des cartes du deck approprié et placez-les sur le plateau Combat. Mettez-vous alors d'accord pour jouer 3 cartes Combat en tout, quel que soit votre nombre. Cette carte indique quelle action elle permet d'accomplir à chacune des trois rondes du combat (les ennemis

ayant également un effet par ronde). Cela vous permettra d'infliger des dégâts, de bloquer des dégâts, d'activer une aptitude ou un équipement (y compris un compagnon !), de piller des butins, d'assigner des états (empoisonné, ensanglanté, enflammé, gelé ou ciblé) ou de soigner. Éliminer un monstre octroie son bonus d'élimination et de continuer votre progression. En arrivant à la sortie, vous traverserez l'interbiome en ajoutant vos schémas à votre deck Équipement de façon permanente et en visitant le guérisseur, le marchand et le collecteur au marché. Selon la sortie choisie, installez un nouveau biome à explorer à son tour !

### Fin de run

Si un prisonnier meurt ou que vous vainquez un boss, la run s'achève. Dépensez alors vos cellules pour acheter de nouvelles cartes pour vos decks, ou s'appliquant à l'ensemble du groupe depuis le plateau Mutations, et jeter si vous en avez la curiosité des cellules dans le puits, juste pour voir... Ces améliorations permanentes vous donneront encore plus envie de parcourir à nouveau les biomes en espérant aller toujours plus loin !

S. W.



# SKY TEAM

## LE JEU PHÉNOMÈNE



LA 1<sup>ÈRE</sup> **EXTENSION**  
DE **SKY TEAM**  
EST **MAINTENANT**  
DISPONIBLE !



20'



12+



2

– 20 NOUVEAUX SCÉNARIOS –  
INCLUANT DE NOUVELLES RÈGLES ET DE NOUVEAUX MODULES

Scorpion  
Masqué

TEAM KAEDAMA



**Bonjour la Team Kaedama, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?**

**Kaedama** : Bonjour le Philimag (et les personnes qui nous lisent). On est la Team Kaedama, un regroupement de quatre auteurs, Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière. On s'est regroupés il y a quelques années pour offrir nos services aux maisons d'éditions qui le souhaitent, soit en les accompagnant et conseillant dans le développement de leurs jeux soit en réalisant des jeux de commande. On a sorti dans ce cadre une trentaine de jeux et extensions, le plus célèbre étant sûrement Draftosaurus.

**Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués dans le jeu de société Dead Cells ?**

**Kaedama** : Dead Cells est un projet ambitieux qui a réuni beaucoup de monde. Nous quatre sur le game design et le développement du jeu, accompagnés, entre autres, de Manuel, Christian et Olivier du Scorpion Masqué, des quatre talentueuses personnes qui ont réalisé les illustrations pour le jeu : Laure de Chateaubourg, Naïade, Robin Lagofun et Paul Vérité, ainsi que tout le reste de l'équipe du Scorpion Masqué pour la gestion du projet, la stratégie marketing, la production, la mise en marché etc. On peut aussi saluer Motion Twin, le studio de développement du jeu vidéo Dead Cells, ainsi qu'Evil Empire, qui gère la licence durant le projet, qui nous ont accompagnés avec sympathie et bienveillance. Il en faut du monde pour faire un aussi gros jeu !



**Dead Cells - Acte 1 : de l'idée au prototype**

**Kaedama** : Le point de départ est une commande du Scorpion Masqué en 2019. On a rencontré Manuel et Christian qui nous ont proposé de travailler sur une adaptation des grands concepts des jeux vidéo de type Rogue-Lite en jeu de société.

Ils avaient préparé un super document, en partie grâce à leur expérience des jeux évolutifs, Zombie Kidz en tête. On a discuté de tout ça et de nos inspirations communes. Dead Cells était tout en haut des Rogue-Lites que nous aimions tous. Théo a la chance d'avoir un bon copain qui travaille dans le jeu vidéo et on a rapidement pu être mis en contact avec l'équipe qui gère Dead Cells. Après négociation, on faisait le jeu officiel (et c'était fou !).

Il a fallu ensuite trouver différentes manières d'émuler (sans copier) l'expérience de jeu de Dead Cells. La mécanique de timing de combat est arrivée assez rapidement dans le design, mais on a mis du temps à trouver comment gérer l'aspect exploration. Une fois tout mis en place, il a fallu créer beaucoup, beaucoup de contenus !

**Motion Twin** : Depuis sa sortie, nous avons reçu beaucoup de propositions pour adapter Dead Cells en jeu de société et pour être honnêtes, nous doutions que retransmettre le feeling d'un jeu vidéo solo en boardgame était possible et pertinent. On ne voulait pas le faire juste parce que c'est cool de voir son jeu indé finir décliné en plein de produits dérivés. Mais quand Scorpion Masqué et Kaedama sont venus nous faire tester leur prototype, nous avons été étonnés de voir qu'ils étaient des vrais fans de Dead Cells. Qu'ils avaient vraiment capté l'esprit et réussi à retranscrire l'énergie et la vitesse de Dead Cells dans un jeu de société. Et que le jeu est super fun ! Nous leur avons alors laissé carte blanche pour faire ce jeu avec toute notre confiance et nous ne le regrettons pas !

### Dead Cells - Acte 2 : du prototype à l'édition

**Scorpion Masqué** : Dead Cells est le plus gros jeu jamais édité par le Scorpion Masqué. Nous avons voulu donner le meilleur pour ce jeu en parallèle de notre activité d'éditeur (qui occupe pas mal nos journées !). Il y a eu un gros travail d'échanges avec Kaedama pour trouver la forme parfaite pour ce jeu : parfois nous leur demandions de revoir leur copie sur tel ou tel élément pour mieux viser le cahier des charges et atteindre la bonne émotion en jeu et parfois c'est eux qui mettaient à terre nos concepts établis pour pousser le projet vers une forme plus ergonomique ou plus moderne. Le but final était bien défini depuis le début, mais la route pour l'atteindre a été pleine de défis ! Kaedama nous ont même rejoint en 2022 pour passer une semaine tous ensemble à Montréal et avancer plus efficacement pour trouver des solutions à certains problèmes persistants.

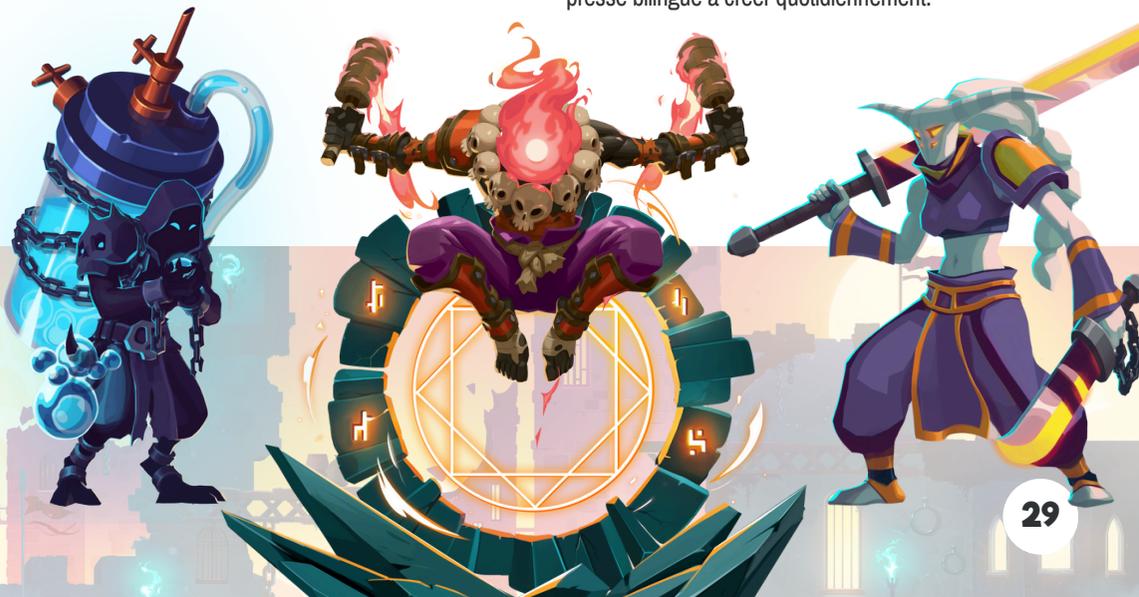
**Motion Twin** : On sent que les auteurs ont joué à Dead Cells et qu'ils ne se sont pas contentés de le recopier trait pour trait. Ils ont eu une réflexion sur la meilleure manière d'adapter Dead Cells au support jeu de plateau. On conserve les grands principes (énergie, viscéralité des combats, choix de build) sans pour autant altérer l'expérience attendue pour un jeu de société moderne. Le résultat est une adaptation fidèle mais autonome, qui profite de sa référence comme d'un point fort et non pas comme d'une contrainte.

### Dead Cells - Acte 3 : de l'édition à Kickstarter

**Scorpion Masqué** : La plateforme Kickstarter nous a permis de pouvoir éditer un jeu que l'on n'aurait jamais pu lancer autrement. Le lancement a été travaillé pendant plus de 6 mois, en collaboration avec le studio de développement du jeu afin d'avoir la meilleure synergie possible.

On savait que les premières minutes de la campagne serait décisive et on a eu une énorme pression au moment d'appuyer sur le bouton. Toute l'équipe était réunie au bureau avec un rétro-projecteur et ça a été un grand moment de voir la cagnotte monter aussi rapidement. Au bout de 10 minutes, on savait qu'on avait réussi quelque chose de spécial.

Cette campagne a été exceptionnelle et on est chanceux d'avoir pu s'entourer des meilleurs pour nous aider à la gérer, notamment La Boite de jeu pour la gestion de communauté. Il a fallu hyper les gens dès les premières annonces et maintenir leur intérêt durant toute la campagne. Le résultat est ultra-satisfaisant, mais tellement épuisant avec l'équivalent d'un article de presse bilingue à créer quotidiennement.



## Dead Cells - Acte 4 : du Kickstarter à la sortie en boutique

**Scorpion Masqué** : Après des mois à finaliser le projet le plus ambitieux de l'histoire du Scorpion Masqué (et avoir suivi tous les jours la position de chacun des containers transportant les jeux), nous avons lancé les opérations de livraisons aux backers avec fébrilité. Dans la foulée de ces livraisons, le jeu est sorti dans sa version boutique le 8 novembre. Ça fait un paquet de monde qui a l'occasion de découvrir notre vision de ce que devrait être un Rogue-Lite en jeu de société... Ça nous faisait un peu peur mais les critiques nous ont très vite rassurés sur l'originalité du jeu. Les joueurs embarquent avec enthousiasme dans notre idée un peu folle de proposer un vrai Rogue-Lite et de mourir en boucle.

**Motion Twin** : Nous sommes très heureux de voir l'univers de Dead Cells prendre vie sous une nouvelle forme avec ce jeu de plateau. Le soin apporté aux détails, tant dans l'esthétique de l'objet que dans la retranscription de la formule roguelite de l'original, nous impressionne et nous touche profondément. Scorpion Masqué a fait un travail d'adaptation de dingue !

**Initialement Dead Cells est un jeu vidéo. Pouvez-vous nous parler des contraintes et des spécificités liées à l'adaptation de ce jeu vidéo en jeu de société ?**

**Kaedama** : La première est une forme de respect à l'expérience de jeu proposée par le jeu vidéo. Quand on a sous la main une licence aussi importante, on a vraiment envie que les fans retrouvent quelque chose qui leur plaît dans le jeu.

Il faut néanmoins trouver des moyens d'offrir une expérience qui ressemble et donne un sentiment similaire au jeu vidéo tout en proposant quelque chose qui peut exister en soi et plaire à des personnes qui n'y ont pas encore joué.

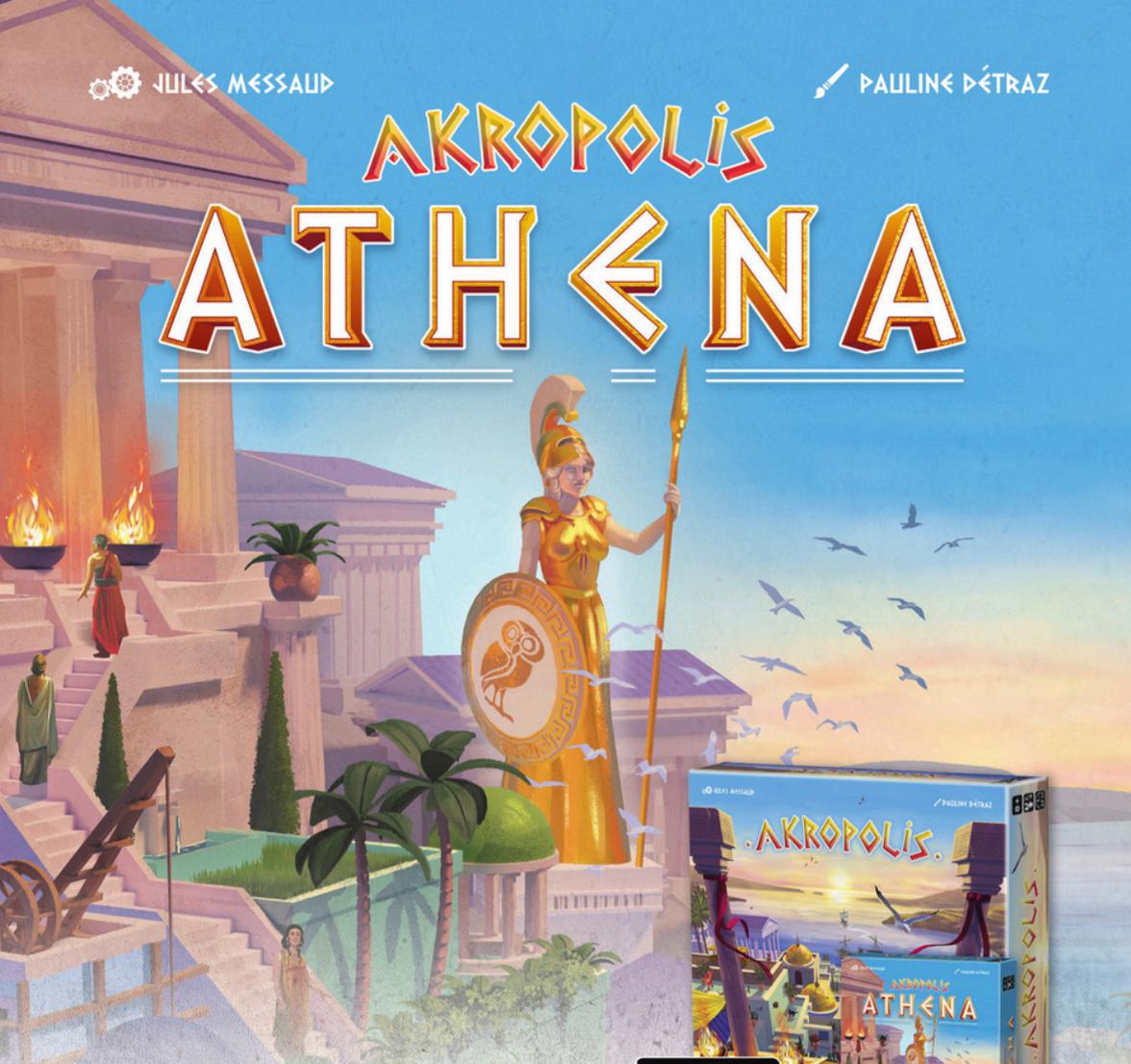
Pour Dead Cells, il a fallu inventer beaucoup de choses, mais l'enjeu majeur était de trouver comment donner un sentiment de Rogue-Lite (on meurt beaucoup et on recommence tout le temps) sans que le jeu soit répétitif et ennuyeux. Le système d'évolution nous a donc pris beaucoup de temps et on a essayé de le peaufiner au maximum pour retrouver cet aspect gentiment addictif : après la mort, on a envie de recommencer tout de suite.

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

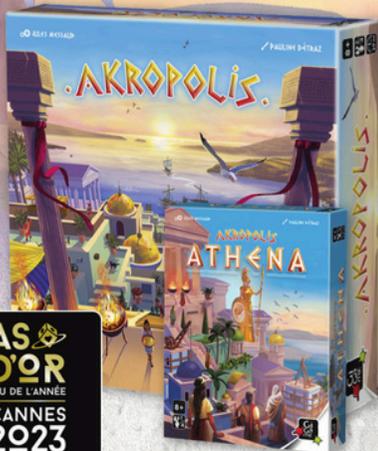
**Kaedama** : Le développement d'un jeu n'est pas toujours un long fleuve tranquille et on a failli tout abandonner à un moment. Après une soirée de travail où Corentin était absent et où on n'avait sans fin et sans succès essayé de trouver une solution pour faire marcher tout ça, Théo était prêt à appeler le Scorpion Masqué pour leur dire qu'on arrêta tout. Corentin a alors pris le rôle du mentor de Shōnen et a reboosté Théo à l'aide d'un discours inspirant et plein de motivation ! On a trouvé une solution au problème et tout est reparti dans l'ordre.



# AKROPOLIS ATHÉNA



**Découvrez la première extension  
du jeu primé à Cannes !**



Votre cité cherche à présent à s'attirer les faveurs d'Athéna dans l'espoir de jouir des richesses et honneurs qu'elle pourra lui prodiguer.

Dans cette extension d'*Akropolis*, ajoutez un module d'objectifs à votre jeu ! Soyez le premier à les remplir pour choisir vos mini-tuiles de récompense et peut-être augmenter la valeur de vos pierres en fin de partie.



**DISPONIBLE EN OCTOBRE**

Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu de société Dead Cells ?



**SÉBASTIEN BIZOS**  
Directeur Artistique

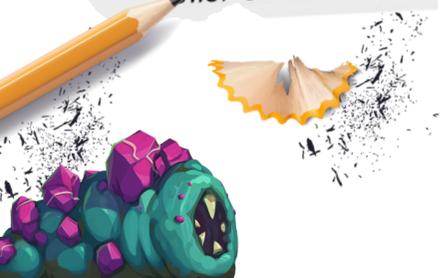
**Sébastien Bizos** : Bonjour, je suis Sébastien, Directeur Artistique pour Scorpion Masqué et plus particulièrement responsable de la direction de tout le design graphique de nos jeux. Travailler sur Dead Cells avait son lot de défis ! Il fallait respecter les codes de l'univers de la licence, assurer l'ergonomie et la hiérarchie des nombreux éléments et informations sur le matériel d'un jeu très chargé. La lisibilité des différents plateaux et cartes a été un véritable défi ! Et au milieu de ces contraintes techniques, liés à la jouabilité, il fallait créer un style qui plairait à la fois au « Pro gamer » et au « Casual Gamer ». De plus, l'échelle du projet (des centaines de cartes de différents formats, des dizaines de plateaux...) était hors normes pour une si petite équipe ! Nous avons dû demander de l'aide à tous les graphistes disponibles autour de nous (nous partageons nos bureaux avec Randolph qui est un important éditeur/distributeur/réseaux de pubs ludiques au Canada) pendant des mois pour venir à bout du projet. Je suis fier du travail fourni par tout le monde !



**MANUEL SANCHEZ**  
Chef du Studio

**Manuel Sanchez** : Bonjour, je suis Manuel, Directeur du Scorpion Masqué et en charge de la direction artistique des illustrations sur Dead Cells, aux côtés de Sébastien. Pour ce qui est des illustrations, dès le début, il a fallu faire un choix qui aurait un impact important sur l'identité du projet : le jeu original est en pixel art et il pouvait sembler naturel que le jeu de société doive reprendre cette esthétique. Nous voulions un rendu moderne et une identité propre au format jeu de société et le pixel art dans notre petit monde penche très fort du côté retro et est rarement très satisfaisant une fois converti dans un format « print ». En dehors du jeu vidéo, la licence Dead Cells disposait de nombreux visuels « sans pixels » pour les couvertures et des différentes versions du jeu, des DLC et des communications, des courtes animations des trailers etc. Mais le style pouvait varier radicalement d'une image à l'autre. De plus, il n'existait pas de concept design pour les personnages, les monstres et les décors du jeu vidéo, presque tout était directement fait en pixel art ! Au final, il a fallu inventer un style encore différent qui synthétisait en quelque sorte l'esprit de tout ce qui existait, tout en ayant sa propre identité.

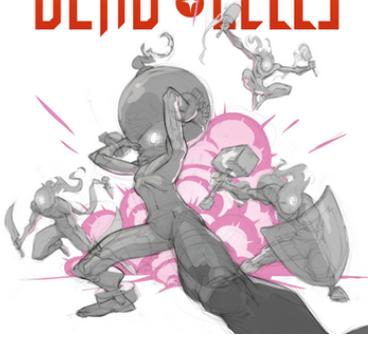
**Motion Twin** : Nous avons fait confiance au Scorpion Masqué et leur équipe pour l'édition et la Direction Artistique du jeu, en la laissant libre et ouverte à l'interprétation et le résultat ne nous a pas déçus ! On reconnaît bien le jeu et ses éléments sans pour autant que les illustrations ne soient que de bêtes copiés-collés des visuels du jeu vidéo. Pari réussi !



# DEAD & CELLS



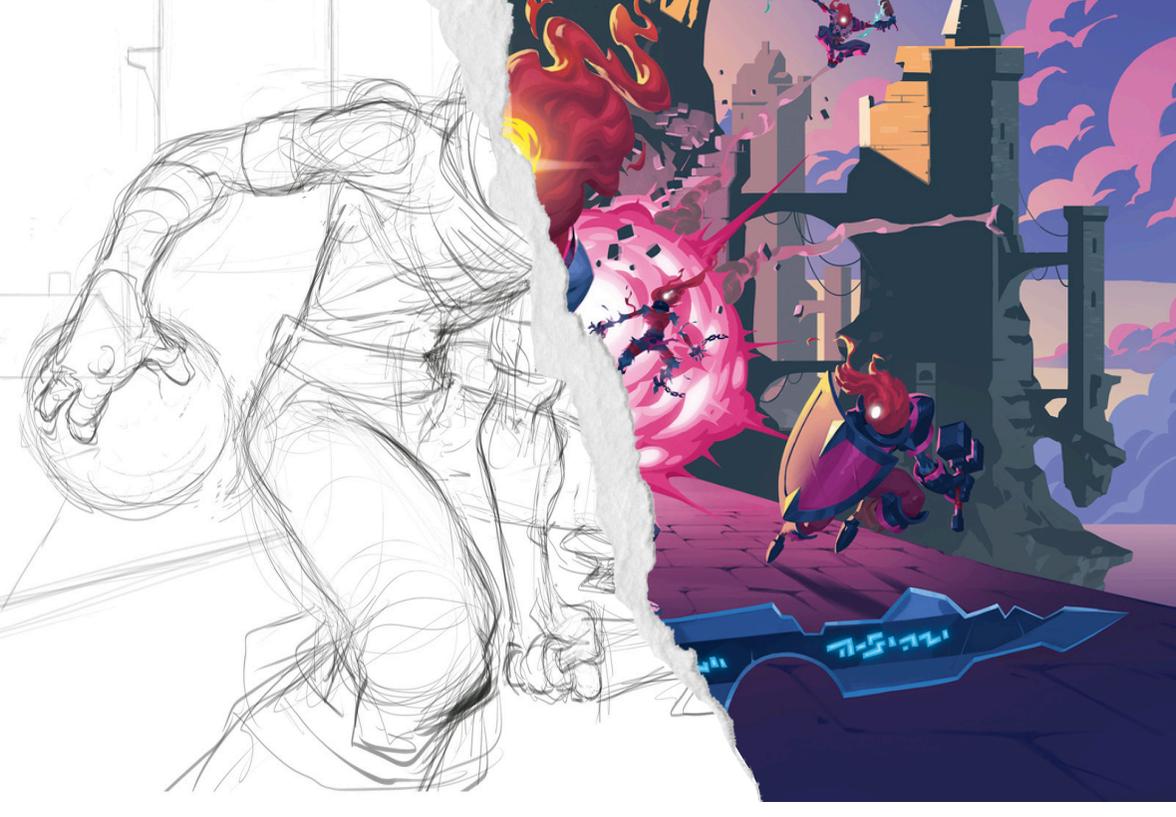
# DEAD & CELLS



# DEAD & CELLS



# DEAD & CELLS



## Pouvez-vous nous parler des illustrateurs impliqués sur le jeu de société Dead Cells ?

**Manuel Sanchez :** Il fallait que malgré le nombre d'artistes différents sur le projet le résultat soit uniforme, en particulier pour les monstres et les armes ! Et étant donné la quantité d'illustrations nécessaires et le niveau visé, j'ai choisi des personnes de confiance avec lesquelles j'ai déjà travaillé par le passé.

Laure est une artiste spécialisée dans les environnements et les « props » (les objets) ; elle a une expérience dans le domaine du jeu vidéo et avait fait un travail exceptionnel sur Flashback Zombie Kidz. Elle a donc eu la responsabilité de tous les biomes et d'une partie des armes.

Paul est un artiste polyvalent qui m'avait présenté Robin à l'époque où je travaillais avec lui. Les deux étaient en charge des très nombreux monstres et de l'autre partie des armes. Robin a été une super « surprise » (puisque c'est le seul avec qui je n'avais pas déjà travaillé). Il a été hyper efficace et a fixé très tôt le style pour les monstres, ce qui nous a servi d'étalon pour pas mal de choses.

Naiade, le plus vétérane, et avec lequel j'avais déjà travaillé plus de 10 ans auparavant, a eu la lourde responsabilité d'illustrer la couverture et les Prisonniers. Ça a été un gros travail pour lui pour s'adapter et trouver le bon style. Il y a eu beaucoup d'échanges entre Motion Twin, moi et lui pour en arriver là ! C'est la couverture qui a demandé le plus d'allers/retours avec Motion Twin pour trouver un style « validé par la marque » et atteindre leur niveau d'exigence pour certains détails. Ça en a valu le coup ! Je pense que tout le monde est très content du résultat. Motion Twin ont été très impressionnés par la capacité de Naiade à créer des poses dynamiques et puissantes pour les Prisonniers, que ce soit pour la couverture ou les plateaux joueurs.

Merci à eux quatre, je crois que vous serez tous d'accord pour dire qu'ils ont réellement su sublimer l'univers de Dead Cells !



# NAVORIA



Dans le pays magique de Navoria,  
d'étranges nouveaux continents ont  
émergé de la mer.  
Le conseil de Navoria  
a décrété que ces nouveaux  
continents devaient être explorés.

Vous faites partie de la poignée  
d'aventuriers qui a répondu à l'appel...

Le décor est planté  
pour l'aventure de votre vie !

sylex

asmodee

2-4

12+

20



<b>Auteur(s)</b>	R. Cravotta, N. Bleau
<b>Illustrateur(s)</b>	Mathieu Lidon
<b>Éditeur(s)</b>	Mixlore
<b>Thème(s)</b>	Gothique, série Mercredi
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

- Jouez une carte Pouvoir de votre main face cachée sur votre lieu (hors Nevermore Academy), ou la carte Pouvoir de la Chose si elle se trouve devant vous. Sans communiquer précisément sur votre carte, vous pourrez expliquer avoir géré ce lieu, ou avoir faiblement contribué à le protéger par exemple.
- Piochez des cartes Pouvoir jusqu'à en avoir 3 en main.
- Envoyez la Chose à quelqu'un d'autre. Tant que la Chose est avec vous, vous pouvez échanger sa carte avec l'une des vôtres, ce qui peut vous permettre de transmettre une carte particulière aux autres membres de votre équipe.

Le monstrueux Hyde menace les environs de la Hyde Academy, dont les élèves marginaux vont devoir s'allier pour le repousser. Enid, Bianca, Mercredi, Ajax, Eugene et Yoko tâcheront ainsi de le vaincre dans la Crypte, à Jericho, dans le Monde des pèlerins, dans l'Atelier abandonné ou dans les Bois en sauvant l'élève qu'il y prend pour cible.

### Comment jouer ?

Commencez par disposer aléatoirement les tuiles Lieu autour de la tuile Académie, en y disposant une tuile Cible, et par choisir vos marginaux. Chaque lieu et cible a un pouvoir (généralement d'annuler ou améliorer une valeur ou un type de carte), tandis que les marginaux disposent d'une capacité spéciale très avantageuse. À tour de rôle, effectuez ces quatre actions dans l'ordre :

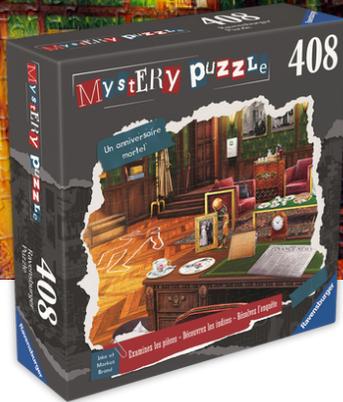
- Déplacez-vous vers un lieu adjacent ou restez sur votre lieu actuel.



Quand tout le monde a joué, piochez un pion Hyde dans le sac et placez-le à côté du lieu représenté sur ce pion (c'est le lieu où le Hyde a été vu pour la dernière fois), puis recommencez un nouveau tour de table. Le placement du dernier pion Hyde indique où il attaque : faites la somme de toutes les cartes Pouvoir de ce lieu, et si elle est égale ou supérieure à la valeur requise (qui augmente selon le nombre d'attaques du Hyde déjà subies), la cible est sauvée, sinon vous la retournez. Remettez dans le sac les pions Hyde des lieux qu'il n'a pas encore attaqués et commencez un nouveau round. Chaque round sera ainsi plus court que le round précédent d'un tour de table, puisque l'on piochera un pion Hyde de moins.

### Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous avez sauvé une deuxième cible, mais vous la perdez immédiatement si trois cibles sont blessées. Moins le Hyde aura pu blesser de cibles, plus la victoire sera éclatante... et il ne vous restera plus qu'à essayer un niveau de difficulté supérieur, avec un nombre supérieur de points pour vaincre le Hyde !



Mystery Puzzle

OPEN  
Z  
BOUATE

DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Inka Brand, Markus Brand
<b>Illustrateur(s)</b>	Nora Nowatzky
<b>Éditeur(s)</b>	Ravensburger
<b>Thème(s)</b>	Meurtre
<b>Mécanisme(s)</b>	Puzzle, Énigmes
<b>Âge</b>	N.C.
<b>Durée</b>	N.C.
<b>Nombre de joueurs</b>	1

### Un anniversaire mortel

Dans cette boîte en 408 pièces, reconstituez le bureau du riche PDG d'une très grosse entreprise après sa mort très suspecte le jour de son anniversaire. Profitez de l'assemblage du puzzle pour remarquer déjà les détails les plus mystérieux.

### L'enquête

Une fois le puzzle achevé, demandez-vous quels éléments vous interpellent le plus... et extirpez-les du puzzle à l'aide d'une petite ventouse ! Leur dos comportera généralement un numéro, correspondant à une carte à consulter. Celle-ci pourrait représenter une clef, ou un coffre par exemple. Si les cartes vous semblent bien aller ensemble, vous pourrez additionner leurs valeurs et ainsi débloquer de nouvelles cartes... voire obtenir l'autorisation d'ouvrir les enveloppes scellées ! Les documents inclus dans les enveloppes vous donneront de précieux indices à recouper judicieusement si vous voulez résoudre l'affaire !

S. W.

Les **Mystery Puzzles** sont une gamme mêlant puzzles et énigmes, conçue par le couple derrière les Exit. Tandis que des puzzles en 264 pièces s'adressent aux 9 ans et plus, des puzzles en 408 pièces s'adressent à un public plus mûr, tant pour la complexité des puzzles que pour leur intrigue criminelle.





<b>Auteur(s)</b>	Pierre Rosenthal
<b>Illustrateur(s)</b>	Yugin Maffioli
<b>Éditeur(s)</b>	Muttpop
<b>Thème(s)</b>	Steampunk, Renaissance, SF
<b>Mécanisme(s)</b>	JdR basé sur <i>Simulacres</i>
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	90'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

Le **GEEK Magazine** fait un retour remarqué avec un hors-série dédié aux jeux de rôle, proposant pas moins de trois univers distincts issus des romans des éditions Mnemos. En collaboration avec Les XII Singes et une équipe créative spécialement constituée pour l'occasion, ce numéro offre neuf scénarios et quinze personnages prêts à jouer. Les illustrations sont signées par Yugin Maffioli, renommé pour son travail sur *Pathfinder* et *Warhammer*, ajoutant une dimension visuelle immersive à l'expérience de jeu. Que vous soyez un vétéran du jeu de rôle ou un novice curieux, ce hors-série a été conçu pour vous plonger facilement dans des mondes riches et variés.

### Comment jouer ?

Les règles du jeu ont été pensées pour être simples et accessibles, expliquées en seulement quelques pages. Elles s'appuient sur une version simplifiée de *Simulacres*, le système de jeu de rôle créé par Pierre Rosenthal, une figure emblématique du jeu de rôle français. Pierre Rosenthal a d'ailleurs participé aux tests et conseillé la conception de ce hors-série, allant jusqu'à signer l'édito. Son implication garantit une expérience de jeu fluide et agréable. Chaque joueur incarne un personnage appartenant à l'un des

trois univers proposés :

- **Steampunk Belle Époque** du cycle Sylvio Sylvain de Raphaël Albert.
- **Renaissance fantastique** du cycle Chevauche-Brumes de Thibaud Latil-Nicolas.
- **Science-fiction** du cycle La Communauté d'Olivier Bérenval.

Les univers sont décrits de manière synthétique, permettant une immersion rapide sans nécessiter de longues lectures préalables. Les scénarios sont conçus pour durer environ 90 minutes, soit le temps d'une séance d'un grand jeu de société, facilitant ainsi leur intégration dans vos soirées ludiques.

Pour jouer, il suffit de réunir jusqu'à cinq joueurs, de disposer de trois dés à six faces, et de suivre les instructions fournies. Les parties sont structurées pour guider les joueurs à travers l'intrigue, tout en laissant la place à l'improvisation et à la créativité. De plus, la youtubeuse *Girl dot Game* apporte son expertise en offrant des conseils pour les débutants, expliquant tout ce qu'il faut savoir pour se lancer facilement en partie.



# PERSPECTIVES

REVIENT!

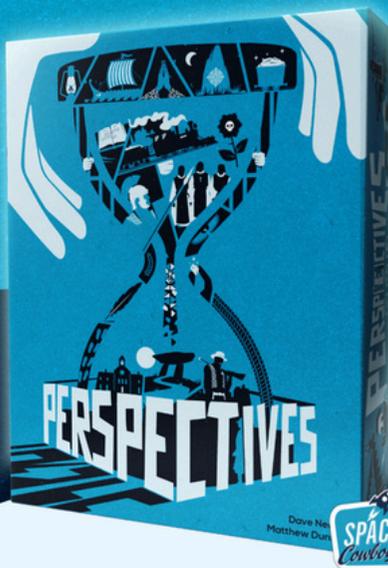
LE JEU D'ENQUÊTE À  
INFORMATIONS PARTAGÉES

3 nouvelles affaires en 4 actes  
pour remonter le temps.

Croisez photos, rapports  
et indices... **sans voir les  
documents des autres joueurs.**

« Énorme coup de cœur, j'ai adoré ! »  
Un monde de Jeux

« Un petit bijou, tout simplement »  
C'ludik



Un jeu de **Dave Neale**  
et **Matthew Dunstan**



Illustré par **Bruno Tati, Marina  
Coudray, Janos Orban  
& Julien Rico**



**Sky Team !** Un jeu aux sensations uniques. Tout est cohérent et immersif. L'esthétique accrocheuse. Les durées de partie et l'accessibilité en font un jeu idéal pour tous les publics !

*Sab L-a*



**Dorfromantik**, des tuiles en coop, inédit ! On construit ensemble le paysage et on s'évertue à répondre aux exigences des villageois. La campagne rejouable à souhait est juste un régal. Et on a fait des dizaines de parties en « mode infini », on ne s'en lasse pas.

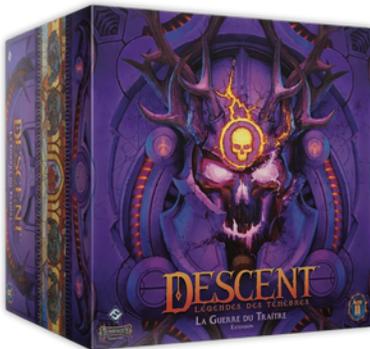


*Isabelle Ferrant*



Jusqu'à maintenant je dirais **Bomb Busters**. Exaltant, stressant, plein de suspense, de la déduction, et la communication restreinte met de la tension au jeu qui donne envie de rejouer encore et encore.

*Clémentine Anfond*



L'extension **Descent : Légendes des Ténèbres - La Guerre du Traître**, on reprend l'histoire là où elle s'était arrêtée, et on continue avec encore plus de tout ! Prévoir une grande table.



*Gilles Bedouillat*



**Détective Charlie !!** Trop de succès chez moi, les enfants adorent et moi aussi j'aime et je m'ennuie pas. On a même acheté un magazine exprès pour avoir un scénario exclusif.

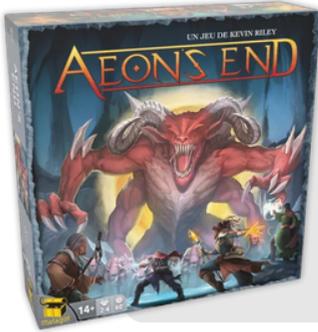
*Claire Pascotsé Laval*





**Black Orchestra** : pour la thématique, l'ambiance, les retournements de situation et la difficulté du jeu qui ne nous fait aucun cadeau. Joué à 2, 3 et 4 joueurs et chaque partie fut différente. Avec toujours un gros plaisir de jeu !

*Blandine Delaloy*



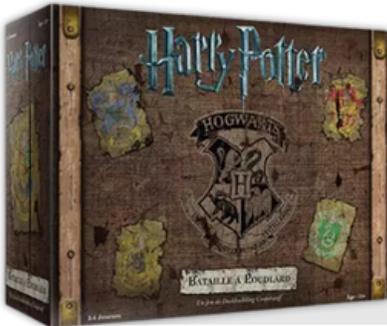
J'ai découvert **Aeon's End** cette année seulement et c'est devenu pour moi une référence dans les jeux de deckbuilding et les jeux coopératifs. L'univers dans un genre dark fantasy post apocalyptique est bien présent pendant le jeu à travers les mages que les joueurs incarnent et le némesis accompagnée de ses sbires. Les actions sont variées, pas redondantes, et la difficulté est bien équilibrée.

*Anthony Soiky Malipanse*



**Assassin's Creed : Brotherhood of Venice**, acheté en janvier 2024. J'adore sauter d'une tour à l'autre, devenir furtif et combattre les spadassins avec en musique d'accompagnement la BO du jeu vidéo.

*Roger Allet*



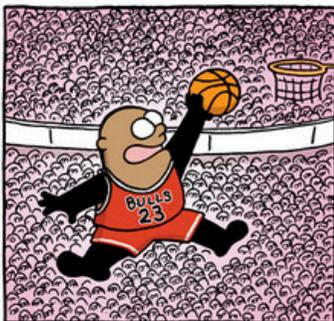
**Harry Potter Bataille à Poudlard** : vraiment on y revient très facilement je trouve qu'il est immersif de lui-même, la thématique est bien respectée, personne ne prend le lead sur les autres en disant à chacun quoi faire, comme on peut le voir dans d'autres jeux coop. Le fait qu'il soit plutôt évolutif avec tous les chapitres qu'il y a permet au jeu de s'adapter à tous niveaux de joueurs. Et le matériel est très beau.

*Océane Cacayane Le Bihan*



Solution de la grille du jeu de  
démocratie **Acrylic**, page 25.





# ET PUIS VOILÀ !



Déplacez votre bateau d'île en île pour trouver les jetons correspondant à votre plateau et racontez votre histoire !

**1** LANCEZ LE DÉ ET DÉPLACEZ VOTRE BATEAU



**2**

PRENEZ UN JETON DÉCOUVERTE DE LA FORME DE L'ÎLE ET PLACEZ CE JETON SUR VOTRE PLATEAU HISTOIRE



**3** DÈS QU'UNE JOUEUSE A COMPLÉTÉ SON PLATEAU, TOUT LE MONDE RACONTE SON HISTOIRE.



## POINTS FORTS :

- DÉVELOPPEMENT DE L'IMAGINAIRE
- ACCOMPAGNEMENT À LA LECTURE



# UNSETTLED®



**Explorez chaque planète et  
tâchez de ne pas mourir !**



## UNSETTLED

- 👤 Tom Mattson, Marc Neidlinger
- 👤 Bartek Fedyczak, Krista Zimmerman
- 👤 2 - 4
- 👤 14+
- 🕒 60 - 90 min



**FIN NOVEMBRE 2024**

