

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 51 - JANVIER 2025



Interview croisée

Alexandre Droit, Julien Prothière

TOWER UP

**Carnet d'auteurs,
d'illustrateurs et d'éditeur**



JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY

HÉROS, HÉROÏNES,
IL EST TEMPS DE REPARTIR À
L'AVENTURE !

LE JEU DE RÔLE FRANCOPHONE
LE PLUS VENDU AU MONDE



TOUTE
LA GAMME DE LA
SECONDE ÉDITION
MAINTENANT
DISPONIBLE



4

TOP 10

Top des ventes
novembre 2024

6

CACHAMOT

Open Ze Bouate

8

DUNGEON LEGENDS

Open Ze Bouate

9

LUCID EYE

Sous les
projecteurs !

10

DONJON

Open Ze Bouate

12

PILE OU FACE

Interview croisée
d'Alexandre Droit
& Julien Prothière

14

SKYTEAM TURBULENCES

Open Ze Bouate

16

THE SHADOW THEATER

Open Ze Bouate

17

JEU DE DÉMO

Acryliclog

18

TOP THÈME

8 jeux en béton
armé

20

TOWER UP

Interview
d'auteurs, éditeur
et illustrateurs

30

CASCADIA ROLLINGS

Open Ze Bouate

31

TRÈS FUTÉ DELUXE

Open Ze Bouate

32

PAROLE DE JOUEURS

Quel est LE jeu...

34

L'OEIL DE MARTIN

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 18 000 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

#1. Château Combo

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



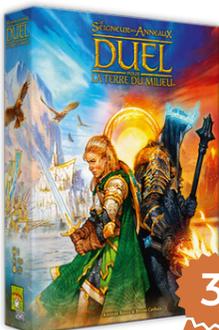
#2. Faraway : Le Peuple du Dessous



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^e joueur, rendant vos aventures encore plus palpitantes !



2



3

#3. 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...



#4. 66 Fleurs de Printemps



66 Fleurs de Printemps est un Roll & Write créé par Théo Rivière disponible uniquement lors du Blague Friday. Les somptueuses illustrations printanières sont signées par Hervine et l'intégralité des bénéfices générés par la vente du jeu ont été reversés à l'association Accessijoux.



#5. Trio

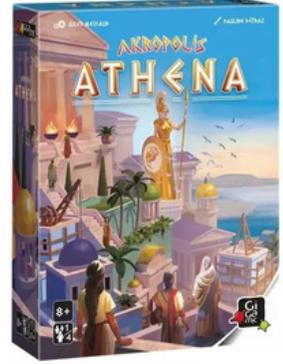
Trio est un jeu de collection où vous devez réunir 3 cartes de la même valeur à partir d'une pioche face cachée et des mains, y compris des autres joueurs ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un, et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes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



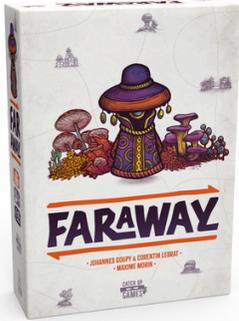
#6. Akropolis : Athena



Athena, 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.



#7. Faraway



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



#8. Dead Cells



Explorez un château tentaculaire en perpétuel mouvement... à supposer que vous êtes capable d'en battre les gardiens ! Dead Cells est un jeu d'action/plate-forme rogue-lite (la défaite fait partie du jeu) intégrant des éléments de Metroidvania. Tuer, mourir, apprendre. Recommencer.



#9. Sky Team : Turbulences



Dans Sky Team - Turbulences, relevez de nouveaux défis avec des conditions climatiques difficiles et des incidents techniques. Testez vos compétences dans 20 scénarios exigeants, enrichis de nouvelles règles et modules (turbulences, manque de visibilité, alarmes). Nécessite le jeu de base.

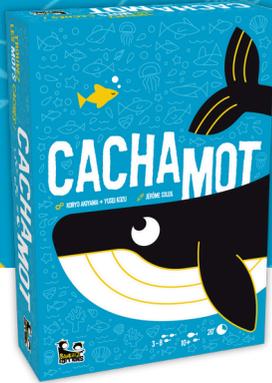


#10. Duck and Cover



Duck and Cover est un jeu de 20 minutes dans lequel vous tentez d'avoir le moins d'éclaboussures possible. Déplacez votre canard sur la grille ou couvrez vos cartes avec d'autres canards. Après 3 tours, la baignoire la plus propre gagne.





Auteur(s)	Koryo Akiyama, Yusei Kesu
Illustrateur(s)	Jérôme Soleil
Éditeur(s)	Bankiiz
Thème(s)	Cachalot
Mécanisme(s)	Association d'idées
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	3 - 8

Cachamot est un jeu d'association d'idées où il faudra tenter de faire deviner un mot par une double association : un premier mot est visible de tout le monde, puis les deux premières lettres d'un mot associé, puis la première lettre du mot à deviner, associé au second mot. Et pour corser le tout... vous gagnez plus de points si tout le monde échoue lors de sa première tentative mais que quelqu'un trouve votre mot à la seconde tentative, avec une lettre supplémentaire !

Comment jouer ?

Commencez par prendre l'ardoise et le feutre : vous êtes le Cachamot. Piochez une carte, qui comporte 5 mots : le numéro au dos de la carte suivante sur la pioche indique lequel de ces mots vous devez faire deviner. Écrivez ce mot sur la première ligne de votre ardoise. Puis imaginez un mot que vous associez au premier mot et inscrivez-le dans la deuxième ligne (c'est le mot Bulle). Enfin, inscrivez dans la troisième ligne un mot lié au mot Bulle (c'est le mot Coquillage). Refermez alors l'ardoise, de sorte que seules les deux premières lettres du mot Bulle sont visibles, et uniquement la première du mot Coquillage. Les autres doivent essayer de deviner le mot Coquillage à

partir du premier mot et de ces quelques lettres, en ne donnant qu'une réponse par personne, et dans la limite du temps du sablier. Si personne n'a deviné, recommencez un sablier en ajoutant la deuxième lettre du mot Coquillage. Si une personne a trouvé le mot Coquillage au premier sablier, elle gagne la carte Mots. Si elle l'a trouvé au second sablier, elle gagne une carte de la pioche et le Cachamot gagne la carte Mots devinée. Et si personne n'a trouvé après deux sabliers, on range juste la carte dans sa pile. Le Cachamot transmet l'ardoise et le feutre à la personne à sa gauche et on commence une nouvelle manche.

Fin de partie

La partie s'achève quand tout le monde a été Cachamot une fois. La personne avec le plus de cartes Mots remporte alors la partie !

Variante Expert

Ne dévoilez que la première lettre du mot Bulle, et au second sablier, sa deuxième lettre, de sorte que le mot Coquillage n'en aura toujours qu'une !

S. W.



 Gérald Cattiaux

 Wouter Pasman


**PUZZLE
ODYSSEY**

Lula

Le puzzle dont tu es le petit héros !



6+

339
pièces

Pars explorer les fonds marins dans ce puzzle qui regorge de 48 histoires différentes ! Au fil de la narration, choisis le tiroir que tu souhaites ouvrir et assemble les pièces pour créer ta propre histoire. Alors, sauras-tu venir en aide à Lula, la baleine blessée ?

Disponible dans ta boutique de jeux préférée !





Auteur(s)	Przemek Wojtkowiak
Illustrateur(s)	Bartłomiej Kordowski
Éditeur(s)	Rebel Studio
Thème(s)	Fantasy
Mécanisme(s)	Campagne, Coopération
Âge	10+
Durée	60' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans l'univers d'Avel, quatre héroïnes et héros coopèrent afin d'éloigner des monstres du château au cours de cinq chapitres. Pour cela, profiter de votre asymétrie et sachez observer les monstres en jeu afin de vous coordonner au mieux !

Comment jouer ?

Chacun commence par choisir son personnage (chevalier, forgeronne, éclairé, enchanteresse) en prenant le matériel correspondant, et mettez en place le chapitre voulu parmi les 5 accessibles (ou le chapitre suivant si vous jouez en campagne).
 À votre tour, vous pouvez :

- Jouer des cartes de votre main pour leurs actions, le plus souvent afin de vous déplacer sur le playmat au niveau d'un monstre à attaquer, puis de lui infliger des dégâts, en faisant attention à ne pas en subir trop vous-mêmes (votre retour en jeu se fera au prix d'un malus dangereux).
- Défausser 3 cartes pour effectuer un déplacement, une attaque, annuler 1 dégât ou récupérer 1 poussière.
- Utiliser le lieu actuel de votre héros.
- Utiliser vos compétences (3 fois par chapitre).

- Effectuez les actions des jetons Fée de votre plateau.

Puis, révélez la première carte du paquet de jeu, un événement à appliquer tout de suite ou un monstre à ajouter au passage des monstres, faisant avancer les précédents vers le château, et piochez 5 cartes.

Fin de partie

Vous remportez la partie en remplissant l'objectif du chapitre, et vous perdez si les monstres atteignent le château, si le paquet de jeu est vide ou si une règle propre au chapitre le stipule. Si vous jouez en campagne, une victoire vous permet d'ajouter une carte Objet avancé à votre paquet pour le chapitre suivant.

S.W.



Sous les projecteurs !



Lucid Eye est la marque de figurines de Steve Saleh, un vétéran de l'industrie qui a œuvré chez Games Workshop, Warlord Games ou Foundry. Avec sa propre marque, il a décidé de sortir des sentiers battus et d'explorer des univers bien différents de ce que les marques de figurines nous offrent traditionnellement.

Que ce soit une dark fantasy avec la gamme Blades & Souls, les univers des dessins animés avec Toon Realms, l'antiquité avec Ziggurat ou

une préhistoire fantastique avec Savage Core, pour ne citer que les plus connues. Les figurines sculptées par Steve Saleh se caractérisent par leur finesse, et l'attention portée aux détails ainsi que l'originalité des designs.

Elles serviront aussi bien dans les jeux de figurines agnostiques, comme Frostgrave, Forbidden Psalm ou 7TV Fantasy, que dans les jeux de rôle pour illustrer les personnages les plus originaux et les moins convenus !

ZIGGURAT

IN THE BEGINNING



AMAZON WAR QUEEN

ZIGGURAT

IN THE BEGINNING



SEA QUEEN CHARIOT

ZIGGURAT

IN THE BEGINNING



SEA PEOPLE QUEEN



DUNGEON ADVENTURER GNOME



HOBGOBLINS III



FOOT SWORDSMEN



TOON REALMS



LORD RASCALS & ICKY SPIDERS

SHIPPING END OF AUGUST 2016



TOON REALMS



POTT'S HALFPINT HOEMEN



TOON REALMS



RANKLE'S DWARVES



Auteur(s)	Joachim Thôme
Illustrateur(s)	Lewis Trondheim, Crocotame
Éditeur(s)	Sylex
Thème(s)	Heroic Fantasy, BD Donjon
Mécanisme(s)	Gestion
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans l'univers de la célèbre série de bandes dessinées **Donjon**, gérez justement votre donjon en recrutant des monstres et des Very Important Personnages (comme Grogro, Sonia, Isis, Kadmion, Zongo), en vous aidant des mixtures d'Horous ou des porteurs de l'Épée, afin de repousser les aventuriers !

Comment jouer ?

Au début de votre tour, vérifiez s'il y a assez de monstres dans le marais et la forêt. Sinon, dévoilez une carte Menace, qui pourra notamment ajouter des aventuriers de l'auberge dans votre donjon ou avancer ceux qui s'y trouvent déjà. À tout moment, si des aventuriers perturbent le gardien du donjon dans la dernière salle, prenez une tuile Malus. Puis, si votre tuile Gardien a été révélée, vous pouvez prendre la tuile Malus de plus faible valeur puis appliquer l'un de vos trois pouvoirs. Il est alors temps de recruter deux monstres du même type dans les oubliettes, la forêt ou le marais, pour les ajouter à votre entrée ou dans des emplacements accueillant un monstre du même type.

Comptez combien vous avez de monstres de ce type : chacun vous donne 1 point de déplacement que vous pouvez appliquer à n'importe quel monstre de votre donjon. Un de ces monstres pourra être défaussé aux oubliettes pour activer le pouvoir de sa salle : prendre et activer une mixture d'Horous, placer un VIP (VIP) dans votre donjon en activant son pouvoir, obtenir 7 déplacements grâce aux cristaux d'Alciadiade, dans la chambre d'Herbert invoquer l'un des nombreux porteurs de l'Épée du Destin iconiques (du Mal absolu à Isidore en passant par Ababakar Octopuce) pour un bonus éphémère consistant entre autres à vaincre des groupes d'aventuriers. Et si vous guidez 5 monstres dans le bureau du Gardien, révélez votre tuile Gardien.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque la dernière carte Menace est piochée. Comptez alors vos points en fonction des 4 objectifs dévoilés en début de partie (sur 16, liés à la présence et la disposition de vos monstres) et des salles avec 4 monstres différents, mais en en perdant pour vos tuiles Malus et pour les aventuriers arpentant encore les couloirs de votre donjon.

S. W.



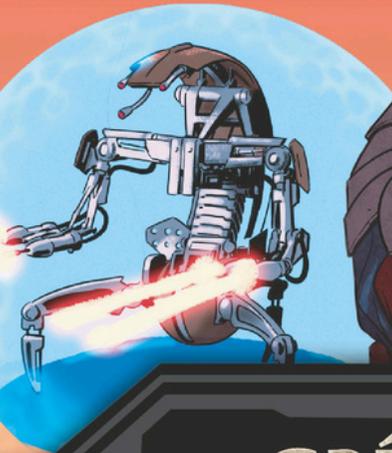
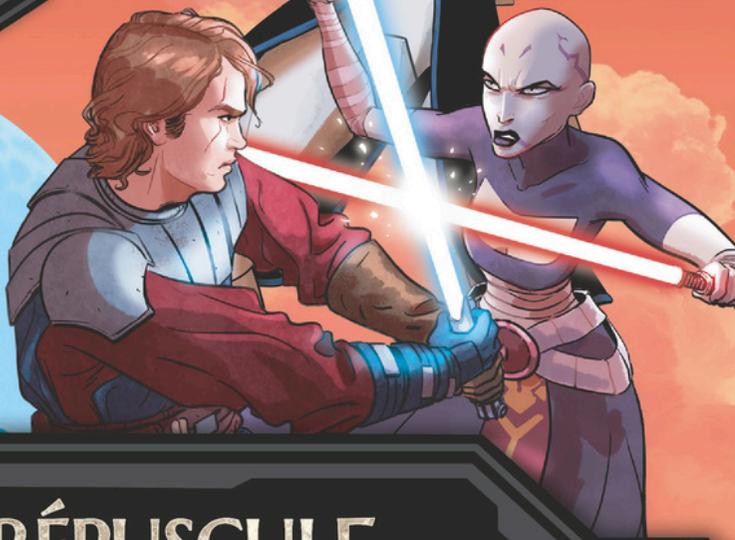
10





STAR
WARS

UNLIMITED



CRÉPUSCULE
DE LA RÉPUBLIQUE

DISPONIBLE



Bonjour Alexandre, pouvez-vous présenter Julien en quelques phrases ?

Julien aime bousculer les concepts, surprendre, et surtout, partager avec tout le monde. Au travers de ses jeux coopératifs (donc la quasi totalité de ses jeux !), on voit qu'il veut que chaque joueur soit attentif aux autres. Les regards, les gestes et l'écoute sont importants. J'ai toujours trouvé ses jeux excellents. Même si je ne suis pas un grand fan des jeux coopératifs dits « sérieux » (je trouve qu'ils peuvent amener des situations désagréables suite aux incompréhensions des joueurs, et je n'ai pas forcément envie de vivre ces sensations à une table de jeu). Je préfère les coopératifs « fun » comme Top Ten, Just One... ou, pour le coup, [kosmopolit:] !

Comment décririez-vous le jeu Story Box en une phrase ?

Story Box est un jeu d'ambiance où l'on s'amuse tous ensemble à raconter des histoires, le plus souvent déjantées, drôles, décousues...

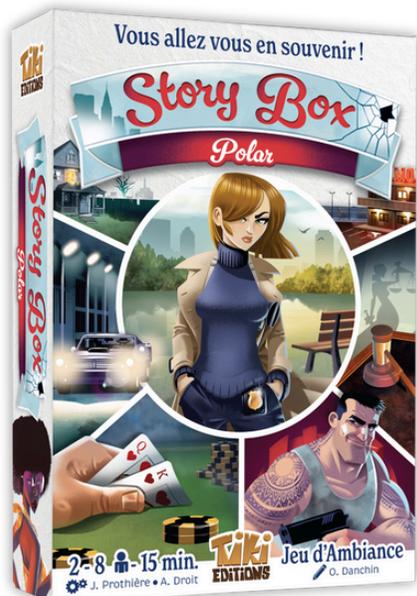
Quel a été le rôle de Julien sur le développement du jeu ?

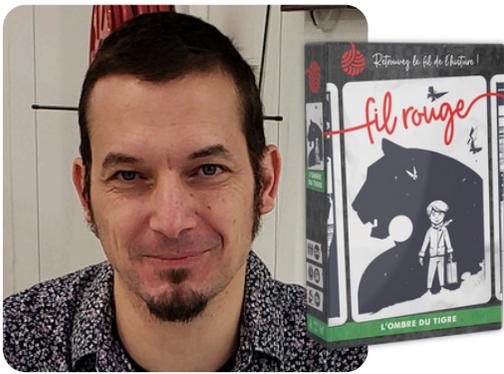
C'est Julien qui m'a invité sur ce projet, et je l'en remercie. Nous avons les mêmes rôles ! Trouver les bons thèmes et les bonnes cartes. Le jeu est plus « subtil » qu'il n'y paraît : il faut bien évidemment que les cartes fonctionnent avec les différents thèmes, mais aussi qu'elles soient compréhensibles par les petits et les grands, et que certaines surprennent.

Et il faut surtout que lors des différentes connexions, il y ait des associations d'idées et des lectures de cartes différentes selon les âges et les joueurs. Avec Julien et la team Tiki, nous souhaitons que les cartes permettent aux joueurs de parler d'eux, de la vie, de culture populaire, voire même... de sexe ! Mais attention, rien n'est déplacé ou malaisant dans Story Box ! Les joueurs sont les seuls responsables de ce qu'ils racontent.

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

Mon jeu préféré de Julien est **Fil rouge**, le jeu qu'il a conçu avec son frère, Tom. Plus qu'un jeu, c'est « le concept Fil rouge » que je trouve vraiment très intéressant. C'est un coopératif (non, sérieux !), mais celui-ci, de par son game play, ne nous met pas dans une situation pénible vis-à-vis des autres joueurs, bien au contraire. Pour moi, Fil rouge, est à la fois efficace ET original. Avoir les deux, c'est le Graal pour un auteur ! La mise en place est rapide et le jeu nous transporte dans des histoires de vie. Il peut aborder des thèmes difficiles. En tout cas, il se passe un « truc » pas classique à la table, et ça, c'est top !





Bonjour Julien, pouvez-vous présenter Alexandre en quelques phrases ?

Alexandre sait créer des jeux immédiats. Qu'ils soient d'ambiance ou de stratégie, ces jeux s'expliquent tous en moins de 5 minutes. Il est aussi intarissable d'anecdotes, de conseils, d'envie de transmettre sa passion du jeu. Il a cette immense faculté de voir en l'autre un semblable, tout simplement. Il rend par son attitude les gens égaux ! Alors merci Alex d'être là. Tellement content de partager avec toi cette « drôle d'histoire » qu'est Story Box !

Comment décririez-vous le jeu Story Box en une phrase ?

Story Box est un jeu d'ambiance coopératif où on doit se souvenir d'une histoire délirante que l'on vient tout juste d'inventer tous ensemble.

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

Quand j'ai eu la toute première idée du jeu, j'accueilli le soir même Alexandre sur une soirée jeux dans le resto de ma femme. Après y avoir joué toute la soirée, nous nous sommes mis d'accord de le faire ensemble. Le jeu réunissait nos envies de game design à chacun : du coopératif très facile à expliquer. On était donc tous les 2 très enthousiastes. Il s'est jeté à fond dans la recherche d'images afin de trouver celles qui feraient le plus rire, celles avec lesquelles les joueurs ont le plus d'immédiateté, celles qui peuvent s'interpréter de plusieurs manières sans effort. Pour chaque boîte, c'est lui qui chapeaute cette phase de recherche d'images. Alexandre aime proposer des images en lien avec le thème proposé par la boîte mais qui peuvent aussi permettre aux joueurs de s'en extraire afin de renouveler grandement les parties. Il s'attache aussi à proposer des images grivoises, légères, grand public qui donnent au jeu une encore plus grande accessibilité. Au-delà de ces aspects techniques, Alexandre a toujours été d'un grand soutien dans les moments de doute autour du jeu. C'est un co-auteur exemplaire, besogneux et à l'écoute.

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

Le jeu d'Alexandre que je préfère est Story Box car il a su, sur ce projet, s'entourer des bonnes personnes... Non, plus sérieusement, je crois que mon préféré est **Apocalypse au zoo de Carson City** chez Jeux Opla. C'est un jeu qui se découvre au fur et à mesure des parties. Après une première partie, on peut se dire que le chaos est trop présent mais pour autant on a envie d'en refaire une pour pouvoir s'acharner sur celui qui vient tout juste d'exterminer l'entièreté de notre équipe. Et puis, on y découvre petit à petit des subtilités savoureuses : de la prise de risque maîtrisés pour ne pas dévoiler de zombies aux zones de blocage de plus en plus tordues. Pour ne rien gâcher, le jeu est édité chez l'éditeur qui nous suit le plus l'un et l'autre et aussi notre ami : Florent.





Auteur(s)	Luc Rémond
Illustrateur(s)	Eric Hibbeler, Adrien Rives
Éditeur(s)	Scorpion Masqué
Thème(s)	Aviation
Mécanisme(s)	Coop, Placement de dés
Âge	12+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2

Sky Team est un jeu coopératif de placement de dés vous mettant aux commandes d'un avion qu'il faut essayer de faire atterrir. Non seulement chaque aéroport aura ses spécificités en termes de règles, mais pilote et copilote n'auront pas tout à fait accès aux mêmes actions, et surtout... un grand travail de documentation a été mené pour restituer de façon immersive toute la technicité d'un véritable atterrissage, alors bon vol !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, lancez les dés secrètement derrière votre paravent et discutez de votre stratégie (sans pour autant indiquer le résultat des dés). Puis, à tour de rôle, posez un de vos dés sur une case libre du tableau de bord en respectant les contraintes de valeur et couleur, et effectuez l'action correspondante : rotation de l'axe, ajustement des réacteurs, retrait d'un avion grâce à la radio, déploiement des trains d'atterrissage et des volets malgré l'influence sur la résistance à l'air, gain de concentration grâce au café pour altérer la valeur des dés, activation des freins. À la fin de la manche, l'avion descend et vous récupérez vos dés.

La dernière manche est déclenchée quand l'aéroport et l'avion se trouvent dans les cases Position et Altitude actuelle. Vérifiez votre vitesse par rapport aux freins, l'absence d'autres avions sur la piste, les voyants de vos volets et trains d'atterrissage, votre axe et votre vitesse pour vous assurez de réussir votre atterrissage à Montréal et ainsi de gagner la partie ! Plus qu'à découvrir les 21 scénarios, correspondant à autant d'aéroports aux règles spécifiques !

Sky Team Turbulences

L'extension Turbulences ajoute 20 scénarios, incluant une communication limitée, une altitude de départ plus basse, des alarmes, des turbulences météorologiques, une mauvaise visibilité... et même des manchots !

S. W.





For a Crown

UN JEU DE BLUFF ET D'ALLIANCES
SIGNÉ MAXIME RAMBOURG.



UNE SEULE FAMILLE
MONTERA SUR LE TRÔNE. LA VÔTRE.

3-5 8+ 30'



Auteur(s)	C. Lefebvre, F. Sirieix
Illustrateur(s)	Julien Rico
Éditeur(s)	Space Cowboys
Thème(s)	Théâtre d'ombres, Chine
Mécanisme(s)	Placement
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2

Dans un théâtre d'ombres retraçant le parcours de Sun Wukong, disposez judicieusement vos singes afin de tenter d'en nourrir autant que possible, bloquant les emplacements convoités par votre adversaire, utilisant les puissantes armes du Roi Singe et recourant à des parchemins asymétriques qui renouvelleront vos parties.

Comment jouer ?

Pour commencer, prenez deux tuiles Parchemin, choisissez-en une et défaussez l'autre. Ces parchemins personnels créeront de l'asymétrie en ayant un impact sur chaque duelliste, sur son scoring ou en ajoutant un bonus à des actions normales par exemple.

Au début de votre tour, vous pouvez jouer des cartes Armes du Dragon si leur couleur correspond au lieu où se trouve actuellement le pion Roi singe, déclenchant des effets puissants pouvant surprendre votre adversaire. Puis vous avez le choix de récupérer tous les singes de l'un des trois lieux du plateau central (la boîte servant de décor de théâtre), ou de poser un de vos singes sur l'une des trois

cases de l'un des trois lieux si elle est libre, en déclenchant l'action du lieu :

- Dans le Jardin céleste, prenez une pêche et déplacez le Roi singe vers une case libre d'un autre lieu.
- Dans le Palais de l'Empereur, prenez une jade et deux singes.
- Dans l'Antre du Dragon, piochez une carte Armes du Dragon.

Une manche s'achève quand un type de ressources (jade, singes, pêches ou armes du Dragon) s'épuise. Chaque pêche en votre possession nourrit alors trois de vos singes, et chaque singe nourri rapporte un point. En outre, chaque lot de trois jades octroie deux points, la majorité de jades en donne deux, et chaque arme du dragon non utilisée en rapporte un. La personne avec le plus de points remporte la manche, et vous préparer alors la nouvelle en remettant le jeu à zéro, y compris en piochant deux nouvelles tuiles Parchemin et en choisissant celle que vous appliquerez cette manche-ci.

Fin de partie

Vous remportez la partie après avoir gagné deux manches.

S. W.



ACTRY

NOUVEAU DESIGN

LOGIC

GR EDITION

Les chiffres et les couleurs situées 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

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

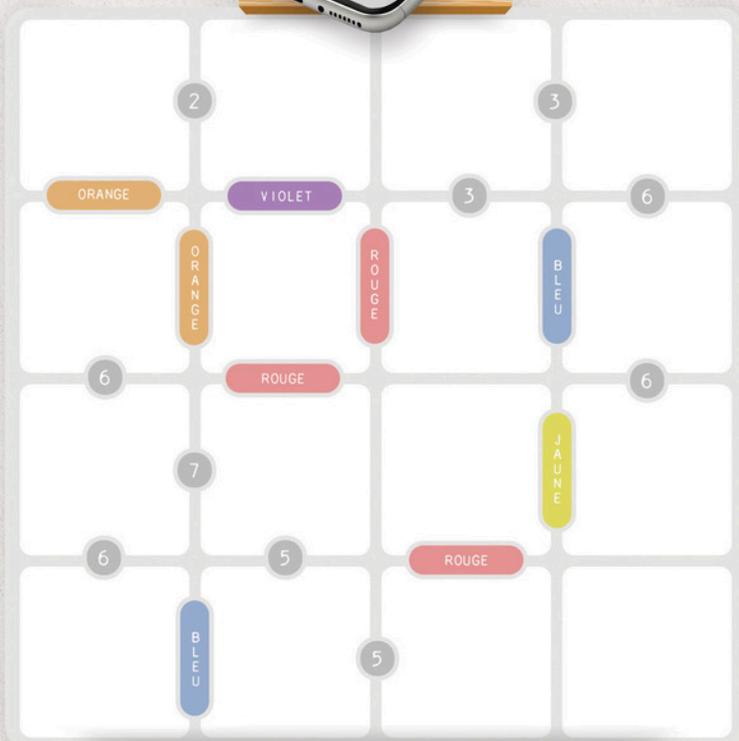
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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

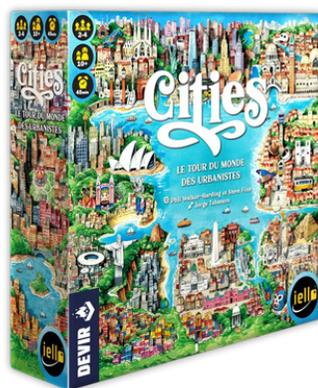


Flatiron

Participez à la construction du légendaire Flatiron Building à New York. Dans ce jeu stratégique pour un ou deux joueurs, développez votre entreprise, réalisez des actions cruciales sur les rues environnantes et accumulez des points en érigeant cet édifice emblématique.



Cities



Cities est un jeu dans lequel vous devez choisir les meilleurs projets d'urbanisme et les concrétiser. Agencez harmonieusement vos quartiers, construisez les bâtiments dont vous avez besoin et embellissez vos aires de loisir. De continent en continent, parviendrez-vous à créer le plus beau et le plus agréable des centres-villes ?



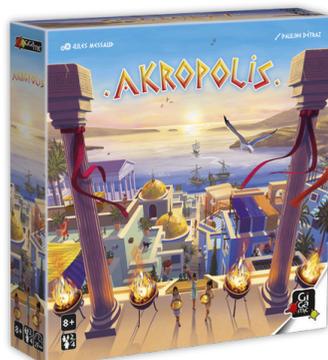
Babylon



Au 6e siècle avant J.-C., Nabuchodonosor II, roi de Babylone, fait ériger de magnifiques jardins en l'honneur de sa jeune épouse, Amytis de Médie, à qui il désire offrir une véritable montagne de fleurs aux parfums enchanteurs. Il fait donc appel aux plus illustres architectes de son royaume afin que ceux-ci rivalisent d'ingéniosité dans la création de cette œuvre, considérée comme l'une des 7 Merveilles du monde antique.

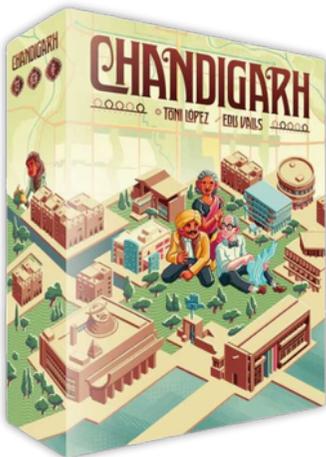


Akropolis



Les meilleurs architectes de la Grèce antique se mobilisent pour bâtir des villes exceptionnelles. Construisez des habitations, des temples, des marchés, des jardins et des casernes, chaque quartier contribuant à la croissance et à la distinction de votre cité. Cependant, il faudra respecter des règles d'harmonie de chaque quartier pour augmenter le prestige de votre ville.





Chandigarh

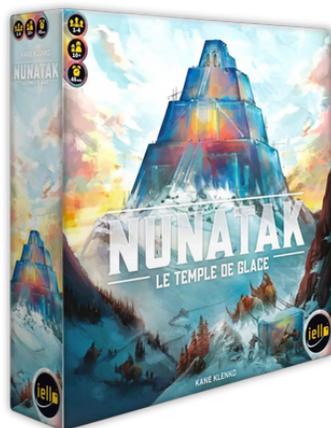
Incarnez un urbaniste chargé de bâtir la ville de Chandigarh. Construisez des bâtiments, tirez parti de ceux érigés par les autres joueurs, utilisez les compétences des différents employés municipaux et positionnez-vous aux endroits clés de la ville, tout cela dans le but de réaliser les modèles des plans choisis. Celui qui obtient le plus de points de prestige gagne la partie.



Nunatak : Le Temple de Glace



Sur les terres glacées de l'Antarctique, les nunataks, anciens temples de glace oubliés, attendent votre retour. Vous incarnez une civilisation antique prête à élever un édifice monumental, Nunatak, en affrontant un climat hostile. Apportez vos blocs de glace, construisez, et gagnez des points. Si la pose de blocs en rapporte régulièrement, vos cartes vous offriront l'avantage décisif au décompte final. Celui qui totalisera le plus de points l'emportera !



Trinidad

Dans Trinidad, participez à la construction et au développement de la Ciudad de la Santísima Trinidad, qui sera connue par la suite sous le nom de Buenos Aires. Utilisez vos ressources avec discernement, bâtissez le quartier le plus prestigieux et marquez l'Histoire de votre empreinte !



Monkey Palace



Aidez le singe à reconstruire son palais Lego en ruines ! Affrontez vos adversaires en créant de longs escaliers qui monteront le plus haut possible... et gagnez ainsi de nouvelles briques et des bananes. Dans ce jeu de construction innovant et stratégique, vous n'aurez pas encore terminé votre partie que vous aurez envie d'en faire une autre pour tester de nouvelles tactiques !





Auteur(s)	Largey, Crittin, Pauchon
Illustrateur(s)	Calegari, Escoffier, Stepourenko
Éditeur(s)	Monolith
Thème(s)	Urbanisme
Mécanisme(s)	Placement
Âge	8+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Tower Up**, vous êtes des urbanistes cherchant à construire des bâtiments variés... et surtout aussi hauts que possible pour que votre contrôle soit visible par tout le monde. Mais pour cela, il faudra jouer finement afin d'empêcher vos adversaires de profiter d'emplacements convoités, et savoir jongler entre récupération de matériaux et construction.

Comment jouer ?

Commencez la partie en disposant aléatoirement trois étages sur le plateau et en dévoilant trois objectifs communs (parmi 10).

À votre tour, vous avez le choix entre deux actions. Vous pouvez prendre l'une des 3 cartes du marché et récupérer ce qui y est indiqué (des étages noirs, blancs, gris ou marron, ou la possibilité d'avancer votre marqueur noir, blanc, gris ou marron sur votre plateau personnel). Ou vous pouvez fonder un nouveau bâtiment en prenant un étage de votre stock et en le plaçant sur un emplacement libre du plateau, adjacent à au moins un autre bâtiment d'une couleur (et aucun bâtiment adjacent ne doit être de sa couleur). Posez alors 1 toit de votre couleur sur le bâtiment posé ou sur n'importe quel bâtiment adjacent, et avancez sur votre plateau personnel votre

marqueur de la couleur correspondant au bâtiment où vous avez placé le toit d'autant de cases que le nombre d'étages de ce bâtiment.

Quelle que soit l'action choisie, si le déplacement d'un marqueur permet que tous vos marqueurs aient dépassé une colonne d'étoiles, rejouez immédiatement. En outre, si vous avez rempli des objectifs (par exemple avoir un toit dans quatre bâtiments sur un parc, ou dans quatre bâtiments de couleurs différentes), prenez le jeton correspondant à cet objectif valant le plus de points parmi les jetons encore disponibles.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un pose son dernier toit. Chaque autre joueur joue encore un dernier tour. Additionnez la valeur de tous vos marqueurs, de vos jetons Objectif, ainsi que les points que vous valent vos toits se situant encore au sommet de bâtiments (non recouverts par le moindre étage), et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.



TACO CHAT BOUC CHEESE PIZZA™





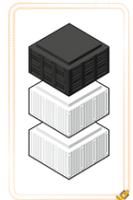
Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Grégoire : Grégoire alias Monsieur LAR est né l'année de parution de Puissance 4. Ingénieur de formation, il travaille dans le domaine des énergies renouvelables. Il est présent dans la sphère ludique depuis 2012 et la sortie de son premier jeu créé avec Frank. Depuis il a sévi sur une quinzaine d'autres titres en co-autorat. Daltonien et benjamin du trio, c'est un peu le Monsieur Saladin de l'équipe.

Frank : Dans la vraie vie Monsieur TIN se prénomme Frank. Docteur en mathématiques, je suis un matheux plus intuitif que calculateur qui a été catapulté dans le monde du jeu par le portail magique des jeux de rôles le siècle passé. Pour gagner mon pain, j'applique quelques formules dans les univers trépidants de la finance et de l'innovation. Dans le trio, j'amène régulièrement quelques théories fumeuses pour essayer de justifier certaines idées farfelues.

Sébastien : Monsieur CHON se prénomme Sébastien. Joueur de billard transformé en éditeur de jeu de société (GameWorks, SpaceCowboys), auteur ou co-auteur de nombreux jeux (Yspahan, Metropolis, Jamaica, Jaipur, Botanik...) il est actif dans le milieu du jeu depuis la sortie de la Nintendo DS au Japon, mais aime quand même bien jouer du AC/DC au fond de sa cave. Sa jovialité légendaire est un vrai plus pour le trio.

TOWER UP



Bonjour Chloé Girodon, pouvez-vous présenter Monolith en quelques lignes ?



Chloé : Monolith Board Games est une maison d'édition française fondée il y a 10 ans par Frédéric Henry et Marc Nunes. Auparavant spécialisée dans les jeux de figurines pour experts, elle publie aujourd'hui également des jeux familiaux. Notre

crédo ? Faire très peu de jeux, accorder à chacun un soin particulier, tant dans le développement mécanique que visuel, et les accompagner tout le long de leur vie, pour qu'ils passent des années sur vos étagères.



Tower Up - Acte 1 : du prototype à l'édition

Au début, il y a... un théorème mathématique, celui des quatre couleurs : il suffit de quatre couleurs pour colorier n'importe quelle carte sans que deux régions adjacentes ne soient jamais de la même couleur. Il n'en fallait pas plus pour que Messieurs Lar et Tin, respectivement daltonien et mathématicien, soient intrigués, et proposent une première version à Monsieur Chon : une histoire de foodtruck servant 4 types de nourriture dans une ville. Quelques pérégrinations cérébrales supplémentaires donneront Wangdo, un premier jeu basé sur la mécanique. Des années et une imprimante 3D plus tard arrive Tower up, avec son plateau, et sa mécanique de base : on construit à côté du déjà existant, jamais de la même couleur, et on paie en se défaussant des couleurs adjacentes. Ce qui est venu lier le tout, c'est... le matériel ! En effet, pour des questions de lisibilité, on a commencé à empiler les pièces plutôt qu'à les poser à plat, ce qui a débloqué de nombreuses autres possibilités de scoring par exemple. En combinant les blocs, la hauteur des bâtiments, la possession, la contrainte de couleur, la méthode de prise des blocs - nous avons une mécanique simple et naturelle qui offrait une importante profondeur. Cela permettait d'avoir un jeu avec des prix de construction variables et des points qui dépendent de la hauteur des bâtiments. Tower up était né !

Tower Up - Acte 2 : du prototype à l'édition

Une fois la mécanique validée, il a fallu se pencher sur le rendu final du jeu. La base, c'était un jeu de construction, où l'on empile des pièces : rien de plus vague, et malléable. Tous les thèmes y sont passés, de la construction d'un château moyenâgeux, d'une ville de la Renaissance ou futuriste, aux pagodes dans les montagnes asiatiques... On a même pensé à surfer sur la mouvance écologique en... construisant des arbres, avant de revenir sur le plus simple : une ville imaginaire, un peu américaine, avec son centre ville de buildings et ses suburbs. Un thème fédérateur, qui parle à tout le monde, et surtout, qui collait avec ce qu'on voulait pour le jeu : qu'il devienne un nouveau classique. D'où ce choix, parfois qualifié de « rétro ou old school », avec ce plateau et ces toits colorés en plastique qui rappellent les jeux dans les placards de nos grands-parents. Pour les illustrations, on est restés sur ce même choix, avec un plateau au style simple et coloré, assez abstrait mais surtout, le plus lisible possible. Pour la couverture, après un premier essai avec un illustrateur qui a dû quitter le projet en cours, nous avons présenté une version très épurée, qui ne reflétait pas le caractère familial du jeu, avant de se fixer sur celle que vous connaissez.



30-45 min.





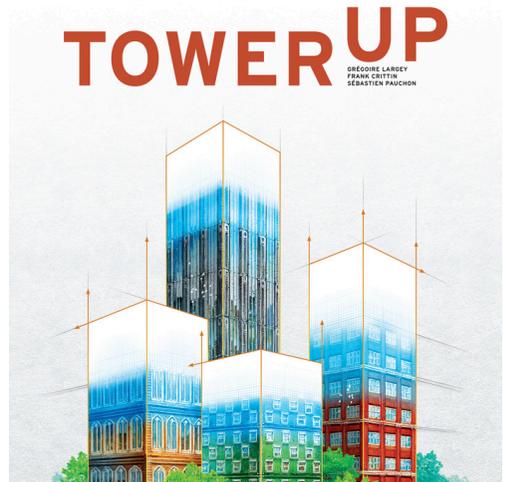
Tower Up - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Le jeu est finalisé, on l'envoie en impression, et maintenant ? En premier, bien sûr, la distribution : Tower up est sorti directement sur les trois plus grands marchés mondiaux : la France, l'Allemagne, et les États-Unis, mais également d'autres pays (une dizaine déjà), grâce à des partenariats forts avec nos distributeurs. En second, la communication : une vidéo trailer, des posts sur nos réseaux, des boîtes envoyées à la presse et aux

influenceurs, mais aussi un jeu géant pensé spécialement pour les animations en salon. Enfin, on a également choisi une approche plus humaine, en organisant un tour de France des associations de jeux. Frédéric Henry s'est déplacé pendant 2 mois avant et après la sortie du jeu pour rencontrer directement des joueurs et joueuses chez eux. C'est fatiguant, bien sûr, et coûteux, mais cela nous semblait important, surtout aujourd'hui, avec un public noyé sous les sorties (plus de 1000 nouveaux jeux par an au total). Si on joue, c'est avant tout pour rassembler les gens autour d'une table. Alors le dire dans nos posts sur les réseaux, c'est bien, mais le faire en vrai, c'est encore mieux !

Avec Tower Up, vous ciblez un public familial et optez pour une distribution en boutiques, une rupture avec vos précédents projets destinés aux joueurs experts. Qu'est-ce qui motive ce changement ?

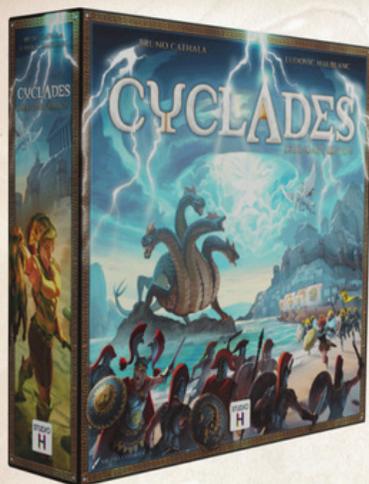
Ce n'est pas une rupture, puisque la partie jeux de figurines experts existe toujours chez Monolith, et qu'elle se porte très bien. Il s'agit plutôt de rajouter une corde à notre arc. Ce nouvel élan correspond à l'arrivée de Marc Nunes à la tête de Monolith, après avoir quitté Asmodee (ndla : Marc était l'un des deux actionnaires de Monolith depuis le départ, mais il a repris activement la tête de Monolith en avril 2024), et surtout à la volonté de proposer des jeux qui ne seront pas juste une énième boîte sur les étagères, mais qui, par leur pureté, leur évidence ou leur singularité, amènent quelque chose de nouveau sur le marché. La découverte de Tower up, refusé par un autre éditeur, est arrivée au bon moment : pour nous, ce jeu, il fallait le faire.



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

La couverture finale a été faite très rapidement (notre première version a fait un flop à Cannes, et nous avons eu seulement un mois pour tout refaire). Marc est venu avec cette idée du bureau d'architecte, qui a plu à tout le monde. Geoffrey a été mandaté pour l'illustration, et Nadège s'est chargée de la mettre en valeur. Ce que vous ne savez pas, c'est que le reste de l'équipe y a aussi mis du sien : la gomme avec le logo Monolith, c'est celle de Chloé, responsable éditoriale, le plan, celui du premier appartement de Jérôme, chef de projet, et le crayon, un de ceux qui traînent dans le bureau... Le jeu de société, une vraie œuvre collective, jusqu'au bout de la couverture !





UN CLASSIQUE DE RETOUR EN BOUTIQUE
DANS UNE ÉDITION LÉGENDAIRE !



ADD-ON FIGURINES DISPONIBLES !

Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu Tower Up ?



Nadège Calegari : Bonjour ! Je suis graphiste de métier depuis maintenant une dizaine d'années. J'ai fait une école de communication visuelle qui proposait une spécialité « game design », ce qui, combiné à mon goût pour le jeu de société et le jeu de rôle, m'a permis de commencer ma carrière chez le fameux Asmodee. Je suis arrivée chez Monolith l'année dernière et Tower Up a été un de mes premiers projets. Je devais à la base simplement m'occuper des dernières finitions techniques avant d'envoyer les fichiers chez notre imprimeur, mais au final j'ai aussi eu la chance d'intervenir en tant qu'illustratrice sur la couverture pour mettre en valeur le travail de mon collègue Geoffrey ! J'aimerais d'ailleurs remercier la gomme de Chloé, qui a été un modèle irréprochable.

Geoffrey Stepourenko : Bonjour, je suis Geoffrey Stepourenko, illustrateur autodidacte. Mon parcours, un peu atypique, a commencé au début des années 90 avec le graffiti, un art qui m'a appris à explorer une certaine liberté de création. Cette envie de dessiner m'a ensuite mené à une rencontre marquante avec les créateurs de l'univers Rackham, qui m'ont fait découvrir le monde fascinant du jeu de société et des figurines. Quelques années plus tard, j'ai eu la chance de croiser le chemin de Fred Henry et de collaborer avec Monolith sur le jeu Conan, un projet qui a marqué le début d'une aventure de plus de 10 ans. Aujourd'hui, je continue de cultiver cette passion en développant des univers visuels uniques, toujours guidé par la recherche de nouveaux défis créatifs.



Laurent Escoffier : Je suis auteur de jeux depuis 32 ans si l'on compte depuis mon premier concours de création. C'est devenu mon activité principale, mais je continue à faire le graphiste (mon premier métier) quand on me le demande. C'est ce qui est arrivé sur Tower Up. Sébastien et moi avons déjà collaboré sur Pix (Gameworks 2012) et savons que nous avons le même culte de l'ergonomie et du détail (en clair, plus maniaques y'a pas). Le gros de ma tâche a été le plateau de jeu. Sébastien a fait les 27 premières versions (estimation basse), puis j'ai pris le relais. Au fil du travail, l'aspect « illustration » a pris le dessus ce qui me vaut d'être crédité en tant qu'illustrateur pour la première fois de ma vie ! C'est carrément exagéré, mais ça fait plaisir.





7 5
3 3

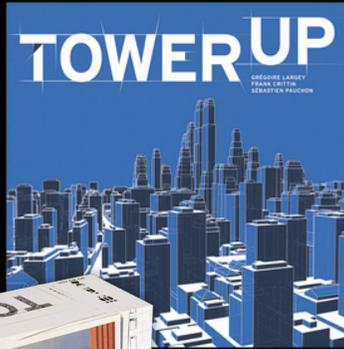
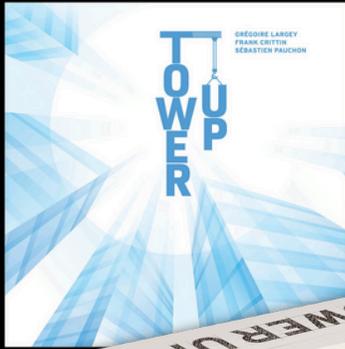
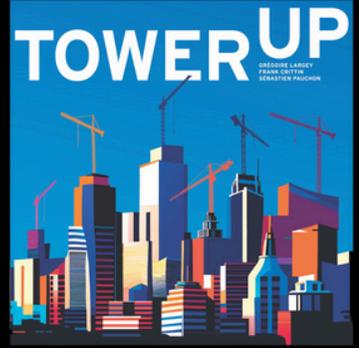
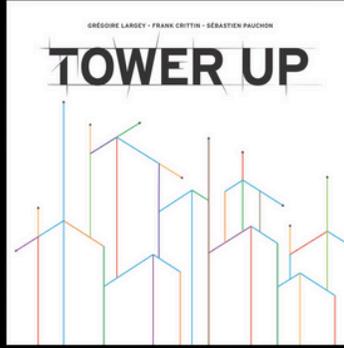
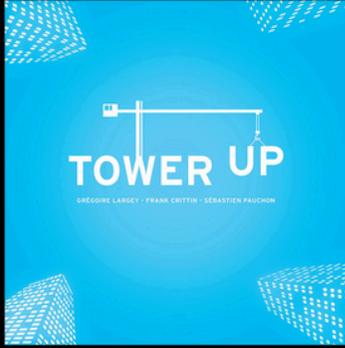
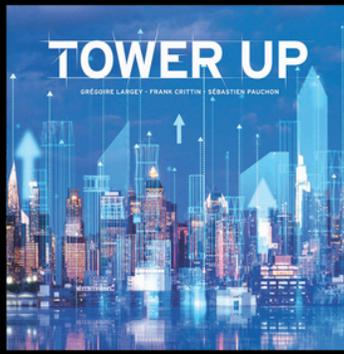
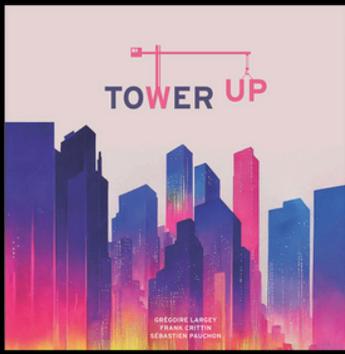
7 5
3 3

7 5
3 3

Avant

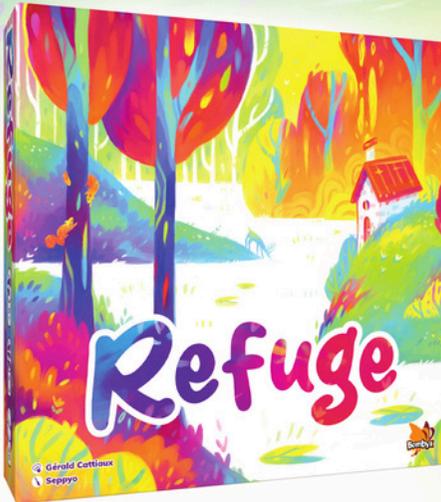
Après





Refuge

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



8+



2-4



30



Gérald Cattiaux



Seppyo



ColorADD
The Color Alphabet





Auteur(s)	Randy Flynn
Illustrateur(s)	Beth Sobel
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Nature
Mécanisme(s)	Roll and Write
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

Cascadia Rolling : Prairies et Rivières sont des roll & write dans l'univers du fameux jeu Cascadia (Spiel des Jahres en 2022) : à partir du lancer des dés, réunissez des espèces d'animaux de la région pour atteindre les objectifs des cartes Habitat et satisfaire aux exigences environnementales. Et pour plus de variété, le matériel des deux boîtes est combinable !

Comment jouer ?

Commencez par choisir l'une des 4 feuilles d'environnement très distinctes et à en distribuer un exemplaire à chacun, et à dévoiler les 4 cartes Avantage (sur 12) qui sont associées aux 4 emplacements pouvant accueillir les cartes Habitat.

Au début d'un round, quelqu'un lance les 4 dés centraux et tout le monde lance ses 2 dés personnels. Un dé central spécial octroie un effet particulier. Et vous pouvez utiliser vos jetons Nature afin d'altérer les résultats des dés, par exemple en déclassant ou surclassant les dés représentant un type d'animal, ou en s'octroyant la possibilité de récolter 2 types différents. En effet, dans l'ordre, les ours sont supérieurs aux wapitis, puis aux renards, buses et saumons.

Normalement, vous choisissez 1 type de faune et indiquez sur votre feuille d'inventaire le total d'animaux de ce type. Si vous avez rempli les conditions d'une carte Habitat (en tenant compte de la carte Avantage Remise éventuellement associée), cochez les animaux requis et intégrez sur votre feuille d'environnement le nombre et le type d'hexagones indiqués, tout en bénéficiant des éventuels bonus de jeton Nature et carte Avantage Bonus. Quand tout le monde a effectué ces étapes, faites glisser les cartes Habitat vers la droite (en en dévoilant une nouvelle et en défaussant l'éventuelle cinquième carte) et commencez un nouveau round. La partie s'achève après 20 rounds. Chaque feuille d'environnement précise comment calculer votre score, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

En mode solo comme à plusieurs, vous pourrez remplir une carte des succès en remplissant divers objectifs pour chaque fiche.

Un mode famille simplifie les règles si vous souhaitez découvrir le jeu en douceur.

Vous pouvez combiner les dés, cartes Habitat et Avantage des boîtes Prairies et Rivières, et chaque boîte supplémentaire permettra d'ajouter 4 joueurs à vos parties !





Auteur(s)	Wolfgang Warsch
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Schmidt
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Roll & Write, Combinaison
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 4

Très futé, qui en 2018 avait lancé avec Welcome la mode des X and write, revient dans une édition **Deluxe** pour redécouvrir ce jeu dont les combos en cascade et l'efficacité ont déjà fait un classique.

Comment jouer ? (plateau classique)

Commencez par cocher en haut de votre feuille de jeu effaçable la manche en cours, qui pourrait octroyer un bonus à tout le monde. Puis, lancez les 6 dés et choisissez-en 1 que vous placez sur votre fiche et dont vous appliquez le résultat. S'il s'agit :

- Du dé jaune, cochez une case correspond à sa valeur dans la grille jaune.
- Du dé bleu, cochez la case correspondant à la somme des valeurs du dé bleu et du dé blanc dans la grille bleue.
- Du dé vert, cochez la prochaine case de la piste verte si sa valeur est assez haute.
- Du dé orange, inscrivez sa valeur dans la prochaine case de la piste orange.
- Du dé violet, inscrivez sa valeur dans la prochaine case de la piste violette si sa valeur est strictement supérieure à la valeur précédente ou est un 6 (qui réinitialise la série).

Souvent, cocher une case ou inscrire une valeur déclenchera un bonus, gain d'une relance des dés, d'une possibilité d'ajouter un dé supplémentaire, case supplémentaire à utiliser tout de suite, ou renard. Une fois le dé appliqué, mettez sur le plateau tous les dés de valeur strictement inférieure au dé choisi, et ne relancez que les dés restants. Prenez-en un nouveau, appliquez-le en retirant à nouveau les dés inférieurs, relancez les dés restants et prenez-en un dernier. Puis, tous les autres choisissent l'un des dés du plateau et l'appliquent sur leur propre fiche. La personne suivante lance alors les 6 dés, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait lancé les dés. On commence alors la manche suivante, la partie s'achevant après un nombre de manches qui dépend de votre nombre. Chaque grille de couleur a son propre système de score, auquel on ajoute les renards qui valent autant de points que la couleur valant le moins de points.

Version Deluxe

La version Deluxe de Très futé inclut des feuilles effaçables et des feutres, une grande tour à dés, et une toute nouvelle fiche mélangeant les trouvailles des différentes boîtes de la gamme, avec de nouvelles règles pour toutes les couleurs !

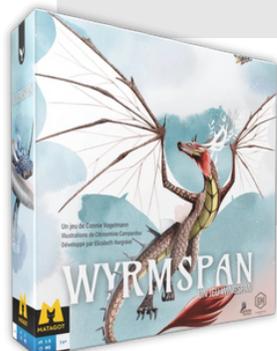
S. W.





Il est pas sous cellophane car tout depunché et rangé : c'est **Darwin's Journey**. Entretemps bébé est arrivé (ce qui n'a pas empêché la découverte d'autres jeux comme Anachrony, Unconscious mind, 3 Ring circus, Septima, Iki etc.). Faut juste la motivation pour relire les règles et se lancer.

Loulou Tybounn



Wyrmspan : acheté le jour de la sortie, et dans l'attente de me retrouver solo avec mon pote car c'est le seul qui aime.

Gabriel Abalo Cazin



J'ai **Eila et l'Éclat de la Montagne** qui m'attend désespérément et que je regarde avec envie. Pour autant, j'ai peu de temps libre pour m'y mettre et le peu que j'ai c'est tard le soir, j'ouvre la boîte et... plus le courage de me lancer...

Rachel Stevenin



Les Aventures de Robin des Bois : j'attends que nous ayons fini d'autres titres (Les Animaux de Baker Street, Wonder book...) avec mon junior pour que l'on se mette à une nouvelle aventure...

François Robert



Moi c'est **Divinus**. Un jeu que j'aimerais beaucoup commencer mais nous voudrions déjà finir la campagne de Dead Cells avant d'en commencer une autre (et on a 10 autres campagnes en cours...) !

JR Huynh Van Thieng





Les Aventuriers du Rail Legacy : nous adorons ce jeu et les différents plateaux proposés et ce fut une évidence d'acheter celui-là mais vu que nous sommes en pleine campagne d'un autre jeu, on le termine avant de faire celui-là mais nous avons hâte.

Julien Lenoble



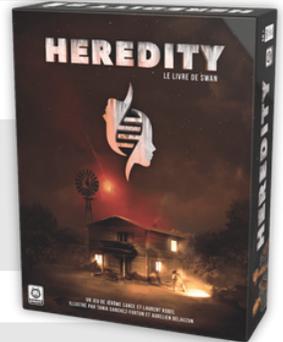
Le Château Blanc - Extension Matcha : pas assez joué au jeu de base, je compte l'exploiter au maximum avant d'y ajouter une extension.

Jordan Segui de Carreras



Heredity, parce que je l'ai acheté pour jouer en solo et je n'ai pas encore trouvé de temps libre seule. Le week-end mon conjoint est là et on joue à 2 à plein d'autres jeux.

Ingrid Janssen

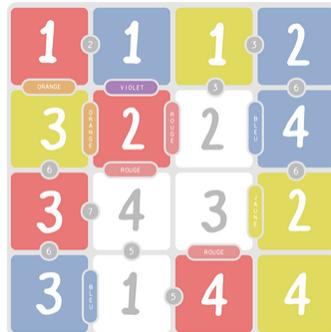


Je crois que le jeu qui correspond le plus c'est **Tainted Grail**, qui est resté presque deux ans à nous faire baver, bien mis en évidence sur son étagère de ludothèque. Pas sous blister parce qu'on avait lu les règles (plusieurs fois) et même fait deux fois la partie d'initiation. La raison, c'est que la vie de notre foyer est rythmée par le son du bip (nous sommes deux pompiers volontaires) et qu'il est difficile de trouver du temps en toute quiétude et hors garde pour s'attaquer à un aussi gros morceau, si immersif. Nous avions envie d'attendre le moment idéal pour nous plonger dans la narration de ce monstre.

Aurore Miniloup



Solution de la grille du jeu de
démonstration **Acrylic**, page 17.





TIMELINE

2
MILLIONS
DE JEUX
vendus



C'ÉTAIT QUAND DÉJÀ ?

PLACEZ CHRONOLOGIQUEMENT
VOS DATES-CLÉS SUR
LA LIGNE DU TEMPS !



DISPONIBLE EN BOUTIQUE

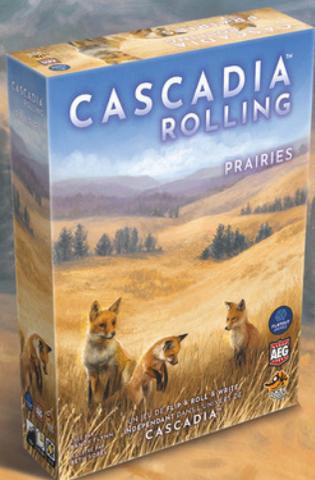




CASCADIA™ ROLLING RIVIÈRES



Du Flip, du Roll & du Write
dans le Nord-Ouest Américain !



CASCADIA™ ROLLING PRAIRIES



CASCADIA : ROLLING

- 👤 Randy Flynn
- 👤 Beth Sobel
- 👤 1 - 4
- 👤 10+
- 🕒 15 - 30 min



DISPONIBLE
LE 17 JANVIER 2025

