

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°52 - FÉVRIER 2025



Interview croisée

Maxime Rambourg, Théo Rivière

Carnet d'auteurs & d'illustrateur

Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Miguel Coimbra

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC



**PASSEZ MAINTENANT
AU NIVEAU SUPÉRIEUR
AVEC LES 10 EXTENSIONS AUTONOMES**

GR
EDITION



Un jeu accessible mais très stratégique avec seulement 9 cartes en main : un exploit ! Bravo, j'adore !

La société des jeux



Le jeu est facile mais il a une véritable courbe d'apprentissage. C'est vraiment impressionnant de voir ce qu'il est possible de faire avec seulement 9 cartes en main !

Vind'jeu



Clash of Decks, le jeu de cartes atypique qui nous a surpris ! Clash of Decks est une vraie bonne surprise. Il propose une expérience riche, avec un matériel minimaliste et des règles simples. Il demande de la stratégie, de l'anticipation, de l'opportunisme, un peu de programmation, le tout dans une durée réduite. Et ses nombreuses extensions lui promettent une belle durée de vie.

Numerama



**Vous ne connaissez pas encore Clash of Decks ?
Obtenez un pack d'initiation offert !**





Sommaire du

PhiliMag
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°52

4

Top 10

Top des ventes
décembre 2024

6

That's not
a hat
Incognito

Open Ze Bouate

8

Monumental
Duel

Open Ze Bouate

9

Monumental

Expo Photos

10

Mesos

Open Ze Bouate

12

Cyclades

Dossier Spécial

24

Acrylicgic

Jeu de Démo

28

Cartes
chez Iello

*Comment c'était
après ?*

30

Duke

Open Ze Bouate

32

La
Communauté
de l'Anneau

Open Ze Bouate

33

Ratjack/
Odin

*Sélection de jeux
BGA*

34

One Piece
Card Game

Open Ze Bouate

36

Top Thème

*8 jeux pour les
joueurs en herbe*

38

Hutan

Open Ze Bouate

40

Rambourg
Rivière

*Pile ou Face,
interview croisée*

42

Navoria

Open Ze Bouate

44

Azul Duel

Open Ze Bouate

45

Azul

Expo Photos

46

FaÄmi

*Sous les
projecteurs !*

48

Paroles de
Joueurs

Quel est Le jeu...

50

BD de Martin
Vidberg

L'Oeil de Martin

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. 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...



#2. Château Combo

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



2

#3. Trio

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



3

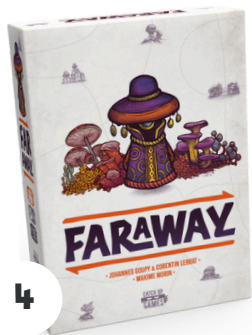
#4. The Gang

Rassemblez votre gang et préparez vous à réaliser une série de braquages de banque en utilisant la puissance du poker ! Dans *The Gang*, une version coopérative de Texas Hold'em, les joueurs parient sur la puissance de leur main de cartes par rapport aux autres pour réussir trois braquages.



#5. 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, parce que le scoring se fera... dans le sens inverse de l'ordre de pose des cartes.



4

#6. Harmonies



Construisez un paysage sur votre plateau en posant des séries de 3 pions et faites apparaître des forêts, des montagnes, des champs et des villes. Sélectionnez ensuite les bonnes cartes Animal et reproduisez leur habitats pour qu'ils viennent peupler votre région. Qui obtiendra la plus belle faune ?

#7. Skyjo



Skyjo est un jeu de cartes se déroulant en plusieurs manches. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur.



#8. 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 !

#9. Res Arcana Duo



Dans Res Arcana Duo, chaque joueur incarne un mage et tente de surpasser en prestige son rival. Tirez le meilleur parti de votre pioche de 8 cartes. Parviendrez-vous à créer des artefacts et gagner des essences afin d'acquérir des monuments et des lieux de puissance avant votre rival ? Res Arcana Duo est à la fois une extension pour Res Arcana et un jeu autonome pour deux joueurs.



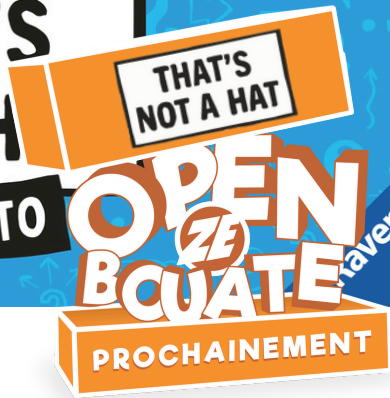
#10. Behind



Dans Behind, observez bien les tuiles étalées devant vous. Ensuite, assemblez-les de façon logique et enfin, retournez-les pour admirer le résultat au verso ! Pour chaque tableau, 6 cartes indices sont disponibles, à retourner dans leur ordre de numérotation. Mettez votre ego de côté, elles sont là pour vous aider !



THAT'S
T A H
COGNITO



| | |
|--------------------------|----------------------------|
| Auteur(s) | Kasper Lapp, Yohan Servais |
| Illustrateur(s) | Easy Draws it |
| Éditeur(s) | Ravensburger |
| Thème(s) | Abstrait |
| Mécanisme(s) | Ambiance, Bluff, Mémoire |
| Âge | 12+ |
| Durée | 15' |
| Nombre de joueurs | 3 - 8 |

Dans cette suite autonome du jeu nommé à l'As d'or en 2023, transmettez des cartes face cachée à vos voisins en compensant votre mémoire défaillante par du bluff !

Comment jouer ?

Tout le monde commence avec une carte face visible devant soi, et la pioche de cartes face visible au centre de la table.

À votre tour, piochez une carte, montrez-la à tout le monde, définissez le critère qu'elle représente (détective, pyramides, Rome), puis retournez-la face cachée et transmettez-la à la personne désignée par les flèches au dos de cette carte en vous présentant comme un personnage lié au critère de cette carte (« Bonjour, je suis Hercule Poirot »). La personne à qui l'on transmet le cadeau peut :

- L'accepter sans la consulter et la placer devant elle. Puis elle transmet sa carte précédente selon la flèche sur son dos, etc.
- La refuser en estimant que ce n'est pas ce que représente la carte. La personne en tort prend la carte dans une pile personnelle de points négatifs, puis pioche une nouvelle carte, la transmet, etc.

Si au début toutes les cartes sont face visible, de sorte qu'il sera rare de se tromper dans la carte que l'on donne ou refuse, plus la partie avance et plus il y aura de cartes face cachée. Et comme on ne les consulte pas en acceptant une carte, on pourra vite ne plus vraiment savoir qui a quelle carte. D'autant que si vous avez accepté une carte « Je suis Hercule Poirot », vous pourrez la transmettre en disant « Je suis Sherlock Holmes », ce qui sera exact (la carte représentant le critère Détective) mais renforcera la confusion et le risque d'erreur des autres. En outre, vous pourrez aussi sciemment bluffer en donnant avec assurance à quelqu'un une carte qu'en fait vous avez oubliée, voire dont vous sauriez qu'elle n'a pas le critère correspondant à l'identité que vous énoncez !

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un a 3 cartes devant soi. La personne avec le moins de cartes devant soi remporte alors la partie. N'hésitez pas à fixer à l'avance un nombre de manches, en additionnant les cartes récoltées à chaque manche.

Pour aller plus loin

Pour des parties plus complexes, vous pouvez ne jouer qu'avec les cartes ayant des flèches noires ou blanches, voire commencer d'emblée avec 2 cartes !

S. W.



OH MY PIGEONS!

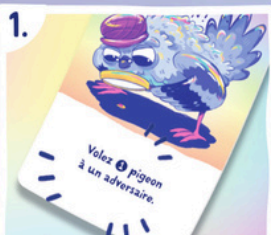
Dans Oh My Pigeons ! l'objectif est simple : être le premier à remplir votre banc de pigeons pour décrocher la victoire. Mais attention à ne pas vous faire pigeonner !

Soyez malin et utilisez vos cartes avec ruse pour attirer des pigeons sur votre banc ou subtiliser ceux de vos adversaires... Et... Si la situation devient critique, n'hésitez pas à lancer une petite fiente sur leurs pigeons pour les faire s'envoler.

Alors, prêts à semer le chaos ?



1.



Jouez une carte pour ~~trahir vos amis~~ récupérer le plus de pigeons !

2.



Soyez le premier à remplir votre banc pour l'emporter !

3.



Pardonnez-vous pour ce que OH MY PIGEONS a fait ressortir chez vous.*

*Donnez à vos amis un faux sentiment de sécurité. Refaites une partie. Un jeu rapide et délirant !



C'est déjà dispo !

Ravensburger



| | |
|--------------------------|-----------------|
| Auteur(s) | Matthew Dunstan |
| Illustrateur(s) | Nombreux |
| Éditeur(s) | Funforge |
| Thème(s) | Civilisations |
| Mécanisme(s) | Deckbuilding |
| Âge | 10+ |
| Durée | 60' - 90' |
| Nombre de joueurs | 2 |

- Activer une politique culturelle ou une carte de la cité avec un effet unique.
- Conquérir la carte au sommet des provinces adverses et la placer au sommet de la vôtre.
- Accomplir un progrès scientifique en payant de la science pour piocher et utiliser aussitôt la carte au sommet de votre pioche.
- Prendre l'avantage en surenchérissant.
- Utiliser votre chef de guerre si vous avez l'avantage, ou votre ambassadeur (dont l'effet dépend du module).

Le jeu de civilisation Monumental possède désormais une version taillée pour le duel, sans plateau de jeu, mais pas moins asymétrique et interactive !

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre civilisation, et disposez aléatoirement 9 de vos 15 cartes devant vous dans une grille de 3 cartes par 3 (seules les cartes Connaissance étant partiellement recouvertes par une autre carte) : c'est votre Cité. Une manche commence par l'activation de chaque Cité. Pour cela, choisissez une colonne et une ligne de cartes de votre tableau, inclinez-les et appliquez-en l'effet (généralement un gain de ressources). Puis effectuez une action à tour de rôle jusqu'à ce que vous passiez tous les deux. Vous pourrez ainsi :

- Acheter une carte Bâtiment ou Connaissance (et la placer sur votre pioche), Province (et la placer sur votre pile de province) ou Merveille (et la placer à côté de votre Cité).
- Compléter une merveille et gagner son bonus avant de la placer au sommet de votre pioche.
- Développer une politique culturelle de votre civilisation (souvent avec un effet permanent), chaque politique coûtant plus cher que la précédente.

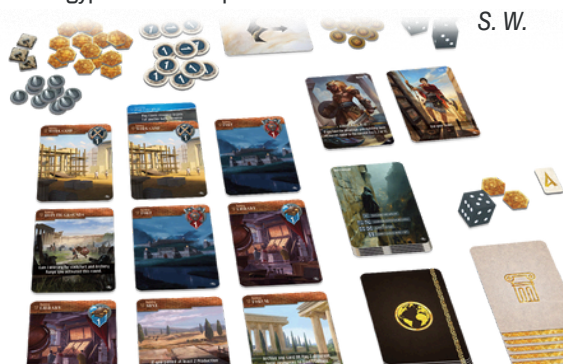
À la fin d'une manche, défaussez les cartes inclinées et piochez-en de nouvelles, puis complétez le marché.

Fin de partie

La partie s'achève quand le marché ne peut plus être complété. Additionnez vos provinces, connaissances, merveilles complétées et politiques culturelles, ainsi que des bonus de majorité dans chaque catégorie, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Monumental Duel se décline en trois boîtes, proposant chacune 3 civilisations et un module, toutes jouables les unes contre les autres : les Aztèques, les Maliens et les Japonais dans Négocce, les Moghols, les Grecs et les Aksumites dans Espionnage, les Chinois, les Danois et les Égyptiens dans Exploration.



S. W.





MESOS
OPEN
ZE
BOUATE
EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s) Y. Kahana, S. Luciani

Illustrateur(s) Kerri Aitken

Éditeur(s) Gigamic

Thème(s) Préhistoire

Mécanisme(s) Draft, Collection

Âge 10+

Durée 30'

Nombre de joueurs 2 - 5

Formez les premières tribus du mésolithique en recrutant des membres selon leurs spécialités, en vous assignant les tâches vous permettant au mieux de croître et en vous préparant aux divers événements !

Comment jouer ?

Placez votre totem sur une tuile Croissance disponible, dans l'ordre défini par la position de vos totems sur la tuile Ordre du tour.

Puis, à tour de rôle, résolvez l'action de votre tuile Croissance : gagnez de la nourriture, des cartes Personnage face visible ou des cartes Bâtiment. Selon leur type, les personnages pourront vous aider lors de certaines phases du jeu, réduire le coût des bâtiments, rapporter des points de victoire à la fin de la partie... Les bâtiments octroieront également des pouvoirs passifs divers ou des points de prestige.

Une fois l'action résolue, remplacez votre totem sur la case la plus haute de la tuile Ordre du tour. Quand tout le monde a résolu son action, vérifiez s'il y a des événements dans la rangée inférieure de cartes et appliquez-les : la subsistance vous oblige à nourrir votre tribu sous peine de perdre du prestige ; la chasse vous sera d'autant plus favorable que vous aurez de chasseurs ; le rituel chamanique récompensera la personne avec le plus d'icônes chamaniques sur ses chamanes, et fera perdre des points à qui en a le moins ; tandis que les peintures rupestres accorderont des points aux personnes ayant recruté des artistes.

Enfin, vous défaussez les personnages et événements de la rangée inférieure (pas les bâtiments), la rangée supérieure devient la rangée inférieure, et vous créez une nouvelle rangée supérieure avec les cartes de la pioche, ce qui vous permettra toujours d'anticiper les cartes à acquérir et les événements que vous subirez au tour suivant.

Quand vous dévoilez une carte de l'ère suivante, vous avez accès à de nouveaux bâtiments, mais aussi à des événements plus puissants.

Fin de partie

La partie s'achève après 10 tours, quand la pioche est vide et que vous aurez traversé 3 ères. Appliquez tous les événements encore visibles sur la rangée supérieure, et additionnez à vos points de prestige recueillis pendant la partie ceux des bâtisseurs, artistes, inventeurs et bâtiments, la personne avec le plus de points remportant la partie !

S. W.



TAIKI

LE JEU DE PLIS ACCESSIBLE POUR TOUTE LA FAMILLE



Jouez habilement vos cartes pour remporter les plis.



Maintenez l'équilibre en remportant autant de plis Lune que Soleil.

Gagnez le plus de jetons Équilibre pour remporter la partie.



Adrien Lefèvre
Apolline Etienne

Pandor
Games

Distribué par tribuo



Le tout 1er Cyclades a été publié en 2009. Un bon nombre d'entre vous savent clairement de quoi il s'agit. Mais depuis, le monde du jeu s'est drôlement développé, avec pas mal de nouveaux joueurs qui n'ont aucune idée de quoi il s'agit !

Résumons

Cyclades met en scène la lutte des grandes cités majeures de la Grèce antique pour démontrer leur suprématie (et être la première à posséder deux métropoles). Pour obtenir ces fameuses métropoles, trois voies sont possibles :

- **Le développement économique** : posséder un port, une forteresse, un temple et une université donne une métropole.
- **Le développement culturel** : posséder 4 philosophes donne une métropole.
- **La conquête militaire** : on peut s'emparer des métropoles adverses grâce au combat.

L'ADN de Cyclades, c'est son système d'enchères assez retors. En effet, les actions nécessaires au développement de sa cité sont attachées à 5 Dieux, chacun étant spécialisé dans son domaine : Poséidon est le dieu de la mer, Arès est le dieu du militaire, Zeus est le dieu de la religion, Athéna est la déesse de la culture et Apollon est le dieu de la misère.

Pour s'assurer des faveurs d'un Dieu il va falloir faire des offrandes. Ainsi, pour obtenir le Dieu que l'on veut vraiment, il va falloir payer le prix fort. Mais comme l'intensité avec laquelle on va pouvoir l'utiliser dépend de l'or qu'il nous reste, il va falloir faire des choix cruciaux. Cyclades, sous ses faux airs de « Risk antique », est en fait un jeu de gestion - développement - contrôle, toujours hyper tendu, dans lequel l'Or est le nerf de la guerre !



Le jeu a connu un véritable succès. Ce qui nous a permis de continuer à développer son univers, sous forme de plusieurs extensions :

Cyclades : Hadès en 2011, qui contenait plusieurs modules :

- Un départ en placement libre
- Un nouveau Dieu, Hadès (avec ses armées de morts-vivants)
- L'arrivée des Héros légendaires
- L'apparition des faveurs divines

Cyclades : Titans en 2014, avec là encore plusieurs modules :

- Un nouveau plateau, avec des îles composées de plusieurs territoires
- Un 6ème joueur
- La possibilité de jouer en équipes
- Un nouveau Dieu, Kronos, accompagné de ses Titans
- Des métropoles spécialisées
- Des artefacts divins offrant une nouvelle voie vers la victoire

Cyclades : Monuments en 2016, une « mini extension » avec des monuments légendaires, matérialisés par des figurines en 3D.



En synthèse, de 2009 à 2016, c'est tout un univers que nous avons eu l'opportunité de développer autour de Cyclades. Un univers que nous avons voulu modulaire. Chaque groupe de joueurs étant libre de choisir, avant chaque partie, si ce soir-là, il voulait plutôt jouer avec Hadès et les Héros, ou à 6 en équipe, avec les artefacts et les Monuments ou... bref... plein de possibilités.

Le temps a continué à s'écouler. Et nous avons eu, de plus en plus, envie de proposer une nouvelle vision de Cyclades. Une sorte de « designer's cut », c'est-à-dire de conserver, dans l'ensemble des modules décrits ci-dessus, uniquement ceux qui nous plaisaient le plus.

Et puis finalement, de réflexion en réflexion, avec une volonté de dynamiser le jeu pour une expérience de jeu la plus intense possible, on a fini par tellement imbriquer nos envies et nos changements qu'on en est arrivé à quelque chose qui est... un autre jeu. Un autre Cyclades, qui convient tellement mieux à nos goûts d'aujourd'hui. Le tout, bien entendu, en conservant l'ADN du Cyclades initial. Et c'est ainsi qu'est né **Cyclades Legendary Edition** !

Qu'est-ce qui a été conservé ?

Eh bien... tout l'ADN du jeu, bien sûr, avec son système d'enchère sur les Dieux. Et comme toujours cette lutte pour le contrôle de l'Or qui permettra le moment venu de faire les actions qui vous mèneront vers la victoire. Tout a été ré-illustré, en conservant Miguel Coimbra qui est aux pinceaux. Ce qui contribue ici aussi à conserver cet ADN qui nous est précieux.

Qu'est-ce qui a changé, évolué ?

- **Les Plateaux modulaires** : la surface de jeu est maintenant composée de plaques s'imbriquant les unes dans les autres, de façon totalement libre et modulaire, ce qui va créer, selon les assemblages, des archipels d'îles de surface variable, composées d'un ou plusieurs territoires. À chaque partie, il faudra savoir exploiter à son avantage les spécificités de la topographie unique de cette soirée-là ! Ce qui permet une rejouabilité accrue et une mise en place facilitée.
- **Révision des Dieux de base** : chaque Dieu conserve bien entendu ses spécificités de base (Arès est militaire, Poséidon contrôle les mers, etc.) mais l'effet automatique et gratuit de chaque Dieu est maintenant de construire un bâtiment. Ce qui a pour conséquence de sacrément accélérer l'obtention des Métropoles. Le jeu en devient infiniment plus dynamique, tendu dès le début. Mais maintenant, il faudra en contrôler 3 pour remporter la victoire !



- **Métropoles avec gain spécifique** : chaque Métropole va octroyer un petit bonus bien sympathique (une prêtresse, ou quelques soldats, ou des bateaux, ou de l'or...). Ce qui contribue un peu plus encore à l'envie de les construire sans attendre. Mieux même : si quelqu'un vous vole une métropole, vous allez « partir avec le butin », c'est-à-dire bénéficier une nouvelle fois du bonus de cette métropole avant de la perdre.
- **Un nouveau dieu Héra** : Héra remplace pour nous ce que l'on a aimé dans Hadès et Kronos. L'idée, l'envie, c'est d'avoir la possibilité de déplacer des troupes même lorsque l'on n'accède pas à Arès. Toujours cette envie de dynamisme. Héra permet de recruter des troupes mercenaires (contrairement aux morts-vivants, elles ne disparaissent pas à la fin du tour de jeu) ; de recruter un Héros... et ces Héros vont vous permettre ensuite, à chaque tour de façon finalement assez logique, d'emmener les troupes qui les accompagnent au combat (sauf bien évidemment si vous êtes sur Apollon).
- **Révision des Héros** : bien sûr il y a plus de Héros que dans le Cyclades initial. Mais leurs effets et leur utilisation ont été retravaillés. Ils n'arrivent pas de façon aléatoire, mélangés à la pile de créatures mythologiques. Il va falloir obtenir les faveurs d'Héra... et avoir l'Or nécessaire (4 PO) pour les recruter. En échange de quoi, ils vont vous permettre d'emmener vos troupes au combat à chaque tour, avec en plus un bonus militaire spécifique à chaque Héros et de bénéficier chacun d'un pouvoir sacrificiel unique, leur permettant, lorsque les conditions sont réunies, d'obtenir une Métropole. Ainsi les Héros sont maintenant un 4ème axe stratégique pour le gain des Métropoles synonymes de victoire !
- **Révision des créatures** : ici aussi, on va retrouver une partie des créatures qui font l'ADN de Cyclades. Mais on va en découvrir de nouvelles. Et surtout, les si jolies créatures avec figurine vont pouvoir exercer leur influence de façon plus prolongée sur le plateau. Auparavant, globalement, c'était un petit tour et puis s'en va. Maintenant, il sera possible, à chaque tour, de sacrifier une prêtresse pour conserver un peu plus longtemps la créature chère à son cœur (et surtout à sa stratégie).
- **Conservation du jeu en équipe** : nous avons conservé la possibilité de jouer à 6, qui s'accompagne du jeu en équipe de deux. À 4 joueurs on aura la possibilité de jouer en individuel ou en équipe de deux. À 6 joueurs, on devra jouer en équipes de deux. En équipe, on joue côte à tête. Avec un seul paravent pour deux, derrière lequel on partage son Or. Chacun possède ses prêtres, philosophes, Héros, Créatures, à titre personnel. Mais l'or est commun. Et il va falloir bien se mettre d'accord sur la façon de le dépenser. Les bâtiments sont aussi mis en commun : si j'ai un port et une forteresse et que mon partenaire a les deux bâtiments complémentaires, je fais une Métropole. Le jeu devient coopératif au sein de l'équipe, et compétitif, entre les équipes. Nous on adore ça !
- **Jeu à deux complètement revu** : le jeu à deux était un peu le parent pauvre de la première édition de Cyclades. Non pas que ça ne marchait pas. Mais il était souvent préférable de concéder la partie si un avantage majeur était pris par l'un des deux joueurs. L'issue finale ne faisant aucun doute, mais nécessitant sans doute encore 30 bonnes minutes de jeu. À deux joueurs, maintenant, en gros, c'est comme lorsque l'on joue en équipe. Chacun préside à la destinée de deux cités, avec un paravent central derrière lequel il gère l'Or de ses deux cités. Chaque cité/couleur possède ses prêtres, philosophes, héros, créatures, mais l'or est commun. Le jeu à deux est certes un peu plus technique qu'auparavant, mais en même temps, c'est assez adapté au public cible de ce jeu. Mais surtout il est beaucoup plus intense et propice à des retournements de situation.

Voilà... vous avez désormais un aperçu assez complet de ce qu'est **Cyclades Legendary Edition**. Maintenant, à vous de jouer !



DILUVIUM

SURVIVEZ AUX MERS
ANTIQUES DÉCHAÎNÉES
DANS CE JEU 4^x POUR 1 À 4 JOUEURS



🕒 30 à 60 MINUTES
👤 1-4 JOUEURS
👶 10+



NUTS!
PUBLISHING

www.nutspublishing.com



© ANTOINE GOULLEN
MARIO CHAILLET



| | |
|--------------------------|-------------------------|
| Auteur(s) | B. Cathala, L. Maublanc |
| Illustrateur(s) | Miguel Coimbra |
| Éditeur(s) | Studio H |
| Thème(s) | Mythologie |
| Mécanisme(s) | Enchères, Construction |
| Âge | 14+ |
| Durée | 90' |
| Nombre de joueurs | 2 - 6 |

Avec Héra, vous construirez un bâtiment de base (port, forteresse, temple, université) et recruterez une troupe mercenaire, voire un héros (doté d'un pouvoir militaire et sacrificiel). Avec Apollon, le seul dieu que l'on joue toujours en dernier, vous gagnez des cornes d'abondances et de l'or, et serez le premier à miser au cycle suivant. À l'exception d'Apollon, les dieux permettent d'acheter des créatures (généralement à effet immédiat, ou placées sur le plateau sous votre contrôle tant que vous en payez l'entretien) et de déplacer vos héros (qui peuvent se faire accompagner de vos troupes, ainsi déplacées sans Arès).

Quand des troupes arrivent dans une zone occupée par un adversaire, combattez en ajoutant la force de vos troupes de base, mercenaires et héros au lancer d'un dé, le défenseur étant aidé par ses forteresses. Le perdant perd une troupe, et peut battre en retraite, sans quoi un nouveau round de combat s'engage. Quand vous possédez les 4 types de bâtiment de base dans une zone, ou 4 cartes Philosophe, ou le bon pouvoir de héros, ajoutez un jeton Métropole à une zone que vous contrôlez, avec le bonus immédiat correspondant, une métropole ayant les effets de chaque autre bâtiment de base.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un contrôle 3 métropoles ou que quelqu'un a été éliminé, la personne avec le plus de métropoles remporte alors la partie !

S. W.

15 ans après, le classique **Cyclades** revient dans une édition légendaire avec un plateau modulaire, des règles refondues, un mode en équipes et des affrontements d'enchères et de héros toujours plus mythologiques.

Comment jouer ?

Au début d'un cycle, en fonction de l'ordre du tour, on fait des offrandes aux dieux pour bénéficier de leurs pouvoirs (avec la possibilité de surenchérir sur un Dieu en chassant un adversaire qui doit alors encore surenchérir ou choisir un autre Dieu). On active alors un par un les dieux, dans l'ordre déterminé au début du cycle. Avec Athéna, vous pourrez construire une université, ou recruter un philosophe. Avec Zeus, vous construisez un temple (qui réduit le coût des créatures mythologiques), recruterez une prêtresse (qui réduira le coût des offrandes), voire jouerez une créature. Avec Poséidon, vous construisez un port (qui augmente la force de vos flottes dans sa zone maritime), recruterez une flotte, voire déplacerez des flottes. Avec Arès, vous construisez une forteresse (qui augmente votre force dans sa zone terrestre), recruterez des troupes de base, déplacerez troupes et héros.



HUGO FRÉNOY • NAÏADE

◆ UN DUEL TACTIQUE INTENSE ◆
aux règles extrêmement accessibles !

LEADERS

Recrutez des Personnages
aux compétences uniques !

Manœuvrez astucieusement
votre équipe sur le plateau !

Utilisez au mieux les atouts de chacun
pour capturer le Leader adverse !



STUDIO
H

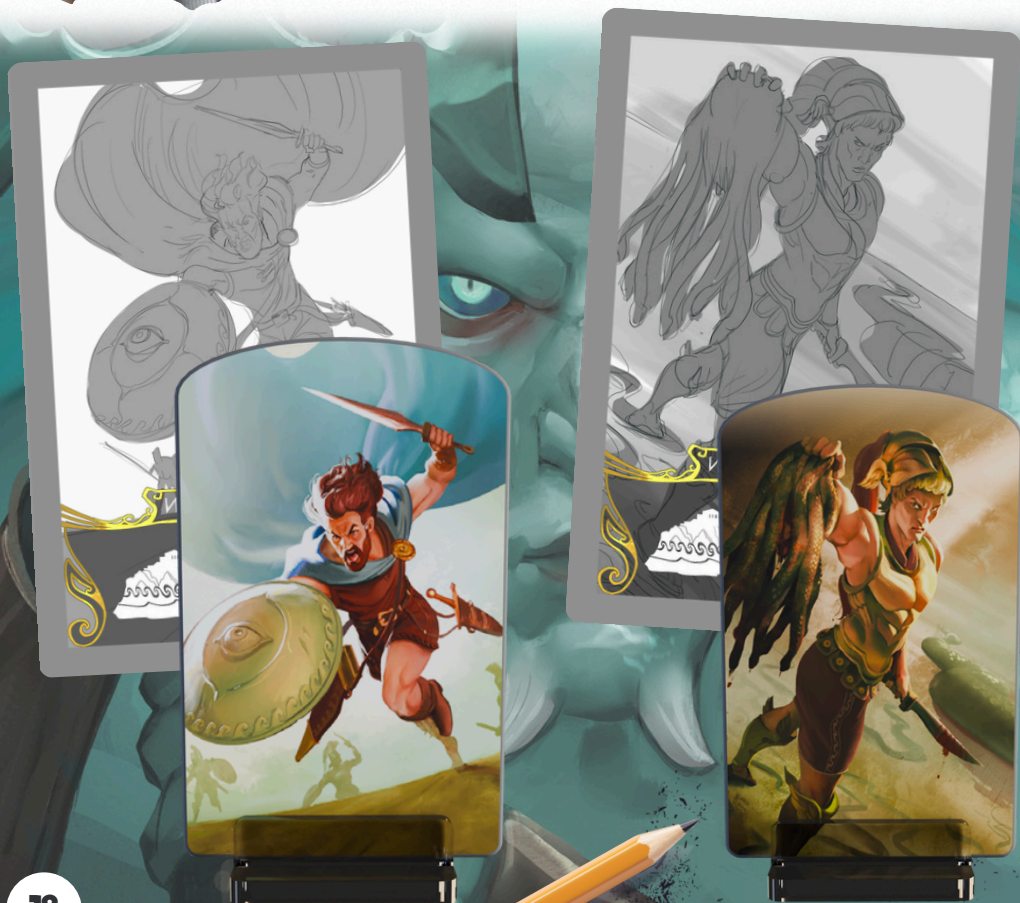
MARS 2025

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



Bonjour, je m'appelle Miguel Coimbra et je suis illustrateur autodidacte depuis une vingtaine d'années, j'ai commencé ma carrière dans le jeu vidéo et l'édition jeunesse et j'ai ensuite bifurqué vers le jeu de société. Mon premier jeu entièrement illustré par mes soins a été *Giants de Matagot* et depuis je ne me suis pas arrêté. Mon travail est essentiellement connu sur les jeux *7 Wonders* de Repos Production et *Small World* de Days of Wonder.

Mon rôle dans *Cyclades* a été de réaliser toutes les illustrations de cartes, paravents, couvertures et boards mais également de conceptualiser toutes les miniatures (véhicules, créatures et héros) et d'effectuer la direction artistique de celles-ci en collaboration avec les artistes 3D. J'ai également aidé sur la partie graphique notamment toute l'iconographie.

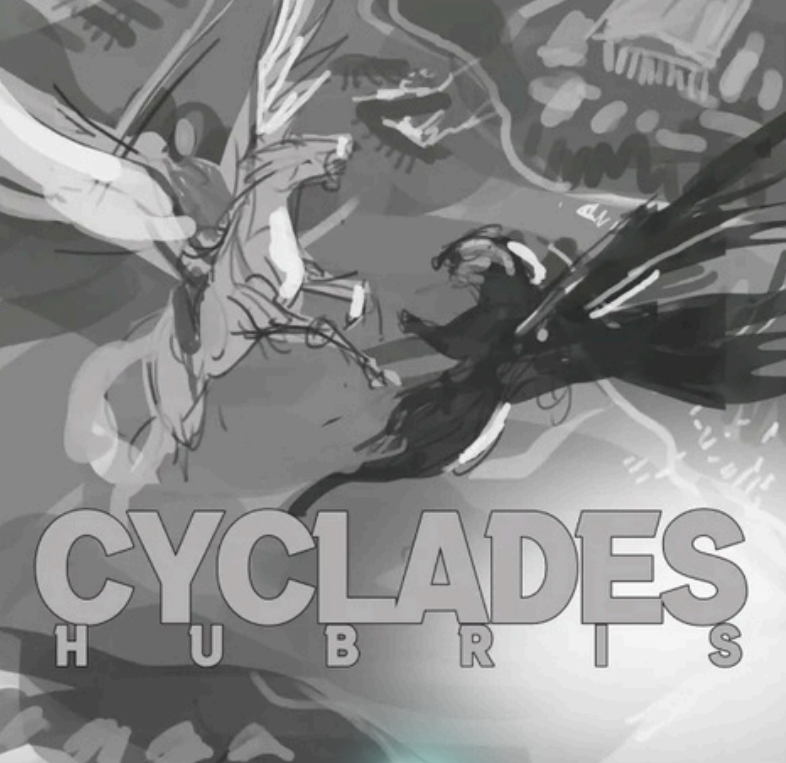


Pouvez-vous nous parler de vos sources d'inspiration pour l'illustration du jeu ?

Pour mes inspirations, j'ai justement essayé de ne pas trop en avoir. Mon défi c'était de ne pas refaire ce que j'avais déjà fait sur la première version du jeu en 2009, ma première inspiration aussi surprenante que cela peut paraître a donc été moi-même ! Il fallait que je fasse quelque chose de foncièrement différent à chaque créature ou image, un vrai défi pour le cerveau humain mine de rien, il m'est arrivé de retomber sur les mêmes designs/cadrages, auquel cas je recommençais à 0.

En dehors de cela j'ai essayé de rassembler un maximum d'images et vidéos sur le thème de la mythologie, en discutant avec l'éditeur nous avons essayé de privilégier l'aspect fantastique sur le côté historique. On est dans le domaine du divertissement, il faut garder un cadre historique crédible mais le côté badass et le sentiment hollywoodien doit primer avant tout. Nous avons également essayé de rester originaux sur certains concepts comme Chiron par exemple qui est décrit de différentes manières, avec parfois un corps de centaure aux jambes humaines. Les récits mythologiques sont parfois farfelus, plus lyriques que logiques physiquement parlant mais c'est justement ce qui donne du charme au thème et libre cours à l'imagination du dessinateur.





CYCLADES

H U B R I S



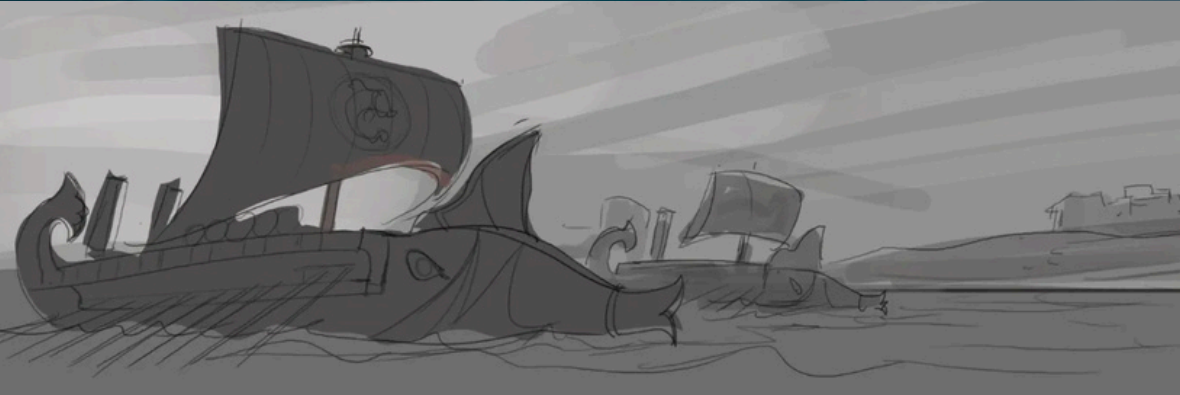
BRUNO CATHALA

LUDOVIC MAUBLANC

CYCLADES

LEGENDARY EDITION





APRÈS TRIO, VOICI LE NOUVEAU PETIT JEU
QUI VOUS RENDRA ACCRO !



SORTIE FÉVRIER 2025



ACRYL LOGIC

NOUVEAU
DESIGN

GR
EDITION

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.

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

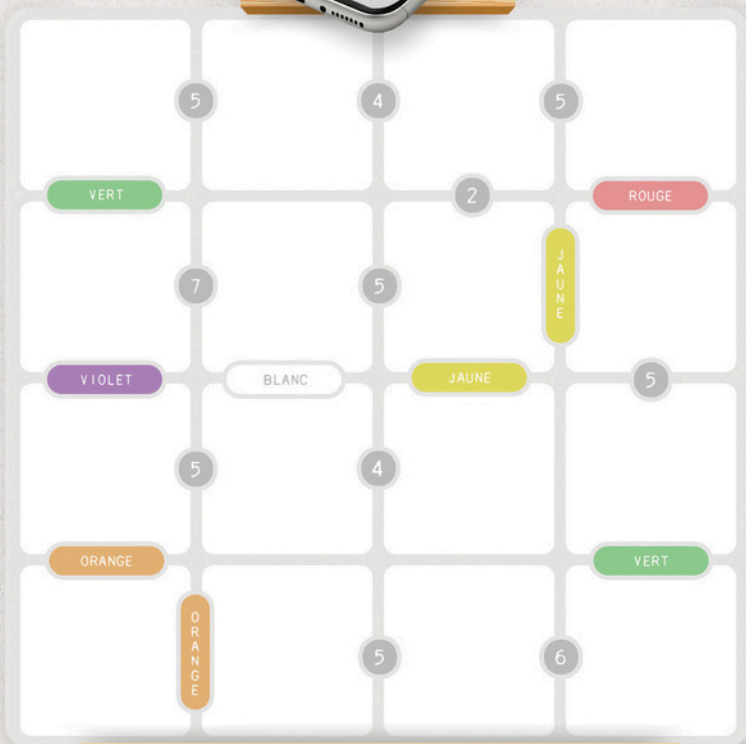
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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



Le bonhomme DE PAILLE

Construisez un bonhomme
de paille tous ensemble !

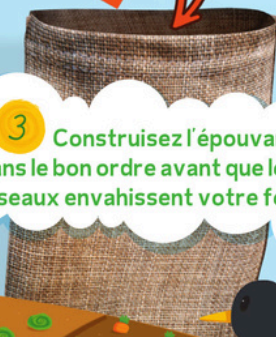
1 Analysez les formes
nécessaires à la construction
de l'épouvantail.



2 Collectez les éléments
correspondant à ces formes
et placez-les dans votre sac.



3 Construisez l'épouvantail
dans le bon ordre avant que les
oiseaux envahissent votre ferme !



POINTS FORTS :

- Coopération
- Hiérarchisation
- Reconnaissance des formes
- Deux variantes incluses



STAR WARS™

UNLIMITED



**UN JEU DE CARTES À COLLECTIONNER
AUX POSSIBILITÉS ILLIMITÉES**

StarWarsUnlimited.com





GAMEGENIC®

INGENIOUS SUPPLIES



Des deck box aux sleeves en passant
par les tapis de jeux, votre collection
n'a jamais été si bien protégée
qu'avec du **GAMEGENIC®**

**SUIVEZ LE GUIDE !
VOS JEUX SONT
PROTÉGÉS PAR
GAMEGENIC**

Tout commence par une équipe

En juin 2020, l'éditeur français lello sortait le **The Crew** de l'auteur mais aussi économiste et compositeur Thomas Sing, initialement édité par Kosmos. Il pouvait pourtant sembler n'être qu'un énième titre d'un marché du jeu de cartes proche de la saturation, où les titres corrects au petit twist malin se multiplient sans avoir réellement les moyens de s'imposer. Après tout, est-ce que l'idée d'une « belote coopérative » n'était pas un gadget plutôt qu'une révolution ? La réception du Kennerspiel des Jahres et de l'As d'Or — Jeu de l'Année Expert confirma pourtant vite que le jeu avait une réelle place dans le paysage socioludique auquel il apportait quelque chose. On y retrouve bien l'essence de la belote : quatre couleurs de cartes de 1 à 9, une couleur d'atout, des plis où l'on appelle le reste de la table à suivre sur la couleur de la première carte demandée, la carte la plus forte remportant le pli, la possibilité quand on n'a pas la couleur demandée de « pisser » ou de couper...

Seulement, l'objectif n'est désormais plus d'avoir plus de plis et de points que ses adversaires mais de répondre ensemble à une série de contraintes consistant généralement (à imposer (après la distribution des cartes) à quelqu'un d'obtenir une carte précise dans son pli, voire que ces cartes précises soient remportées dans un ordre précis. Bien sûr il sera interdit de communiquer sur sa main, sinon par l'astucieux signal par lequel, une fois par partie, on peut dévoiler une unique carte de sa main en précisant s'il s'agit de la seule dont on dispose dans sa couleur, ou de la plus forte ou de la plus faible, une aide indispensable dont on voit bien qu'elle est elle-même tactique puisque l'utiliser au bon moment sur la bonne carte n'est pas du tout si évident.

En outre, **The Crew** propose d'être joué... en campagne, avec 50 missions à la difficulté croissante, légèrement scénarisées, donnant du sens à l'habillage spatial des cartes qui n'est ainsi pas que la thématisation arbitraire d'un jeu abstrait mais est issue d'un réel travail d'imagination.

Un peu plus d'un an après, **The Crew : Mission sous-marine** est un véritable **The Crew 2**, poursuivant complètement la mécanique de belote coopérative du premier jeu avec le choix d'un autre thème, mais proposant un système d'objectifs beaucoup plus libre, modulable et varié.

Ces deux opus inaugurent ce qui va devenir la gamme « lello Cartes », des jeux au même format, consistant plus ou moins exclusivement en cartes, même avec des mécaniques très différentes : **Le Roi des nains**, **Prophétie**, **Inside Job**, **Potage sauvage**...

Fin 2024, deux sorties s'inscrivent complètement dans la lignée des titres précédents... mais en retrouvant ce quelque chose de presque providentiel qui faisait la grandeur de **The Crew**.

Une lumière dans l'obscurité

Luz est pourtant un jeu... de 2014, conçu par le spécialiste du jeu de plis Taiki Shinzawa et d'abord édité par Korokorodou, mais lello lui offrira une seconde vie en le faisant illustrer par Crocotame afin de faire le lien entre son titre et le monde du vitrail, nouvel habillage qui constitue pratiquement une nouvelle identité pour un jeu qui n'accuse absolument pas son âge dans sa promesse d'un jeu de plis compétitif... où l'on ne voit pas sa propre main.



Plus précisément, derrière cette catchphrase un peu trompeuse, on ne connaît que la couleur de ses cartes, et on sait qu'elles ont été disposées dans notre main par ordre croissant, mais en dehors de ces informations, on ne pourra déduire quelles cartes précises on détient qu'en observant le jeu de nos adversaires, sachant que le retrait initial d'un certain nombre de cartes crée une fatidique incertitude. Et autre originalité, on parie une fois la main reçue sur le nombre de plis que l'on va faire. C'est-à-dire qu'il ne s'agit pas de faire plus de plis que les autres, une personne n'en remportant qu'un mais ayant en effet annoncé n'en prendre qu'un gagnant le maximum de points, quand une personne qui en remporte 7 mais en annonçait 5 ne fera qu'en perdre. Pour renforcer les dilemmes, on peut prendre une bille Sécurité, qui permet d'emporter un pli de plus que son annonce, mais fait sacrifier la moitié des points ainsi gagnés... Et puisque la partie se joue en 4 manches, aux enjeux croissants, on peut toujours espérer remonter ou redouter de perdre, en ajustant sa témérité en fonction des scores adverses, et en riant nerveusement quand la table annonce un total de 15 plis alors qu'on ne peut en remporter que 10... Une tension d'autant plus délicieuse qu'une partie ne dure pas plus d'une petite demi-heure !

De l'équipe au gang

Le dernier-né de la gamme est le premier à ne pas être un jeu de plis. **The Gang** est en effet... un poker coopératif – vous voyez malgré tout l'évidente filiation avec The Crew. Conçu par John Cooper et Kory Heath, d'abord édité par Kosmos, il est plus

précisément basé sur le poker Texas Hold'em, sa variante la plus connue, où l'on dispose initialement de 2 cartes en main, avant le dévoilement de 3 cartes au centre de la table (le flop), auxquelles s'ajoute 1 carte (le tournant), puis 1 dernière (la rivière), le but était de faire la meilleure combinaison possible de 5 cartes au maximum parmi les 7 ainsi disponibles, chaque dévoilement de nouvelles cartes étant l'occasion de surenchérir ou d'abandonner. Coopération oblige, on n'enchérit pas contre son équipe, mais à chaque phase, tout le monde... prend un jeton dont la valeur indique comment on pense que sa main se positionne par rapport aux autres : le premier jeton si on pense que sa main est la plus faible de toutes par exemple. Ainsi, en constatant qu'après la main de départ quelqu'un a pris le jeton de la plus haute valeur, puis qu'après le flop cette personne a pris un jeton bien plus faible, on peut tenter de deviner d'où viennent ses doutes et de positionner notre main par rapport à nos déductions, affinées au cours de la partie. Un travail constant d'analyse dont l'intensité est d'autant plus impressionnante qu'une manche est évidemment très courte, et qu'il ne s'agit jamais d'avoir la meilleure main de cartes contrairement au poker, juste de comprendre par rapport aux jetons que les autres prennent, et même à la manière dont ils les prennent (plus ou moins vite, en hésitant ou non) ce qu'ils peuvent bien avoir en tête. Et si une partie est remportée après trois manches (donc trois classements) réussies, ou perdue après trois échecs, on y ajoute rapidement un système de gratification à chaque échec et de complexification à chaque réussite, sous la forme de cartes à la contrainte aléatoire, qui apporte de la fraîcheur et un délicieux chaos avec lequel composer. Cette gamme a ainsi un côté « Blumhouse du jeu de cartes », avec des jeux résumables à un pitch, un concept qui ne peut manquer d'intriguer, suscitant une excitation d'autant plus grande que cette fois, la promesse est tenue, que derrière le pitch se cache un véritable travail auctorial et éditorial afin d'aboutir à une subversion maline, et même matériellement agréable, de codes assez généralement connus. Et suscitant naturellement la hâte de voir quelles nouveautés la curation de Iello va continuer de mettre en lumière !

S.W.





DUKE
OPEN
BOUATE
EN PRÉCOMMANDE

| | |
|--------------------------|----------------------|
| Auteur(s) | C. Fievet, M. Wetter |
| Illustrateur(s) | Ian Parovel |
| Éditeur(s) | Oka Luda |
| Thème(s) | Abstrait |
| Mécanisme(s) | Défausse, Déduction |
| Âge | 8+ |
| Durée | 20' |
| Nombre de joueurs | 2 - 4 |

Inspiré du jeu de cartes japonais appelé Goita, lui-même dérivé du Shogi ou « jeu des généraux », **Duke** joue finement sur les informations cachées et le bluff pour tirer le meilleur de votre main aléatoire.

À quatre

À 4, Duke se joue en deux équipes de 2, avec 8 cartes par personne au début d'une manche.

Le premier joueur pose une carte face cachée sur sa ligne de défense (en haut), puis une carte face visible sur sa ligne d'attaque (en bas). La personne suivante peut :

- Contrer, en plaçant une carte identique à l'attaque sur sa ligne de défense. Cela permet de placer une nouvelle carte sur sa ligne d'attaque (qui devient la nouvelle carte à contrer). Il est possible de contrer la carte de son partenaire. Si un 2 rouge (Duke) a déjà été joué en défense face visible, ou que c'est la dernière carte de votre main, vous pouvez également jouer votre Duke, qui peut contrer n'importe quelle autre carte d'attaque (à l'exception du 10 noir et du 4 violet).
- Passer.

Si on a fait un tour de table complet sans qu'une attaque ait été contrée, la personne ayant joué l'attaque pose une carte de défense face cachée et une nouvelle carte d'attaque.

La manche s'achève quand quelqu'un joue sa dernière carte. L'équipe marque alors autant de points que la valeur de cette carte, à moins d'un coup de maître : si les deux dernières cartes (de défense, face cachée, et attaque) sont identiques et que l'on rejoue après un tour complet où tout le monde a passé, les points de la dernière carte sont doublés. Jouez alors une nouvelle manche. La partie s'achève quand une équipe atteint 15 points.

À trois

À 3, tout le monde dispose de 10 cartes, les deuxième et troisième joueur pouvant chacun voir l'une des deux cartes écartées.

À deux

Placez 8 cartes face cachée au centre de la table, recouvertes par 8 cartes face visible. À votre tour, vous pouvez utiliser une carte face visible pour l'attaque ou la défense (en révélant la carte face cachée) au lieu d'une carte de votre main. Cependant, pour mettre fin à la manche, votre dernière carte d'attaque doit provenir de votre main.

S. W.



UN JEU DE
CHRISTOPHE FIEVET
& MIGUEL WETTER

ILLUSTRATION DE
IAN PAROVEL



DUKE

LA LOYAUTÉ DOIT ÊTRE
REPLACÉE PAR LA ROYAUTÉ !

JOUEZ LA MÊME CARTE POUR DÉFAUSSER UNE AUTRE VALEUR
VIDEZ VOTRE MAIN POUR ARRÊTER LA MANCHE
LE PREMIER À 15 PTS GAGNE LA PARTIE



UTILISEZ LES DUKE AVEC STRATÉGIE !

FÉVRIER 2025





Une fois que quelqu'un a joué un Anneau, on peut commencer un pli en demandant de l'Anneau (un type qui ne comporte que 5 cartes au lieu de 8). Le gagnant du pli commence le pli suivant.

Une manche s'achève quand vous avez joué toutes vos cartes. Si tous les personnages ont rempli leur objectif, la manche est gagnée, mais si au moins un personnage ne l'a pas rempli, recommencez ! Remporter une manche vous permet de découvrir le scénario suivant...

Fin de partie

Le jeu comporte 18 chapitres (y compris des chapitres longs se jouant en plusieurs manches), qui introduisent de nouveaux personnages, de nouvelles conditions et de nouvelles règles, en plus de nouveaux types de cartes et d'une narration rappelant les événements des romans. Et quand vous aurez conclu les 18 chapitres, confrontez-vous au mode éternel !

Pour aller plus loin

Une variante solo et une variante à deux permettent de simuler des membres additionnels de la Communauté afin de jouer même dans ces configurations rares.

S. W.



| | |
|------------------------|------------------------------|
| Auteur(s) | Bryan Bornmueller |
| Illustrateur(s) | Elaine Ryan, Samuel Shimota |
| Éditeur(s) | Office Dog |
| Thème(s) | Le Seigneur des Anneaux |
| Mécanisme(s) | Plis, Coopération, Scénarios |
| Âge | 10+ |
| Durée | 20' |

Nombre de joueurs 1 - 4

Revivez la riche épopée de la Communauté de l'Anneau... sous la forme d'un jeu de plis coopératif, où vous devrez sans communiquer tenir compte de la main de cartes et de la personnalité de chaque membre de la Communauté afin de remplir l'objectif de chacun !

Comment jouer ?

Commencez par prendre 1 carte Scénario et disposez sur la table les personnages indiqués. Répartissez les cartes entre vous, puis la personne avec le 1 d'Anneau prend Frodon, et les autres choisissent un de ces personnages en fonction de leur main (Pippin doit par exemple collecter le moins de plis). Frodon joue une carte de son choix hors Anneau (Colline, Montagne, Forêt ou Ombre). À tour de rôle, tout le monde doit jouer une carte du type ainsi demandé. Si vous n'avez pas de carte de ce type, jouez la carte de votre choix. Quand tout le monde a joué une carte, la personne ayant joué la carte la plus forte du type demandé remporte le pli. Si vous jouez le 1 d'Anneau, vous pouvez choisir de prendre le pli ou non.

Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

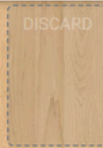


Ratjack

Jouez à ce jeu maintenant



Bienvenue au casino de Ratcity, où rats et rongeurs s'affrontent au **Ratjack** ! Dans cette adaptation du Blackjack, stratégie, ruse et prise de risque sont de mise, mais ne dépassez jamais 25. Chaque joueur dispose de cartes (1 à 12) aux capacités spéciales, à jouer, cacher ou défausser pour activer leurs effets. Dépassez 25 et vous êtes éliminé ! Manipulez, éliminez, ou atteignez pile 25 pour décrocher la victoire. À vous de jouer !



Envoyez vos Vikings au combat et soyez le premier à vider votre main ! Combinez habilement vos cartes, défiez vos adversaires et faites preuve de stratégie pour régner sur le Valhalla. Avec des manches rapides et des choix cruciaux, Odin est un jeu simple et dynamique pour toute la famille.

Odin

Jouez à ce jeu maintenant





ONE PIECE
CARD GAME

OPEN
BOUATE

EN PRÉCOMMANDE

| | |
|--------------------------|--------------------------|
| Auteur(s) | N.C. |
| Illustrateur(s) | N.C. |
| Éditeur(s) | Bandai |
| Thème(s) | Manga One Piece, Pirates |
| Mécanisme(s) | Affrontement |
| Âge | 6+ |
| Durée | 30' |
| Nombre de joueurs | 2 |

One Piece Card Game est un Jeu de Cartes à Jouer et à Collectionner dans l'univers pirate créé par Eiichiro Oda. À partir de decks préconstruits, ou en créant votre propre paquet de cartes par la combinaison astucieuse des cartes obtenues aléatoirement dans des boosters, affrontez un Leader pour déterminer qui est le plus digne du titre de roi des pirates !

Comment jouer ?

Votre zone de jeu consiste en 1 carte Leader représentant un personnage essentiel de One Piece, un deck face cachée de 50 cartes de la même couleur que le Leader, et un deck DON!! de 10 cartes DON!! Piochez 5 cartes, puis placez face cachée dans votre zone de points de santé autant de cartes que la santé de votre Leader.

À votre tour, remettez toutes les cartes DON !! en jeu dans votre zone de coût et redressez les cartes épuisées. Puis piochez 1 carte, et placez 2 cartes DON!! de votre deck DON!! dans votre zone de coût. Effectuez alors ces actions dans l'ordre de votre choix, autant que vous le pouvez et voulez :

- Attachez des cartes DON!! à votre Leader ou vos personnages.

- Jouer une carte de votre main en épuisant des cartes DON!! correspondant à leur coût. Les cartes Événement sont ensuite défaussées, tandis que les cartes Lieu et Personnage restent en jeu.
- Utilisez les effets de vos cartes, généralement à la condition que des cartes DON!! soient attachées, en en défaussant dans leur deck ou en renvoyant dans votre zone de coût.
- Attaquez le Leader ou un personnage adverse épuisé avec votre Leader ou un de vos personnages, en l'épuisant. Comparez la valeur des cartes (éventuellement boostée par la capacité de blocage adverse ou l'utilisation d'une carte Contre de votre main), si la carte attaquante est au moins aussi forte que le personnage défenseur, défaussez-le ; ou dans le cas du Leader défenseur, retirez 1 carte de sa zone de points de santé (que l'adversaire place dans sa main).

C'est alors au tour de votre adversaire.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous retirez le dernier point de santé du Leader adverse.

S. W.





Parfait pour
vos soirées !

Rapide à jouer,
facile à emporter

Suivez votre instinct pour mener votre
équipe jusqu'à **21**, mais pas plus !

1 Toutes les cartes ont une
valeur **cachée** entre 0 et 10.

?
NOMBRE
DE PATTES
SUR UN CRABE

10

2 À tour de rôle, chaque équipe **estime**
la valeur d'une carte et décide si elle
l'ajoute à son jeu ou si elle s'arrête.

?
RECORD DE
NAISSANCES
EN UNE SEULE
GROSSESSE

À mon avis, c'est
pas plus que 7 !

Allez,
on prend !

3 Découvrez vos réponses **uniquement** en fin
de partie... L'équipe la plus proche de 21
sans dépasser 21, gagne !

?
NOMBRE
DE COULEURS
DANS UN
ARC-EN-CIEL

?
POIDS MOYEN
EN KILOS
D'UN CHAT

7

+

4

+

9

= 20

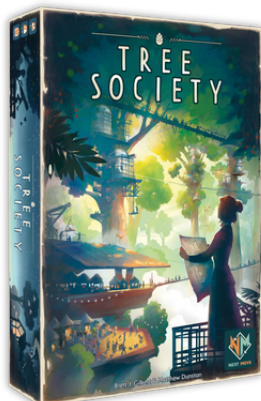
Sortie prévue :
2^{ème} semestre 2025



Méra, Turrière
& Leclercq

 **Bandjo!**
Good vibes only

Distribué par **tribuo**



Tree Society

Au cœur de la forêt, aidez la société de l'arbre à prospérer ! Vendez des fruits pour récolter des fonds : plus ils sont populaires, plus vous gagnez. Utilisez cet argent pour recruter ou améliorer des guides, déclenchez leurs pouvoirs et créez des synergies pour marquer des points. Avec 6 guildes uniques et 4 en jeu à chaque partie, explorez des stratégies variées et renouvelez vos expériences !



La forêt de Savernake



L'automne touche à sa fin dans la forêt de Savernake... Aidez les animaux à rassembler et à stocker de la nourriture pour l'hiver ! Dans la forêt de Savernake, les joueurs construisent leur propre section de la forêt avec des chemins où les animaux et la nourriture apparaîtront. Pour obtenir le meilleur score, les joueurs doivent s'assurer que, sur chaque chemin, les animaux peuvent collecter leur nourriture préférée.



Forêt Mixte

Préparez-vous à créer un écosystème où faune et flore cohabitent en harmonie. Posez des cartes Arbre de votre main, puis jouez vos cartes flore et faune, en glissant la moitié supérieure, inférieure, droite ou gauche sous votre carte arbre ! Pensez à respecter leurs préférences pour marquer un maximum de points !

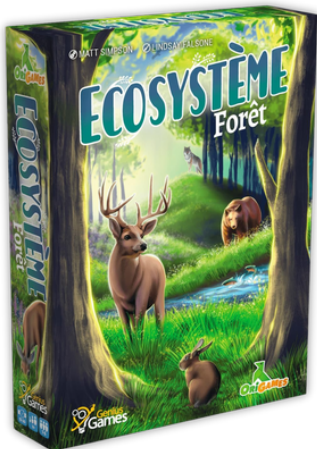


Leaf : Berceau d'automne



Dans Leaf, placez vos tuiles Feuille avec stratégie pour contribuer à la prospérité de la forêt ! Connectez-les pour obtenir des actions : attirer des animaux, faire pousser des champignons, aider un écureuil à grimper, ou collecter des cartes Feuille et jetons Soleil. Le joueur qui soutient le mieux l'équilibre de la forêt remporte la partie !





Ecosystème : Forêt

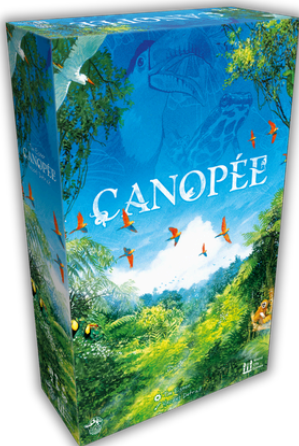
Dans Ecosystème : Forêt, créez le réseau écologique le plus équilibré en respectant la biodiversité et les besoins de chacun. Choisissez parmi 11 types de cartes animaux ou habitats et optimisez leurs interactions pour marquer des points. La biodiversité est récompensée, tandis que l'absence d'espèces peut vous pénaliser. À chaque partie, explorez de nouvelles combinaisons pour un écosystème parfait !



Il était une forêt



Jamais un jeu ne vous aura donné un aussi beau pouvoir : devenez l'architecte d'une forêt primaire. Pour gagner la partie, soyez le meilleur stratège : votre forêt devra être la plus grande et la moins dégradée par l'homme. Et surtout, n'oubliez pas que la faune et la flore doivent toujours être en équilibre...



Canopée

Dans Canopée, deux joueurs rivalisent pour créer la forêt tropicale la plus luxuriante. Faites pousser de grands arbres, cultivez des plantes tropicales et attirez une faune variée. Choisissez avec soin pour équilibrer faune et flore, et faites prospérer votre écosystème dans cette jungle riche en symbioses.



Le Chemin de la maison



Aidez Pirouette à rejoindre sa maison dans Le Chemin de la maison, un jeu coopératif pour toute la famille ! Programmez les déplacements de l'écureuil à travers un labyrinthe en plaçant des cartes face cachée. Une fois 5 cartes posées, révélez-les pour avancer. Attention, chaque erreur coûte une carte de la pioche ! Atteignez la maison avant d'épuiser la pioche pour gagner tous ensemble.





| | |
|--------------------------|--------------------------------|
| Auteur(s) | D. S. Pedersen, A. H. Granerud |
| Illustrateur(s) | Vincent Dutrait |
| Éditeur(s) | Lucky Duck Games |
| Thème(s) | Forêt tropicale |
| Mécanisme(s) | Placement |
| Âge | 8+ |
| Durée | 30' - 45' |
| Nombre de joueurs | 1 - 4 |

Votre forêt est composée de plusieurs zones (ensembles de tuiles séparées par de l'eau). Quand une zone est couverte de fleurs de la même couleur, elle est complète. Si une zone est complète et que toutes ses fleurs sont surmontées d'un arbre, c'est un habitat parfait : vous pouvez remplacer un arbre par un animal. Celui-ci place immédiatement des fleurs de la couleur de votre choix sur les cases orthogonalement adjacentes ne contenant pas d'arbre (il les fertilise). Quand tout le monde a joué deux fois, on passe au round suivant.

Fin de partie

La partie s'achève après 9 rounds. Additionnez les points de vos arbres, animaux et zones complètes, en perdant les points de vos zones inachevées ou hétérogènes (avec des fleurs différentes).

Pour aller plus loin

Un mode Famille permet de jouer sans fertilisation ou points négatifs. Le mode Avancé ajoute 5 cartes Écosystème (sur 24) à chaque partie, des objectifs communs à ne pas négliger. Vous pouvez jouer à Hutan en solo, particulièrement avec les contraintes représentées par les scénarios (qui fixent les écosystèmes, le plateau et le score minimum), par les défis et par les altérations de règles !

S. W.

Hutan (forêt, en indonésien) est un jeu de placement de tuiles et de draft où vous tenterez d'accueillir le plus d'arbres voire de tigres, orangs-outans, calaos, casoars et rhinocéros dans une forêt harmonieusement couverte de fleurs.

Comment jouer ?

Tout le monde commence avec la même disposition aléatoire des 4 plateaux individuels. Au début d'un round, on dévoile l'une des 9 piles de cartes Fleur.

À votre tour, prenez l'une des cartes Fleur au centre de la table, récupérez dans la réserve les cartes indiquées et placez-les dans votre forêt, mais pas sur les lacs, et adjacentes à des fleurs déjà posées. Vous pouvez empiler des fleurs sur d'autres placées aux tours précédents et de même couleur. Le premier joueur pose son pion Pangolin (Premier joueur) dans le marché en prenant sa carte Fleur, et vous pouvez le prendre à la place d'une carte Fleur. Quand vous empilez 2 fleurs, remplacez la fleur supérieure par un arbre.





« SAUVER L'ARBRE SACRÉ, OUI,
MAIS MOI D'ABORD ! »

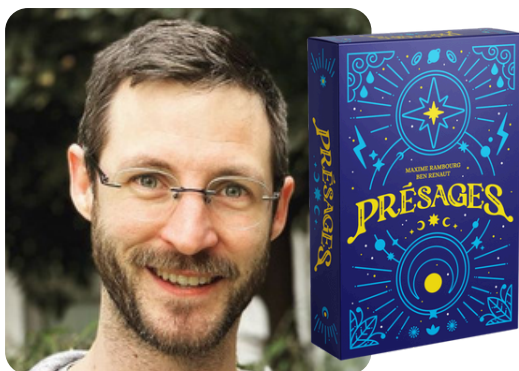
Living Forest DUEL

🕒 20' | 👥 2 | 👤 10+

Ludonaute

FÉVRIER 2025





Bonjour Maxime, pouvez-vous présenter Théo en quelques phrases ?

Bonjour ! Théo est un auteur aussi talentueux que prolifique qui nous fait profiter de ses créations depuis une dizaine d'années. Il fait également partie de la célèbre équipe Kaedama et se met même de l'autre côté du contrat avec Spiral Editions. Mais c'est surtout un individu généreux qui aime partager sa passion. Jamais au repos, il parvient même à trouver du temps pour aider des jeunes auteurs et autrices à franchir le pas de l'édition.

Comment décririez-vous le jeu Bravest en une phrase ?

Bravest est un jeu de construction de paysage qui raconte le parcours de deux aventuriers en quête d'un prestige prestigieux.

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

C'est toujours difficile de dire qui a fait quoi dans notre processus créatif car les rôles ne sont pas du tout définis et nous intervenons chacun à toutes les étapes et de manière différente sur chaque projet. Pour **Bravest**, je crois me souvenir que c'est Théo qui a amené l'idée d'un jeu de tuiles vu du ciel. Il avait trouvé une belle image de montgolfière dans les nuages et avait dû dire quelque chose comme : « tu crois qu'on peut faire un jeu de tuiles en partant de cette image ? ». Ensuite alors que nous cherchions comment donner de l'originalité au projet et ce qu'on

voulait raconter comme histoire, il est intervenu avec l'idée d'intégrer un deuxième personnage qui parcourrait le plateau en partant d'un autre point. C'est aussi Théo qui a eu le premier contact avec Pierre de Laboludic et qui savait que ce projet pouvait lui plaire.

Mais son rôle principal reste celui d'hôte car c'est souvent chez lui que nous nous retrouvons pour travailler ensemble et c'est toujours agréable d'être accueilli chez lui !

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

Arf. Dure question, surtout quand il s'agit de choisir parmi une centaine de jeux. J'enlève ceux que j'ai faits avec lui bien sûr (c'est tous mes préférés mais ça n'a rien d'objectif). Je prendrais **Paquet de Chips** ! Parce que c'est un jeu où il se passe des choses folles. Il y a toujours des rebondissements, on peut miser sur l'évènement qui n'arrive jamais et lorsqu'il arrive tout le monde se retrouve debout sur la table. C'est ça que doit faire ressentir un jeu : de l'amusement ! C'est ce que j'aime et là où on se retrouve avec Théo, quand dans un jeu il y a ce moment improbable où ce qui n'a aucune chance d'arriver arrive et renverse la table !!!





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

C'est toujours difficile de se souvenir de qui a fait quoi dans le développement d'un jeu et en toute sincérité, je ne sais plus trop. Ça vient aussi du fait que nous travaillons très souvent ensemble avec Maxime, généralement autour de grosses sessions où on se voit autour d'une table. Les idées fusent et on avance vite. Forcément, tout se mélange.

Mais si je devais généraliser à notre relation de travail, le rôle de Maxime est souvent celui de l'excellence. Il est toujours là pour ne pas se satisfaire d'un jeu moyen et nous pousser à creuser encore un peu plus dans la mécanique. J'ai aussi souvenir qu'il a régulièrement mis à jour les fichiers du prototype, ça a l'air rien, mais c'est vraiment du taf quand il y a autant de tuiles recto-verso.

Bonjour Théo, pouvez-vous présenter Maxime en quelques phrases ?

Maxime est un auteur de jeu et un humain formidable. Il a co-fondé le café jeux La Feinte de l'Ours à Nancy où il vit accompagné d'un petit chien très mignon (dans la ville, pas dans le café). C'est un auteur plutôt rare qui privilégie le fait de sortir des jeux marquants et très travaillés plutôt que beaucoup de titres. C'est aussi un très bon présentateur de quizz, un rigolo, un excellent grimpeur et un bon ami.

Comment décririez-vous le jeu Bravest en une phrase ?

Bravest est un jeu de prise et de pose de tuiles où on cherche à construire le chemin de deux personnages, qui ne scorent pas de la même manière.

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

J'aime beaucoup le travail de Max et il a plein de chouettes jeux à son actif. Si je ne devais en choisir qu'un, je pense que ça serait **Présages** (que j'ai le bonheur d'éditionner avec mes collègues de Spiral Editions). Un jeu de cartes par équipe avec des choix très tranchés et une mécanique centrale minimaliste.





NAVORIA
OPEN ZE BCUATE
EN PRÉCOMMANDE

| | |
|--------------------------|-----------------------------|
| Auteur(s) | Meng Chunlin |
| Illustrateur(s) | Meng Chunlin |
| Éditeur(s) | Sylex |
| Thème(s) | Fantasy |
| Mécanisme(s) | Placement d'ouvriers, Draft |
| Âge | 12+ |
| Durée | 20' / joueurs |
| Nombre de joueurs | 2 - 4 |

Dans le pays de **Navoria**, des terres viennent de surgir des océans : recrutez une équipe et rassemblez des provisions pour aider vos explorateurs à s'y aventurer aussi loin que possible, sans oublier de bâtir des refuges pour qu'ils puissent y revenir et que vos soldats puissent s'y installer !

Comment jouer ?

Une manche commence par une phase de recrutement : prenez 1 jeton Action du centre-ville ou 2 dans le sac en en choisissant 1. Ces jetons indiquent des pioches, placez-y le jeton et recrutez une carte face visible à côté de cette pioche. Activez-la avant de la placer dans votre tableau.

Obtenir 5 icônes d'espèce sur vos cartes vous permet de vous positionner sur la tuile Faveur de cette espèce. Chaque type a ensuite des spécificités : les marchands octroient des revenus, les bâtisseurs permettent de construire des refuges dans le bon environnement du plateau central, les soldats rapporteront des points, les aventuriers feront avancer votre marqueur d'exploration, en essayant d'atteindre les trésors à la fin de chaque piste, les artisans collectent des ressources.

Quand tout le monde a recruté 3 ou 4 cartes, dans l'ordre inverse du tour, prenez 1 jeton Action sur une pioche et placez-le sur l'emplacement correspondant de la ville représentant le plus de gains (points de victoire, construction de refuge, gain de ressources, avancement des explorateurs).

Après cette récolte, gagnez des revenus grâce à vos cartes avec le bon symbole dans votre tableau, ainsi que des récompenses d'exploration.

Enfin a lieu une phase de repos où vos explorateurs reviennent au dernier refuge, les jetons sont remis dans le sac, de nouvelles cartes sont dévoilées et l'ordre du tour est redéfini.

Fin de partie

Après 3 manches, gagnez les points de vos soldats et des tuiles de faveur, et la personne avec le meilleur total remporte la partie !

S. W.



8+

10

2-8

SLAPZI™

SOYEZ LE PLUS RAPIDE À FAIRE CORRESPONDRE
VOS CARTES IMAGE AUX CARTES INDICE!



DISPONIBLE DANS VOS BOUTIQUES !



OPEN SE BOUATE

DISPONIBLE



| | |
|--------------------------|------------------|
| Auteur(s) | Michael Kiesling |
| Illustrateur(s) | Maëva Da Silva |
| Éditeur(s) | Plan B Games |
| Thème(s) | Palais de Sintra |
| Mécanisme(s) | Draft |
| Âge | 10+ |
| Durée | 45' |
| Nombre de joueurs | 2 |

- Choisir une couleur et prendre toutes les tuiles visibles de cette couleur dans les lunes des fabriques. Quand la dernière tuile d'une petite fabrique est prise, révélé le jeton Bonus en dessous. Quand vous prenez des tuiles, ajoutez-les à 1 des 6 lignes Motif de votre plateau qui ne contient pas de tuiles d'une autre couleur, ou dans la zone de tuiles cassées (où vous mettez aussi les tuiles que vous ne pouvez pas placer).
- Ajouter à votre réserve de jetons Bonus un jeton Bonus révélé.

Lauréat de l'As d'or et du Spiel des Jahres, **Azul** a désormais une version dédiée au duel, reprenant les principes de composition d'un tableau à partir d'un draft, avec encore plus de choix et de tension !

Comment jouer ?

À votre tour, effectuez l'une des quatre actions possibles :

- Placer un de vos 2 jetons Joueur sur le plateau de score afin de prendre l'une des plaques Dôme face visible (ou piocher des plaques face cachée en dépensant des points de victoire), puis placer ce dôme sur une case Dôme vide de votre plateau personnel. Ce sont ces jetons Dôme qui accueilleront vos tuiles, de sorte que vous devrez soigneusement choisir vos deux nouveaux dômes à chaque manche.
- Choisir une fabrique (grande ou petite) et prendre toutes les tuiles d'une même couleur sur son côté soleil, en déplaçant les tuiles restantes sur son côté lune (empilées dans le cas d'une petite fabrique, séparées pour la grande).

Quand les fabriques sont vides et les jetons Joueur utilisés, on passe à la phase de décoration du dôme et décompte : chaque ligne complète vous permet de placer une tuile de cette ligne sur une case de même couleur d'un dôme situé dans la même ligne, et vous gagnez aussitôt des points. Les jetons Bonus peuvent remplacer des tuiles. Perdez des points si vous avez des tuiles dans votre zone de tuiles cassées.

Fin de partie

Après 5 manches, ajoutez les points relatifs aux tablettes de score (objectifs communs) sélectionnées pour cette partie, et la personne avec le plus de points remporte la victoire.

S. W.





Sous les projecteurs !



Le jeu de société **FaÄmi, les questions qui rapprochent !** est une invitation à la découverte des autres à travers des échanges simples mais profonds.

Créé par Gauthier Dekerf, biographe et fondateur de l'entreprise *Écris ton histoire*, FaÄmi est né d'une volonté d'apporter un outil ludique favorisant la transmission et l'écoute, des valeurs chères à son créateur. Il s'agit d'un jeu de questions-réponses, pensé pour renforcer les liens entre les joueurs, qu'ils soient de la même famille ou des amis proches.

L'idée du jeu est née de la frustration ressentie par certains clients de Gauthier qui, bien qu'intéressés par l'écriture de leur histoire, n'arrivaient pas à mettre le pied à l'étrier. FaÄmi permet alors de créer des moments d'échange autour de questions simples mais significatives.



FaÄmi comprend 192 questions réparties en trois catégories : Souvenirs, Imagine, et Partage. Ces questions, soigneusement sélectionnées par Gauthier au fil de ses années d'expérience en tant que biographe, sont pensées pour stimuler la conversation. Elles sont simples mais peuvent mener à des échanges plus profonds, selon la volonté des joueurs. Elles évitent les sujets clivants comme la religion, pour favoriser des échanges apaisés et universels. Le jeu n'impose pas de règles strictes, permettant ainsi une approche libre de l'expérience.

Véritable outil de transmission, d'échange et de partage, FaÄmi a été conçu pour rapprocher les gens et favoriser la découverte mutuelle. À travers ce jeu, Gauthier Dekerf invite chacun à explorer l'histoire des autres, à écouter et à se connecter, tout en offrant un moment agréable de convivialité. Si l'idée d'apprendre à mieux connaître ceux qui vous entourent vous séduit, FaÄmi est le compagnon idéal pour des moments de jeu riches en émotions et en découvertes.

Bradley



Le **blind-test** devient un vrai jeu de société !

Sortie
1^{er} trimestre
2025

- ▶ Jouez avec plus de 6 000 titres
- ▶ Transformez chaque smartphone en buzzer
- ▶ Personnalisez votre expérience par playlists ou par âges



15+



1-24

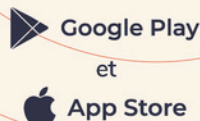


10-40
minutes



Testez-moi !

Se joue avec une appli disponible sur



George respecte le droit d'auteur.
En accord avec la SACEM pour la France, Monaco et le Luxembourg.
En accord avec la SABAM pour la Belgique.

Distribué par
tribuo

Retrouvez **GEORGE**
au Festival International
des Jeux de Cannes



Captain Flip est selon moi l'évidence de 2024. Un jeu familial hyper accessible avec un goût terrible de reviens-y. Tout le sel de ce jeu réside dans l'émotion que l'on ressent si l'on retourne ou pas la tuile piochée.

Steve Vandenberghe



Je pense que **Château Combo** a toutes ses chances de remporter l'as d'or. C'est un jeu très bien fait et très addictif !

Mel Dsj



Harmonies : les règles sont originales et simples mais le jeu a une vraie profondeur et on ne pourra pas gagner sans réfléchir un minimum ! Et quel bonheur d'admirer le paysage que nous avons créé en fin de partie !

Max Riock



Bomb Busters : un jeu coopératif sans effet joueur alpha. Je suis à la 13e mission et l'expérience se renouvelle bien entre chaque partie.

Thibault Charbo



The Gang semble l'évidence, tout le monde se prend au jeu, c'est super addictif.

Jérémy Michel



Behind : un jeu « simple » dans les règles mais très addictif ! La mode des jeux d'enquêtes lui donne beaucoup de concurrence et il relève le défi haut la main. Mi-puzzle, mi-enquête le jeu est évolutif et offre un plaisir ludique immédiat !

Philippe Joubert





Stickers !! C'est vraiment le JEU à jouer en famille, un jeu qui nous a rappelé le plaisir de progression d'un Zombie Kidz avec des règles qui évoluent et des nouveautés au fil des parties. C'est un jeu malin, accessible, beau et très addictif !

Billie B. Wings



Fairy Ring : c'est juste le Monopoly killer. Il est beau, il fonctionne très bien avec toute la famille. Un bon moyen de faire découvrir le draft et un plaisir toujours renouvelé à ruiner l'action programmée par le joueur derrière toi.

Gaetan Delapaf



Tower Up : des règles hyper simples pour un jeu stratégique, interactif, fun, et rapide. Le matériel est joli. D'un point de vue strictement ludique c'est une pépite.

François Reitter



Kutná Hora : un jeu au premier visual austère mais qui s'illumine durant la partie. Une mécanique tellement originale et beaucoup d'interactions. Il mérite sa place dans les experts a minima.

Anthony PI



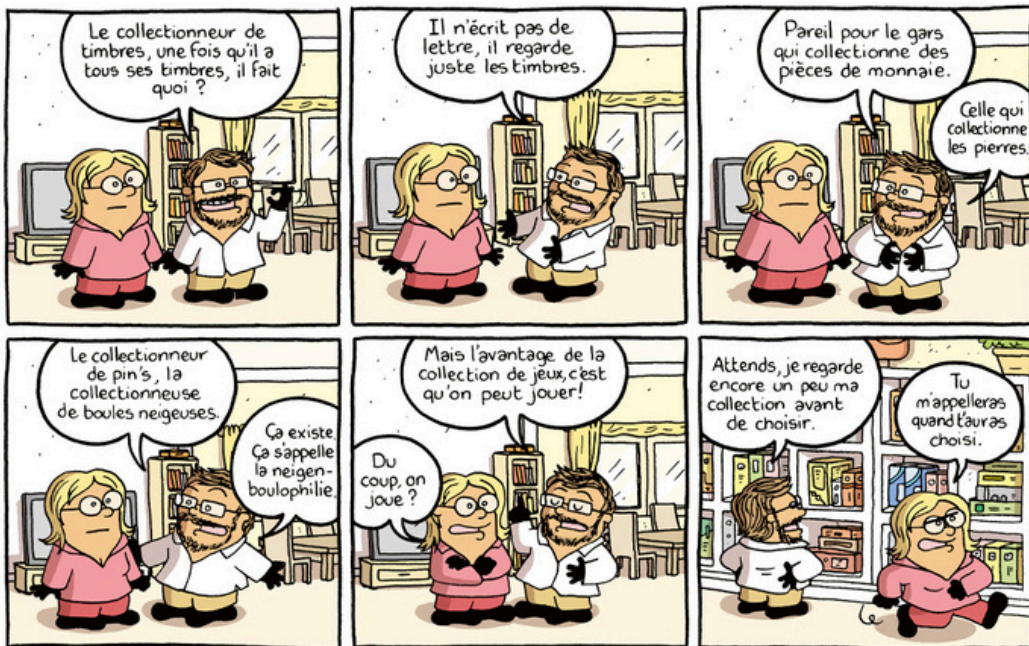
Shackleton Base réunit excellence mécanique et intégration thématique (le retour sur la Lune actuel avec de nombreux clins d'œil au présent et au futur envisagé), sans oublier un impeccable travail éditorial de Sorry We Are French.

Olivier Sanguy

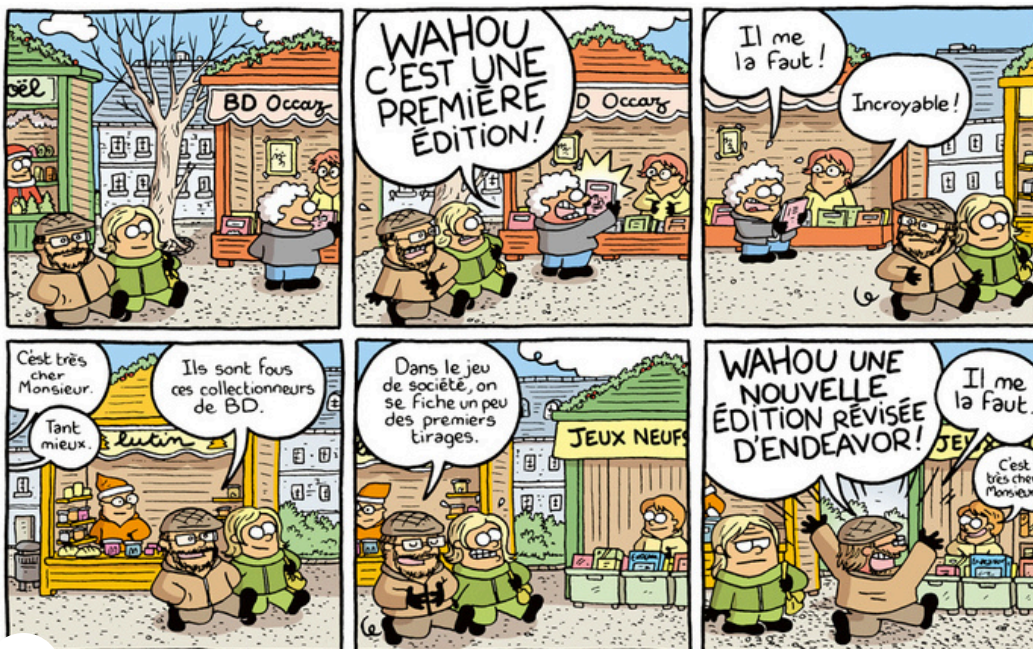


Solution de la grille du jeu de
démó Acrylic, page 24.





Vidberg



Vidberg

Grégory Grard & Mathieu Roussel \ Naïade

ZENITH



2 ou 4



10+



30'



**QUI PRENDRA LE CONTRÔLE
DU SYSTÈME SOLAIRE ?**



Découvrez le nouveau jeu des auteurs de HEAT et FLAMME ROUGE !



Réveillez le tigre qui est en vous !



HUTAN

Q Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen

\ Vincent Dutrait

♣ 1 - 4

♣ 8+

⌚ 30 - 45 min



EN AVANT-PREMIÈRE
AU FIJ !

