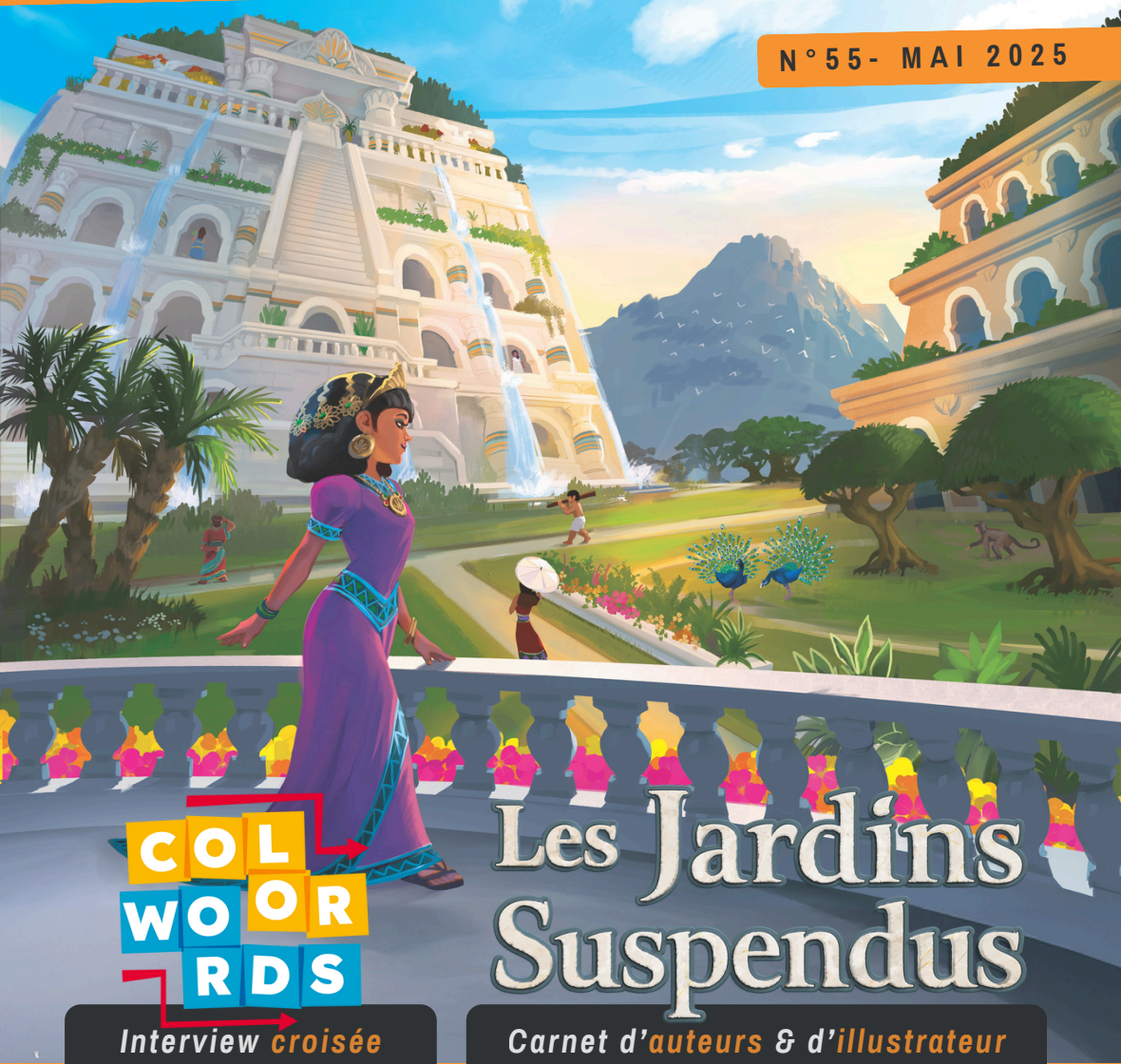
PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°55- MAI 2025



COL WO OR RDS

Les Jardins Suspendus

Interview croisée
Alexis Allard, Joan Dufour

Carnet d'auteurs & d'illustrateur
Grégory Grard, Matthieu Verdier, Miguel Coïmbra

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

DÉCOUVREZ CLASH OF DECKS GRÂCE AU PACK D'INITIATION GRATUIT*

*Non, non, ce n'est pas une blague...
Sur Philibert, le pack d'initiation de Clash of Decks est gratuit et les frais de port sont offerts pour la France Métropolitaine. C'est cadeau !

Sommaire du PhiliMag n°55

4 **Top 10** — *Top des ventes mars 2025*

6 **Roule Gribouille** — *Open Ze Bouate*

8 **Tulip** — *Open Ze Bouate*

9 **Présages** — *Avis de Blogueur*

10 **Bango** — *Open Ze Bouate*

12 **Allard Dufour** — Pile ou Face, interview croisée

14 **Color Words** — *Expo Photos*

16 **Flatiron** — *Open Ze Bouate*

17 **Mage Noir** — *Sous les projecteurs*

18 **Sengoku** — *Open Ze Bouate*

20 **Mythwind** — *Comment c'était après ?*

22 **Tranquillité *L'Ascension*** — *Open Ze Bouate*

24 **Les Toits de Paris** — *Open Ze Bouate*

25 **Acrylogic** — *Jeu de Démo*

28 **Top Thème** — *8 jeux sur la renaissance*

30 **Queen Marie-Antoinette** — *Open Ze Bouate*

32 **Double Seven** — *Avis de Blogueur*

33 **Double Seven** — *Expo Photos*

34 **Les Jardins Suspendus** — *Dossier Spécial*

44 **River Valley Glassworks** — *Open Ze Bouate*

45 **Sail** — *Open Ze Bouate*

46 **River Valley Sail** — *Sélection BGA*

48 **Paroles de Joueurs** — *Quel est le jeu...*

50 **BD de Martin Vidberg** — *L'œil 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. Odin

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.

#2. Flip 7

Dans Flip 7, accumulez les cartes au fil des tours pour gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout !

#3. Bomb Busters

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

#4. Zenith

Zenith est un jeu tactique conçu pour 2 joueurs ou 4 joueurs en équipes. Dans cet affrontement stratégique, chaque camp se lance dans une lutte pour s'imposer sur les 5 planètes du système solaire. Pouvoir, diplomatie et développement technologique : toutes les stratégies sont permises pour décrocher la victoire.

#5. 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 !

#6. Présages

Dans Présages, formez une équipe, et votre objectif est de vous débarrasser de toutes vos cartes, sauf une. Chaque carte que vous jouez interagit non seulement avec celles de vos coéquipiers, mais aussi avec celles de vos adversaires. Choisissez le bon moment pour jouer vos cartes et maximisez vos chances de succès !

#7. Wondrous Creatures

Wondrous Creatures est un jeu de placement d'ouvriers et de construction de tableau. Dirigez votre équipage, explorez les habitats, récoltez des ressources, recrutez des créatures et combinez leurs pouvoirs pour devenir l'explorateur le plus renommé.

#8. Horreur à Arkham *La Cité Engloutie*

Cette extension vous plonge dans R'lyeh, cité engloutie surgie des abysses. Explorez ses ruines instables, fouillez les profondeurs à la recherche d'artefacts oubliés, et percez les secrets d'une histoire noyée avec la ville elle-même.

#9. Agent Avenue

Agent Avenue est un jeu de cartes compétitif pour 2 joueurs mêlant bluff, course et collection. Incarnez des espions à la retraite planqués dans un quartier de banlieue, au sein d'un monde anthropomorphique coloré. Votre but ? Démasquer votre voisin et prouver que c'est un espion en vous livrant à une course tactique d'anthologie.

#10. Saint Seiya *Extension Hades*

Saint Seiya - Le Jeu de Deckbuilding : Hades est la 3ème extension du jeu qui apporte du nouveau matériel et des nouvelles mécaniques. La boîte intègre aussi un nouveau mode de jeu Duel.

Auteur(s)	Udo Peise
Illustrateur(s)	Meimo
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Ferme
Mécanisme(s)	Roll & Write
Âge	5+
Durée	15'
Nombre de joueurs	1 - 4

Les couleurs de tous les animaux ont disparu pendant la nuit ! Faites rouler les dés et gribouillez les animaux représentés pour retrouver une belle ferme multicolore !

Comment jouer ?

La dernière personne qui a caressé un animal lance autant de dés que votre configuration, puis choisit un crayon et un dé, et tout le monde fait de même dans le sens horaire. Coloriez alors en même temps un animal de votre ferme correspondant à la face du dé choisie, mais attention, les animaux sont en groupe, et les animaux de chaque groupe doivent être de couleur différente à droite de l'étable, et de même couleur à gauche de l'étable, tandis qu'il n'y a pas de règle pour les quatre animaux de l'étable. À chaque fois que vous avez fini de colorier tout un groupe, ou les animaux de l'étable, coloriez une latte de votre barrière. Et si à votre tour vous ne pouvez colorier aucun animal, coloriez une fleur à la place.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous avez colorié toute votre barrière (donc les cinq lattes). Si plusieurs personnes finissent leur barrière au même tour, celle qui a colorié le plus de fleurs gagne.

Mode solo

En solo, la partie se joue en quatre manches de 3 tours (donc 12 tours en tout). À chaque tour, lancez les 2 dés et coloriez les deux animaux indiqués avec un crayon de votre choix, que vous mettez ensuite de côté. Après 3 tours, vous aurez ainsi utilisé 3 des 4 crayons, et tous redeviennent disponibles pour la manche suivante. Essayez de coloriez autant de lattes que possible avant la fin du jeu

S. W.

Distribué par tribuo

Bandjo! Good vibes only

Be happy play SWOOBEE

Disponible en juin 2025

UN JEU TOUT-TERRAIN, LÉGER ET ACCESSIBLE À TOUS !

Vise les cibles !
Plus c'est loin, plus ça rapporte.

Vise les swoobees adverses...
Pour leur faire perdre des points.

Et vise la victoire ! **21 POINTS**

6+ | 20' | 2-8

Antonin Boccara

Auteur(s)	Quentin Lammerant
Illustrateur(s)	Tony Rochon
Éditeur(s)	Les Tontons Joueurs
Thème(s)	Tulipomanie
Mécanisme(s)	Collection
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 6

Bienvenue dans l'âge d'or des tulipes, où les fleurs sont plus précieuses que l'or. **Tulip** est un jeu de collection, dans lequel les joueurs cherchent à gagner un maximum de florins en jouant avec la valeur fluctuante des tulipes. Mais attention aux krachs !

Comment jouer ?

Chaque joueur commence avec 4 cartes en main et reçoit 1 à 3 tulipes face visible en début de partie (selon le nombre de joueurs). Les marqueurs de valeur sont placés à 5 pour les tulipes visibles et à 0 pour celles encore inconnues. À son tour, un joueur joue une carte face visible devant lui :

- Tulipe colorée : le joueur fait baisser la valeur de cette couleur sur le marché. Si elle est déjà à 0, elle remonte à 5. Si elle passe de 1 à 0, cela déclenche un krach : toutes les tulipes de cette couleur sont défaussées.
- Tulipe noire : elle n'a aucun effet sur le marché.
- Carte Action : le joueur applique immédiatement son effet. Ces cartes permettent d'échanger deux tulipes visibles entre joueurs, de faire varier la valeur d'une tulipe sur le marché, ou encore de voler une carte dans la main d'un adversaire et de la jouer immédiatement.

À la fin de son tour, le joueur pioche jusqu'à avoir 4 cartes en main, puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie

La partie prend fin immédiatement lorsqu'une quatrième tulipe noire est jouée, qu'un quatrième krach survient ou que la dernière carte de la pioche est prise. Le joueur qui déclenche la fin ne repioche pas. Tous les joueurs révèlent alors leur main, sans effets supplémentaires, puis comptent leurs florins : chaque tulipe rapporte selon sa valeur sur le marché, tandis que chaque carte Action vaut 1 florin et chaque tulipe noire vaut 3 florins. Le joueur ayant le plus de florins remporte la partie.

C'est l'un des jeux que nous attendions le plus à Cannes après notre essai du prototype à Vichy Pro. C'est le dernier jeu de l'éditeur Spiral édition (Boréal, District Noir), **Présages** est une création de Maxime Rambourg et illustrée par Ben Renaut qui se joue à 4 (2 contre 2), à 5 (2 contre 3) ou à 6 (2 contre 2 contre 2) et qui est sorti pour ce Cannes 2025 (ou mi-mars en boutique).

C'est un jeu de carte à pouvoir et de défausse par équipe avec un thème assez mystique et des cartes allant de 1 à 35.

Les équipes sont tirées au hasard en distribuant 4 cartes L'Absolu qui vont de 30 à 35. On forme une équipe avec celui qui a la plus grande et celui qui a la plus petite carte. L'objectif, remporter deux manches pour une équipe.

Comment ? En faisant en sorte qu'un joueur a minima de l'équipe ne se retrouve qu'avec une seule carte en main. Chaque tour, chaque joueur pose une carte de sa main (aucune contrainte). Celle qui remporte le pli sera défaussée et les autres seront reprises en main. Ça, c'est la base, mais au-dessus de ça, chaque carte apporte un pouvoir différent : défausser la carte jaune de plus forte valeur, cette carte se défausse si aucune carte bleue n'est jouée etc. Il va donc falloir observer et essayer de contrer les plans adverses tout en aidant son/ses coéquipiers. Se rappeler des cartes que les adversaires ont récupérées en main, trouver la bonne stratégie pour aller vers la victoire !

Nous avions hâte de le réessayer, ici dans la configuration 5 joueurs (une équipe de 2 contre une équipe de 3, chaque joueur de l'équipe de 3 ayant 4 cartes en main au lieu de 5 pour les joueurs de l'équipe de 2).

Eh bien, c'est toujours aussi bien ! Les cartes, cette fois définitives, sont sublimes avec un vernis brillant du plus bel effet. J'aime énormément ce côté tactique et bien calculatoire qui triture bien nos neurones. Je trouve ça brillant. Bref, une tuerie. On repart avec une boite, et on a hâte d'y retourner très vite !

Auteur(s)	Paco Yanez
Illustrateur(s)	Ulric
Éditeur(s)	Funnyfox
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Stop ou encore, Suite
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 5

Soyez téméraires, dévoilez-donc la prochaine carte… et la suivante… Espérez ne pas exploser pour récupérer assez de cartes en main pour constituer d'intéressantes suites, ou de quoi faire des **BANGOS** permettant de vous débarrasser des cartes noires !

Comment jouer ?

À votre tour, tirez des cartes du paquet au centre de la table et alignez-les face visible. Pour chaque carte, vous pouvez décider de piocher la suivante ou de vous arrêter. En vous arrêtant volontairement, prenez les cartes de votre choix en main. Mais si vous dévoilez une carte d'une valeur déjà révélée, vous explosez : votre tour s'arrête immédiatement, et vous devez récupérer la carte ayant provoqué l'explosion et les cartes noires dévoilées, tandis que vos adversaires choisissent une carte pour la prendre dans leur main… et que vous récupérez toutes les cartes restantes !

Néanmoins, pendant votre tour vous avez l'occasion d'annoncer un BANGO : vous pouvez jouer une carte de votre main de la même valeur qu'une carte que vous venez de dévoiler, et les deux cartes sont aussitôt défaussées (y compris si la carte dévoilée aurait dû pratiquer une explosion : elle est ainsi annulée). Si vous explosez, vos adversaires peuvent détruire une carte de la même manière au lieu d'en récupérer une. Une manière très intéressante de vous débarrasser d'une carte au lieu d'en prendre une.

Si vous n'avez pas explosé, vous pouvez poser toute votre main devant vous (sans exception), ce qui est obligatoire si à la fin de votre tour vous avez plus de 5 cartes en main. Composez alors des suites avec ces cartes, en créant des suites (par la pose d'au moins deux cartes de valeur consécutive) ou en complément une suite précédemment créée, dans la limite de trois suites en tout et pour tout. Toute carte qui ne peut pas être intégrée à une suite est défaussée, ainsi que toutes les cartes noires (qui ne peuvent jamais intégrer une suite)

Fin de partie

La partie s'achève quand la dernière carte du paquet est tirée. Vous gagnez alors 1 point par carte dans chacune de vos suites, 1 point par carte de la couleur la plus représentée dans chaque suite (ou de la couleur suivante en cas d'égalité, qu'il faudra donc éviter), et perdez 1 point par carte dans votre défausse !

S. W.

Sorties
Juin

Auteurs : Bruno Cathala & Théo Rivière - Illustrateur : Anicé Claudéon

CET ÉTÉ, VOUS SEREZ PLUTÔT MER OU FORÊT ?

Auteur : Johannes Goupy - Illustrateur : Sylvain Trabut

Bonjour Alexis, pouvez-vous présenter Joan en quelques phrases ?

Quand j'ai rencontré Joan il venait de signer son premier jeu. Comme à l'époque je débutais à peine, j'étais plein d'admiration ! Au fil des années, en testant nos jeux respectifs, on s'est rendus compte que ça matchait vraiment bien entre nous et qu'on pourrait créer des jeux ensemble. Parce que dans nos précédents jeux j'ai le sentiment qu'il y a un peu de Joan dans mes jeux et vice Verso. Et sinon, à part ça, Joan aime la BD, il a souvent la nostalgie des jeux vidéo de son enfance, il a toujours de bons fromages dans son frigo et il aime bien manger dans les galeries marchandes de supermarché !

Comment décririez-vous le jeu Color Words en une phrase ?

Color Words est un jeu de lettres en flip & write dynamique, rapide et accessible. On savait que les jeux de lettres n'ont pas trop la cote donc on a beaucoup travaillé pour que le jeu soit plaisant peu importe le niveau de vocabulaire des joueuses. Le challenge du jeu n'est pas tant de trouver un mot que de réussir à bien le placer dans sa grille. En festival, le jeu cartonne de 9 à 90 ans ! Donc on est fier d'avoir réussi à créer un jeu de lettres qui rassemble tout le monde.

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

Pour le dire en bref, Joan est une usine à idées et mon rôle consiste essentiellement à lui dire oui ou non (le plus dur c'est de lui dire non !) Ça n'exclut pas que je puisse avoir une bonne idée de temps en temps ! Mais les idées c'est quand même plutôt Joan et moi j'ai plutôt la capacité à trouver la bonne direction pour que ses idées fonctionnent. Avec Joan ça commence souvent par un coup de téléphone. Il y a 3 ans il m'appelle et il me dit : « J'ai une super idée de jeu, on va le faire ensemble ! C'est un jeu de lettres en flip & write ! » Bien entendu je lui ai dit non...

Quel est le jeu de la ludographie de Joan que vous préférez ? Pour quelles raisons ?

Dream Runners : un très bon jeu même s'il est assez bizarre ! Je l'apprécie beaucoup car il est très représentatif des obsessions de Joan. Imaginez un dungeon crawler dans un univers onirique avec une mécanique de tetris building où il faut assembler des tuiles tetris en temps limité pour taper des monstres et gagner des trésors ! Ce jeu c'est vraiment du Joan tout craché ! Et croyez-le ou non mais ce jeu incroyablement original fonctionne super bien et c'est un peu ça la magie de Joan.

Bonjour Joan, pouvez-vous présenter Alexis en quelques phrases ?

Alexis aime le Japon, les chats, les longs mails explicatifs et les pauses clopes. C'est aussi un auteur de jeux talentueux et méticuleux qui voit tout ce qui dépasse dans un prototype. Ses débriefs sont longs et impitoyables, mais il vise toujours juste. Disons qu'il faut avoir le temps et ne pas être susceptible. Blague à part, Alexis possède une grande générosité et n'est jamais avare de conseils et d'idées. Vive Alexis !

Comment décririez-vous le jeu Color Words en une phrase ?

Color Words est un jeu avec des lettres que même les gens qui n'aiment pas écrire, vont aimer !

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

J'ai demandé à Alexis de m'aider pour créer un jeu de lettres où il faut écrire des mots dans une grille. Je me suis aperçu rapidement que ma proposition flirtait avec des sensations de jeux à cocher. Alexis avait fait un taf énorme sur le jeu Welcome to the Moon et je savais que ce serait l'homme de la situation pour épanouir Color Words. Il a amené son expérience dans ce type de jeu en proposant rapidement des idées (l'écriture en escalier, c'est lui), du rythme et la fluidité nécessaire. Au-delà de l'aspect technique, Alexis a eu un rôle primordial pour les tests puisqu'il a écumé tous les petits festivals avec tous types de publics. C'est grâce à ces retours que l'on a su que Color Words pouvait toucher un public familial très large. Et puis, honnêtement, on connaît la frilosité des éditeurs pour les jeux de lettres (et on remercie Bankiiiz pour son audace !) ; mais lorsqu'on est deux à croire à un jeu, cela renforce la motivation. Je profite pour dire que cette expérience fut une belle aventure !

Quel est le jeu de la ludographie d'Alexis que vous préférez ? Pour quelles raisons ?

Je vais tricher et parler de deux jeux. **Small Islands** est le premier jeu d'Alexis et j'ai un souvenir incroyable des séances tests auxquelles j'ai eu l'honneur de participer. J'ai pu voir tout le développement de dingue qui a été nécessaire jusqu'à la version finale de ce jeu de tuiles très malin. Dans ma ludothèque, Small Islands est une belle madeleine. Il y a aussi sa dernière proposition ludique, **Coco Ninja** (créé avec Émilien Alquier), jeu de rapidité et d'ambiance où j'ai eu mes plus belles barres de rire. Un jeu initié et un jeu rigolo, ça résume bien la polyvalence et le caractère de cet homme !

E
CAVDS
COJMR
BENFP
HILGK

P
F
V

E

V
M
R
CAVDS
COJMR
BENFP
HILGK
COLOR
WORDS
DES COULEURS UNE GRILLE 6 MOTS !!

Disponible en boutique !

2 à 8

10+

25 MIN

TILT

RÉUSSIREZ-VOUS À TROUVER LE MOT DE LA FIN ?

ACTARUS EDITIONS

Auteur(s)	Shei S. & Isra C.
Illustrateur(s)	Weberson Santiago
Éditeur(s)	Ludonova
Thème(s)	Architecture, New York
Mécanisme(s)	Tableau, Construction
Âge	12+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2

Deux cabinets d'architectes rivalisent dans la construction du célèbre **Flatiron** Building de Manhattan : pour l'emporter, développez votre cabinet tout en faisant progresser la construction conformément aux décrets du City Hall !

Comment jouer ?

À votre tour, déplacez votre architecte sur un lieu vide, le City Hall ou l'une des 4 rues entourant le Flatiron, et effectuez une action parmi 3 possibles :

- Acheter une carte du lieu. Sur une rue, ce sera une carte Rue à ajouter en haut ou en bas de votre colonne de cartes de cette rue (dévoilant soit l'effet supérieur soit l'effet inférieur), dans le City Hall ce sera un décret à ajouter à une de vos rues (un seul décret par rue).
- Gagner 2 dollars.
- Activer les actions, celle du journal du jour au City Hall, ou celles de toutes les actions visibles de la colonne de cartes Rue de votre plateau Joueur correspondant à la rue de l'architecte. Il s'agira souvent d'acheter ou vendre des piliers, de les construire en les posant sur l'étage en cours de construction (sur le plateau central) en gagnant des points de victoire et un bonus d'étage, de construire un étage sur trois piliers en gagnant des points de victoire et en appliquant son effet spécifique jusqu'à la pose de l'étage suivant.

Fin de partie

La partie s'achève aussitôt que le toit est construit. Additionnez les points obtenus pendant la partie, ceux des décrets du City Hall (par exemple 1 PV par paire de cartes rues, 3 PV par étage avec la bonne paire de piliers…) et ceux de la réputation de votre cabinet (plusieurs cartes Rue ayant une réputation positive ou négative), la personne avec le plus de points remportant la partie.

S. W.

Sous les projecteurs !

MAGE NOIR

Mage Noir est un Duel Card atypique, chaque joueur incarne un mage contrôlant un élément particulier avec ses propres mécaniques, avantages et combos. La magie réside dans la manière de préparer ou lancer des sorts, une mécanique d'incantation doit être respectée : plus le sort sera fort, plus il nécessitera de mots-clés pour être préparé.

Si vous êtes un mage de feu, votre incantation de base sera « Flamme », que vous retrouverez en mot-clé pour vos autres sorts. La dimension intéressante qui en découle est l'importance des choix tactiques entre lancement de sort ou canalisation en composant afin d'en lancer de plus puissants. De plus, une dynamique se met en place entre les deux adversaires due au stockage de l'Ether (Mana) pour la préparation des sorts, qui ne sera relâché qu'au lancement de ceux-ci, et alors à nouveau disponible. Ajoutons à cela la possibilité de mélanger les multiples éléments en un seul deck ! Il n'y a aucune obligation de vous cantonner à un seul élément, même s'il est peu conseillé d'en user plus de 3. Cela ouvre donc les portes à un choix de deck building vraiment personnalisable, la gamme offrant actuellement une douzaine d'éléments différents. Et n'oublions pas cette montée en puissance lorsque vous parvenez à vous élever au rang de Mage Noir durant la partie, certaines mécaniques s'ajoutent et vos sorts deviennent dévastateurs. Vous pouvez également partir en équipe jusqu'à quatre contre de redoutables Boss qui sauront mettre vos talents à l'épreuve.

Mage Noir est simple de prise en main mais demeure relativement technique lorsque l'on veut bien le maîtriser.

Le seul petit bémol qu'on pourrait lui trouver à mon avis serait de n'avoir qu'un dé pour compter les Points de Vie alors qu'une roue ou une grille serait plus pratique.

Alexis

Auteur(s)	Yogi Shinichi
Illustrateur(s)	Yamamoto Masaaki
Éditeur(s)	Hobby Japan
Thème(s)	Japon médiéval
Mécanisme(s)	Conquête, Affrontement
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

Durant l'époque des provinces en guerre (ou Sengoku), entre 1477 et 1573, vous êtes des seigneurs de guerre japonais cherchant à contrôler les 11 châteaux du pays. Tâchez de maîtriser le résultat des dés pour vous déployer astucieusement, vérifiant l'ordre des batailles et leur localisation pour vous assurer qu'une victoire vous donnera droit à des renforts pour une autre victoire, et espérer ainsi une cascade de victoires vous conférant la suprématie sur le Japon.

Comment jouer ?

Au cours de la phase de déploiement, choisissez à tour de rôle de :

- déployer vos armées : lancez vos 3 dés, et relancez ceux que vous voulez, avant de les répartir en deux groupes. Le dé seul vous indique combien de pions Armée vous devez placer (1 à 3) sur la province correspondant à la somme des deux autres.
- Utiliser une des cartes Tactique dévoilées à côté du plateau et effectuer son effet, une fois par partie.

Quand tout le monde a déployé toutes ses troupes, effectuez la phase de guerre : dans chaque province en commençant par celle avec le pion Château de plus faible valeur, déterminez la force des camps en présence. La personne avec le plus d'unités l'emporte et prend le pion Grand château, en plus de placer des pions Renforts sur chaque province adjacente contenant au moins une de ses unités et comportant encore un château. La seconde personne avec le plus d'unités est le karô et prend un petit château.

Fin de partie

La partie s'achève quand vous avez effectué la phase de guerre dans les 11 provinces. Additionnez alors la valeur de vos grands et petits châteaux, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

Règles avancées

Au début de la partie, recevez un pion Daimyo et récupérez une carte Daimyo dans le sens antihoraire. Lors de la phase de déploiement, vous pouvez à tout moment déployer votre daimyo à la place d'une autre unité. Et vous aurez le choix d'une troisième action, l'utilisation de votre carte Daimyo, une fois par partie, qui donne un avantage relatif à votre daimyo, outre sa force de 2.

S. W.

REPOS PRODUCTION

TOY BATTLE

VOUS ALLEZ Y REJOUER, ENCORE ET ENCORE

- 8 PLATEAUX DIFFÉRENTS POUR S'AFFRONTER
- DES JOUETS DÉCHAÎNÉS AUX POUVOIRS VARIÉS

PAOLO MORI ET ALESSANDRO ZUCCHINI

PAUL MAFAYON

100.000 PARTIES JOUÉES BOARD GAME ARENA

© Repos Production 2025 - www.rprod.com

Le double enfer du Legacy coop

En 2025, on célèbre les 10 ans de **Pandemic Legacy**, qui peut être considéré comme le premier jeu coopératif Legacy (en plus d'être l'un des premiers jeux Legacy tout court) et reste aujourd'hui classé 2ème meilleur jeu de tous les temps sur l'agrégateur de référence BGG, juste avant un autre jeu coopératif Legacy, **Gloomhaven**. L'autre référence du jeu Legacy coop étant probablement **Aeon's End Legacy**.

Ce qu'ils ont en commun, outre la sophistication de leur approche du Legacy, dont le traitement éditorial, auctorial, matériel est d'une passionnante ampleur, c'est leur exigence, et c'est normal : l'intérêt d'un jeu coopératif est que l'on y coure le risque de perdre afin d'éprouver un véritable sentiment de gratification et de satisfaction collective en triomphant, ce qui pourrait inciter à pousser au maximum le curseur de la difficulté afin d'inciter à jouer et rejouer encore jusqu'à une victoire qui paraîtrait d'autant plus extraordinaire… ou à tenter de trouver un juste milieu avec la peur d'une frustration finalement décourageante qu'aucun espoir de victoire ne saurait combler. Les jeux de base Pandemic et Aeon's End étaient déjà connus pour la brutalité de certaines parties, où la moindre erreur, ou un tirage vraiment défavorable, peuvent juste inspirer l'impression que le jeu nous veut du mal. Et c'est d'autant plus vrai dans un jeu Legacy, où l'on n'affronte pas la difficulté que dans une partie, mais dans une campagne, et où il faut donc savoir quelle place donner à l'échec, à la mort, pour qu'elle puisse peut-être même faire partie de l'histoire générale plutôt que d'inviter à platement rejouer comme si de rien n'était, et même si tous les jeux ne sont pas aussi punitifs avec l'échec, la seule peur d'achever la campagne en ayant laissé la moitié de la Terre à une infection zombie en perdant la moitié des scénarios peut ternir même le plus glorieux des épilogues.

Du Legacy cozy ?

Avec ce postulat, rien ne paraît donc plus absurde que d'imaginer un jeu Legacy coopératif « cozy », familier, doux. Pire, sans vraie fin, plaçant le chemin au-dessus d'une destination qui n'est qu'un horizon dont on nous apprendrait qu'on le place où l'on veut. Voilà qui ne paraît compatible ni avec les bases du Legacy, ni avec celles du jeu de société coopératif. Et c'est pourtant la promesse du **Mythwind** de Nathal Lige, Brendan McCaskell et Amanda Kadatz, donc on conçoit qu'il ait pu cliver, dans sa promesse et dans le résultat.

Dans Mythwind, vous incarnez des personnages ordinaires développant un village dans une vallée magique. Certes vous allez vous améliorer, mais toujours comme fermier, marchande, garde forestier, artisane et aubergiste (dans l'extension Horizons lointains), jamais en trouvant votre vraie vocation de sauver le monde ; certes vous allez explorer cette vallée, y construire des bâtiments, mais il s'agira de jardins partagés, de maisons communautaires, de scieries, au mieux d'une cathédrale et d'un hôtel de ville, jamais d'en faire un bastion invincible et la prestigieuse capitale du monde ; certes vous devrez faire des choix, mais il s'agira de résoudre une querelle sur trois poulets, de savoir que faire de la pourriture sur l'étang, de répondre à la requête d'un golem mais juste pour replanter un arbre ; vous devrez remplir des objectifs pour remporter une saison, mais ce sera pour construire des bâtiments, obtenir des ressources, certainement pas de vaincre quelque menace venue des ténèbres, et si vous échouez… vous subissez un léger malus et ne défaussez pas la carte Objectif mais la remélangez à son paquet avant de choisir le nouvel objectif parmi deux, sans aucune notion de catastrophe.

Une expérience ou un jeu ?

C'est que Mythwind se joue en une seule partie sans fin, parce que vous continuez sans fin de croître, d'enrichir la vallée au contact des créatures magiques qui la peuplent, avec la lente construction d'un moteur dans une démarche doucement win-to-win, mais vous la pratiquerez à l'échelle de saisons, où vous vérifierez ces objectifs… et pourrez même changer de personnage. Certes il ne bénéficiera pas des développements de votre personnage précédent, mais puisque le jeu n'a pas de mort, pas de fin, quelle importance tant que vous avez plaisir à découvrir le mini-jeu asymétrique dans lequel consiste le fonctionnement de ces avatars, de la pose de polyominos (fermier) à la gestion de valeurs commerciales fluctuantes (le marchand) ?

On le voit, le thème est d'une rare cohérence avec les mécaniques, où tout est fait pour vous inspirer une espèce de joie sereine d'harmonie entre les êtres et la nature – est-il utile de préciser que vous pouvez jouer simultanément, que vous pouvez sans problème quitter et rejoindre une « partie » déjà commencée, que vous pouvez revenir à Mythwind même après une longue pause faute d'un système vraiment complexe et d'une histoire intense contraignant à vous réunir souvent et sans tarder, que vous ne détruisez aucun matériel ? Mythwind a même fait le choix d'un prix élevé permettant une conception matérielle unanimement reconnue comme remarquable, avec des inserts si bien faits que la mise en place est l'affaire de deux minutes, même après vingt saisons, malgré une vraie variété des mécaniques (chaque personnage a même son livret spécifique pour détailler tout son fonctionnement) et des éléments de jeu, 28 objectifs, 80 cartes Aventure, 154 événements, 42 tuiles Bâtiment à insérer dans le plateau, tout cela dans le seul jeu de base.

C'est que Mythwind n'en est pas moins un vrai jeu, avec un doux sentiment d'accomplissement quand on achève une saison en ayant rempli ses objectifs, une progression lente mais qui peut réellement satisfaire quand on améliore une compétence, que l'on construit un nouveau bâtiment… que l'on découvre le contenu des enveloppes secrètes. Est-ce fait pour tout le monde ? Assurément pas. Mais dans un type de jeu fondé sur la surprise, Mythwind détone, comme proposition Legacy, comme proposition coopérative, et même comme proposition ludique.

S. W.

Auteur(s)	James Emmerson
Illustrateur(s)	Tristam Rossin
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Alpinisme
Mécanisme(s)	Coopération, Pose de cartes
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 5

Faites l'ascension de la montagne en faisant très attention à la valeur des versants dont vous la constituez, mais pour éviter toute avalanche, toute communication sera strictement interdite !

Comment jouer ?

Au début de la partie, toutes les cartes sont réparties équitablement en paquets individuels, et vous en piochez 5 de votre paquet.

À tour de rôle, vous avez le choix entre deux actions, défausser 2 cartes face cachée, ou en jouer une face visible dans la montagne, qui doit grandir de gauche à droite et de bas en haut, en respectant plusieurs règles :

- Deux cartes du même type (versant enneigé, herbeux ou rocheux) ne peuvent pas être adjacentes.
- Chaque carte Versant a une valeur et elle ne peut pas être posée sur une rangée supérieure à sa valeur.
- Quand vous jouez un versant à côté d'un autre, défaussez autant de cartes que leur différence de valeur.
- La carte Sommet ne peut être placée qu'au sommet d'une montagne complète.
- Une carte Feu de camp peut remplacer une carte Versant déjà placée du même type, et vous replacez aussitôt la carte Versant récupérée plus haut.
- Une carte Pont peut être posée à côté d'un versant sans aucun coût, et une carte posée à côté n'impliquera pas non plus de défausse. Mais tous les ponts devront être recouverts par une carte Versant (en payant son coût par la prise en compte de la valeur adjacente la plus forte).

Après votre action, piochez jusqu'à avoir à nouveau 5 cartes en main.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous avez posé la carte Sommet sur une montagne complète et sans pont, et vous la perdez si à tout moment quelqu'un ne peut rien faire.

S. W.

Distribué par tribuo

DISPONIBLE
EN 2025

DU BOUT DES DOIGTS

2-6 JOUEURS

8+

30 MIN

HOBBY WORLD

MIKHAIL ROZANOV

PAVEL KASSIN, YULIYA MAKSIMOVA,
VADIM POLUBOYAROV, SEMYON PROSKURYAKOV

1 DÉCOUVREZ LES CARTES RÊVE DE LA MANCHE

2 PARCOUREZ DU BOUT DES DOIGTS LES CARTES TOUCHER SÉLECTIONNÉES PAR LE RÊVEUR

3 DISCUTEZ DE VOS SENSATIONS POUR RETROUVER LE RÊVE CHOISI

TOUCHEZ ENFIN VOS RÊVES DU DOIGT !

Ensemble, coopérez afin de retrouver la carte choisie par le Rêveur en utilisant uniquement votre sens du toucher !

Auteur(s)	C. Alcouffe, L. Maublanc
Illustrateur(s)	Christine Alcouffe
Éditeur(s)	KYF edition
Thème(s)	Paris, Cambriolage
Mécanisme(s)	Stop ou encore, Collection
Âge	10+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2 - 4

Membre du gang des pies, manifestez de l'audace dans vos cambriolages pour gagner en prestige, mais attention, la témérité pourrait attirer l'attention de la police et de l'inspecteur Rossignol, en plus de susciter la jalousie des autres pies…

Comment jouer ?

À votre tour, dévoilez une carte de la réserve et placez-la sur la case libre la plus à gauche du plateau. Si la carte indique une progression de l'inspecteur Rossignol, décalez son jeton d'autant de cases vers la gauche. Si son jeton atteint une carte Butin, vous avez été pris la main dans le sac : les cartes sont défaussées et votre tour est fini. Si le jeton Inspecteur Rossignol s'arrête sur la case juste après la dernière carte Butin, vous avez réussi un coup d'éclat et prenez toutes les cartes que vous voulez. Sinon, vous pouvez décider de continuer ou de vous arrêter.

Si vous vous arrêtez volontairement, prenez quelques cartes Butin parmi les cartes que vous avez dévoilées. Si vous continuez, dévoilez la carte suivante et essayez d'arriver au coup d'éclat sans vous faire prendre la main dans le sac ! S'il reste des cartes sur le plateau après que vous en avez récupérées, elles sont réparties entre les autres pies. Ajoutez vos cartes à votre collection (par couleur), mais évitez de cumuler 3 symboles Alarme sur les cartes d'une même couleur, ce qui vous obligerait à défausser toutes vos cartes de cette couleur (mais vous permettrait d'utiliser votre carte Personnage comme joker en consolation).

Fin de partie

La partie s'achève quand la dernière carte Butin est révélée. Répartissez-vous les jetons Récompense selon vos majorités dans chaque couleur et la majorité de symboles de plume, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

Sous les toits de Paris

L'extension **Sous les toits de Paris** comprend 7 cartes Combles, chacune placée sous son emplacement du plateau. Quand vous récupérez une carte Butin, vous pouvez récupérer la carte Comble se trouvant au-dessous et utiliser son pouvoir une fois dans la partie.

S. W.

ACRY 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 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.

VERT = jaune + 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

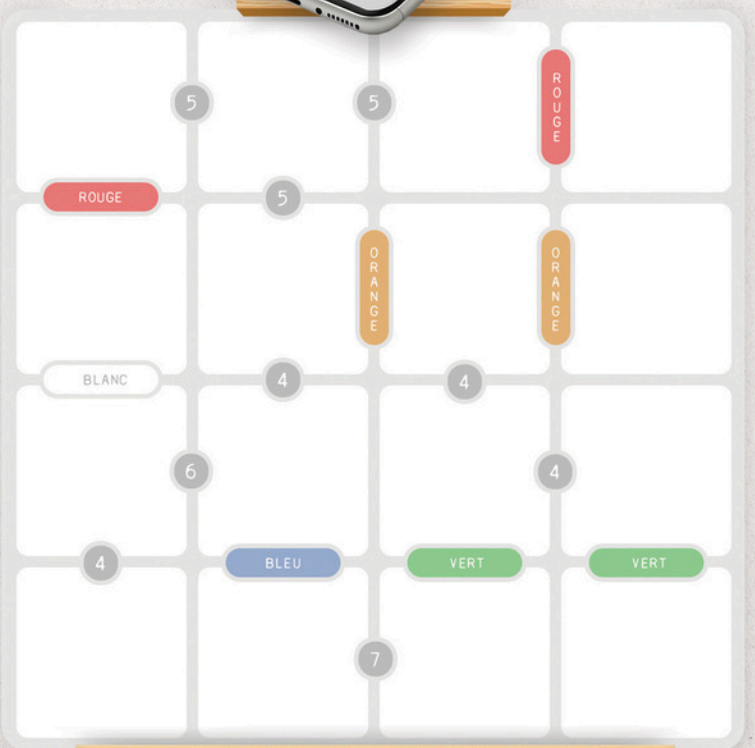
Télécharger dans l'App Store

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

- JAUNE = jaune + jaune
- JAUNE = blanc + jaune
- BLEU = bleu + bleu
- BLEU = blanc + bleu
- ROUGE = rouge + rouge
- ROUGE = blanc + rouge
- VIOLET = rouge + bleu
- ORANGE = jaune + rouge
- BLANC = blanc + blanc
- VERT = jaune + bleu



Un jeu créé par Léandre Proust

Remerciements à Yoann Levet - Ressources graphiques : Freepik

STAR WARS™ UNLIMITED

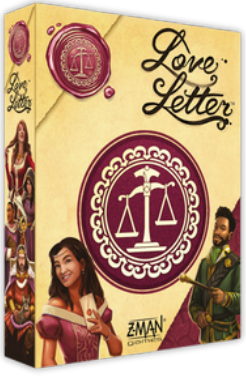
PASSAGE EN VITESSE LUMIÈRE

PRÊT AU DÉCOLLAGE

MENEZ LA BATAILLE SPATIALE !

© & ™ Lucasfilm Ltd.

STAR WARS
UNLIMITED
OFFICIAL ACCESSORIES
PASSAGE EN
VITESSE LUMIÈRE
CHOISISSEZ VOS
COULEURS FAVORITES
GAMEGENIC®
INGENIOUS SUPPLIES
© & ™ Lucasfilm Ltd.

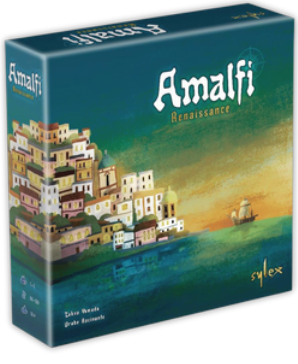


Love Letter

Dans Love Letter, chaque joueur tente de faire parvenir sa lettre d'amour à la princesse tout en empêchant ses adversaires d'en faire autant. Pour cela, il faudra user de ruse, de déduction et d'un peu de chance pour rester le dernier en lice… ou avoir la carte la plus influente à la fin de la manche.

Splendor

Dans Splendor, vous incarnez un marchand de la Renaissance cherchant à accroître sa richesse et son prestige en développant un réseau de commerce de pierres précieuses. Votre but est d'acquérir des mines, des moyens de transport et des artisans pour transformer des gemmes brutes en bijoux précieux, attirant ainsi l'attention de nobles influents et accumulant des points de prestige.

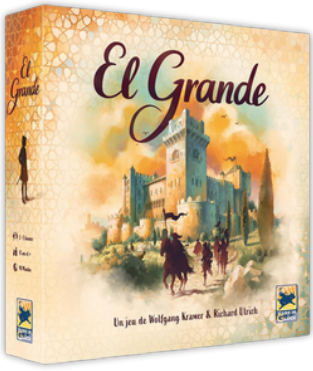


Amalfi : *Renaissance*

Dans Amalfi : Renaissance, vous incarnez un marchand de la ville d'Amalfi à l'époque de la Renaissance, une période où cette cité était un centre névralgique du commerce maritime en Méditerranée. Votre objectif est de développer votre flotte, établir des routes commerciales, acquérir des connaissances et augmenter votre prestige pour surpasser vos concurrents.

Pax Renaissance

Dans Pax Renaissance, vous incarnez un puissant banquier du XVe siècle, tirant les ficelles de la politique européenne. En finançant royaumes, républiques, croisades ou révoltes, vous influencez l'équilibre du continent. Votre objectif : imposer votre vision de l'avenir – impérial, religieux, commercial ou humaniste – en manipulant les événements à travers vos cartes et vos investissements stratégiques.

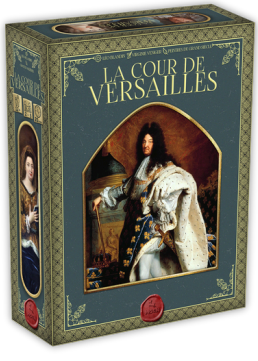


El Grande

Dans El Grande, les joueurs incarnent des nobles espagnols (les "Grandes") cherchant à étendre leur influence sur les différentes régions d'Espagne au XV^{e} siècle. À l'aide de leurs chevaliers (Caballeros), ils tentent de contrôler le maximum de territoires pour accumuler des points de prestige.

Assassin's Creed *Brotherhood of Venice*

Assassin's Creed: Brotherhood of Venice est un jeu coopératif narratif, qui vous plonge dans l'univers d'Assassin's Creed. Situé à Venise en 1509, il propose une campagne de 26 missions rejouables, où les joueurs incarnent une nouvelle cellule d'Assassins. Entre infiltration, combat et collecte d'équipement, vous rencontrerez des figures historiques et des personnages iconiques de la licence. Le jeu inclut plus de 140 figurines détaillées, un système d'alertes et de progression, et une immersion fidèle à l'esprit du jeu vidéo.



La Cour de Versailles

Dans La Cour de Versailles, vous incarnez un jeune noble venant d'arriver à la cour du Roi Louis XIV. Votre but est d'intégrer cette prestigieuse cour en élargissant votre cercle de relations avec des personnages influents. En neuf tours, vous devrez constituer un tableau de 3x3 cartes représentant vos relations, afin d'accumuler le plus de points d'influence et obtenir les faveurs du Roi Soleil.

Cartaventura : *Cosmologia*

En 1633, à Padoue en Italie, vous incarnez l'un des disciples de Galilée, célèbre scientifique accusé d'hérésie suite à la publication de son traité d'astronomie. Votre maître est sur le point d'être jugé à Rome par l'Inquisition. Votre mission est de parcourir l'Italie pour rassembler des preuves et convaincre les acteurs du procès de reconsidérer leur jugement. Vos choix détermineront le destin de Galilée et le vôtre.

Auteur(s)	Julien Griffon
Illustrateur(s)	Alice Piernet
Éditeur(s)	Oka Luda
Thème(s)	Cour de Marie-Antoinette
Mécanisme(s)	Objectifs, Collection
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Queen Marie-Antoinette**, vous êtes des courtisanes cherchant les faveurs de la reine, et jouant de l'influence des différentes factions pour vous faire remarquer.

Comment jouer ?

Commencez par dévoiler l'une des 10 cartes Exigence, qui indiquera comment marquer des points pendant cette partie, et accompagnez-la d'une carte Condition au hasard pour chaque faction (couleur). Tout le monde reçoit secrètement 4 cartes Complot et une cour personnelle visible de 3 cartes Personnage. Les personnages restants sont disposés face visible en trois colonnes au centre de la table (c'est la cour royale).

À votre tour, vous avez le choix entre deux actions : valider une carte Complot de votre main si sa condition est remplie par les cartes dans votre cour (par exemple posséder 3 cartes de la valeur indiquée, 2 cartes de chaque faction indiquée...), ou jouer une carte de votre cour. Pour cela, prenez l'une des cartes devant vous, placez-la en bas d'une colonne de la cour royale, et récupérez dans votre cour les deux cartes en haut de cette colonne.

Les cartes Personnage se répartissent en cinq factions, militaire (bleu), négociante (vert), cardinal (rouge), favorite (violet) et aristocrate (jaune), et la carte jouée déclenche généralement l'effet de sa faction indiquée par la carte Condition correspondante, pour une grande variété d'effets d'une partie à l'autre puisqu'outre la règle de scoring (l'exigence), le fonctionnement de chaque couleur diffère d'une partie à l'autre, les rendant plus ou moins désirables, rentables, voire taquins.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un atteint une quantité de points dépendant de la configuration ou qu'une colonne de la cour royale est vidée. Additionnez les points de la carte Exigence aux points déjà gagnés pendant la partie, et la personne avec le plus de points sera la courtisane favorite de Marie-Antoinette !

S. W.

Julien Griffon

Alice Piernet

10+

2-4

30 mn

Queen

Marie-Antoinette

" Un complot bien joué vaut toutes les faveurs. "

Stratégie - collection

AVRIL 2025

OKA LUDA

okaluda.fr

L'avis des Philiboyz

DOUBLE SEVEN

Nouveau arrivé dans la gamme initiée par Lucky Numbers, Double Seven en respecte la ligne éditoriale, un jeu simple d'accès, familial et intergénérationnel.

Inspiré du Rami, votre but sera de collectionner 7 animaux identiques pour réaliser un « Seven ». Dès qu'une personne obtient son deuxième « Seven » c'est la fin de la partie. Pour créer ses collections, on va devoir piocher nos tuiles au centre de la table. Ensuite, on pourra poser des collections d'animaux, ou les compléter. S'enchaîne alors une série d'actions pour optimiser son jeu. On peut défausser 2 tuiles faces visibles pour en piocher une autre, agrandir une famille et le plus rigolo, échanger une de nos séries d'animaux avec un autre joueur (si le nombre d'animaux est le même). On réalise alors un petit casse-tête, à chaque tour, pour poser un maximum de tuiles. On s'emballe lorsqu'on tombe sur les animaux que nous recherchions. On gagne également des bonus de pioche si l'on joue toutes nos tuiles ou si elles sont toutes différentes. Les tours s'enchaînent simplement et le feeling est bon.

Double Seven propose une expérience tranquille, avec de l'interaction douce. Il sera aussi chouette à parcourir en famille qu'entre amis. Le matériel est agréable à manipuler, les petites tuiles en résine y sont pour beaucoup.Plus épuré qu'un Rami, moins complexe aussi, Double Seven c'est le jeu idéal à partager.

Maxime

Échangez pour gagner !
DOUBLE SEVEN
Michael Schacht
Illustré par Christine Alcouffe
TiKi EDITIONS

Auteur(s)	G. Grard, M. Verdier
Illustrateur(s)	Miguel Coimbra
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Babylone, Jardins
Mécanisme(s)	Pose de tuiles
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 5

Après Sur les traces de Darwin, Grégory Grard (Zenith, Château Combo) retrouve Matthieu Verdier (Demeter) dans un jeu de placement de tuiles familial exploitant la hauteur des mythiques jardins suspendus de Babylone.

Comment jouer ?

À votre tour, placez l'un de vos jardiniers sur une case libre en bas d'une des trois colonnes de cartes et prenez une carte Jardin de cette colonne en payant le coût en outils indiqué sur sa ligne. Puis placez cette carte devant vous, adjacente à une carte déjà placée, le jardin final formant une pyramide avec 5 cartes à sa base et 3 à son sommet. Essayez de placer les cartes irriguées aux emplacements indiqués par la carte Irrigation reçue en début de partie, mais aussi de constituer des massifs fleuris de chaque couleur, de respecter l'étage des animaux, de créer des adjacences d'arbres de même essence, de satisfaire les exigences des personnages. Certaines cartes octroient également un bonus immédiat : tuile Premier joueur, pièces d'or et outils. Certaines cartes Jardin sont vides : à la fin de votre tour, vous pouvez acheter une tuile Embellissement contre des pièces d'or et la poser sur un jardin vide.

Enfin, vous pouvez valider l'un des 4 objectifs royaux (piochés aléatoirement parmi 10 lors de la mise en place) si vous possédez les éléments indiqués à un même étage (la tuile Premier joueur offrant une réduction d'un élément). C'est ensuite à la personne suivante de placer un jardinier, et quand tout le monde a placé trois jardiniers, récupérez-les et commencez une nouvelle manche.

Fin de partie

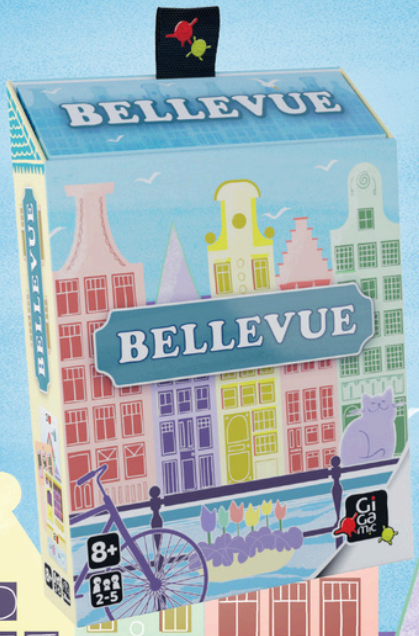
La partie s'achève après 4 manches. Comptez les points de votre irrigation, des massifs floraux, des arbres, des animaux, des personnages et des objectifs, et la personne qui en a le plus remporte la partie.

S. W.

Zach Hoekstra

Jason Gamber

BELLEVUE



Bellevue est un jeu de pose de cartes agréable dans lequel vous créez votre rue en construisant des maisons d'architecture flamande typique sur le canal d'Amsterdam.

8+

2-5

20min

LE BARON

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Franz Vohwinkel

Un jeu 6 qui prend !

2-10

30min

8+

Le Baron, un jeu «6 qui prend !», vous devez éviter les cartes avec les têtes de boeufs !
Le Baron, excentrique et très flexible, peut vous aider puisqu'il peut être placé dans n'importe quelle rangée.

Bonjour Grégory, pouvez-vous présenter Matthieu ?

Matthieu est développeur de jeux chez Sorry We Are French et auteur de jeu également, quand il bosse c'est rapide et efficace : il est capable d'abattre une grosse quantité de travail rapidement. En plus de sa capacité à théoriser des concepts de jeux, il a également une vision éditoriale très tôt dans la création d'un jeu.

Bonjour Matthieu, pouvez-vous présenter Grégory ?

Grégory est un auteur avec qui j'aime beaucoup travailler car nous sommes complémentaires : il est très créatif tout en priorisant la simplicité et la spontanéité. Il a toujours de bonnes idées de thématiques pour les jeux (Darwin, Les Jardins Suspendus de Babylone), ce qui nous permet de nous lancer plus facilement dans un nouveau projet.

Bonjour Joseph, pouvez-vous vous présenter ?

Joseph : Je suis chef de projet chez Gigamic depuis 6 ans et mon métier consiste à coordonner les différentes étapes de l'édition d'un jeu. Bosser avec Greg, Matthieu et Miguel a été un véritable plaisir, ils sont à l'écoute et d'une efficacité redoutable ! Une petite anecdote sur le développement, au tout début du proto, nous avions des dieux, des fontaines et des personnages pour constituer notre jardin. Mais les fontaines prêtaient à confusion avec le système d'irrigation lors des explications. Nous les avons alors changées pour des animaux et transformé les dieux en arbres, ce qui est bien plus jolie dans un jardin.

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Les Jardins Suspendus ?

Notre chef de projet chez Gigamic est Joseph Foussat, que nous avons dès le début considéré comme le 3ème auteur : il est venu avec sa propre philosophie de développement et l'a parfaitement intégrée au jeu. Au départ, le jeu était moins généreux (moins de pièces et moins de l'équivalent des futurs outils) et ses remarques ont permis au jeu d'être plus ouvert et moins frustrant. Il a également fortement contribué au mode solo, qui n'est pas vraiment notre spécialité.

Côté illustration, c'était une chouette nouvelle que de voir Miguel Coimbra s'occuper de notre jeu : il a réalisé les illustrations de pas mal de jeux mythiques (la gamme 7 Wonders, Small World, Cyclades…) et a également déjà collaboré sur un jeu de Matthieu (Federation chez Explor8). Le style retenu pour les Jardins Suspendus peut se rapprocher de Rapa Nui, quelque chose de coloré et plutôt accueillant.

Les jardins suspendus - Acte 1 : de l'idée au prototype

Le premier prototype, au nom de code Vivaldi est né suite à la fin du développement de Sur les traces de Darwin (également créé par nous deux) : nous avions envie de partir sur un nouveau jeu, légèrement plus stratégique. À la base, il s'agissait d'un jeu de draft pour 2 à 8 joueurs (pour se situer entre Sushi go et 7 Wonders en terme de proposition) avec la création d'un orchestre dans une structure pyramidale 5-4-3, forme qui est restée jusqu'au produit final même si le jeu n'a plus rien à voir.

Nous sommes partis sur 12 tours de jeu (tout comme Darwin) séquencés sur 2 manches, à l'époque on devait faire des groupes de violonistes, des duos de clarinettistes, les cuivres devaient être à un certain étage, les percussions proposaient des scorings uniques… C'était fluide mais cela manquait de profondeur, même s'il existait 8 orchestres différents ET recto-verso, ainsi qu'un système de majorité entre les joueurs qui a été très bien utilisé (on le découvrira après) dans l'extension Medals de 7 Wonders Architects.

L'aspect simultané du jeu était limitant en terme de game design, surtout par rapport à la proposition qu'on voulait offrir, et cela s'est justement avéré lorsque nous avons commencé à présenter le jeu à des éditeurs.

Les jardins suspendus - Acte 2 : du prototype à l'édition

Nous avons proposé le prototype à peu d'éditeurs (3 de mémoire) à Cannes en 2023 sous sa forme « draft ». Gigamic était intéressé par le jeu, mais il fallait en changer le thème (pour ne pas empiéter sur la gamme Sur les traces… de SWAF, éditeur qu'ils distribuent) et la mécanique de draft en faisait un jeu trop rapide (jeu en simultané) par rapport au format.

Nous avons réussi à changer de thème et de mécanique le même jour : la mécanique était désormais centrée sur des ouvriers que l'on posait en face des 3 rivières de cartes (comme actuellement) mais évoluaient du niveau 1 au niveau 4 (leur permettant de sélectionner une carte plus loin dans la rivière). Cependant, cela posait plusieurs soucis :

- Frustration de poser un niveau 4 et de sélectionner une carte proche de l'ouvrier.
- On obtenait des gains d'évolution alors que tous nos ouvriers étaient au maximum.
- Beaucoup de matériel car une dizaine d'ouvriers par joueur.

En discutant de ces points avec Joseph, nous sommes venus à la conclusion que le bonus d'évolution pouvait être remplacé par des outils qu'on dépense : on dépense désormais exactement ce qui est nécessaire pour sélectionner une carte !

Les jardins suspendus - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Joseph : une fois que le jeu est prêt pour la production, nous réceptionnons dans un premier temps ce que nous appelons des exemplaires de préproduction. Ils nous servent à vérifier la qualité du jeu et à préparer sa sortie.

Ces exemplaires sont répartis au sein de nos quatre services : commerce, export, communication et évènementiel. Ce qui nous permet de présenter le jeu en avant-première sur le début de l'année aux boutiques pour préparer leurs futures commandes ; à nos partenaires internationaux pour localiser le jeu dans différents pays ; à préparer les mises en avant (comme les Open Ze Bouate), et enfin, de faire découvrir le jeu au public lors de festivals comme le FIJ de Cannes.

Après Les Jardins Suspendus et Sur les Traces de Darwin, avez-vous d'autres co-créations en préparation ?

Correspondances, l'extension de Sur les Traces de Darwin, va sortir 2 semaines avant les Jardins Suspendus, on peut dire qu'on a une co-actualité très chargée ! Cependant, nous n'avons pas d'autres créations en préparation, pour plusieurs raisons :

- Nous avons créé 2 jeux ensemble en peu de temps, un peu dans le même style et nous souhaitons nous laisser du temps avant de retravailler ensemble, pour ne pas être redondants.
- Grégory préfère travailler ensemble physiquement et pas à distance, et même si nous sommes proches géographiquement, j'ai eu un bébé en 2022 et cela prend du temps, et j'ai donc privilégié la co-création à distance depuis cette date.

Bien sûr, nous avons aussi quelques co-créations parties à la poubelle, et nous n'excluons pas de retravailler ensemble dans le futur, mais pour le moment, chacun donne des retours à l'autre sur ses co-créations !

Quels conseils donneriez-vous à des auteurs souhaitant se lancer dans le co-autorat ?

Choisissez un partenaire dont la vision, les objectifs et la façon de travailler sont compatibles avec les vôtres. Communiquez dès le départ sur vos attentes, la répartition des tâches, la manière de gérer les désaccords. Ayez confiance en vos capacités tout en mettant votre égo de côté. Gardez une grande transparence : partagez les idées, les avancées, mais aussi les doutes. Soyez ouverts aux critiques constructives et sachez faire des compromis. Utilisez des outils de travail collaboratif (Drive commun, banque d'images, etc.) pour structurer le développement. Et surtout, amusez-vous ensemble : l'enthousiasme partagé est la meilleure énergie pour créer un bon jeu ! Enfin, formalisez votre entente (droits, partage des revenus, etc.), même entre amis, cela évite bien des malentendus.

Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant le développement des Jardins Suspendus.

Suite aux retours de Gigamic sur le jeu, Grégory est venu à la maison 2 jours pour travailler dessus … mais avait oublié le proto des 2 jeux que nous étions en train de créer, dont Les Jardins Suspendus (enfin Vivaldi…). Habitant à plus d'une heure l'un de l'autre, rebrousser chemin était contre-productif, ce qui nous a mis dans une situation où nous étions forcés de trouver une solution rapidement (nous avions toujours les fichiers sur ordinateur bien sûr) ! Nous avons trouvé un thème très rapidement et utilisé la mécanique de l'autre prototype et à la fin de la journée, Les Jardins Suspendus étaient nés. Nous avons pu progresser le lendemain et le tout a pris forme très rapidement pour le présenter le mois suivant à Gigamic.

Chers naturalistes, L'expédition reprend, de nouveaux animaux vous attendent !

Darwin.

SORRY WE ARE FRENCH

Un jeu de G.Grard et M.Verdier, illustré par M.Briand et D.Sitbon.

Disponible mai 2025
www.sorryweare.fr

2024 SPIEL DES JAHRES

AS D'OR JEU DE L'ANNÉE CANNES 2024 NOMMÉ

L'extension du jeu plébiscité «Sur les traces de Darwin».

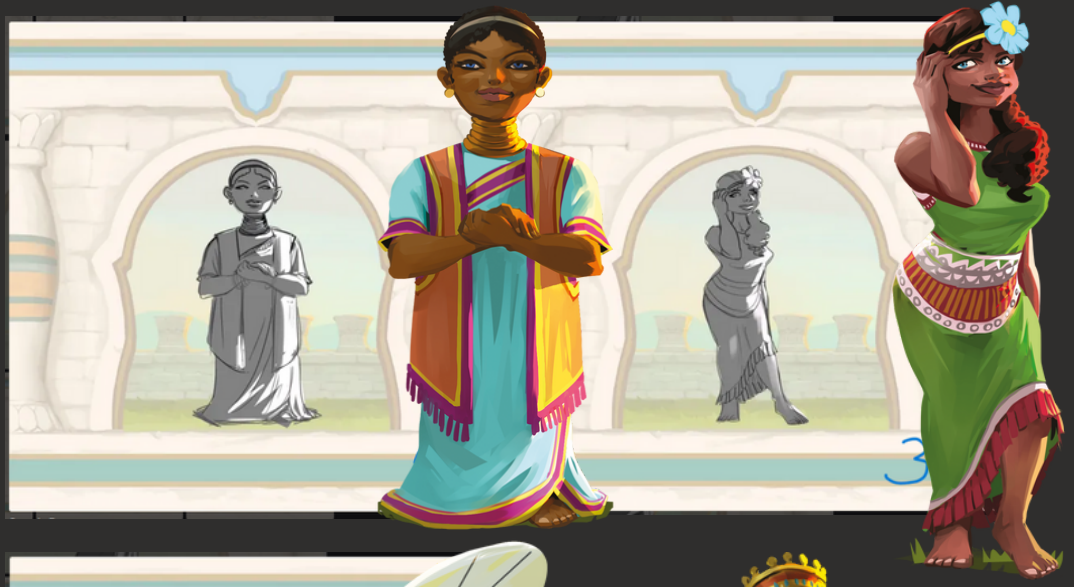
Bonjour Miguel, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu Les Jardins suspendus ?

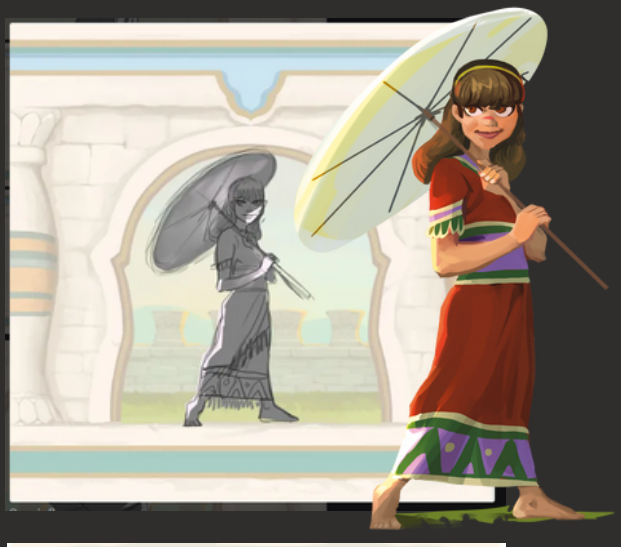
Bonjour, je m'appelle Miguel Coimbra, je suis illustrateur depuis une vingtaine d'années. J'ai commencé ma carrière dans le jeu vidéo en tant qu'artiste conceptuel et je me suis lancé en freelance ensuite. J'ai commencé dans le monde de la carte à jouer et, de fil en aiguille, j'ai illustré bon nombre de jeux de société. Il doit bien y en avoir plus d'une cinquantaine, je ne les compte plus vraiment ! Les plus connus sont sans doute 7 Wonders, Small World et Cyclades. Dans Les Jardins suspendus, je me suis occupé de réaliser toutes les illustrations, le design graphique général et l'iconographie du jeu ; j'ai également contribué à l'ergonomie visuelle/gameplay avec le chef de projet Joseph.

Pouvez-vous nous parler de vos sources d'inspiration, des contraintes rencontrées et de votre processus créatif pour l'illustration du jeu ?

Pour l'inspiration, je me suis fait un mood board de références historiques chopées à gauche à droite sur internet. L'idée n'était pas de faire quelque chose de trop réaliste et très collé à l'histoire mais plutôt quelque chose de fun avec un style plutôt familial, très lumineux. Joseph avec qui j'avais déjà travaillé sur Giants de Matagot voulait un visuel assez similaire, je me suis donc adapté avec ce style au projet.

Les contraintes de style étaient donc assez simples, il fallait des bonhommes « rigolos » sans tomber dans la caricature trop forte et des couleurs chaudes rappelant la Mésopotamie. Les autres contraintes étaient surtout ergonomiques et nous avons passé beaucoup de temps et d'échanges sur les tuiles principales qui constituent le ziggourat. Il fallait trouver un résultat à la fois lisible et ergonomique, le gameplay étant basé essentiellement sur les informations de symboles sur les tuiles, le tout en liant ces tuiles de façon joli pour que l'assemblage rende un résultat attrayant (un vrai petit casse-tête). Petite note à part, c'était la première fois que je travaillais avec un daltonien, c'est une contrainte à laquelle on pense rarement en tant qu'illustrateur et je ferai beaucoup plus attention à ce détail à l'avenir dans mes futurs jeux !





Les Jardins Suspendus

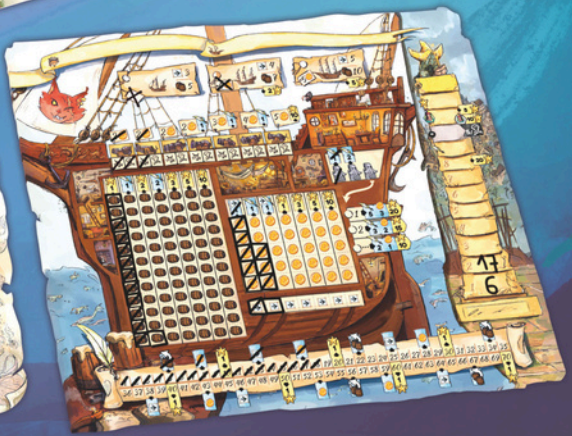
KICKSTARTER

Pledgez du **20 mai** au **3 juin**

Late pledge disponible

Rolling Seas

Explorez les mers infestées de monstres au gré des vents et bâtissez votre réputation !



Roll & Write
pour 1 à 6 joueurs

1 - 6 | 10+ | 45-60'

www.nutspublishing.com

NUTS! PUBLISHING

Auteur(s)	Hill, Pinchback, Riddle
Illustrateur(s)	Andrew Bosley
Éditeur(s)	Allplay
Thème(s)	Rivière, Animaux
Mécanisme(s)	Collection
Âge	8+
Durée	25'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans **River Valley Glassworks**, collectez les éclats de verre de la rivière, mais tenez compte de son cours, de l'obligation de remplir votre bourse et des formes des pierres afin d'aboutir à une verrerie plus imposantes que les autres créatures de la forêt.

Comment jouer ?

À votre tour, vous avez le choix entre deux actions.

Vous pouvez choisir 1 éclat de verre de votre bourse et placez-le sur la tuile Rivière affichant la forme correspondante, ou choisissez 2 éclats de verre de votre bourse pour les mettre sur la tuile Rivière de votre choix. Puis, choisissez 1 tuile Rivière adjacente et collectez tous ses éclats. Cela fait changer le cours de la rivière : prenez la tuile que vous avez vidée en amont de la rivière (à l'opposé de la grande tuile Lac) et faites glisser la rivière pour combler le vide, puis placez des éclats du sac sur la tuile Rivière. Les éclats collectés sont placés sur votre plateau Verrerie. En ignorant les formes, placez toute nouvelle couleur dans la colonne vide suivante de votre grille, et quand vous ajoutez un éclat d'une couleur déjà présente, placez-le au-dessus des autres dans la même colonne. Tout éclat qui ne peut pas être placé (colonne pleine ou 7 couleurs sur 9 déjà présentes dans la grille) est placé dans la zone de crue. Au lieu de prendre des éclats dans la rivière, vous pouvez choisir 4 éclats du lac et les mettre dans votre bourse (limitée à 5 éclats, tout éclat supplémentaire gagnant votre zone de crue), et remplissez le lac depuis le sac.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un atteint 17 éclats dans sa verrerie. Additionnez les points de chaque ligne selon son remplissage, et de vos deux colonnes les plus hautes, mais perdez 3 points par éclat dans la zone de crue.

Mode solo

Le mode solo vous oppose à l'adversaire de votre choix parmi cinq de difficulté croissante et au fonctionnement ainsi qu'au décompte différent.

S. W.

Auteur(s)	Akiyama Koryo, Kozu Yusei
Illustrateur(s)	Weberson Santiago
Éditeur(s)	Allplay
Thème(s)	Navigation
Mécanisme(s)	Plis, Coopération
Âge	11+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2

Dans **Sail**, remportez les plis sans communiquer avec votre partenaire de façon à avancer le bateau dans la bonne direction et à attaquer le kraken en évitant qu'il vous tire vers les abysses !

Comment jouer ?

Commencez par choisir un scénario, dont dépendra la longueur du plateau et donc la difficulté de la partie, et chacun choisit une carte Pirate au pouvoir spécial.

Au début d'une manche, vous avez 9 cartes en main et en donnez 1 à votre coéquipier.

Lors d'un tour (pli), chacun joue une carte en commençant par la personne ayant remporté le pli précédent, l'autre devant jouer une carte de la même couleur si possible. La carte de plus forte valeur de la couleur initiale remporte le pli. Si les symboles sur les cartes forment une combinaison valide, effectuez l'action correspondante : progression du bateau sur le plateau central d'une case vers la personne ayant remporté le pli, attaquez le kraken (en plaçant une carte sous le paquet Kraken), le kraken attaque le bateau (défaussez la première carte du paquet Kraken).

Si vous devez ainsi défausser la carte Kraken (initialement en bas du paquet Kraken), le kraken avance d'une case dans le sens horaire et vous remettez cette carte sous le paquet Kraken. Attention, le kraken attaque également le bateau si votre bateau arrive sur une case Tentacule du plateau ! Quand quelqu'un remporte son quatrième pli, la manche s'achève. Le kraken attaque le bateau autant de fois qu'indiqué sur sa piste (donc en ajoutant à la défausse des cartes de son paquet, généralement faibles). Mélangez le paquet Joueur, la défausse et la main pour constituer un nouveau paquet.

Fin de partie

Vous gagnez la partie en arrivant sur la case Arrivée, mais la perdez si vous n'êtes pas arrivés après 5 manches, si vous n'avez pas dépassé les tempêtes du plateau après les manches 2 et 4, s'il ne reste que la carte Kraken dans son paquet ou si le kraken a atteint la dernière case de sa piste ! Vous n'avez plus qu'à repartir à l'aventure, avec un scénario plus simple ou en essayant une combinaison de cartes Pirate différente !

S. W.

Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

BOARD GAME ARENA

Jouez à ce jeu maintenant

RIVER VALLEY GLASSWORKS

Dans River Valley Glassworks, vous incarnez l'un de ces pionniers qui fabrique du verre sur le marché des tuiles de la rivière. Pour ce faire, vous devez jouer une pièce de votre inventaire dans la rivière. Chaque tuile de rivière ne peut prendre qu'une forme spécifique, et vous devez la jouer dans un espace adjacent à l'endroit d'où vous voulez tirer le verre.

SAIL

Jouez à ce jeu maintenant

Sail est un jeu de plis coopératif pour 2 joueurs, où la communication est limitée. Coordonnez vos cartes en silence pour manœuvrer votre navire, déjouer les pièges de l'océan et échapper au redoutable Kraken !

GameLib Pocket

pour les bobos ludiques du quotidien.

Une cure de **64 jeux traditionnels et originaux**, adaptés pour toute la famille.

En vente libre. Sans ordonnance. Sans modération.

Pour votre santé jouez au moins 5 fois par semaine.
*Jeu non remboursé par la Sécu, mais hautement recommandé**

**La GameLib Pocket est indiquée dans le traitement de l'ennui passager, des trajets sans fin, des week-ends pluvieux et des réunions de famille trop longues. Présentée sous forme de boîte au format de poche, elle se glisse facilement dans un sac, une veste ou une boîte à gants, et s'utilise aussi bien à la maison qu'en déplacement. Ce remède ludique ne nécessite ni piles, ni connexion Internet, ni prise électrique, et s'administre dès que deux joueurs consentants sont disponibles. Parmi les effets secondaires fréquemment observés : esprit de compétition accru, crises de rire incontrôlées, envie irrépressible de rejouer, complicité intergénérationnelle spontanée et addiction aux règles simples et aux parties rapides. La Gamelib Pocket est contre-indiquée chez les rabat-joie chroniques et à utiliser avec précaution en présence de tricheurs professionnels. Elle se combine parfaitement avec les pique-niques, les trajets en train, les apéros et les soirées jeux improvisées. À conserver à portée de main en cas d'urgence ludique. Testée cliniquement sur des groupes de joueurs consentants. Aucun participant n'a souhaité quitter la table avant la fin de la cure.*

Paroles de Joueurs

Avec quel jeu avez-vous vécu **la partie la plus courte** ?

Zombicide : avec notre groupe de potes... 1ère ouverture de porte par le premier joueur... abomination... Bon allez les gars on peut le faire... 2ème pièce... fatty... et m*... on se replie, on cherche comment s'en sortir... mais on capitule quand le nécromancien sort à la 3ème pièce... Bon... on recommence le level ?

Louise Fortemaison Jondot

Test du jeu **Pierre, Papier, Morpion**. Les règles se lisent en 2 minutes, on démarre la partie. Je gagne toutes les manches de Pierre, feuille, ciseaux, je place tous mes pions sur le plateau central, la vie est belle... et je perds lamentablement parce que mon adversaire a eu les 3 couronnes sous les jetons cachés... défaite lamentable en moins de 5 minutes...

Olivier Jouault

Une partie de **Regicide**, pas de carreaux chez aucun des joueurs... Pas de possibilité donc de récupérer des cartes. Fin de la partie en quelques tours seulement.

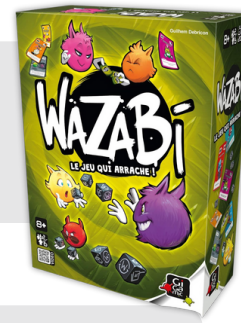
Rox C'tin

Pour ma part c'était **Exploding Kittens** à 3 joueurs. J'ai explosé, mis mon désamorceur... La personne après moi a explosé une minute après, a mis son désamorceur... 30 secondes plus tard j'ai de nouveau explosé... Fin de partie pour moi !

Mai Nina Nguyen

Clank! Catacombes : attaque sur attaque, on n'a même pas réussi à descendre dans les profondeurs !

Lilou Pilou Pilou



Wazabi : en un tour, j'ai donné 2 dés, puis j'ai pu mettre une carte pour rejouer, je pouvais encore donner 1 dé et jouer une carte à 1 wazabi : la carte qui supprime un dé. Résultat : plus de dé en un seul tour. Hyper rapide !

Claire Guillot

The Loop : à 2 joueurs et mon ami avait très envie d'y rejouer malgré le fait qu'il devait partir au max 45min plus tard... Je lui ai dit que c'était faisable si on jouait vite... Résultat 3 tours et des failles regroupées qui ont fait exploser 2 fois la même époque sur les 3 premiers coups du Dr Foo !!! Il est donc parti à l'heure et on a même eu le temps de débriefer cette partie épique en un sens !

Pierre-Luc Tainturier-Walker

J'ai installé **Time Capsules** pour jouer en solo. Plein de tokens, et ces jolies boules... Mes chats sont montés sur la table ! (J'ai écrit au SAV ensuite qui gentiment m'a envoyé des nouveau petits meeples d'astronautes)

Claudia Gomes

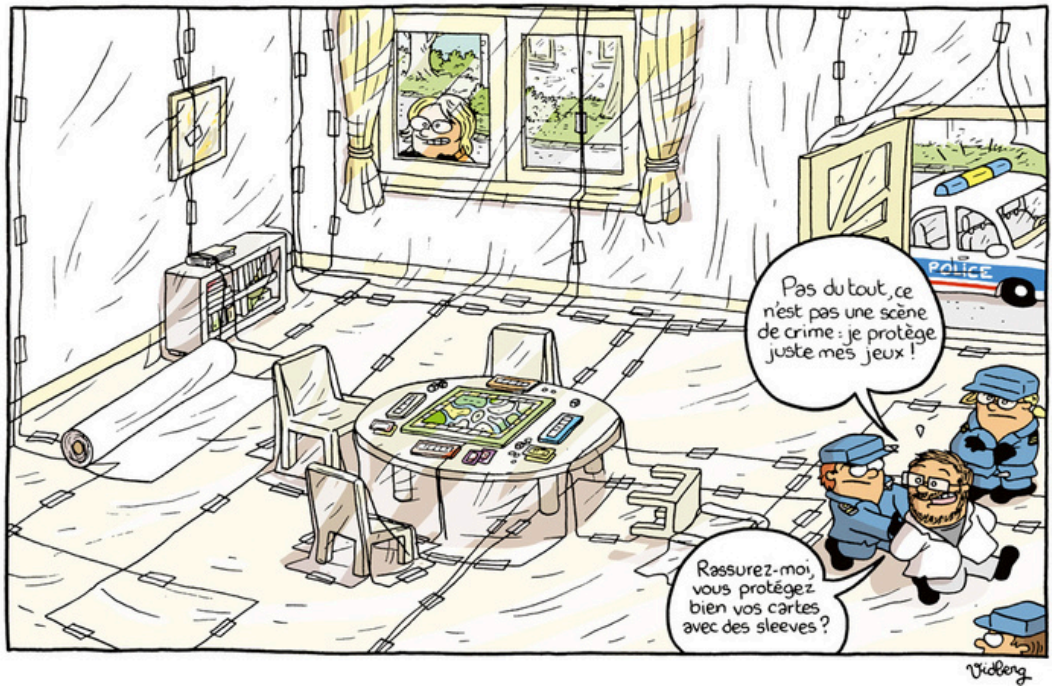
Similo : avec quelqu'un qui pointe directement le personnage qu'il ne faut pas ! Voilà c'est plié en quelques secondes !

Juju Meu Dre

Solution de la grille du jeu de démo ***Acrylogic****, page 25.*

L'œil de Martin

Martin Vidberg
www.martinvidberg.com



Welcome to Animal Crossing

DISPONIBLE EN BOUTIQUES

© Nintendo

Ryan Laukat

Sleeping Gods
DISTANT SKIES

AVION OU BATEAU ? CHOISISSEZ VOTRE MODE D'EXPLORATION !

Ryan Laukat

Sleeping Gods
PRIMEVAL PERIL

DISPONIBILITÉ :

DISTANT SKIES : **JUIN 2025**
PRIMEVAL PERIL : **SEPTEMBRE 2025**

Lucky Duck Games®