

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 56 - JUIN 2025



[kosmopoli:t]

Joyeux anniversaire !

[Kosmopoli:t] fête ses 5 ans

CEDO 63

Carnet d'auteurs & d'illustrateur

Léandre Proust, Johann Roussel, Bones

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

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.*





Sommaire du

PhiliMag
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°56

4

Top 10

*Top des ventes
avril 2025*

6

**Pixies
Flower Power**

Open Ze Bouate

8

[kosmopolit:]

*Joyeux
anniversaire !
Expo Photos*

12

Mythicals

*Open Ze Bouate
Avis de blogueur*

14

Verso

Open Ze Bouate

16

**Lebrat
Favre-Godal**

*Pile ou Face,
interview croisée*

18

**L'île des
Mookies**

Open Ze Bouate

20

Top Thème

*9 jeux pour un
tsunami de plaisir*

22

**Sea Salt & Paper
Extra Pepper**

Open Ze Bouate

24

**Happy
Mochi**

*Open Ze Bouate
Expo Photos*

28

Toy Battle

Open Ze Bouate

29

**De Clash Royale
à Toy Battle**

*Comment c'était
après ?*

30

**CODO
Berlin 63**

Open Ze Bouate

31

Acryliclog

Jeu de Démon

32

**CODO
Berlin 63**

Dossier Spécial

40

**De Stratego à
CODO Berlin 63**

*Comment c'était
après ?*

42

**La Bataille de
Versailles**

Open Ze Bouate

43

**Les As de
l'Adriatique**

*Sous les
projecteurs*

44

**L'Art de la
Boursicocotte**

Open Ze Bouate

46

**Ce Jeu est
une Tuerie**

Open Ze Bouate

47

**Toy Battle
Pixies**

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. Agent Avenue

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



#2. 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.



#3. Zénith

Zénith 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.



#4. 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 !



#5. Leaders

Créez une équipe de Champions uniques afin de vaincre le Leader adverse ! Pour gagner, placez deux de vos champions à côté du chef de votre adversaire pour le capturer, ou manœuvrez habilement pour encercler le chef de votre adversaire en ne laissant aucun espace vide adjacent.



#6. 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 !



#7. Toy Battle



Sur terre, en mer, dans les nuages et même dans l'espace, les batailles se multiplient chez les jouets : ils ont besoin de vous ! Manœuvrez vos troupes et utilisez astucieusement leurs effets pour prendre l'avantage sur votre adversaire. Votre mission? Capturer le quartier général ennemi ou remporter un maximum de médailles. Préparez-vous à un affrontement sans pitié !



#8. 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 !



#9. Civolution



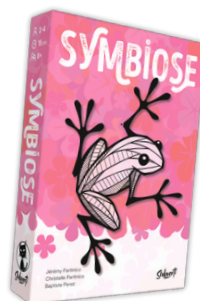
Civolution est un eurogame basé sur un système de sélection de dés et un arbre technologique. Les joueurs utilisent leurs dés et des cartes uniques pour activer des actions stratégiques, offrant de multiples chemins vers la victoire. Chaque partie ne révèle qu'une partie des nombreuses possibilités du jeu.

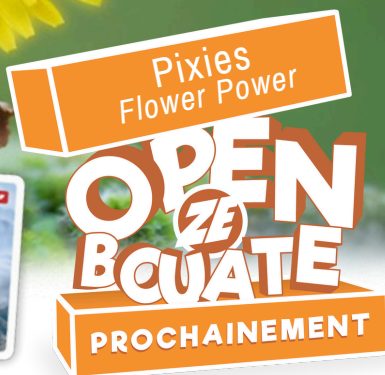
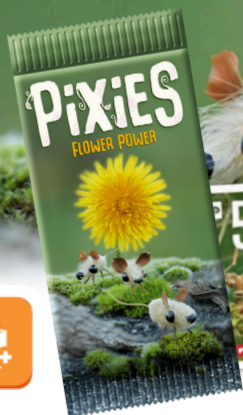


#10. Symbiose



Symbiose est un jeu de collection tactique et malin. Développez votre mare personnelle à partir de la rivière afin de créer le maximum de synergies entre vos différentes cartes et celles de vos voisins !





Auteur(s)	Johannes Goupy
Illustrateur(s)	Sylvain Trabut
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Nature
Mécanisme(s)	Collection, Placement
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 6

Flower Power est une extension ajoutant 14 cartes au jeu de placement **Pixies**, à mélanger aux autres, tout en permettant à une sixième personne de se joindre à vous. Avec ses cartes bicolores très fortes mais aux malus redoutables, et sa mise en avant des cartes face cachée, elle apporte un tout nouvel éclat au jeu de base.

Le jeu de base

Dans **Pixies**, au début de chaque tour, dévoilez une carte par personne, puis prenez une carte à tour de rôle en la plaçant dans votre grille 3x3 selon sa valeur (la carte 4 sur le quatrième emplacement, donc le premier emplacement de la deuxième ligne). Si son emplacement était déjà occupé par une carte face visible, retournez-la face cachée et la nouvelle carte

est placée dessus validée. Si son emplacement était déjà occupé par une carte validée, placez-la à la place face cachée sur n'importe quelle case libre (permettant de valider toute carte qui y sera placée ensuite). Quand quelqu'un remplit sa grille de 9 cartes, comptez votre score : vos cartes validées valent leurs points, et certaines cartes octroient des bonus selon les couleurs, en plus d'un bonus pour vos zones de couleur formées par vos adjacences. Puis toutes les cartes sont mélangées et vous commencez une nouvelle manche, le meilleur score après trois manches octroyant la victoire.

Flower Power

Toutes les cartes de l'extension **Flower Power** sont bicolores, ce qui serait un immense atout... si elles ne vous faisaient pas aussi perdre des points pour chaque carte d'une couleur donnée, vous incitant à bien choisir quelles cartes prendre, garder face visible ou recouvrir. D'autant que ce malus est aussi compensé par la valeur de ces cartes, et par la capacité de certaines à vous accorder des points pour vos cartes face cachée. Or **Flower Power** inclut également une nouvelle règle, conférant 5 points par carte face cachée non recouverte, une valorisation des cartes face cachée qui va tout changer à votre manière d'appréhender **Pixies** !

S. W.



RETROUVEZ LES MEILLEURS JEUX D'AMBIANCE CHEZ

tribuo



✦ 2 POMMES 3 PAINS • PAQUET DE CHIPS • PATATA ✦



Le PhiliMag a 5 ans !

À l'occasion de notre 5^e anniversaire, nous avons eu envie de prendre des nouvelles des jeux que nous avons mis à l'honneur depuis nos débuts. C'est l'objectif de notre nouvelle rubrique : **Joyeux anniversaire !** Et pour ouvrir le bal, quoi de plus symbolique que de revenir sur le jeu qui a fait la une de notre tout premier numéro en juin 2020 : **[kosmopoli:t] !**

Bonjour Florent, comment a évolué [kosmopoli:t] depuis sa sortie il y a 5 ans ?

Nous approchons les 100 000 exemplaires vendus, dont 90 % en France ! Le jeu est en effet difficile à localiser car il demande un gros travail d'adaptation. Seuls les Allemands chez Huch et les Japonais chez Sugorukuya ont eu ce courage !

Je rappelle que depuis le début et pour l'ensemble de nos jeux, nous fabriquons exclusivement en France (et même désormais en Auvergne-Rhône-Alpes !), et pour être cohérents, nous n'exportons pas nos jeux. Il faut donc que les jeux localisés soient fabriqués de façon éco-friendly dans la région dans laquelle ils sont vendus. Et par éthique, on ne vend pas non plus à Amazon, qui représente en moyenne 14 % du chiffre d'affaires d'un jeu normalement. Donc on peut imaginer que sans nos 1000 contraintes qu'on aime d'amour, on en aurait vendu beaucoup plus !

L'appli est régulièrement mise à jour, et un gros cadeau a été fait à l'ensemble des possesseurs du jeu en leur offrant une extension gratuite : Service continu ! C'est un nouveau mode de jeu bien plus challenge, qui ne demande aucun matériel en plus et simplement l'option qui s'est automatiquement mise à jour sur leur appli !

On a également sorti une triple et très riche extension physique : Deuxième service. Elle comprend 3 modules : Petits chefs (pour jouer avec les enfants), Grands chefs (pour que les cuistots interagissent plus !) et Boissons comprises (là on chamboule tout...). Et 40 nouvelles langues, portant le total à 100 langues, toujours de locuteurs natifs. Bravo les linguistes pour ce travail phénoménal réalisé à travers le monde !

Vous aviez conçu le jeu avec des linguistes : quels souvenirs gardez-vous de cette collaboration ?

Le meilleur du monde ! Que ce soit pour moi, Julien Prothière (mon co-auteur) ou Stéphane Escapa (l'illustrateur), cette aventure a été extraordinaire. On a passé presque quatre ans à développer ce jeu main dans la main avec des linguistes et un développeur, dans un esprit d'équipe fou. Des amitiés en sont ressorties. Pour vous dire le niveau de cohésion du groupe, bien que nombreux : le seul moment où j'ai imposé une décision, ça a été pour qu'un personnage s'appelle le maître d'hôtel et pas le chef de salle (et de toute façon c'est moi qui avais raison parce qu'il s'appelle comme ça !).



Les moyens qui ont été mis en place pour que nous arrivions à construire le jeu que nous voulions, pour que la science qu'il contient soit aussi riche, ont été à la hauteur de l'enjeu !

Plein d'anecdotes et de moments de joie ou de frayeurs ont ponctué ces quatre années, alors je retiendrai qu'il est possible de réaliser un tel projet à partir du moment où tout le monde en a la même envie.

Depuis on revoit régulièrement les linguistes du labo, on a fait des événements ensemble, mais tellement pas assez...

Et nous en sommes ressortis tellement enrichis. Je parle encore pour mes copains, mais je sais qu'on a vécu sans doute la plus incroyable des aventures ludiques qui puisse exister, et à tous les niveaux, avant, pendant et après.

Depuis sa sortie, quels ont été les moments les plus marquants dans la vie du jeu ?

Il y en a eu plein ! À commencer par le lancement du jeu lors d'une soirée spéciale dans le plus bel amphithéâtre de l'Université de Lyon, en présence des représentants des partenaires, dont la présidente de l'Université, le CNRS, les linguistes naturellement...

Puis un mois après : Cannes. La folie. [kosmopolit] a fini premier au buzzomètre de Trictrac, des files continues de joueurs pour jouer et se faire dédicacer leur jeu, toute l'équipe des linguistes présente pour animer le jeu et au-delà... Et Matthieu d'Eppenoux qui nous remet un Cocktail d'Or (oui, [kosmopolit] est le seul jeu non-édité par Cocktail Games ayant eu cet honneur !).

Puis un mois après un certain COVID, mais qui n'a pas empêché de jouer à distance ! Mais qui a mis du plomb dans l'aile des volontés d'animations et de sensibilisation par le jeu. Néanmoins plein d'événements mis en place par les linguistes lors de fêtes de la science, un super projet avec un lycée multiculturel, avec un lycée hôtelier, en milieu carcéral...

Ensuite c'est devenu un long-seller, avec des jolies histoires par dizaines. Je n'en cite qu'une qui m'a (nous a) particulièrement touché. Je reçois un mail d'une personne me disant qu'il y a 9 mois, elle et son mari avaient passé la soirée à jouer à [kosmopolit] avec un autre couple, dont la dame était enceinte. Et qu'ils avaient ri comme jamais autour d'un jeu. Dans la nuit qui a suivi, ladite personne gestante a senti que c'était le moment et a accouché. Depuis, pour eux quatre, ce bébé est un bébé [kosmopolit] !

Plus scientifiquement, j'aime le côté patrimonial qu'a ce jeu, sans qu'on s'en rende compte. Une des langues du jeu, le Negidal, sujet d'études d'une des linguistes du labo Dynamique du Langage avec qui nous avons travaillé, n'était alors parlé que par 7 locuteurs dans le monde. Donc une des langues les moins parlées du monde ! Depuis que le jeu est paru, tous les jours, des centaines de personnes parlent et écoutent du Negidal ! Cette idée me satisfait tout particulièrement !

Comment voyez-vous l'avenir de [kosmopolit] dans 5 ans ?

J'espère qu'on en vendra toujours et qu'on continuera à recevoir des mots aussi fous. J'espère que le jeu continuera à toucher les joueurs, et qu'il sera toujours dans les esprits.

Plus philosophiquement, entre ce qu'est devenu le monde du jeu entre 2020 et aujourd'hui, que l'on voit suivre parfaitement la direction que prend le monde en général, je ne suis pas sûr de plus aimer ce qu'il sera en 2030. Alors ce que j'espère et ce à quoi je vais m'attacher de plus en plus, c'est que le sens que nous avons mis dans [kosmopolit] soit toujours notre leitmotiv et touche encore plus les joueurs en 2030. J'espère que le sens et la poésie garderont de l'espace dans un monde de mercantilisation et d'immédiateté.





DESIGNED BY CYRIL DEMAEGD

Plongez dans
l'univers poétique
d'Unlock!

NOUVEAU
SCÉNARIO

LEVEL



Scénario **Lauranne Boivin and Germain Winzenschark**
Artwork **Crocotame**



Auteur(s)	Alexis Allard, Joan Dufour
Illustrateur(s)	Marina Coudray
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Esprits, Éléments
Mécanisme(s)	Défausse
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

Dans **Mythicals**, domptez la magie des éléments en défaussant des séquences de cartes, mais attention, chaque séquence ne pourra rapporter de points qu'une seule fois, alors allez-vous jouer la sûreté en défaussant peu de cartes pour obtenir les tuiles Maîtrise les plus faibles, ou prendrez-vous le risque d'attendre pour collecter de grandes suites à défausser pour les tuiles les plus fortes ? Et comment éviter de donner à votre adversaire des cartes trop intéressantes ? Apprivoiser les Mythicals exigera réflexion et témérité !

Comment jouer ?

À votre tour, vous avez le choix entre deux actions : piocher trois cartes, prendre celles d'une même couleur et placer les autres dans la réserve sous le plateau dans les colonnes correspondant à leur couleur ; ou prendre toutes les cartes de la réserve d'une même couleur. Les cartes récupérées sont ajoutées face visible devant vous dans votre collection,

mais si vous avez deux cartes de même couleur et même valeur, vous devez donner l'une des deux à votre adversaire. Ensuite, mais une seule fois par tour, vous pouvez prendre une tuile Maîtrise si elle est encore disponible en défaussant les cartes demandées. Pour chaque couleur, une tuile Maîtrise récompense une suite de 2, 3, 4 ou 5 cartes – et bien sûr, plus vous défaussez de cartes, plus la tuile vaut de points. En outre, une tuile Maîtrise récompense la première personne qui défausse une suite de 5 cartes et le joker d'une même couleur de votre choix. Enfin, trois tuiles Maîtrise peuvent être obtenues en défaussant deux, trois ou quatre cartes de même valeur mais de couleurs différentes. Après avoir pris une tuile, vous pouvez renforcer une tuile encore disponible en plaçant dessus un ou deux pions Bonus, ce qui augmente sa valeur d'autant de points pour la première personne qui la récupérera, ou vous pouvez verrouiller une tuile sans pion Bonus, l'empêchant d'en accueillir pour le reste de la partie.

Fin de partie

La partie s'achève quand la carte Jour apparaît dans la pioche, vers le fond du paquet. La personne avec le meilleur score, obtenu par l'addition des tuiles Maîtrise et des pions Bonus, remporte la partie !

S. W.





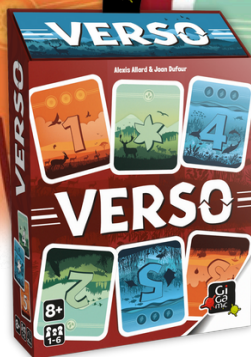
Mythicals agrandit la longue famille des jeux à deux joueurs, autrement dit des jeux de duel. Jeu de collection et tactique, Mythicals se révèle bien plus fin qu'il peut y paraître au premier regard.

Dans Mythicals, il faut être malin et faire très attention aux cartes déjà utilisées. Le nombre de cartes dans chaque couleur et les mains des joueurs sont visibles, aucune surprise ! Une bonne mémoire est nécessaire pour se souvenir des cartes utilisées et ainsi cesser de les attendre inutilement pour compléter une collection ou une suite. Avec ces indications bien en tête, il est possible de choisir ses tuiles maitrises avec plus de finesse quitte, parfois, à viser moins haut mais à assurer ses gains. Remporter une tuile maitrise permet aussi soit d'augmenter la valeur d'une tuile visée pour un prochain tour (attention à ne pas se la faire prendre avant par votre adversaire) soit de la bloquer pour empêcher l'adversaire de la renforcer.



Autant d'aspects à ne pas négliger et qui peuvent nécessiter quelques parties avant d'être parfaitement maîtrisés. Avec des parties rapides (attention à ne pas se laisser surprendre !) et un travail éditorial soigné pour proposer un rangement parfaitement adapté à une mise en place rapide : simple et efficace, il est facile d'enchaîner les parties pour essayer de se venger d'une défaite cruelle. Côté thème, Mythicals est un jeu abstrait : le thème s'oublie très vite et n'apporte rien, si ce n'est une jolie direction artistique pleine de rêves et d'étoiles. Mythicals est un « petit » jeu de collection de cartes, avec quelques interactions indirectes, qui fera travailler votre mémoire pour optimiser vos choix tout au long de la partie. Une petite boîte pour un concentré de plaisirs !





Auteur(s)	Alexis Allard, Joan Dufour
Illustrateur(s)	Zongoh
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Panorama, Nature
Mécanisme(s)	Collection
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 6

Dans **Verso**, tentez de constituer des séries de cartes en sachant quand prendre des risques : retourner cette carte garantira-t-il la valeur parfaite ou vous fera-t-il perdre une carte ? Vaut-il mieux valider cette petite série ou attendre d'en valider une bien plus intéressante au risque qu'elle soit perturbée par vos adversaires ?

Comment jouer ?

À votre tour, vous avez le choix de piocher la première carte de la pile centrale ou de valider une série de cartes.

Chaque carte est recto-verso : quand vous prenez une carte de la pile, vous en voyez donc le recto, et vous pouvez décider de la retourner sur son verso, que vous devrez alors conserver. Vous savez néanmoins que le verso est de l'une des deux autres couleurs, est d'une valeur supérieure ou inférieure de 1 exactement, et vaut 1 ou 3 points de victoire selon que le recto en vaut 3 ou 1. Notez que si vous récupérez ainsi une carte que vous aviez déjà, défaussez-la immédiatement. Pour valider une série de cartes, vous devez posséder 2 à 6 cartes d'une même couleur et de valeurs consécutives.

Marquez les points de victoire indiqués sur toutes les cartes de la série et défaussez-en les 2 cartes de plus forte valeur, mais en conservant les autres. Ainsi, valider une série de 6 cartes peut vous permettre au tour suivant de valider une série de 4 cartes, puis une série de 2 cartes par exemple. En outre, vos adversaires retournent leur carte la plus forte de la même couleur, et la défaussent en cas de doublon, ce qui peut être une manière de casser des séries adverses. Enfin, si à tout moment vous avez au moins 3 cartes de chaque couleur, vous gagnez 7 points, que vous pourrez regagner à chaque fois que vous casserez et reconstituerez ce « carré ».

Fin de partie

La partie s'achève quand la pioche centrale est vide. Vous pouvez valider une dernière série, puis la personne avec le plus de points remporte la partie.

Mode solo

La seule différence du mode solo est qu'après chaque tour, vous retournez la première carte de la pioche, et si la valeur de son verso est supérieure à son recto, vous retournez votre carte de la plus forte valeur dans la même couleur.



★ ★
 DÉCOUVREZ
NOS NOUVEAUX JEUX ! ★
★ 2 WIN • LINKX • FIFTY FRUITY ★





Bonjour Corentin, pouvez-vous présenter Jonathan en quelques phrases ?

Jonathan c'est un rencontre professionnelle, par le biais de Julien Prothière, qui, au fil du temps et des projets est devenue une rencontre amicale. On peut se dire à peu près tout sans tabou et professionnellement on a souvent les mêmes envies et les mêmes objectifs. Ce qui ne nous empêche pas de nous crêper le chignon quand on pense que l'autre a tort !

Comment décririez-vous le jeu Polynimaux en une phrase ?

Polynimaux c'est le plaisir enfantin d'utiliser des pochoirs, associé à la satisfaction de placer correctement un polyomino pour marquer un maximum de points. Avec ce jeu on espère laisser une trace (vous l'avez ?).

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

Sur nos projets, c'est le plus souvent Jonathan qui arrive avec l'idée forte. Il s'agit régulièrement d'une idée qu'il pioche dans son enfance ou dans ses passions. Ce sont des idées qui peuvent parfois paraître trop simples, mais qui finalement ont toujours un fort potentiel, surtout pour les enfants. Pour Polynimaux ça a encore été le cas puisqu'un jour il est venu me voir, brandissant un pochoir mal découpé dans un polyonimo en papier et me disant avec force et conviction « On peut faire un truc avec ça ! ».

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

J'ai une affection particulière pour **Magic School** (Djeco) que j'ai beaucoup joué avec mes enfants lors du confinement. Une mécanique très simple, épurée, avec seulement 32 cartes qui donne des émotions vraiment cool aux enfants et à leurs parents. Un petit mot aussi pour Dragon Deck (Djeco aussi) que je n'ai pas encore pu jouer mais qui me fait envie !



LOKI



Comment décririez-vous le jeu Polynimaux en une phrase ?

Un souvenir d'enfance (à dessiner avec les réglettes) transformé en jeu pour toute la famille.

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

Corentin de manière générale c'est celui qui me botte les fesses, c'est celui qui me dit que c'est pas encore fini, qu'on doit encore faire mieux. Sur ce jeu, c'est celui qui a vu tout de suite l'intérêt ludique de mes empreintes mal découpées dans des tuiles en carton.

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

Oulala, il y en a plusieurs, et dernièrement il a fait très fort. J'hésite entre deux, Pile je dirais Trek 12 Amazonie, Face Solstis.

Face : **Solstis** c'est un petit jeu comme j'aime, tu l'amènes partout, il peut plaire à tout type de joueur. Ne vous fiez pas à son côté chill, il faut savoir bloquer l'autre. J'ai même craqué, j'ai acheté les tapis (suis-je aussi un fanboy ?).

Bonjour Jonathan, pouvez-vous présenter Corentin en quelques phrases ?

Corentin Lebrat dans la vie de tous les jours c'est : un jongleur, un futur ukuléliste, un fanboy de Nintendo. C'est aussi un copain avec qui j'aime regarder les matchs de ligue des champions. Et le plus important à mes yeux : un super Papa. Corentin Lebrat dans le milieu du jeu c'est : un auteur éclectique, des petits Pandas et des succès comme Fou fou fou, Solstis et bien sûr Faraway.





Auteur(s)	Florian Sirieix
Illustrateur(s)	Seppyo
Éditeur(s)	Scorpion Masqué
Thème(s)	Animaux
Mécanisme(s)	Mémoire, Collection, Majorité
Âge	4+
Durée	10'
Nombre de joueurs	2

Bienvenue sur une île si secrète qu'elle n'apparaît sur aucune carte ! Habitée par les adorables Mookies, cette île regorge de créatures légendaires... mais attention, une Araignée jalouse rôde dans l'ombre. **L'île des Mookies** est un jeu de collection et de majorité, où il faudra faire preuve d'intuition et de tactique pour devenir l'ami préféré des Mookies.

Comment jouer ?

Au centre de la table, les joueurs placent deux piles de cartes mélangées. Chaque carte possède un recto et un verso, qui peuvent représenter un Mookie, un Mookie Légendaire ou une Araignée. À son tour, un joueur prend la carte du dessus de l'une des deux piles, regarde ses deux faces, puis choisit celle qu'il souhaite ajouter à une Collection. Si la face choisie montre un Mookie, il la place face visible au sommet de sa propre Collection, posée devant lui. S'il s'agit d'une Araignée, il doit la placer sur la Collection de son adversaire. La Collection d'un joueur correspond à la pile de cartes qu'il accumule au fil de la partie.

Certains Mookies sont Légendaires, reconnaissables à leur brillance : ils valent pour deux Mookies de leur famille lors du décompte final. Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'une des deux piles centrales soit entièrement vidée.

Fin de partie

Chaque joueur trie sa Collection par famille de Mookies. Pour chaque famille, le joueur qui en possède le plus remporte le Trophée correspondant. Chaque Trophée rapporte entre deux et cinq points. En cas d'égalité, le Trophée n'est attribué à personne.

Le joueur ayant le plus d'Araignées dans sa Collection doit rendre un Trophée de son choix.

Enfin, chacun additionne les étoiles figurant sur les Trophées qu'il a conservés. Le joueur ayant le total le plus élevé remporte la partie.

Pour aller plus loin

Dans la boîte de jeu, les joueurs pourront retrouver l'affiche des Mookies et s'amuser à leur donner un nom.



JONATHAN FAVRE-GODAL ET CORENTIN LEBRAT
PAULINE BERDAL

KiKiCri?

GROIN



CRÔA



**FAITES PREUVE
D'ATTENTION POUR
TROUVER QUEL ANIMAL
FAIT LE PLUS DE BAZAR !**



**LE FERMIER MIME
LES ANIMAUX,
LES NOMME OU
IMITE LEURS CRIS.**

**LES AUTRES JOUEURS
REPÈRENT LES ANIMAUX
PRÉSENTS LE PLUS DE FOIS
DANS LA GRANGE**



MIAOU



ON AIME :

- Un jeu rigolo : imitation et mime des animaux
- Un juste équilibre entre l'attention et la rapidité





Octocube

Dans Octocube, incarnez une pieuvre cubique qui roule de pile en pile pour collecter des objets aimantés. Choisissez vos prises avec soin pour maximiser vos points et gêner vos adversaires. Marquez des points en cours de partie en vidant les faces de votre cube, puis gagnez des majorités en fin de partie pour améliorer votre score.



Naéco

Naéco est un jeu tactique qui vous plonge dans les profondeurs océaniques à la découverte d'espèces étonnantes. Grâce à un système d'objectifs variables, chaque partie est unique. Pour gagner, il faudra équilibrer votre exploration, faire progresser vos recherches et cibler les bonnes espèces. Développé avec Sea Shepherd France, le jeu inclut aussi un livret scientifique pour enrichir vos connaissances.



Littoral

Littoral est un jeu de stop ou encore où vous créez votre propre bord de mer en empilant les éléments que l'océan vous envoie. À chaque tour, piochez un jeton en bois, choisissez une face, appliquez son effet, et décidez si vous continuez ou si vous sécurisez votre récolte. Le joueur avec la pile la plus haute l'emporte. Un jeu simple, malin et transportable, parfait pour les vacances !



Fish'n'Flip

Fish'n'Flip est un jeu coopératif où les joueurs unissent leurs forces pour libérer des animaux marins pris dans des filets de pêche. Grâce à des cartes Action et des capacités spéciales, créez des enchaînements astucieux et discutez pour optimiser chaque coup. Coordination et esprit d'équipe seront indispensables pour réussir à sauver un maximum d'espèces avant la fin de la partie !





Kelp

Kelp est un jeu asymétrique pour deux joueurs, proposant de plonger dans le monde naturel des requins-pyjama et des pieuvres communes, dans une forêt d'algues d'Afrique du Sud. Le jeu est un savant mélange de deck-building et de bag-building, ainsi que de cache-cache, de bluff et de manipulation.



La Marche Du Crabe

La Marche du Crabe est un jeu de déduction coopératif à communication restreinte, où vous incarnez des crabes condamnés à marcher en ligne droite. Fouillez la plage pour libérer vos amis, évitez les pièges... sans jamais parler ! Inspiré de la BD et du court-métrage La Révolution des Crabes, le jeu propose aussi un mode aventure scénarisé.



Into The Blue

Into the Blue est un jeu de prise de risque et de majorité où vous incarnez des plongeurs en quête de trésors sous-marins. Explorez les profondeurs, marquez votre territoire et tentez de remonter les plus belles richesses avant vos adversaires !



Fish'N'Chips

Dans Fish'N'Chips, les goélands et les pélicans se lancent dans une bataille de palets pour prouver qui sont les meilleurs pêcheurs de la plage ! Balancez vos jetons avec adresse, visez les poissons juteux, poussez vos adversaires hors-jeu... et que le plus malin des volatiles l'emporte !



Cric Crac Kroc

Cric Crac Kroc est un jeu de cartes rapide, dans lequel vous devrez récupérer des plats mais attention, car vous ne serez pas le seul requin à convoiter ce délicieux repas !





Sea Salt & Paper
Extra Pepper

OPEN
BOUATE

PROCHAINEMENT

Auteur(s) Bruno Cathala, Théo Rivière

Illustrateur(s) Anicé Claudéon

Éditeur(s) Bombyx

Thème(s) Mer, Origami

Mécanisme(s) Collection

Âge 8+

Durée 30'

Nombre de joueurs 2 - 4

Extra Pepper est la seconde extension du jeu de cartes **Sea Salt & Paper** où, dans un magnifique univers marin en origamis, vous tentiez de déterminer quand vous aviez plus de points que vos adversaires. Ces 12 nouvelles cartes ajoutent des événements aux règles habituelles pour renouveler et épicer vos parties !

Le jeu de base

Dans **Sea Salt & Paper**, vous deviez à votre tour récupérer une carte (au sommet d'une défausse ou de la pioche), éventuellement jouer deux cartes identiques pour en déclencher l'effet, puis vous pouviez décider de mettre fin à la manche de deux manières. Soit en disant Stop, imposant à tout le monde de révéler sa main pour en additionner les points, différents selon chaque type de carte. Soit en laissant aux autres un tour supplémentaire. Si vous obtenez un score supérieur ou égal à celui de vos adversaires, vous gagnez 1 point de plus par carte de la couleur la plus représentée dans votre main, et les autres ne marquent que ce bonus couleur, pas la somme de leurs cartes. Néanmoins, si vous ratez votre pari, c'est vous qui ne marquez que votre score

de couleur. Et vous remportez la partie aussitôt que vous avez collecté quatre sirènes ou atteint un certain score à la fin d'une manche.

Extra Pepper

Désormais, dévoilez une carte événement au début de chaque manche et appliquez sa règle spéciale : il pourra s'agir de modifier le score de certaines cartes, de modifier les effets des duos de cartes, de modifier une règle ou d'ajouter une nouvelle règle. Par exemple, chaque coquillage peut valoir 2 points, on peut gagner avec 3 sirènes, prenez dans votre main une carte d'une défausse si les deux sont de la même couleur à la fin d'un tour, vous pouvez poser un coquillage devant vous en renonçant à ses points pour vous protéger des attaques... Quand la manche s'achève, la carte revient à la personne qui l'a remportée ou perdue (selon ce qui est indiqué dessus) et son effet s'applique désormais uniquement à son propriétaire tant qu'il est la personne avec le plus ou le moins de points, et dans la limite d'une carte événement par personne !

S. W.



Les Châteaux de Sable de Bourgogne

Inclus :
une **règle avancée**
palpitante et une
extension pour les
joueurs aguerris.



La Reine Crabe vient visiter la Bourgogne !

Décorez votre village pour votre spectaculaire Fête de la Plage. Trouvez les bonnes décorations sous les châteaux de sable et décorez vos échoppes. Une fois décorées, les animaux de la suite royale pourront s'y installer ! Mais encore faut-il les trouver ...

À vous de jouer !



Cherchez des décorations sous les châteaux de sable ...



... transportez les décorations à l'aide de votre chariot ...



... trouvez les animaux de la suite royale ...



... et rejoignez la Fête de la Plage de la Reine Crabe !



Ravensburger



Auteur(s)	J. Benvenuto, R. Galonnier
Illustrateur(s)	Amélie Maréchal
Éditeur(s)	Zygomatic
Thème(s)	Mochis
Mécanisme(s)	Défausse
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 6

Heureusement, vous pourriez à la place jouer un Happy Mochi, formé par deux cartes de même valeur, qui ignorent la contrainte du sens et de la couleur !

En outre, certaines cartes ont un effet à appliquer immédiatement : changer la carte Sens, faire piocher une carte à quelqu'un, réserver une carte de votre main en la posant face cachée devant vous...

Quand quelqu'un pose la dernière carte de sa main, la manche s'achève : additionnez la valeur de toutes vos cartes en main afin de calculer votre score (donc hors cartes réservées), ajoutez-en une carte à vos cartes réservées et défaussez le reste. Puis commencez une nouvelle manche avec une nouvelle main de cartes (tout en conservant votre pile de cartes réservées).

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la manche où quelqu'un dépasse les 30 points, la personne avec le plus petit score remporte alors la partie !

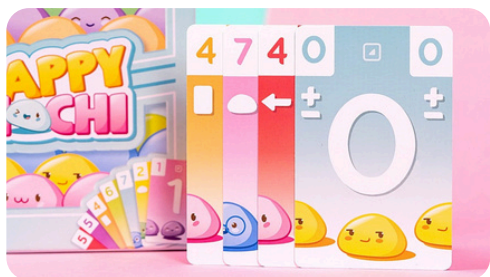
S. W.



Les auteurs de Courtisans et de Harmonies vous proposent de célébrer les mochi dans un jeu de défausse sucré où vous devrez tenter de vous débarrasser de votre main sans pouvoir en changer l'ordre... alors que vous ne pouvez jouer que 2 cartes adjacentes de votre main en respectant des contraintes de pose !

Comment jouer ?

Au début de la partie, vous recevez une main de 7 cartes que vous ne pouvez jamais réarranger, tandis que 2 cartes sont placées sous la carte Sens au centre de la table en formant le duo central. Quand vient votre tour, vous avez le choix entre deux actions : piocher une carte (l'une des deux du duo central, la première de la pioche face cachée, une de vos cartes réservées) pour la mettre où vous voulez dans votre main, ou jouez un duo. Pour cela, prenez 2 cartes adjacentes de votre main pour les poser sur le duo central : celle de gauche représente la dizaine, la deuxième l'unité. Vous devez respecter la carte Sens (poser un duo de valeur supérieure au duo central si elle est sur son côté +, ou inférieure sur la côté -), et si le duo central était d'une même couleur, vos deux cartes doivent également être de même valeur.





FINAL FANTASY™

Altered[®]

MURMURES du Labyrinthe



DISPONIBLE DÈS
MAINTENANT

NOUVEAU
Marketplace & POD
Achète, vends et imprime
tes propres cartes Altered !





Auteur(s)	P. Mori, A. Zucchini
Illustrateur(s)	Paul Mafayon
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Jouets
Mécanisme(s)	Placement, Tower Defense
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

Dans le jeu de tower defense **Toy Battle**, exploitez au mieux les capacités de vos jouets pour conquérir le terrain, voire le château adverse !

Comment jouer ?

Au début de la partie, retirez aléatoirement quatre jouets de votre pioche sans les regarder, puis piochez-en trois ou quatre selon que vous commencez ou pas, en les plaçant sur votre support en bois.

Quand vient votre tour, vous avez le choix de piocher deux jouets de votre pioche, pour un maximum de huit jouets sur votre support, ou de placer un jouet sur le terrain. Pour cela, placez-le sur une case reliée au château de votre couleur, soit directement adjacente au château, soit indirectement connectée par une suite ininterrompue de jouets de votre camp. La case sur laquelle vous posez votre jouet peut être libre, mais vous pouvez également recouvrir un

jouet adverse de valeur strictement inférieure ou un poussin, ou vous pouvez recouvrir un de vos propres jouets, quelle que soit sa valeur. Vous pouvez alors appliquer le pouvoir de votre jouet : le poussin Kwak peut par exemple être placé sur n'importe quel jouet adverse (mais il peut aussi être recouvert par n'importe quoi), le soldat Cap'taine (de valeur 2) permet de placer un autre jouet immédiatement, le squelette Skully (1) permet de piocher deux troupes, le robot XB-42 (5) vous fait défausser un jouet du support adverse... Si à tout moment, une zone du terrain contenant des étoiles est complètement entourée de jouets de votre couleur, prenez ces étoiles, sans en remettre sur le plateau : elles ne sont accessibles qu'à la première personne qui contrôle une région.

Fin de partie

Vous remportez la victoire aussitôt que vous parvenez à placer un jouet sur le Q.G. adverse, ou si vous réunissez la quantité d'étoiles requise.

Pour aller plus loin

Toy Battle comporte huit terrains ayant tous leur disposition particulière et des règles spéciales. Par exemple, au cimetière maudit, poser un jouet sur une citrouille ressuscite dans votre main un de vos jouets défaussés.

S. W.



L'un des atouts majeurs du genre d'abord vidéoludique du tower defense tient à son intuitivité, sa capacité à raconter l'histoire que l'on joue sans avoir besoin de nous dire quoi que ce soit : on a face à nous une base vers laquelle convergent des menaces venant de l'extérieur, et il faut nous en défendre, limpide, une clarté des enjeux qui peut expliquer la prégnance dans notre imaginaire des sièges militaires ou de la métaphore de la citadelle assiégée, des tranchées, de la ligne qu'il faut tenir pour notre survie (réelle ou supposée). **Space Invaders** en 1978 en était déjà un exemple éminent : certes on y incarnait un vaisseau, mais ce n'était pas tant nous-mêmes qu'il fallait défendre de l'invasion alien que le bas de l'écran, notre avatar n'étant au fond qu'un protecteur de la planète. Une désincarnation de plus en plus poussée au fur et à mesure que l'on contrôlait réellement une tour, une ville, une base, pouvant recruter des unités pour se défendre, qu'elles soient automatisées ou placées stratégiquement... jusqu'au placement de tours aux endroits stratégiques où l'adversaire semble devoir passer, transformant la « défense d'une tour » en « défense avec des tours » plus ou moins littérales.

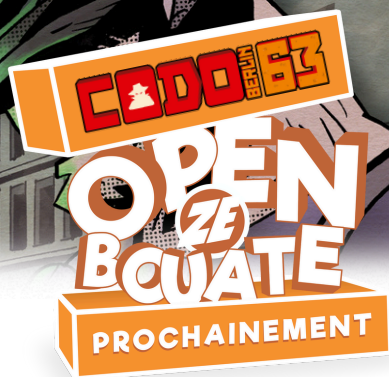
Le passage aux « tower wars » va alors presque de soi : quitte à placer des unités et des tours toujours plus fortes toujours plus loin... pourquoi laisser l'adversaire attaquer notre camp alors qu'on pourrait aussi attaquer le sien, couper à la racine ce déferlement d'ennemis, l'obligeant... à construire des tours et placer ses troupes de façon à se défendre contre notre assaut ?

Le **Clash Royale** de Supercell est l'un des exemples les plus populaires de ce genre de « double tower defense » permettant d'être fidèle à l'identité du tower defense tout en imposant de trouver un équilibre entre postures défensive et offensive et en permettant à deux personnes de s'affronter. Dans **Clash Royale**, on construit un deck de 8 unités, avec lesquelles on doit tenter de détruire la tour du roi adverse, ou plus de tours de défense. Si le placement des unités coûte de l'élixir qui se recharge avec le temps, une partie ne dure normalement que 3 minutes.

Il suffit de mettre côte à côte un plateau de **Toy Battle** et le terrain de **Clash Royale** pour qu'un parallèle saute d'autant mieux aux yeux que les unités de **Clash Royale** avaient déjà dans leurs couleurs, leur texture et la simplicité de leurs formes quelque chose du jouet. Si Mori et Zucchini ont conservé l'idée de 8 unités, elles sont désormais les mêmes pour les deux belligérants, ce qui permet d'équilibrer les parties en l'absence de système de coût et donc de barre d'élixir. Le passage du temps réel au tour par tour est alors permis par la pioche des jouets plutôt que par leur pose libre, mais une pioche qui devient un enjeu à part entière, de même qu'il était essentiel de savoir quand dépenser beaucoup d'élixir sur des grosses cartes (ou plusieurs petites) et quand en garder de côté. C'est ce qui séduit aussi dans le véritable travail de conception de **Toy Battle**, ce sentiment relativement paradoxal que tout ce qui le distingue d'un jeu comme **Clash Royale** permet d'en retrouver l'essence.

S. W.





Auteur(s)	L. Proust, J. Roussel
Illustrateur(s)	Bones
Éditeur(s)	Sorry We Are French
Thème(s)	Berlin, Guerre froide
Mécanisme(s)	Bluff, Déplacement
Âge	14+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2

Dans un Berlin steampunk et fantastique du beau milieu de la guerre froide, éliminez le leader adverse et préservez le vôtre parmi cinq super-agents cachés aux pouvoirs destructeurs. Et qui dit espionnage dit bluff : vos agents oseront-ils utiliser les pouvoirs de leurs camarades au risque de se faire démasquer ?

Comment jouer ?

Au début de la partie, recevez secrètement une carte qui indique votre leader. Parmi vos huit super-espions, choisissez-en cinq (dont votre leader) et placez-les sur la première ligne du plateau de votre côté, de façon à les cacher à votre adversaire. À votre tour, vous avez le choix entre deux actions. Vous pouvez créer une illusion en choisissant deux de vos super-espions (deux du plateau ou un du

plateau et un de votre réserve) et en les mélangeant avant de les remettre en place, intervertis ou à la même place (le leader ne pouvant être placé en réserve). À la place, vous pouvez déplacer orthogonalement un de vos super-espions du plateau. Si vous arrivez sur une case occupée par un super-espion adverse, il est normalement éliminé et remplacé face visible dans la boîte. Vous pouvez aussi utiliser le pouvoir de votre super-agent... mais vous pouvez aussi essayer de le faire passer pour un autre super-agent pour bénéficier de son pouvoir. Si votre adversaire ne vous croit pas, montrez votre super-agent : il place un super-agent de sa réserve dans la boîte si vous aviez dit la vérité (et vous déclenchez l'effet) et vous pouvez créer une illusion. Mais si vous aviez menti, c'est vous qui perdez un super-agent de votre réserve en plus de perdre l'effet. Ces effets sont redoutables : vous déplacer en diagonale, voir un super-espion dans votre ligne de vue, détruire tous les super-espions sur les 8 cases adjacentes si le super-agent est éliminé...

Fin de partie

Vous gagnez la partie dès que vous avez éliminé le leader adverse, que votre adversaire n'a plus que son leader en jeu, ou qu'il doit perdre un super-espion alors que sa réserve est vide.

S. W.



ACTRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR ÉDITION

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 bleue.

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

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

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



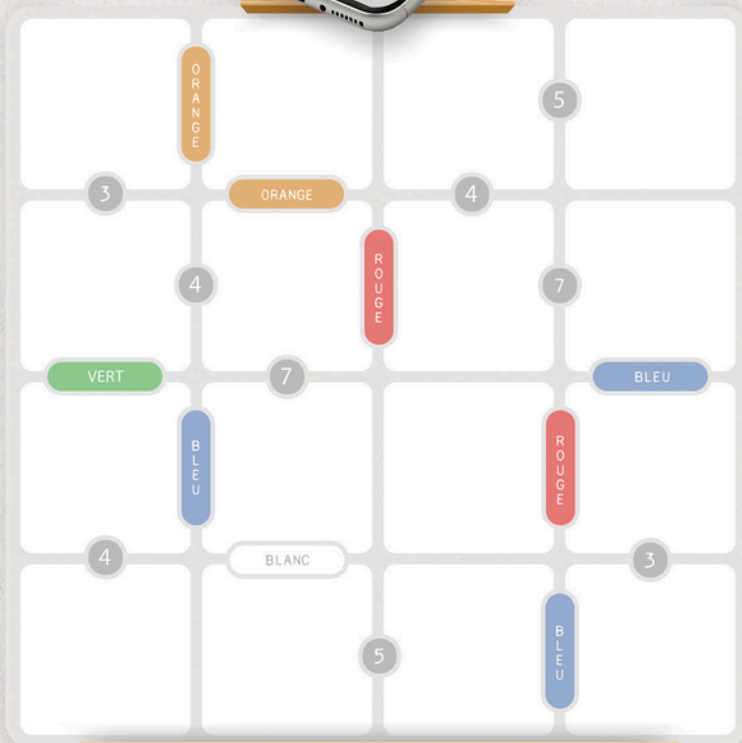
Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$\begin{aligned} 2 &= 1 + 1 \\ 3 &= 1 + 2 \\ 4 &= 2 + 2 \\ 4 &= 1 + 3 \\ 5 &= 2 + 3 \\ 5 &= 1 + 4 \\ 6 &= 3 + 3 \\ 6 &= 2 + 4 \\ 7 &= 3 + 4 \\ 8 &= 4 + 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{JAUNE} &= \text{jaune} + \text{jaune} \\ \text{JAUNE} &= \text{blanc} + \text{jaune} \\ \text{BLEU} &= \text{bleu} + \text{bleu} \\ \text{BLEU} &= \text{blanc} + \text{bleu} \\ \text{ROUGE} &= \text{rouge} + \text{rouge} \\ \text{ROUGE} &= \text{blanc} + \text{rouge} \\ \text{VIOLET} &= \text{rouge} + \text{bleu} \\ \text{ORANGE} &= \text{jaune} + \text{rouge} \\ \text{BLANC} &= \text{blanc} + \text{blanc} \\ \text{VERT} &= \text{jaune} + \text{bleu} \end{aligned}$$



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



Bonjour Léandre, pouvez-vous vous présenter ?

Je m'appelle Léandre Proust, j'ai 36 ans et je me décris comme un expérimentateur ludique compulsif. Je suis actif dans le secteur du jeu depuis 2011 : ludicaire, ludothécaire, auteur de jeux, animateur en festivals et bars à jeux, fabricant de jeux en bois, éditeur...

En 2020, j'ai cofondé avec ma compagne, Adeline Deslais, notre société Grammes Édition. Elle regroupe deux activités principales : d'une part, l'édition du magazine mensuel PhiliMag (celui que vous tenez entre les mains !) ainsi que du catalogue de Noël de Philibert ; d'autre part, la création et l'édition de jeux via Kickstarter, comme Clash of Decks, Micro Hero : Hercule ou, prochainement, Morph TCG. Tous les jeux que nous éditons chez Grammes Édition sont exclusivement des créations dont je suis l'auteur. D'ailleurs, CODO Berlin 63 est un ovni dans mon parcours puisque c'est le premier jeu que j'ai créé mais qui est édité par un autre éditeur et diffusé directement via le circuit de distribution traditionnel.

Bonjour Johann, pouvez-vous vous présenter ?

Inutile de le nier, je suis ludodépendant. Richesses du Monde, Echecs, Belote, Donjons & Dragons, Warhammer, Magic the Gathering voici quelques noms de drogues qui ont accompagné ma jeunesse. En 1998, quand j'ai compris que ça ne passerait pas tout seul, j'ai décidé de travailler à plein temps dans le milieu ludique. 35 h par semaine, c'était toujours ça de pris mais ça n'a pas suffi. J'ai aussi eu besoin de faire des tournois, des soirées jeux avec les potes, la création de prototypes... Et puis les enfants... C'est bien d'éveiller leur curiosité en passant du temps autour d'une activité ludique... Donc j'en ai eu 2. Bref, toutes les excuses sont bonnes pour replonger.



Aujourd'hui je suis consultant ludique et j'accompagne les passionnés comme moi dans leurs projets du plus humble au plus extravagant, car dans le jeu, la seule limite c'est l'imagination.

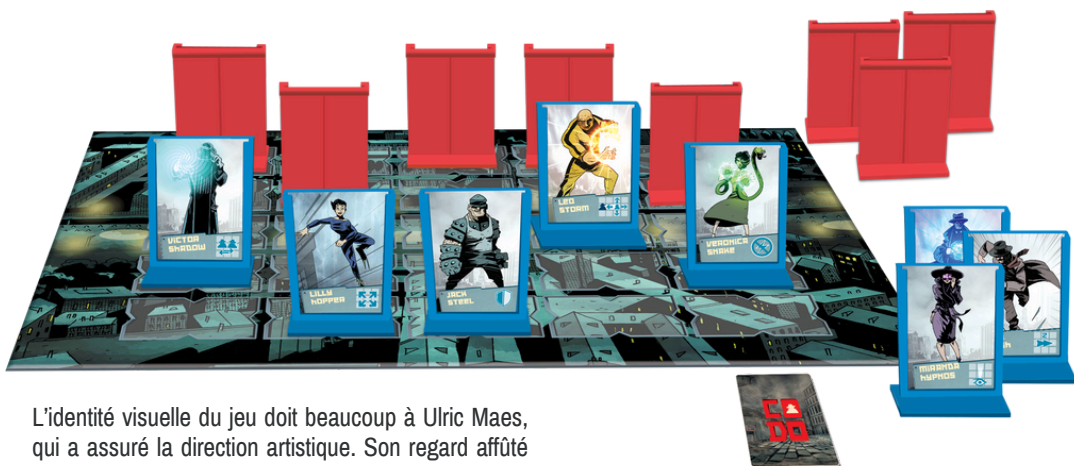
Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu CODO Berlin 63 ?

Avec plaisir ! CODO Berlin 63 est le fruit d'un véritable travail d'équipe, et nous sommes très heureux de mettre en lumière celles et ceux qui ont contribué à donner vie à ce projet.

Tout d'abord Emmanuel Beltrando, fondateur de Sorry We Are French, qui a perçu le potentiel de CODO Berlin 63. Il a cru en ce jeu dès les premières parties et lui a offert bien plus qu'un cadre éditorial : il a imaginé un univers narratif fort et immersif, un « fluff » qui donne toute sa profondeur à l'expérience ludique.

Ensuite, pour porter le jeu au-delà de sa mécanique, Pauline Lebel a joué un rôle essentiel en assurant sa visibilité. Que ce soit sur les réseaux sociaux ou lors des festivals, elle a su capter l'essence du jeu et la transmettre avec passion au public.

Du côté de la production, Dominique Breton a relevé un défi technique de taille : concevoir des socles 3D à la fois pratiques, stables et esthétiques. Son travail a permis de rendre le jeu à la fois fonctionnel et agréable à manipuler, ce qui était loin d'être évident.



L'identité visuelle du jeu doit beaucoup à Ulric Maes, qui a assuré la direction artistique. Son regard affûté et sa capacité à créer une cohérence graphique forte ont donné au jeu une véritable personnalité.

Enfin, Bones, l'illustrateur, a su sublimer cet univers en lui insufflant une ambiance sombre et mature, parfaitement en accord avec l'esprit de CODO Berlin 63. Ses illustrations apportent une vraie profondeur au jeu et renforcent l'immersion des joueurs.

En somme, CODO Berlin 63 est un jeu d'auteurs, certes, mais surtout un vrai travail d'équipe.

Pouvez-vous nous raconter l'histoire du jeu CODO Berlin 63 ?

Léandre : Bien sûr ! C'est une histoire qui s'étale sur plus de dix ans, faite de détours, de rebondissements, de patience... et de belles rencontres.

Tout commence en 2013, à une époque où j'étais en formation de ludothécaire à Bordeaux. Je passais alors le plus clair de mon temps libre à imaginer et à prototyper des jeux. L'un d'eux, un petit jeu d'affrontement asymétrique mêlant bluff et capture de pièces, me tenait particulièrement à cœur. Quand j'ai créé ce jeu, l'idée de départ consistait à m'inspirer du jeu Complots (un jeu de cartes à rôle caché), mais en le croisant avec un jeu de capture de pièces comme les Échecs. Je voulais mêler la froideur mécanique d'un jeu de capture abstraite avec la tension psychologique d'un jeu de bluff, le tout dans un jeu aux parties rapides et nerveuses, et dans un format minimaliste : un plateau et 8 pions par joueur.

En 2013, je faisais partie d'une association d'auteurs de jeux, Les Créateurs Ludophages, et j'ai beaucoup fait tester mon jeu au Jeux Barjo à Bordeaux. Après de nombreux tests, je suis parti, le cœur vaillant, au Festival International des Jeux de

Cannes 2014 pour présenter ce prototype lors du OFF, sans rendez-vous avec des éditeurs, juste pour le plaisir de faire jouer et d'améliorer mes prototypes. Et c'est justement lors de ce OFF que le jeu a séduit Elemon Games, une maison d'édition fondée par Johann Roussel (aujourd'hui co-auteur du jeu) et Karim Aouidad. Un an plus tard, ils recevaient l'As d'or dans la catégorie Enfant pour La chasse aux Gigamons. Concernant l'édition de mon jeu, désormais baptisé King Polymon (dans le même univers que les Gigamons), le projet a bien avancé en 2014 et 2015 : le jeu avait été présenté au FIJ de Cannes, une vidéo Tric Trac avait été tournée (toujours sur Youtube), les règles étaient rédigées et mises en page, les illustrations terminées... Tout semblait prêt. Il ne manquait plus qu'un feu vert pour lancer la production.



Trictrac TV avec Monsieur Guillaume (2016)

Et pourtant, tout s'est arrêté brutalement. En 2016, Johann quitte Elemon Games, qui n'éditera finalement plus aucun jeu. Le projet tombe à l'eau. King Polymon rejoint alors la longue file des prototypes que j'estime, mais que je range sur une étagère, faute de perspectives concrètes. Et l'histoire aurait pu s'arrêter là... Mais non !



Prototype (2013)



King Polymon (2016)



CODO Berlin 63 (2025)

Et puis, coup de théâtre en fin d'année 2023 : Johann me recontacte. Il n'a jamais oublié le jeu dont il a conservé un prototype toutes ces années, et me confie qu'il reste frustré de ne pas l'avoir vu édité. Sur un élan de passion, il le présente à Emmanuel Beltrando. Nouveau rebondissement : Emmanuel est immédiatement séduit. En janvier 2024, nous signons officiellement l'édition du jeu, rebaptisé entre-temps CODO Berlin 63.

Dès la signature, le projet prend une nouvelle dimension. Johann rejoint officiellement l'aventure en tant que co-auteur. Même s'il n'est pas à l'origine du concept, son rôle a été déterminant : il a assuré le développement, effectué un énorme travail de tests, d'équilibrage et de prototypage, et surtout, il a été le déclencheur du renouveau de ce jeu. Sans lui, CODO Berlin 63 serait probablement resté à l'état de prototype.

Ce qui rend ce parcours encore plus exceptionnel, c'est la rapidité du développement. Entre la signature du contrat et la sortie prévue en juin 2025, il se sera écoulé à peine un an et demi. Un rythme rare dans le monde de l'édition, qui témoigne à la fois de la maturité du projet et de la rigueur de l'équipe.

En parallèle du jeu, nous avons également travaillé avec Johann sur un guide stratégique, qui sera disponible gratuitement en PDF sur le site de Sorry We Are French. Il permettra aux joueurs d'approfondir leurs choix tactiques, de mieux comprendre les subtilités du jeu et d'affiner leur style selon leur profil.

Et ce n'est pas tout : on me souffle dans l'oreillette que deux personnages bonus pourraient bien être distribués en boutique et sur les festivals, sous forme de goodies exclusifs, pour les joueurs les plus curieux de pousser l'expérience de jeu à fond.

J'ai eu la chance de recevoir récemment une boîte de préproduction, et je dois dire que j'ai été bluffé. Le soin éditorial apporté au jeu est remarquable : l'intérieur du couvercle et du fond de la boîte est illustré, les règles du jeu sont découpées façon dossier classé secret, et les socles 3D des personnages arborent des pavés sculptés, qui donnent l'impression de marcher dans une ruelle berlinoise. Tous ces petits détails contribuent à renforcer l'immersion, et montrent à quel point le projet a été pensé dans ses moindres recoins. Mais ne me croyez pas sur parole : je vous invite à découvrir le jeu en boutique ou en festival !

D'ailleurs, pour ceux qui souhaitent découvrir le jeu, CODO Berlin 63 sera notamment jouable au festival Paris est Ludique, sur le stand de Sorry We Are French. Et il est fort probable que Johann et moi soyons présents sur place, prêts à affronter les plus téméraires autour d'une table !



AGIS DANS L'OMBRE,
SÈME LE DOUTE,
ÉLIMINE-LES TOUS !



**SORRY
WE ARE
FRENCH**

Un jeu de bluff et d'espionnage pour deux
de L. Proust et J. Roussel, illustré par Bones.

Disponible juin 2025

www.sorryweare.fr





Bonjour Bones, pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?

Bonjour, je suis auteur de BD tardif... D'aussi loin que je me souviens et à partir du moment où j'ai su lire, j'ai toujours souhaité faire de la BD. Mais les aléas de la vie étant je ne m'y suis mis sérieusement qu'un peu avant mes 40 ans à la faveur d'un licenciement économique dans la boîte où je bossais. Même si j'avais déjà de bonnes bases de dessin j'ai décidé de m'inscrire dans une école de BD en banlieue parisienne pour rattraper mon retard et apprendre quelques rudiments.

Durant cette année j'ai monté le dossier de ce qui allait être ma première BD (Dessous : La Montagne des Morts). Elle sera éditée chez Sandawe qui était, à l'époque, la seule boîte d'édition participative spécialisée en BD. Le tome 2 se fera aussi chez eux et il sortira juste avant que la boîte ne mette la clef sous la porte... Mettant longtemps en suspens la sortie d'un tome 3 qui aurait dû y voir le jour.

Entre-temps, j'ai sorti Blood Moon, un thriller SF sur le Label 619... Quant au tome 3 de Dessous, je suis en train de le terminer et il doit sortir au sein d'une intégrale chez Komics Initiative fin août (au moment où je vous écris). Ensuite je retourne au Label 619 pour un nouvel album.



Pouvez-vous nous parler de vos sources d'inspiration pour l'illustration du jeu CODO Berlin 63 ?

Je crois que c'est avec Blood Moon, qui est plutôt dark, que le Directeur Artistique m'a découvert. Mes inspirations sont très « indé » américaine... Mignola (évidemment), Gabriel Bá, Jason Howard, James Harren... et bien d'autres, c'est peut-être ce qu'ils cherchaient chez moi. En ce qui concerne la création des persos et du plateau, les descriptions des personnages et l'ambiance étaient déjà plutôt bien établies par les créateurs du jeu. Il n'a fallu que quelques essais et échanges pour qu'on tombe sur le résultat final. Pour ma part c'est une grande première, je n'avais jamais fait l'univers graphique d'un jeu, c'est très sympa et d'autant plus quand l'échange avec le staff est rapide, simple et constructif. Ils savaient ce qu'ils voulaient !



GUIDE STRATÉGIQUE

Utilisez des pouvoirs le plus souvent possible !

Plus vous utilisez de pouvoirs, plus vous semez le doute dans l'esprit de votre adversaire et plus il aura du mal à repérer vos bluffs.

Lorsque vous réussissez un bluff, profitez-en au maximum !

Si votre adversaire vous a cru la première fois, il vous croira probablement par la suite. Vous pourrez donc réutiliser le même pouvoir avec le même personnage quasiment sans risque d'être puni. Et lorsque vous utiliserez le vrai pouvoir de votre super-espion, il y a fort à parier que votre adversaire ne vous croira pas...

Quels personnages sacrifier depuis la réserve ?

Difficile de répondre de manière catégorique, mais évitez autant que possible de perdre **VERONICA SNAKE** ou **JACK STEEL**. Tant que vous disposez de ces 2 super-espions, votre adversaire devra prendre des risques lorsqu'il tentera de vous capturer. **MIRANDA HYPNOS** est souvent moins utile en fin de partie, de même qu'**ADAM QUARK** : ils sont souvent des victimes toutes désignées.

Comment optimiser chaque super-espion :



Victor Shadow

Victor est excellent pour vous réorganiser sans perdre de tempo. Si votre adversaire possède beaucoup d'informations sur votre jeu (à cause de bluffs ratés ou d'une Miranda très active), utilisez Victor 2 ou 3 tours d'affilée et rebattez les cartes...

Lilly Hopper

Si vous pensez qu'un super-espion adverse est Jack Steel, utilisez Lilly pour l'attaquer depuis sa diagonale. Si votre adversaire confirme vos soupçons, il sera toujours temps de faire machine arrière sans risquer de contre-attaque.



Ray Dash

Ray n'a pas son pareil pour aller capturer le leader adverse qui se cache sur les lignes arrières. Par contre, avant d'utiliser son pouvoir, assurez-vous de ne pas croiser la route de Veronica Snake, ni d'aller vous empaler sur Jack Steel...

**Miranda Hypnos**

Personnage très utile en début de partie pour aller scanner la zone. N'hésitez pas à activer son pouvoir dès le premier tour pour glaner des informations. N'hésitez d'ailleurs pas à l'utiliser également au 2^e tour avec un autre super-espion. Après tout, c'est à ça que sert le bluff !

Jack Steel

Le tank du groupe ! Tant que ce personnage est disponible, votre adverse devra se méfier lorsqu'il tente de capturer l'un de vos super-espions. Évitez donc de le perdre bêtement à cause de Veronica Snake ou d'Adam Quark.

**Veronica Snake**

Spoiler alert ! Bien utilisée, Veronica est la super-espionne la plus puissante car elle peut déjouer la stratégie de votre adversaire en rendant vain le sacrifice d'Adam Quark ou en contrant Ray Dash par exemple. Ne la perdez jamais depuis votre réserve à cause d'un bluff qui a mal tourné et faites en sorte que votre adversaire ne sache jamais où elle se cache !

**Adam Quark**

La bombe. Si votre adversaire ne se méfie pas, Adam Quark peut faire des miracles. L'envoyer derrière les lignes ennemies ou créer une illusion avec un Jack Steel qui a pu avancer sans opposition peut vous faire gagner la partie instantanément. Méfiez-vous simplement de ne pas être dans la ligne de vue de Veronica Snake...

**Leo Storm**

Très polyvalent, Léo est un contre efficace aux stratégies de base. Adam Quark ne sera jamais une menace, de même que Jack Steel. Il pourra également faire en sorte que Veronica ne soit pas correctement alignée pour contrôler le plateau.

En 1946 paraît le **Stratego** de Jacques Johan Mogendorff : sur un plateau quadrillé, chaque camp a disposé librement devant soi toutes ses unités, mais de façon à ce que l'adversaire ne puisse pas les voir. À son tour, on avancera ensuite une unité d'une case orthogonalement, et en arrivant sur une case occupée par une unité adverse, on la dévoile pour l'attaquer, l'unité la plus faible étant retirée du jeu... puis on replace face cachée l'unité ayant survécu. On remporte la partie en trouvant le drapeau adverse, et bien sûr les différentes unités n'ont pas qu'une force distincte mais aussi des capacités : drapeau et bombes ne peuvent pas bouger, l'espion peut être tué par tout le monde mais est seul en mesure de tuer le maréchal adverse, l'éclaireur est la troupe la plus faible après l'espion mais se déplace d'autant de cases qu'il veut, trahissant cependant son rang... Bref, ce jeu essentiel dans l'histoire du duel, qui a d'ailleurs bien vieilli... et se trouve être le premier jeu de société acheté par l'auteur de ces lignes dans son enfance, mêlant tactique, bluff avec une pointe de mémoire, semble multiplier les points communs évidents avec **CODO** (voir les règles p. 30)...



Preuve s'il en fallait que comparaison n'est pas raison : non seulement il n'a pas servi de source d'inspiration, mais Léandre Proust confesse n'y avoir jamais touché. On pourrait alors postuler un jeu intermédiaire, inspiré par le **Stratego** et ayant influencé **CODO**... mais il se trouve que **CODO** est bien plus proche d'une adaptation en jeu de plateau du classique **Complots** de Rikki Tahta publié en 2013 (refonte du Coup de 2012), bien croisé avec des jeux de capture de pièces comme les **Échecs**. Et cette inspiration pour le coup revendiquée, est évidente en effet en juxtaposant les deux jeux, puisque dans **Complots** on disposait de deux cartes Personnage face cachée... que l'on pouvait donc faire passer pour d'autres personnages afin d'utiliser les pouvoirs de notre choix, avec le risque que l'on nous accuse de mensonge.

La référence erronée à **Stratego** était d'autant plus tentante que cet univers de guerre froide mêlant pouvoirs et steampunk, qui rappelle aussi bien La Guerre chimérique que du Mignola, convoitait mieux un thème militariste pour qui ne sait pas qu'à sa création en 2013, **CODO – Berlin 63** était le kawai King Polymon (malgré des prototypes à base de figurines Warhammer). Un bon exemple un peu décalé de ce que la recherche de références à des jeux de société (comme à toute œuvre culturelle) peut avoir de risqué malgré toute la rigueur qu'on peut y mettre, ce qui n'empêche pas de savourer sa dimension ludique, surtout quand elle permet de voyager dans un joyeux imbroglio de mondes.

S. W.



GATSBY



**UN DUEL À COUTEAUX TIRÉS
DANS LE NEW-YORK
DES ANNÉES FOLLES...**



**UN JEU DE LUDOVIC MAUBLANC ET BRUNO CATHALA
ILLUSTRÉ PAR CHRISTINE ALCOUFFE**

**CATCH UP
GAMES**



Auteur(s)	Eloi Pujadas, Ferran Renalias
Illustrateur(s)	Malen Company
Éditeur(s)	Nuts ! Publishing
Thème(s)	Mode, Versailles
Mécanisme(s)	Asymétrie, Collection
Âge	14+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2

Le 28 novembre 1973 a lieu **la bataille de Versailles**, un événement essentiel de l'histoire de la mode où les créateurs américains essaient d'imposer leur légitimité face au prestige des plus grandes maisons parisiennes...

Comment jouer ?

Au début d'un tour, effectuez tous les deux l'action de la tuile du podium où se trouve la mannequin pour :

- Piocher des cartes dans votre paquet.
- Jouer une carte Événement, une carte de robe de votre côté de la tuile du mannequin, ou une carte de célébrité sous le plateau Versailles et effectuez l'action du plateau, puis l'action de la carte. Au lieu de jouer une carte vous pouvez la défausser pour piocher ou la placer face cachée sur la tuile Revenu.
- Effectuer une action de créateur en comptant vos paires de symboles sur vos robes correspondant à votre créateur actif afin de déclencher votre compétence, pour piocher des cartes, améliorer la tuile Prestige ou Revenu...

- Effectuer une action de revenu, en comparant la valeur de vos cartes à la valeur adverse. La personne avec le meilleur revenu choisit deux tuiles face visible du palais de Versailles, effectue leur action, les retire et dévoile les tuiles adjacentes.
- Effectuer une action de prestige en comparant le prestige de vos robes, créateurs, célébrités et les points bonus sur votre côté des tuiles du podium, et avancer le pion de prestige de votre côté de la différence.

Différents effets permettent d'améliorer les tuiles du podium en les pivotant ou en les retournant. Une fois l'action de la tuile effectuée par les deux camps, la mannequin avance sur la tuile suivante du podium. Et une fois arrivée au bout, commencez un nouveau round en la replaçant sur la première tuile, et remplacez votre créateur actif par le créateur suivant de sa pile.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous avez rempli les 7 espaces de Versailles avec vos célébrités, que vous atteignez la fin de la piste de prestige, que vous avez 15 drapeaux sur vos tuiles Versailles (pour les Français), que vous avez 6 attributs différents sur une même colonne de robes (Américains). Si aucune condition n'est remplie après 5 rounds, le camp avec le plus de prestige gagne.

S. W.





« J'ai refait tous les calculs. Ils confirment l'opinion des spécialistes : notre idée est irréalisable. Il ne nous reste plus qu'une chose à faire : la réaliser ». Pierre-Georges Latécoère.

Pendant l'entre-deux-guerres, l'aviation connaît un essor époustouffant. L'homme découvre qu'il peut dompter le ciel pour aller encore plus loin. Innovations techniques, soit d'aventure, courses effrénées, liberté de déplacement, l'hydravion représente le moyen de transport idéal qui peut aller partout, suscitant l'adoration d'un monde qui aspire à l'espoir après les horreurs de la Première Guerre mondiale. Dans le jeu de rôle solo **Les As de l'Adriatique**, vous incarnez un pilote d'hydravion entre 1925 et 1930, opérant au-dessus de l'Adriatique et des pays limitrophes. Écrit par amour de l'aviation et du célèbre film *Porco Rosso*, il combine des éléments historiques mais aussi de nombreuses références à l'aviation, sans tomber dans le cours magistral d'histoire-géographie.

Ses mécaniques de jeu, simples à appréhender, font vivre à votre personnage des moments intenses dans son appareil mais aussi des passages plus introspectifs de nostalgie, donnant à votre expérience de jeu un ton volontairement sépia. Vous pourrez croiser des pilotes célèbres, des stars de la musique ou du cinéma, et des pastiches de personnages culturels connus, ce qui vous aidera à esquisser votre propre version de l'Adriatique. Les missions proposées vous emmèneront à travers le monde, parfois très loin de vos bases. Acheminez un étrange paquet au nord de l'Afrique, faites une course au-dessus d'un lac perse, combattez les redoutables pirates de l'air... Ici, nul besoin d'avoir des connaissances techniques sur l'aviation car le jeu n'est pas une simulation. Il utilise des accroches narratives et bien entendu, ce qui fait le sel du jeu de rôle, les fameux lancers de dés aux conséquences parfois dramatiques. Souhaitez-vous être flamboyant et casse-cou ou plutôt méthodique et avisé ?

Le jeu est réalisé en partenariat avec le Musée de l'Hydraviation de Biscarrosse dans les Landes. Dès l'écriture, ce musée national, installé sur l'un des anciens sites du grand constructeur français d'hydravions Latécoère, a partagé des images issues de sa banque de photos pour promouvoir le jeu lors de ses diverses activités culturelles. Il est ainsi utilisé en médiation avec le public ou les étudiants, permettant ainsi de connecter les diverses collections historiques à une activité ludique.

Au niveau du matériel, il ne nécessite que deux dés à 6 faces, de quoi écrire et votre imagination. Quel que soit le temps passé à jouer, embrassez un ciel aux couleurs sépia au-dessus d'une mer azur, et revivez cette épopée au-dessus des eaux chaudes de l'Adriatique, le tout sans expérience requise.

Les fondations de l'imaginaire





L'Art de la
Boursicocotte

OPEN
ZE
BOUATE

DISPONIBLE

Auteur(s) Rüdiger Koltze

Illustrateur(s) César Vergara

Éditeur(s) Ravensburger

Thème(s) Art, Animaux

Mécanisme(s) Enchères

Âge 10+

Durée 30' - 40'

Nombre de joueurs 2 - 5

Pour ses 40 ans, le classique du jeu d'enchères **Boursicocotte** revient dans une version mécaniquement modernisée, avec des cartes où les animaux de la ferme parodient des œuvres d'art célèbres !

Comment jouer ?

À votre tour, vous avez le choix entre deux actions, les enchères ou le marchandage.

Si vous choisissez les enchères, retournez les 2 premières cartes de la pioche. Si l'un de ces animaux est un âne, donnez de l'argent de la réserve à tout le monde. Les autres personnes autour de la table peuvent enchérir sur ce lot librement, et quand personne ne surenchérit, tapez sur la table avec le marteau en bois, récupérez l'argent de la personne ayant misé le plus, qui prend les cartes. Vous pouvez décider de garder les cartes pour vous, et donner vos billets correspondant à la plus forte enchère à la personne qui l'avait mise. Vous pouvez miser plus que vous n'avez : en ce cas, vous dévoilez votre argent, et on recommence l'enchère, une bonne manière de pousser les autres à miser plus ! Si vous choisissez de marchandage, désignez une carte que

vous voulez chez quelqu'un d'autre, à condition d'avoir une carte du même animal. Mettez secrètement de l'argent sur la table : l'autre peut l'accepter et vous donner la carte, ou faire une contre-proposition. Chacun récupère alors dans tous les cas l'argent de l'autre, et la personne ayant proposé le plus remporte l'animal de l'autre.

Fin de partie

La partie s'achève quand la pioche est épuisée et que plus personne ne peut marchander. Additionnez les points de vos familles complètes (3 cartes), et multipliez ce résultat par votre nombre de familles complètes !

Pour aller plus loin

Des variantes proposent d'effectuer des enchères après avoir choisi un marchandage, de limiter les enchères à une seule offre, ou de jouer au Boursicocotte original (avec une 4ème carte par animal, des enchères sur une seule carte à la fois et des marchandages jusqu'à 2 animaux).

S. W.



TALES OF NINE

⚙️ JULIAN ALLAIN

🎲 LAURA MOUNEREAU

Partez à l'aventure de ce puzzle narratif solo : explorez des lieux, combattez des monstres et récupérez des trésors pour vous en sortir !



LA MONTAGNE NOIRE



LA FORÊT MAUDITE

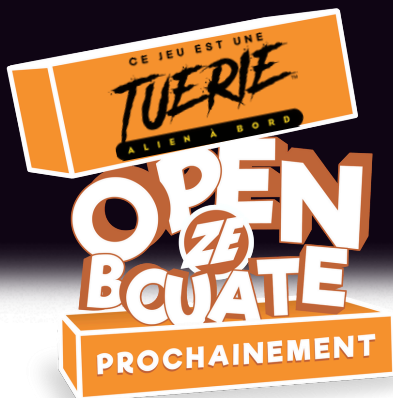


LE DÉSERT INFINI



3 AVENTURES DÉJÀ DISPONIBLES !





Auteur(s)	Ivan Turner
Illustrateur(s)	Grafit Studios
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Alien, Vaisseau spatial
Mécanisme(s)	Programmation
Âge	14+
Durée	15'
Nombre de joueurs	3 - 10

Quand tout le monde a joué ses 2 cartes, appliquez les effets rouges des cartes, et dévoilez une carte Cible de la zone de chasse de l'alien. Il se pourrait qu'une action détruise le lieu où l'alien se rend : vous remportez aussitôt la partie. Sinon, les membres d'équipage qui s'y trouvaient sont tués et quittent la partie, et l'alien attaque le membre d'équipage le plus vulnérable sur son lieu. Quand un lieu est détruit, posez la carte Cible correspondante sur ce lieu sur le playmat servant de plateau de jeu, et retirez du jeu les cartes Équipage permettant de s'y cacher.

Quand la dernière carte Cible de la zone de chasse est dévoilée, détruisez-la, et mélangez les cartes précédentes pour reconstituer une zone de chasse.

Fin de partie

Les personnes ayant survécu remportent la partie aussitôt que vous détruisez le lieu où se trouve l'alien, mais vous la perdez si tous les membres d'équipage ont été éliminés, par l'alien ou par vos destructions. En outre, quand il ne reste qu'une personne à bord, elle peut bénéficier des effets Seul à bord de certaines cartes, mais elle n'a plus qu'une manche pour gagner.

S. W.

Un alien tueur se trouve dans le vaisseau. Utilisez vos deux cartes pour vous cacher dans une pièce et décider ce que vous y faites, par exemple détruire une autre pièce en espérant que c'est là que l'alien se rendra... et tant pis pour vos camarades qui pourraient y avoir trouvé refuge, ce n'est pas parce que le jeu est coopératif que vous n'avez pas le droit de vouloir gagner seul !

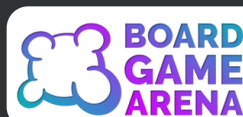
Comment jouer ?

Lors d'une manche, vous jouez les deux cartes Équipage de votre main, une dans le sens horaire, puis une dans le sens antihoraire en commençant par la dernière personne à avoir joué la précédente. L'une de ces cartes devra être jouée sur son côté Cachette, qui indique où vous vous cachez ainsi que votre vulnérabilité, tandis que l'autre sera jouée sur son côté Action à effectuer quand indiqué.



Deux jeux à la Une !

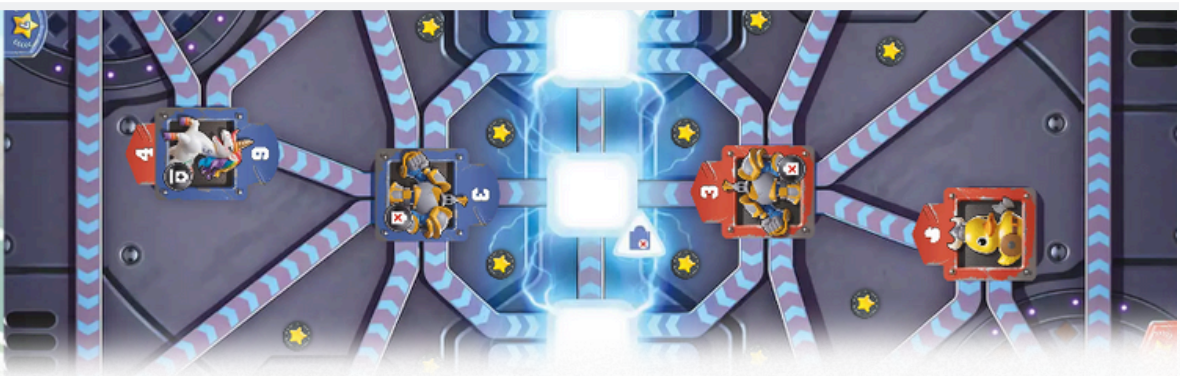
Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



Jouez à ce jeu maintenant



Dans Toy Battle, menez vos troupes de jouets à la victoire sur terre, en mer, dans les airs ou dans l'espace ! Déployez vos unités avec tactique pour contrôler des zones, capturer des médailles et avancer vers le QG ennemi. Entre placement stratégique, affrontements malins et chemins à sécuriser, seul le meilleur commandant remportera la bataille des jouets !



Traversez les saisons à la rencontre de créatures végétales étonnantes ! À chaque tour, choisissez une carte parmi celles révélées, mais attention à ce que vous laissez aux autres... Posez vos cartes selon leur chiffre pour valider des combinaisons, créer des zones de couleur et collectionner des spirales.

PIXIES

Jouez à ce jeu maintenant





Facile, il vient de sortir et c'est juste parfait : **Toy Battle** ! Pourquoi ? C'est un jeu rapide à comprendre et à jouer. Il a une grande rejouabilité (8 maps). On peut y jouer de 7 à 77 ans, n'importe où (plage, camping, pique-nique...). Nerveux, tactique et fun ! Allez zou c'est cadeau !

Jb Le Meeple



Ptit Pois : rapide, simple mais stratégique et surtout addictif. Un bon petit jeu pour se mettre au vert !

Lucile VZ



Cette année, j'amène à coup sûr **Flip 7**. Il fera l'unanimité. Même les non joueurs apprécieront tellement c'est simple. Mais cela amène des rires, de la bonne humeur et quelques coups bas. Parfait pour les vacances.

Oppy Pounty Grelay



Littoral : parce qu'on dirait qu'il a été créé pour être joué en vacances ! Simple, rapide, efficace, jouable et transportable partout ! Pas de cartes qui s'envolent, ni de carnet de score, il suffira de comparer les piles. Testé sur la plage !

Anais Deruelle



Probablement **Château Combo** : petit format, simple et efficace !

Laurent Jallud





Sea Salt & Paper : il prend peu de place et est facile à expliquer.

Patricia Venon



1 % - Un Jeu qui fait Décimal et Gangs of Kyoto : petites boîtes et règles simples. Et une bonne partie de rigolade !

Sandrine Fleur



High Frontier 4 All avec ses modules : Parce que c'est mon jeu préféré et que c'est un immense bac à sable qui laisse libre cours à mon imagination.

Francis Kobayashi



Azul - Le Jardin de la Reine : parce que c'est le jeu préféré de mon groupe d'amis.es avec qui je pars.

Sophie Dufils-Delay



Solution de la grille du jeu de
déo **Acrylogic**, page 31.





Cet été, partez à l'aventure avec le nouveau TOP TEN AVENTURES!

ÊTES-VOUS PRÊTS À RACONTER DES C*NNERIES... ÉPIQUES ?



UN DIMANCHE À IKEA

MANCHE MATIN, HOP, F
OUR ACHETER UN SEUL
RUC TRÈS ENCOMBRAN

OUR ALLER JUSQU'À C
ABYRINTHE, VOUS DE
QUELLES SONT SES INC
VOUS ALLEZ VOUS PER

VOUS AVEZ ACHETÉ L'
CE N'EST PAS EXACTE
PARTICULIER ? DE J'
MIEUX QUE PRÉVU !

EN PASSANT EN C
DE VOTRE OBJET
DE PAS DU TOUT

VOUS ARRIVEZ

VISER LA LUNE...

- 1 LA NASA SONNE À VOTRE PORTE : ILS CHERCHENT DES VOLONTAIRES POUR UNE COLONIE SUR LA LUNE ET VOUS REJOINGNIEZ LE PREMIER ÉQUIPAGE. QUELLE EST LA SPÉCIALITÉ ? DE LA MOINS UTILE À LA PLUS UTILE.
- 2 TOUT EST ALLÉ TRÈS VITE ET VOUS ÊTES INSTALLÉ(E) DANS UN VILLAGE SOUS DÔME SUR LA LUNE... LA PESANTEUR ARTIFICIELLE DÉCONNE ET CHAQUE JOUR LA GRAVITÉ EST DIFFÉRENTE. MIMÉZ VOTRE MARCHÉ. DE LA GRAVITÉ TRÈS FORTE À LA GRAVITÉ TRÈS FAIBLE.
- 3 LA VIE QUOTIDIENNE SE PASSE BIEN SOUS LE DÔME, QU'IL MATIN, LE CHEF DE LA BASE ARRIVE PANIQUÉ ET CRIE : "CÉNÉRA..."



De nouveaux thèmes qui
vous feront vivre des
soirées mémorables !

GÂTEAU SURPRISE

- 1 VOUS DÉCIDEZ DE FAIRE UN GÂTEAU UNIQUE POUR VOTRE ANNIVERSAIRE, ET DONC VOUS AJOUTEZ UN INGRÉDIENT SURPRISE À VOTRE RECETTE. LEQUEL ? DE LA MAUVAISE IDÉE À LA SUPER IDÉE.
- 2 OUPS, VOS INVITÉS N'ONT PAS TROP SUPPORTÉ VOTRE GÂTEAU "UNIQUE". QUE LEUR ARRIVE-T-IL ? DE PAS GRAVE À TRÈS GRAVE.

ANDROMEDA'S EDGE



MAITRISEREZ-VOUS LES 4X ?

