

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 57 - SEPTEMBRE 2025



Joyeux anniversaire !
The Crew fête ses 5 ans

LEGIONS

ABYSS UNIVERSE

Carnet d'auteurs & d'illustrateurs
Bruno Cathala, Charles Chevallier, Johannes Goupy,
Xavier Collette, Pascal Quidault

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

TRANSORIENT EXPRESS

Arrivée en gare
Octobre 2025

20'

14+

2-4



Franz Coudere

Lactitia Van Gasse





Sommaire du

PhiliMag
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°57

4

Top 10

Top des ventes
juillet 2025

6

**One Piece
Nakama**

Alliés & Ennemis

Open Ze Bouate

8

Nocturne

Open Ze Bouate

10

The Crew

Joyeux
anniversaire !
Expo Photos

14

Incantibus

Open Ze Bouate

16

**Legions
Abyss Universe**

Dossier Spécial

30

Top Thème

9 jeux qui vont
vous transporter

32

**Transorient
Express**

Open Ze Bouate

34

**Boccaro
Galonnier**

*Pile ou Face,
interview croisé*

36

Tilt

Open Ze Bouate

38

Acryliclog

Jeu de Démo

40

**L'Île des
Mots Dits**

Open Ze Bouate

41

Bandit

*Sous les
projecteurs*

42

Duplik

Open Ze Bouate

44

**Les adaptations
de The Witcher**

*Téma cette
thématique*

46

Gwent

Open Ze Bouate

48

Ink

Open Ze Bouate

49

**Abyss
Ink**

Sélection BGA

50

**Exploding
Kittens - Le
Jeu de
plateau**

Open Ze Bouate

52

**Paroles de
Joueurs**

Quel est le jeu...

54

**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.



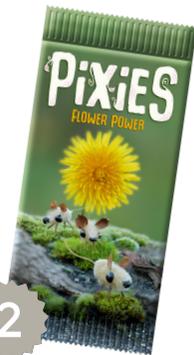
#1. Sea Salt & Paper : Extension Extra Pepper

Sea Salt & Paper : Extra Pepper est une mini-extension qui apporte 12 nouvelles cartes pour pimenter vos parties. À chaque tour, l'une de ces cartes introduit une nouvelle condition de jeu. En fin de tour, cette condition — qu'il s'agisse d'un bonus ou d'un malus — est conservée par le joueur ayant réalisé le score le plus élevé... ou le plus bas.



#2. Pixies : Extension Flower Power

Pixies : Flower Power est une extension de 14 nouvelles cartes qui étend le jeu jusqu'à 6 joueurs et introduit deux règles capables de transformer vos stratégies avec des cartes bicolores offrant plus d'options mais infligeant un malus sur les autres couleurs et des cartes face cachée valant désormais au moins 5 points pour un impact majeur sur vos parties



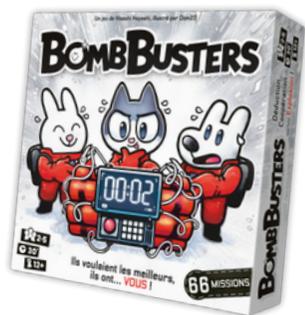
#3. Flip 7

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 !



#4. 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 !



#5. Odin

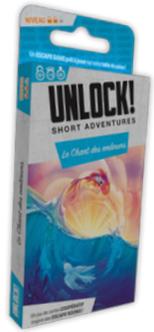
Envoyez vos Vikings au combat et soyez le premier à vider votre main ! Combinez habilement vos cartes, défiez vos adversaires et faites preuve de stratégie pour régner sur le Valhalla. Avec des manches rapides et des choix cruciaux, Odin est un jeu simple et dynamique pour toute la famille.



#6. Unlock! Short Adventures Le Chant des Embruns



Initiez-vous au jeu d'enquête avec Unlock! Short Adventures, des escape games courts à vivre en moins d'une heure. Dans Le Chant des embruns, plongez dans une romance impossible écrite en alexandrins, où poésie et mystère s'entrelacent pour une aventure touchante et originale, de difficulté moyenne, idéale pour novices ou experts.



#7. Forêt Mixte : Exploration



Exploration est une extension pour Forêt Mixte ajoutant 15 cartes inédites de faune et flore rares, 5 cartes Grotte offrant des pouvoirs spéciaux et un mode solo grâce aux cartes Automate, jouable avec le jeu de base et ses extensions. Trois niveaux de difficulté et de nouveaux défis vous attendent. Nécessite la boîte de base.



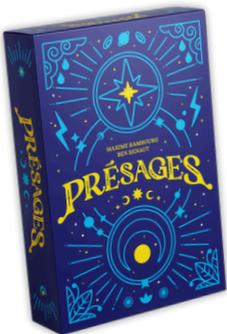
#8. Le Seigneur des Anneaux Le Destin de la Communauté



Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté est un jeu coopératif de Matt Leacock où vous incarnez deux héros pour contrer l'Ombre, accomplir des objectifs et protéger Frodon. Détruisez l'Anneau Unique avant que l'espoir ne disparaisse. Inclut plusieurs niveaux de difficulté et un mode solo.



#9. Présages



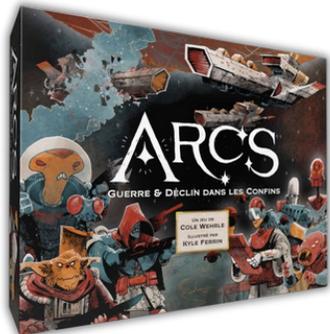
Dans Présages, formez une équipe, et votre objectif est de vous débarrasser de toutes vos cartes, sauf une. Chaque carte que vous jouez interagit non seulement avec celles de vos coéquipiers, mais aussi avec celles de vos adversaires. Choisissez le bon moment pour jouer vos cartes et maximisez vos chances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



#10. Arcs



Dans un empire en ruine, menez votre faction vers le pouvoir par des combats spatiaux rapides, alliances éphémères et jeux d'influence. Jouez vos cartes avec timing et stratégie, choisissez collectivement les objectifs, et menez des batailles intenses aux dés.





One Piece Nakama
Alliés & Ennemis

**OPEN
ZE
BOUATE**
PROCHAINEMENT



Auteur(s)	Marcello Bertocchi
Illustrateur(s)	Illustrations de One Piece
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	One Piece, Pirates
Mécanisme(s)	Coopération
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 5

Naviguez dans l'univers de **One Piece** dans ce jeu coopératif où vous devrez recruter des alliés connus afin de vaincre des ennemis emblématiques en jouant sur les synergies entre les personnages et sur le pouvoir de vos héroïnes et héros, mais attention, vous ne pourrez jamais parler des cartes que vous avez en main !

Comment jouer ?

Lors de la mise en place, tout le monde choisit un héros, puis dévoilez 3 cartes Ennemi et 5 cartes Allié sur le plateau central, et piochez 4 cartes Allié. Quand vient votre tour, posez un allié de votre main sur l'un des cinq emplacements du plateau (il devient un allié présent), y compris par-dessus un allié déjà là (qui sera alors un allié passé), et activez son effet : échange d'une carte avec quelqu'un d'autre, déplacement d'un allié présent en jeu, recharge de votre pouvoir unique, pose d'une autre carte de votre main, renvoi d'un ennemi / boss en jeu dans sa pioche, diminution de la menace, lancer de dé pour augmenter ou diminuer la force d'un allié (le chapeau de paille étant une valeur joker de 1 à 5)...

Puis, comparez les alliés en jeu avec chaque ennemi l'un après l'autre : si vous remplissez sa condition, l'ennemi est vaincu et la menace recule, sinon la menace avance, et si elle atteint 10, un allié est éliminé et elle se réinitialise. Vous avez pu choisir d'intégrer des boss à la pioche Ennemis au début de la partie : ces cartes sont beaucoup plus puissantes, mais elles diminuent aussi bien plus la menace. À tout moment, vous pouvez utiliser le pouvoir unique de votre personnage et retourner son jeton sur sa face Power Down. Enfin, remplissez les emplacements des ennemis pour qu'il y ait toujours 3 cartes en jeu et piochez pour avoir 4 cartes en main, et c'est à la personne suivante de jouer.

Fin de partie

Vous perdez la partie aussitôt qu'un cinquième allié est éliminé, mais vous gagnez aussitôt que tous les 20 ennemis (plus les boss) de la pioche sont vaincus (vous devenez les Rois des Pirates) ou que vous piochez la dernière carte Allié (l'aventure est alors terminée). Dans les deux cas, calculez votre score à partir des ennemis éliminés.

S. W.





MYCELIA

Un jeu poétique de Daniel Greiner



Deckbuilding accessible. Jouable en solo.

Jouable uniquement avec le jeu de base.

MYCELIA

PRISMA Expansion



L'extension Prisma vous invite à de nouvelles aventures dans le monde merveilleux de Mycelia. Rencontrez de nouveaux Héros, récoltez des gouttes Prisme et voyagez autour du Sanctuaire de la Vie pour obtenir des Faveurs divines... à vous de les utiliser à bon escient !



Ravensburger



Nocturne
**OPEN
 ZE
 BOUQUATE**
 PROCHAINEMENT



Auteur(s)	David Lezzi
Illustrateur(s)	Beth Sobel
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Renards, Magie, Forêt
Mécanisme(s)	Collection, Enchères
Âge	10+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	1 - 4

objectifs Nuit (communs), et dévoilez de nouveaux objets dans la grille centrale et le plateau Esprits de la forêt, avant de jouer la manche Nuit selon les mêmes règles. À la fin de cette manche, comptez les points des objets (dont chaque type score différemment), vérifiez si vous avez les icônes pour résoudre vos cartes Potion, additionnez les objectifs Crépuscule et Nuit, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

Pour aller plus loin

- Dans le mode avancé, chacun bénéficie d'une capacité asymétrique.
- Le mode Famille vous permet de jouer sans les esprits de la forêt, les sortilèges obscurs et les cartes Objectif, voire sans certains types d'objet.
- Dans le mode solo, une pile de cartes définit le comportement de votre adversaire.
- Que ce soit en solo ou à plusieurs, confrontez-vous aux défis, voire aux modifications de règles, pour avancer sur la piste de maîtrise partie après partie !

Après Calico ou Cascadia, **Nocturne**, le nouveau jeu de la série des Flatout Games vous met dans la peau de druides renards lançant des sortilèges de plus en plus puissants afin de collecter des objets au cours d'une nuit magique !

Comment jouer ?

Une partie se déroule en 2 manches. Au début de la nuit, posez un de vos jetons Sortilège sur une tuile Objet de la grille centrale, et à tour de rôle, il faudra poser un jeton de valeur supérieure sur une tuile adjacente jusqu'à ce que tout le monde passe. La personne ayant posé le jeton le plus fort obtient la tuile et l'ajoute à sa collection, les autres récupèrent leurs jetons et peuvent en offrir un aux esprits de la forêt. Vérifiez si quelqu'un a rempli une tuile Objectif Crépuscule et la récupère. Enfin, le vainqueur choisit une tuile adjacente à celle gagnée et recommence un tour d'enchères. La manche crépuscule s'achève quand toutes les tuiles ont été remportées ou n'intéressent plus personne. Récupérez les objets du plateau Esprit de la forêt selon vos offrandes, échangez vos jetons Sortilège inutilisés contre des sortilèges obscurs (qui en augmentent la valeur mais ne peuvent pas être offertes aux esprit), dévoilez trois

S. W.



Distribué par **tribuo**

Déjà disponible

FIRST RAT

GABRIELE AUSIELLO & VIRGINIO GIGLI

1 Déplacez vos rats et collectez des ressources

2 Achetez des objets utiles ou volez-les

3 Construisez des fusées et entraînez des ratonautes

10 +



Joyeux anniversaire !

The Crew fête ses 5 ans !
Pierre-François Llorente - Iello



Bonjour Pierre-François, The Crew fête ses 5 ans cette année. Comment le jeu a-t-il évolué depuis sa sortie ?

5 ans déjà ! On se souvient bien de notre découverte du jeu, dans les bureaux de Kosmos, et de notre impatience ensuite à le proposer en français. Nous avons même légèrement retravaillé les cartes ensemble, afin de gagner en lisibilité. Le signe qui ne trompe jamais, c'est que dès que nous avons reçu l'exemplaire de production, chez Iello, nous avons alors enchaîné les parties sur la pause du midi pendant des semaines !

The Crew est donc sorti le 12 juin 2020, soit quelques semaines après la fin du premier confinement. Et ce fut un énorme carton, en rupture immédiate, en dépit d'un tirage initial conséquent. La réputation du jeu, plébiscité à Essen, avait précédé la sortie française et le bouche à oreille a fait le reste.

Le second jeu de la gamme, **The Crew Mission Sous-Marine** est sorti en France en septembre 2021, et là aussi les joueurs ont immédiatement répondu présent pour cette nouvelle aventure, à la fois plus joueuse et plus intense. L'idée était de proposer une expérience à la fois agréable, mais un peu plus exigeante avec des options de communication différentes... et plus restrictives !

Aujourd'hui, pour ses 5 ans, The Crew vient de dépasser les 300.000 exemplaires vendus en français, ce qui est un chouette cadeau !

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

En France, le moment le plus marquant reste sans doute la victoire à l'As d'Or Expert 2021, après de passionnants débats sur la définition de cette catégorie. Peu de jeux peuvent se vanter d'avoir contribué à redessiner les frontières d'un prix, et incité à la création d'un nouveau ! Ce trophée venait s'ajouter au Kennerspiel des Jahres, renforçant une reconnaissance déjà internationale.

Les années 2020/21 étant celles d'une redécouverte du jeu de société pour un public non-joueur, The Crew a évidemment profité de ses nombreux prix internationaux pour apparaître dans de nombreux magazines grand public et catalogues de fin d'année, ce qui n'était pas forcément le cas auparavant pour un jeu initié.

Une autre étape importante pour le jeu a été son portage sur BoardGameArena, fin 2020. La version numérique du jeu est arrivée en France en pleine crise sanitaire, dans une période où les gens avaient retrouvé l'envie de jouer ensemble mais n'avaient plus forcément la liberté de le faire. Nul doute que le timing de ce portage a contribué à la popularité du jeu, les joueurs y jouant en ligne et se l'offrant ensuite en version physique au moment de se retrouver enfin réunis autour d'une table.

Cette année voit l'arrivée de The Crew : Family. Pouvez-vous nous en dire plus sur cette nouvelle version ?

Thomas Sing est à nouveau à la création pour ce nouveau jeu, totalement indépendant, mais bel et bien ancré dans l'univers The Crew. Comme l'indique le titre, le jeu s'adresse aux joueurs qui souhaitent une aventure familiale, par exemple pour y jouer avec des enfants. L'idée est d'apporter ici certaines mécaniques de jeu typiques de The Crew, avec des cartes à poser selon certaines contraintes, pour accomplir ensemble une série de missions.

Dans **The Crew Family**, les joueurs se retrouvent bloqués sur une île déserte, dans une atmosphère inspirée de celle des Robinsons Suisses. Ils doivent apprendre à s'adapter à leur nouvel environnement et gérer les urgences. Comment se nourrir ? Comment dormir ? Aux joueurs de parvenir à organiser leur vie sur place (et leur retour ?) au fil d'une campagne de 35 missions, de difficulté croissante.

Le principe de The Crew Family est clairement d'ouvrir les mécaniques de base de The Crew à un public plus jeune (le jeu est recommandé à partir de 8 ans) ou moins joueur, afin d'introduire des mécaniques de jeu qui seront ensuite développées dans The Crew ou The Crew Mission Sous-Marine. Les gros joueurs de The Crew ne seront donc évidemment pas les premiers concernés, mais rien ne les empêche de se lancer dans l'aventure et d'initier le reste de la famille à des mécaniques de coopération toujours aussi addictives !

Comment imaginez-vous l'avenir de The Crew dans 5 ans ?

Dans 5 ans ? Eh bien, sans rien spoiler, on peut toujours rappeler que The Crew est un énorme succès international et qu'il y a fort à parier que l'on reparte prochainement en mission (mais chut !). Les univers à explorer ne manquent pas, et les nouvelles mécaniques de jeu également. Lors de sa sortie, The Crew avait séduit par son évidence, avec la célèbre sensation : « mais comment personne n'y a pensé plus tôt ? » que l'on éprouve devant certains jeux. Il est donc essentiel que cet héritage soit conservé et que chaque futur jeu de la gamme aille toujours un peu plus loin.

Et je voudrais finir sur un point important : d'une certaine manière, The Crew a contribué au plaisir de revisiter des grands classiques du jeu de cartes en les twistant d'une manière ou d'une autre. Nous découvrons avec fierté que certains jeux qui sortent en ce moment sont désormais affublés de l'appellation « The Crew-like », signe que le jeu a clairement marqué son époque... et qu'il est loin d'avoir fini de nous emmener à l'aventure !





STAR WARS™

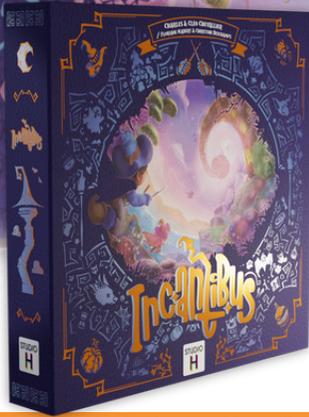
SUPER TEAMS

DISPONIBLE EN BOUTIQUE !



7+ **2-4** **30**
JOUEURS MIN

© & ™ Lucasfilm Ltd.



Incantibus
**OPEN
ZE
BOÛTE**
EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Cléo & Charles Chevallier
Illustrateur(s)	F. Madéry, C. Deschamps
Éditeur(s)	Studio H
Thème(s)	Sorcellerie
Mécanisme(s)	Collection
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

Explorez une tour maléfique, magnifiquement représentée par un empilement de salles entouré de douves à l'intérieur de la boîte-livre magique de jeu, et utilisez vos baguettes pour réclamer ce qui s'y trouve et ainsi vaincre les monstres ou amasser les ingrédients permettant de concocter les plus rares potions... avant d'affronter les sorciers de la crypte !

Comment jouer ?

Lors de la fouille d'une salle, tout le monde lève sa jolie baguette magique et vous désignez simultanément le jeton de votre choix dans la salle en cours, ou un jeton Potion. Si plusieurs pointent le même jeton, la personne avec la baguette la plus puissante le récupère, mais échange ensuite sa baguette avec la personne à la baguette la moins puissante.

Un jeton Arme, Pièce d'or ou Ingrédient est ajouté à votre malle magique, un monstre n'y est ajouté que si vous possédez l'arme qui correspond, tandis que les sorts activent l'une des 3 cartes Sort visibles (ensuite défaussée et remplacée) : voler un jeton, prendre un jeton visible dans la salle, gagner une pierre philosophale (un joker pour une potion)... Pour la potion, vous devez posséder les ingrédients indiqués et les jeter dans les douves. Les jetons ont souvent une limite indiquée par la taille de la malle, si vous en avez trop, il faudra en jeter dans les douves aussi ! Puis, s'il reste plus d'un jeton sur la salle, recommencez une phase d'incantation, sinon défaussez la salle, ce qui dévoile une nouvelle salle où vous placez des jetons visibles et cachés. Si vous dévoilez la crypte, les sorciers qui vous épiaient depuis le bord de la boîte vont au fond de la crypte : livrez-vous à des phases d'incantation en essayant de pointer du doigt les sorciers que vous pouvez vaincre en défaussant le jeton correspondant à leur point faible !

Fin de partie

La partie s'achève si quelqu'un lâche sa baguette fautive de pouvoir faire quoi que ce soit à son tour, ou lorsque tous les sorciers ont été vaincus. Comptabilisez les points de magie de vos jetons et la personne avec le plus de points reçoit le titre de Grande Incantatrice ou Grand Incantateur !

S. W.

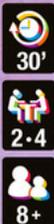
Incantibus



Incanlibus

Charles & Cléo CHEVALIER
Floriane MADÉRY & Christine DESCHAMPS

EN BOUTIQUE
LE 29 AOÛT



Une rentrée magique



chez Studio H



EN BOUTIQUE
LE 19 SEPTEMBRE



TULIKKO

Jérôme SOLEIL & Nicolas MELET
Maud CHALMEL



Charles Chevallier



Bruno Cathala



Johannes Goupy

Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Charles : C'est toujours compliqué de parler de soi, mais après de nombreuses années à créer des jeux qui ont soigneusement évité les principaux prix nationaux comme internationaux du monde ludique et les nombreux succès d'estime dont les idées originales rencontrent leur public une fois retravaillées par d'autres, je suis arrivé à la conclusion que si je continuais, c'est que le trait principal de ma personnalité est d'être masochiste. Alors oui, je l'avoue, travailler avec de nombreux co-auteurs à succès, des illustrateurs surdoués qui me renvoient à la figure mes limites artistiques et des éditeurs opulents, m'apporte indéniablement du plaisir. C'est donc sans surprise que cette nouvelle aventure ludique en compagnie de Bruno et Johannes, accompagnés de Xavier et Pascal sous la direction éditoriale d'Erwan chez Bombyx, comblera j'en suis sûr, toutes mes attentes !

Bruno : Je suis né par erreur dans une boîte de jeu, puis élevé par un clan de meeples philosophes. À 12 ans, j'invente un premier jeu où les perdants doivent jongler avec des moutons en colère. C'est le début d'un engrenage ludocréatif infernal. Un tatouage secret dans mon dos reproduit les runes d'un ancien parchemin magique dictant les règles de tous les jeux. Je parle couramment le langage des dés et mange uniquement des tuiles hexagonales au petit-déjeuner. Mon objectif secret : transformer la Terre en immense plateau de jeu.

Johannes : Auteur « multipotentiel », mon temps se partage entre la recherche technologique à Grenoble, et la création ludique. Depuis 4 ans, j'imagine des jeux pour vous, vous et vous aussi... Ce sont des jeux pour les plus petits, les joueurs occasionnels, et les plus chevronnés. Pixies, Faraway... peut-être les connaissez-vous déjà ? Mon ambition : inventer de nouvelles expériences mémorables pour continuer à vous faire vibrer.

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Legions : Abyss Universe ?

Aux pincesaux, on retrouve un duo d'illustrateurs :

- Xavier Collette qui avait illustré le jeu initial
- Pascal Quidault qui avait illustré Conspiracy (qu'on peut considérer comme une sorte de « Abyss pocket »)

Nous n'avons pas vraiment eu de contact avec les illustrateurs, la direction artistique étant assurée, comme toujours, par l'éditeur. Mais en même temps, à chaque fois qu'on recevait une illustration, on restait juste bouche bée devant notre écran. Bref... côté auteurs, on est juste comblés !

LEGIONS
— ABYSS UNIVERSE —



Legions : Abyss Universe - Acte 1

Johannes : J'ai rencontré Bruno lors d'une session test d'un prototype, sur Annecy (ce prototype sera édité quelques années plus tard sous le nom de From The Moon). Le courant est bien passé, et c'est ainsi que nous avons commencé un chemin de co-création. Queenz, d'abord. Puis Orichalque. Comme nous n'avions plus de projet ensemble, c'est lors d'une session de travail avec Bruno que je lui ai présenté une mécanique sur laquelle je travaillais depuis quelque temps. J'avais en tête l'envie de développer un petit jeu de cartes tout simple, basé sur l'idée suivante :

- Chaque joueur sélectionnerait une carte de sa main simultanément
- Les cartes seraient révélées là encore simultanément
- Les joueurs effectueraient leur action à tour de rôle, du plus petit au plus grand numéro joué
- La plus petite valeur bénéficierait donc d'un avantage lié à l'initiative (premier à jouer, à choisir...)
- La plus forte valeur, qui jouerait donc en dernier mais bénéficierait d'une « contrepartie » (à déterminer)

On a ainsi, au fil des semaines et des rencontres, avancé sur ce projet. En essayant plein de variantes. En se demandant quel était le nombre de joueurs optimal. Et on s'est finalement retrouvés dans une situation particulière : toutes les versions que l'on testait fonctionnaient correctement mais en même temps, avec le sentiment qu'il leur manquait le petit truc en plus qui pourrait donner le supplément d'âme qui fait la différence. Jusqu'à...

Legions : Abyss Universe - Acte 2

Bruno : Quand Johannes m'a proposé qu'on démarre un nouveau projet ensemble, j'ai tout de suite dit oui parce que d'une part nos deux premières collaborations s'étaient très bien passées. D'autre part parce que l'idée mécanique sur laquelle il avait envie de partir (voir au-dessus) me parlait bien. Par contre, autant j'ai été tout de suite séduit par l'idée générale, autant je me devais de faire très attention à deux éléments. Tout d'abord, j'avais déjà développé un autre jeu basé sur une mécanique assez similaire : Raptor est lui aussi basé sur un principe de sélection / révélation simultanées. Bref, il était important, essentiel pour moi de pouvoir utiliser ce mécanisme de façon suffisamment différenciante. Ensuite, quelque chose de plus général lié à l'évolution du monde du jeu. Il y a tant de nouvelles sorties. Et plus que jamais, je pense qu'il est important de tenter de proposer une expérience de jeu suffisamment forte pour qu'elle ait une chance de perdurer. Pas simplement se contenter de faire un truc qui fonctionne et puis on verra bien. C'est avec ces deux contraintes en tête qu'on a commencé à bosser. S'il a finalement été assez rapide de trouver comment utiliser le mécanisme en s'éloignant fort de Raptor, pendant longtemps, on a buté sur la recherche du « truc en plus ». Jusqu'à... ce que je me rende compte, finalement, que tous les éléments mécaniques qu'on était en train de mettre en place pouvaient trouver une véritable cohérence avec l'univers d'Abyss. Johannes a d'abord cru que je plaisantais, mais quand j'ai développé ma pensée, c'est devenu limpide pour lui aussi. Mais Abyss, c'est Charles et moi. Il devenait donc impératif que Charles valide, et rejoigne le projet. Pour qu'on le reconstruise ensemble dans cet univers...



Legions : Abyss Universe - Acte 3

Charles : Lorsque Bruno m'a appelé pour me dire que Johannes (que je ne connaissais qu'au travers de Faraway avant cela) lui avait montré une mécanique de jeu qui correspondait pas mal à ce sur quoi nous étions en train de travailler (un jeu d'affrontement spécifiquement deux joueurs dans le monde d'Abyss), j'ai évidemment tout de suite dit NON ! En fait, ce n'était pas évident de concevoir un spin off dans cet univers que l'on développe à deux depuis plus de dix ans avec un autre auteur. Et puis j'ai lu le roman de Fabien Calvel, et j'ai trouvé qu'il apportait réellement un plus dans la création d'univers, puis je me suis replongé (attention gag récurrent et éculé) dans les illustrations de Xavier Collette et Pascal Quidault, et force est de constater qu'eux aussi apportaient une valeur ajoutée indiscutable. Sans parler de la direction artistique de Bombyx (merci Loïg et Erwan Hascoët). Bref, j'ai accepté l'idée d'un apport extérieur en amont et regardé la mécanique proposée, en me disant pourquoi pas... et... Oui, ça matchait vraiment pas mal, ce côté tendu du choix de la carte pour essayer de jouer en premier ou deuxième, le choix de la légion, où la placer, l'épée de Damoclès de l'attaque de la légion restante... C'était effectivement très abyssal ! Je me suis donc transformé au départ en gardien du monde d'Abyss, refusant de nombreuses propositions de mes camarades sous couvert de cohérence avec les opus précédents. Mes phrases préférées : déjà vu, déjà fait, pas dans l'esprit. Et nous avons donc construit le jeu en amenant ce duel de Légions et Seigneurs qui se vendent au plus offrant dans notre monde sombre et profond. Puis j'ai proposé quelques modifications sur les quartiers pour rendre le jeu encore plus thématique : on se rend coup pour coup et on utilise des stratagèmes qui renforcent le côté « oh non pas celui-là », ce qui offre un climax au jeu et lui donnent un air légèrement asymétrique. Étonnamment, ce sont mes propositions les plus surnoises qui ont immédiatement convaincu mes co-auteurs !

Comment Legions : Abyss Universe s'inscrit-il dans l'univers d'Abyss déjà bien développé ? Quels liens ou passerelles avez-vous voulu créer avec les autres jeux de la gamme ?

Legions est un jeu d'affrontement pour deux joueurs, dans l'univers d'Abyss. Ce n'est en aucun cas une adaptation d'Abyss pour deux joueurs (au contraire de la démarche 7 Wonders Duel, ou Splendor Duel, par exemple). Legions met en scène la lutte entre les armées du seigneur des Abysses et du Necrocampe pour le contrôle de la cité. Le Necrocampe ? C'est un personnage issu du roman paru l'été dernier. Dans Legions, on retrouve les différentes guildes présentes dans le jeu Abyss. Avec leurs spécificités (les militaires sont agressifs, les cultivateurs font beaucoup de points, les mages manipulent les foules, etc.). Mais cette fois, tout ceci au service d'une lutte âpre et intense ! La tension sera permanente tout au long des 20 minutes de jeu.

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

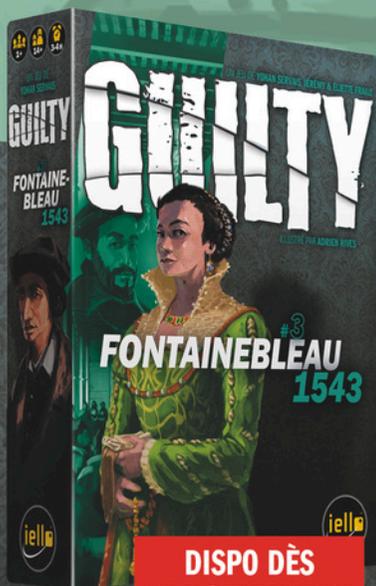
Lors d'une session de prototypage intense, Charles, en pleine inspiration, a renversé son café sur le plateau. Au lieu de paniquer, Johannes a décrété que la tache ressemblait à une créature abyssale et qu'elle devait absolument intégrer le jeu. On l'a baptisée « Café Kraken », elle est restée dans tous les playtests suivants — jusqu'à ce que Bruno, hilare, finisse par lui donner une vraie capacité... qui n'avait strictement aucun sens, mais faisait rire tout le monde à chaque partie. Comme c'était trop « private joke », ça n'est bien évidemment pas resté dans la version finale du jeu.



GUILTY

FONTAINEBLEAU 1543

La cour de Fontainebleau empeste le complot, et c'est à vous, parfumeur de Catherine de Médicis, de mener l'enquête. Rumeurs dévastatrices, ennemis cachés dans l'ombre : utilisez vos compétences médicales et votre goût pour les intrigues pour trouver ce qui empêche la femme du Dauphin de concevoir un héritier.



DISPO DÈS
LE 5 SEPTEMBRE



Dans la veine des meilleurs polars, Guilty est une série de jeux d'enquêtes immersives à haute tension. Explorez les lieux, faites parler les témoins et choisissez les meilleures pistes à suivre. Menez l'enquête de carte en carte mais prenez garde : votre temps est compté...



+ d'infos

« DES ENQUÊTES AUX DÉTAILS
GLAÇANTS DE RÉALISME »





LEGIIONS
ABYSS UNIVERSE
**OPEN
ZE
BOUATE**
PROCHAINEMENT

Auteur(s)	Cathala, Chevallier, Goupy
Illustrateur(s)	Pascal Quidault, Xavier Collette
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Fantastique, Océan
Mécanisme(s)	Tir à la corde, Majorité
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2

L'univers du classique Abyss s'enrichit à la fois d'un roman et d'un jeu de duel qui, tout en proposant une mécanique complètement originale, s'intègre dans l'univers sous-marin et sombre d'Abyss en faisant s'affronter le Nérocampe et le Roi d'Abyss dans une course à l'influence des cinq guildes.

Comment jouer ?

À votre tour, jouez simultanément l'une des 3 cartes Légion de votre main. La personne avec la valeur d'initiative la plus faible commence, en posant sa carte sous celui des cinq lieux de la même couleur (de son côté du champ de bataille). Si elle possède alors 3 légions face visible de la même couleur, elle peut prendre un héros avec une puissante capacité de la rangée ayant la même couleur, ou l'un des deux premiers héros de la pioche, le placer devant elle en lui associant deux des légions ayant permis ce recrutement. On peut également recruter un héros de son choix en ayant une légion de chaque couleur. Enfin, elle pioche l'une des 3 légions de la file, l'une des 2 face visible ou celle face cachée. Puis, si vous aviez la valeur la plus élevée, jouez de même votre légion et recrutez éventuellement un héros avant de reprendre également une carte.

Mais la troisième carte légion disponible met en déroute les légions de votre adversaire ayant cette couleur : retournez-les face cachée ! Il faudra que votre adversaire joue une carte dans la bonne colonne pour retourner une carte face visible. Enfin, vérifiez pour chaque couleur qui y possède le plus de cartes face visible. Chaque majorité vous octroie un bonus : remporter les égalités, pouvoir regarder la carte face cachée, mettre des légions en déroute avec vos cartes rouges... Vous pouvez enfin utiliser quand vous voulez le pion Stratagème aléatoire reçu en début de partie, mais à usage unique.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous cumulez cinq symboles de bannière (sur 8). Sinon, quand il manque une légion pour fournir la file de nouvelles légions, comptez vos points de victoire en fonction de vos héros, des légions associées aux héros (celles encore sur le champ de bataille ne comptant pas), de vos majorités sur les cinq guildes, de votre pion stratagème s'il n'a pas été utilisé.

S. W.



YOKOHAMA DUEL

Plongez dans l'ère Meiji et affrontez votre rival
en dominant le marché de Yokohama.



**DISPONIBLE
MAINTENANT**



Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu Légions : Abyss Universe ?



Xavier : Bonjour Philimag ! Je m'appelle donc Xavier Collette, aussi connu sous le pseudonyme Coliandre sur les réseaux. Cela fait presque 20 ans maintenant que je gribouille professionnellement dans divers secteurs, comme les couvertures de romans, la BD, le livre jeunesse, le jeu vidéo, le jeu de rôle et bien sûr, le jeu de société dont les plus connus sont certainement Dixit, Mysterium et Abyss. Mon rôle sur le jeu Légions était... suspens intense : d'illustrer le jeu ! Plus sérieusement, je me suis occupé des cartes des héros ainsi que des couvertures.



Pascal : Je suis illustrateur, directeur artistique et concept artist depuis plus de 20 ans dans différents domaines, mais majoritairement dans le jeu vidéo, la presse, l'édition, le jeu de rôles. Concernant le jeu de société/plateau, cela fait plus d'une dizaine d'années que j'ai la chance de participer à ce « petit » monde enthousiasmant en tant qu'illustrateur. Pour Légions : Abyss Universe, mon rôle était d'assurer les visuels des troupes des différentes factions ainsi que le plateau de jeu.

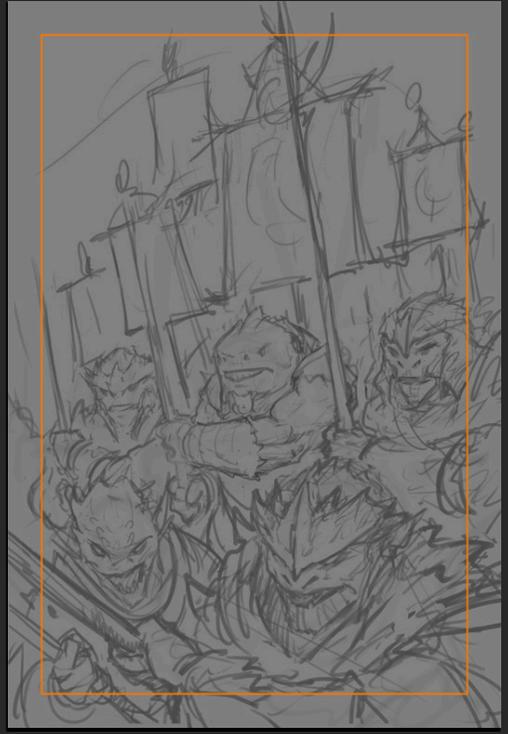
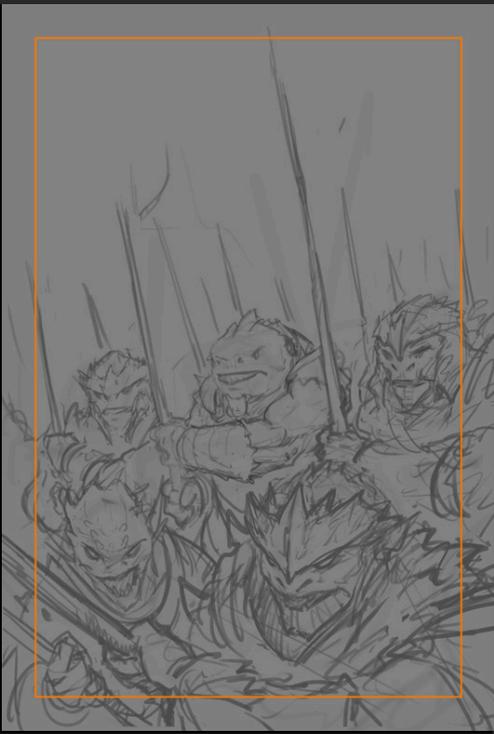


Pouvez-vous nous parler de vos sources d'inspiration pour l'illustration du jeu ?

Xavier : Comme souvent, c'est un sujet très difficile pour moi, tellement cela peut être vague et vaste. Forcément, l'univers d'Abysse, donc je me suis construit un énorme dossier avec des centaines d'images de créatures marines, de la plus innocente crevette aux bestioles flippantes des eaux profondes. Des textures, des structures dans leur carapace, tout est bon pour s'inspirer. Chose un peu particulière et dont je voulais vraiment tenter, vu que les cartes héros vont par groupe de trois, donc un nombre pas trop élevé, c'était que chaque trio forme une illustration unique, scindée en trois cartes. C'est une chose que j'avais vue pour certaines cartes de Magic The Gathering (il y a sûrement d'autres exemples mais c'est celui qui me vient en tête) et je voulais tenter le coup, vous me direz si j'ai bien fait ou pas !

Pascal : Sur ce point, je n'ai pas eu à chercher bien loin : il me suffisait de piocher dans l'excellent travail que Xavier avait déjà réalisé pour le jeu initial. Mais correspondre à un univers établi tout en gardant une « patte » personnelle peut être une gageure car on a trop rapidement fait de tenter de mimer un style et de se perdre un peu entre son inspiration personnelle et la volonté de coller au maximum à une direction artistique originale. Il risque d'en résulter un rendu fade et maladroit. J'ai donc puisé dans mes univers personnels – habituellement plutôt « dark fantasy » – pour garder une vision claire des designs que je voulais mettre en place. J'aime aussi beaucoup travailler avec des références existantes quand cela est possible, il m'était donc essentiel de me créer une banque d'images de faunes et flores des océans pour m'inspirer sur des couleurs, textures, jeux de lumières, etc. C'est la méthode que j'avais appliqué sur le jeu Abyss Conspiracy et, bien que le style s'éloigne un peu du jeu Abyss, je pense que l'identité unique et très forte de l'univers reste tout de même présente.





LEGIONS

ABYSS UNIVERSE





LEGIONS

ABYSS UNIVERSE





LEGIONS

— ABYSS UNIVERSE —



ARIGATŌ

Mélodye Ladrat & Florian Sirieux
Thomas Brotons

お茶を飲む人は
今も昔も福です
お茶を飲む人は
今も昔も福です



45' 1-5 10+

Ludonaute

SEPTEMBRE 2025



DES COMBOS SUPER
SATISFAISANTS

DES DILEMMES A
CHAQUE ETAPE DU JEU

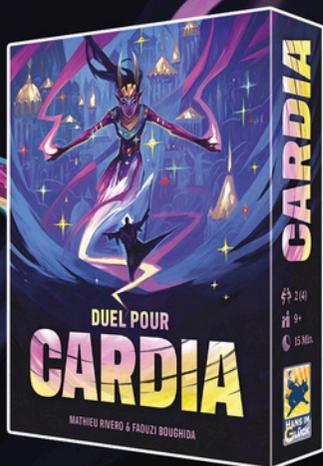
TOUT EN SIMULTANE,
PAS DE TEMPS MORT



DUEL POUR CARDIA

16 PERSONNAGES - 4 FACTIONS - UN SEUL SOUVERAIN.





Choisissez vos personnages avec soin
pour remporter vos duels.
Mais attention, les pouvoirs peuvent
tout faire basculer...



- Une prise en main rapide
- Une vraie profondeur tactique
- Une rejouabilité illimitée, dans un format compact

CARDIA N'ATTEND QUE VOUS.

asmodee



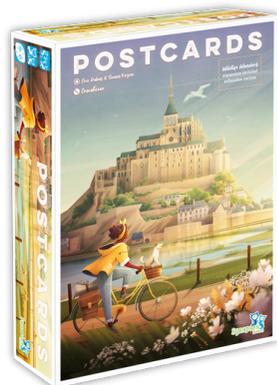


Les Aventuriers du Rail Aurores Boréales

Bienvenue dans les pays nordiques ! Parcourez le Danemark, la Norvège, la Suède et la Finlande, des ports animés aux majestueux fjords. Construisez vos voies ferrées à travers campagnes, forêts et montagnes, reliez les îles et villes emblématiques, et devenez la plus grande société de transports de la région !



Postcards



Enfourchez votre vélo et explorez les 13 régions de France dans ce jeu de stratégie rapide ! Parcourez la carte, collectionnez des cartes postales, établissez des campements et envoyez vos cartes grâce aux timbres pour marquer des points précieux. Chaque décision compte : planifiez votre itinéraire, optimisez vos actions et devenez le meilleur guide !



Sky Team



Installez-vous dans le cockpit et, en équipe, tentez de faire atterrir votre avion dans les aéroports du monde entier. Sky Team est un jeu coopératif à communication limitée pour 2 joueurs, où pilote et copilote doivent placer leurs dés aux bons emplacements pour équilibrer l'avion, gérer sa vitesse, déployer les volets, sortir le train, contacter la tour et éviter les collisions. De Montréal à Tokyo, chaque aéroport réserve ses défis... et ses turbulences !

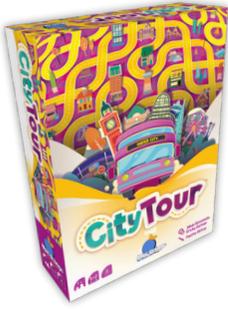


Metro



Metro est un jeu de pose de tuiles où, pendant l'Exposition universelle de 1900, vous construisez les plus longues lignes de métro reliant les stations de Paris. Placez vos voies pour prolonger vos lignes et influencer celles de vos adversaires. Les points dépendent de la longueur de vos lignes, avec un bonus pour les stations centrales.





City Tour

C'est le grand jour ! Vous prenez le volant du mythique City Tour pour parcourir les rues animées et imprévisibles de Paper City, où les virages surgissent sans prévenir et où les sites touristiques changent de place du jour au lendemain. Pendant 12 jours, transportez vos voyageurs à bon port malgré le chaos urbain. Si vous relevez le défi, vous pourriez bien devenir le chauffeur officiel du City Tour !



Get on Board : London & New York

Les passagers vous attendent ! Créez la meilleure ligne de bus à Londres et New York, transportez-les rapidement et bloquez vos adversaires dans les embouteillages. Retournez une carte, tracez l'itinéraire idéal, cochez Personnages et Lieux, remplissez vos objectifs et marquez un maximum de points dans ce jeu de stratégie urbain pour toute la famille.



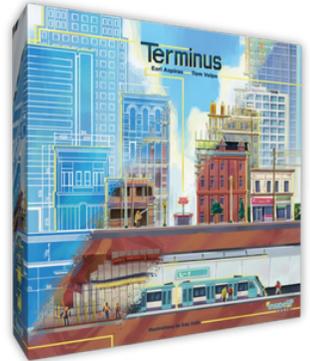
Celestia Duo

Célestia est en danger ! Aux commandes de votre aéronef, partez traquer les pirates qui pillent les cités volantes. Affrontez tempêtes, pièges et embuscades, et coopérez avec votre partenaire pour éviter la catastrophe. Recrutez des passagers aux pouvoirs précieux, choisissez le bon moment pour vous arrêter et reprenez la chasse.



Terminus

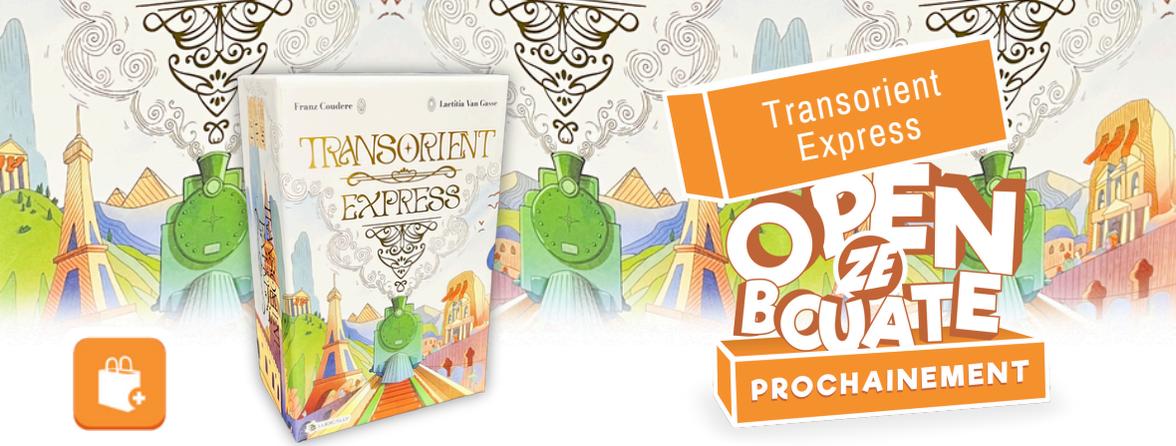
Construisez des tunnels et des stations de métro pour relier les quartiers de la ville et hisser votre société de transport au sommet ! Gérez vos ressources, remplissez les objectifs publics et vos agendas secrets pour gagner en prestige. Dans Terminus, achetez des améliorations, lobbyez pour vos projets et bâtissez vos lignes. Le joueur le plus prestigieux l'emporte !



Exit : Le Cadavre de l'Orient-Express

Exit est un jeu d'énigmes coopératif inspiré des Escape Rooms. Dans Le Cadavre de l'Orient-Express (niveau confirmé), un meurtre a été commis à bord du célèbre train et c'est à vous de mener l'enquête. Observez chaque détail, résolvez des énigmes ingénieuses, trouvez les bons codes et avancez étape après étape pour démasquer le coupable avant l'arrivée en gare.





Auteur(s)	Franz Couderc
Illustrateur(s)	Laëtitia Vangasse
Éditeur(s)	Ludically
Thème(s)	Trains, Voyage
Mécanisme(s)	Collection, Draft
Âge	14+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Voyagez à bord du **Transorient Express** en posant vos cartes de façon à effectuer le plus beau voyage possible, en sachant identifier clairement où vous voulez aller et en n'oubliant pas vos passeports si vous voulez que la compagnie vous offre un trajet !

Comment jouer ?

Au début de la partie, réalisez deux rangées des élégantes cartes Voyage face visible, et sous chaque rangée, placez trois pions Locomotive piochés aléatoirement dans le sac. À votre tour, prenez soit l'une des cartes de la rangée inférieure, et défaussez les locomotives se trouvant au-dessous ; soit un lot de 3 locomotives, et défaussez la carte se trouvant juste au-dessous. Si vous étiez la première personne à jouer, posez votre jeton Chef de gare sous une colonne encore complète, et il sera récupéré si quelqu'un prend la carte ou les locomotives de cette colonne (sinon vous le récupérez). Puis vous pouvez jouer l'une des cartes Voyage de votre main en payant son coût en locomotives.

Certaines cartes Voyage réduisent le coût des prochaines (par exemple en offrant une réduction d'une locomotive bleue pour toutes les prochaines poses, à la manière de Splendor), et d'autres peuvent vous faire piocher une carte Bagage. Quand tout le monde a fait un choix (ou deux, en duel), défaussez la colonne restante, faites descendre les cartes de la rangée supérieure, remettez une rangée de cartes au-dessus et trois locomotives sous chaque colonne, défaussez vos cartes en main au-delà de 2 et vos locomotives au-delà de 5 (sauf carte Voyage étendant cette limite), puis recommencez une manche en commençant par la personne avec le jeton Chef de gare.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la manche où quelqu'un a posé sa 7ème carte Voyage. Additionnez les points apparaissant sur vos cartes Bagage, sur vos cartes Voyage et surtout sur les trois objectifs : l'un est toujours relatif aux symboles de passeport sur vos cartes, un autres aux lots de cartes Voyage d'une même couleur, et un dernier à une série de valeurs commençant par un 1, sachant que certains bagages peuvent remplacer une valeur ou couleur pour vous aider.

S. W.



Sorcellerie !

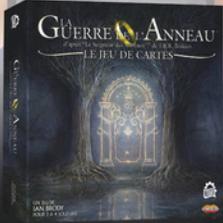
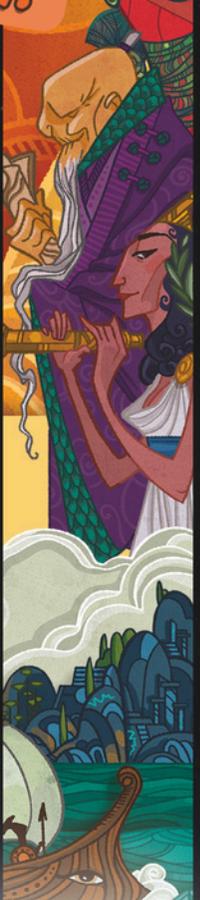
La Bataille
de Versailles

La Guerre
de l'Anneau

Sub Terra

Diluvium

**L'HISTOIRE N'EST PAS ÉCRITE,
ELLE SE JOUE MAINTENANT.**





Bonjour Antonin, pouvez-vous présenter Romaric en quelques phrases ?

Romaric est auteur de jeux de société depuis maintenant un peu plus de 10 ans, je pense. Il habite à Lisle-Sur-Tarn, pas très loin de Toulouse (et pas trop loin de chez moi.) C'est quelqu'un de doux et empathique dans les relations, particulièrement rigoureux et impliqué dans le travail et avec toujours des idées très éclairantes en game design !

Comment décririez-vous Tilt en une phrase ?

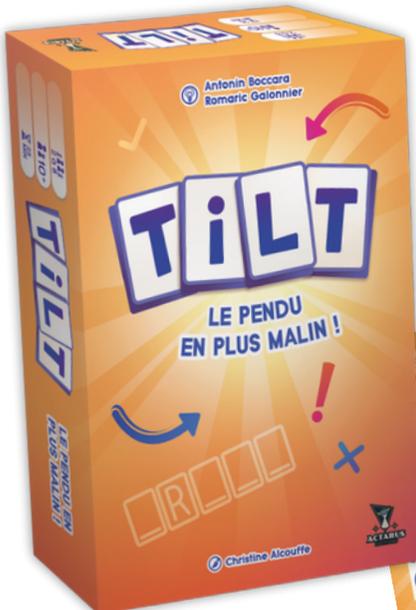
Tilt c'est un mélange entre le pendu et le jeu du baccalauréat avec un soupçon d'association d'idées.

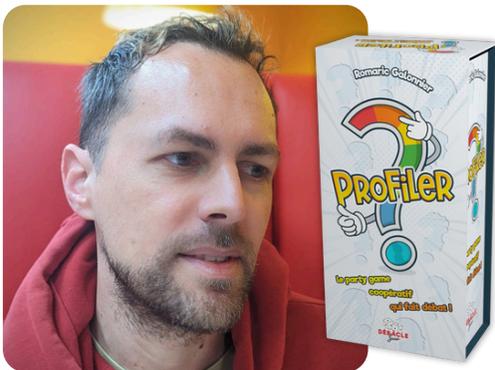
Quel a été le rôle de Romaric sur le développement du jeu ?

Lorsque nous travaillons ensemble avec Romaric, parfois c'est l'un qui a l'idée de base d'un jeu, parfois c'est l'autre... Ici, ce fut Romaric qui a inventé le principe même du jeu (la mécanique du pendu mais si la lettre n'est pas dans le mot, on peut donner un indice commençant par cette lettre). J'ai été tout de suite très enthousiaste quand il m'a fait jouer à ce qui n'était d'abord qu'un « jeu de voiture ». Ensuite nous avons travaillé ensemble pour donner un sens un peu plus précis à cette belle idée.

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

Sans trop hésiter, je dirais **Profiler** ! C'est un jeu auquel j'ai non seulement beaucoup joué (et auquel je joue encore souvent) mais qui m'a également marqué à sa sortie. C'était un des premiers jeux d'ambiance coopératif et sa découverte a eu une vraie influence dans mon parcours d'auteur. Pour la petite anecdote, lorsque j'ai réalisé le premier prototype de Fiesta de los Muertos, j'ai utilisé les cartes de Profiler ! J'ai la première édition du jeu et j'ai également la nouvelle qui est encore mieux car elle corrige des petits détails... C'est un jeu drôle, fin et absurde comme je les aime, si vous ne connaissez pas encore ce classique : foncez !





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

Au départ, c'était un simple jeu que je pratiquais pendant les trajets en voiture. Un joueur pense à un mot et les autres essaient de le retrouver en donnant des lettres : soit on indique que la lettre est dans le mot, soit on donne un indice qui commence par cette lettre. Ça fonctionnait, mais il n'y avait pas vraiment de finalité particulière ou de condition de victoire. Antonin a quand même senti qu'il y avait quelque chose à en faire et il m'a proposé qu'on y réfléchisse ensemble. On a testé des choses pendant une période d'un an environ, à notre rythme. Antonin a été force de propositions pour étirer le concept dans tous les sens et réfléchir à des contraintes ou des règles évolutives. À un moment on avait un paquet de lettres et on piochait dedans pour indiquer les lettres disponibles pour la manche. Puis au final on a épuré au maximum pour rester très accessible. Il y a eu une longue réflexion sur le positionnement du jeu (avec Géraud d'Actarus éditions) : à qui ça s'adresse, quel niveau de complexité on propose, quelles variantes, quelle direction artistique...

Bonjour Romaric, pouvez-vous présenter Antonin en quelques phrases ?

Antonin est un très bon ami donc je ne vais pas être objectif ! Il a des qualités humaines que j'apprécie beaucoup chez les gens : il est sensible, empathique, passionné, c'est quelqu'un de très entier et attachant. C'est aussi un créatif comme on n'en fait plus, un touche-à-tout toujours en éveil : il s'exprime à travers les jeux mais aussi par le théâtre, la chanson... C'est enfin quelqu'un de fiable et de très exigeant vis-à-vis de son travail, ce qui fait que c'est toujours rassurant de travailler avec lui !

Comment décririez-vous Tilt en une phrase ?

TILT, on pourrait dire que c'est la rencontre entre le jeu du pendu et Just One : on joue avec les mots en donnant des indices, de manière coopérative.

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

C'est difficile de n'en retenir qu'un seul parmi une ludographie déjà très riche et variée ! Puisqu'il faut choisir, je dirais **I am a banana**. C'est un jeu hilarant où le principe de base est très original : faire des mimes mais de manière très discrète ! On sent dans ce jeu tout ce qui fait la force du style d'Antonin : l'efficacité de la proposition ludique avec des règles concises, l'humour de situation qui est générateur d'ambiance, l'interaction permanente entre les joueurs, un rythme intense... Selon moi c'est un jeu qui aurait mérité d'avoir une meilleure diffusion, malheureusement il est sorti dans une période où plein de festivals de jeux ont été annulés à cause de la pandémie, et ça n'a pas aidé à le faire connaître.



Auteur(s)	A. Boccara, R. Galonnier
Illustrateur(s)	Christine Alcouffe
Éditeur(s)	Actarus
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Lettres, Déduction
Âge	10+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2 - 8

Dans **Tilt**, essayez de faire deviner des mots à la manière d'un Pendu, mais misant davantage sur la coopération et la déduction, pour pouvoir bénéficier de suffisamment de propositions au moment du mot de la fin !

Comment jouer ?

Deux personnes côte à côte sont les capitaines de l'équipe : elles devront faire deviner un mot aux autres (à 2, il n'y aura qu'un capitaine). Les capitaines piochent un mot, en donnent le thème puis placent au centre de la table autant de cartes effaçables Lettre que le mot comporte de lettres. Puis dans le sens horaire, les autres vont donner une lettre et l'écrire sur la tuile Décompte. Si la lettre fait partie du mot, les capitaines l'écrivent à chaque fois qu'elle apparaît sur les cartes Lettre. Sinon, chaque capitaine écrit sur une carte Indice un mot commençant par cette lettre, puis les capitaines choisissent le meilleur des deux mots avant de le montrer à l'équipe pour les aider à deviner.

À la place, les capitaines peuvent utiliser 1 des 3 jetons Bonus afin d'écrire une lettre du mot (mais pas la première) ou de révéler leurs deux indices. Quand l'équipe se met d'accord sur un mot, elle le propose pour remporter la carte Mot... ou la perdre. Dans tous les cas, on change de capitaines pour faire deviner un nouveau mot, sans récupérer de jetons Bonus, et sans effacer les lettres déjà écrites sur la carte Décompte, même si on pourra bien sûr les proposer à nouveau pour un nouveau mot.

Fin de partie

La partie s'achève quand toutes les 12 cases de la tuile Décompte sont occupées par les lettres proposées mot après mot. L'équipe essaye de deviner le mot en cours, et on passe au mot de la fin avec deux nouveaux capitaines. Cette fois, l'équipe doit défausser 1 carte Mot gagnée pendant la partie pour chaque lettre proposée, et si elle trouve le mot, la partie est gagnée. Le nombre de cartes Mot restantes détermine le niveau de votre victoire.

Pour aller plus loin

Dans le mode Défi, chaque mot ne peut être proposé qu'une seule fois sur toute la partie, et dans le mode Ultime, les capitaines ne donnent pas le thème du mot.

S. W.



BRICK LIKE THIS!



DISPONIBLE
EN BOUTIQUE!



7+ 2-8 15'



ACRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR
EDITION

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

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

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

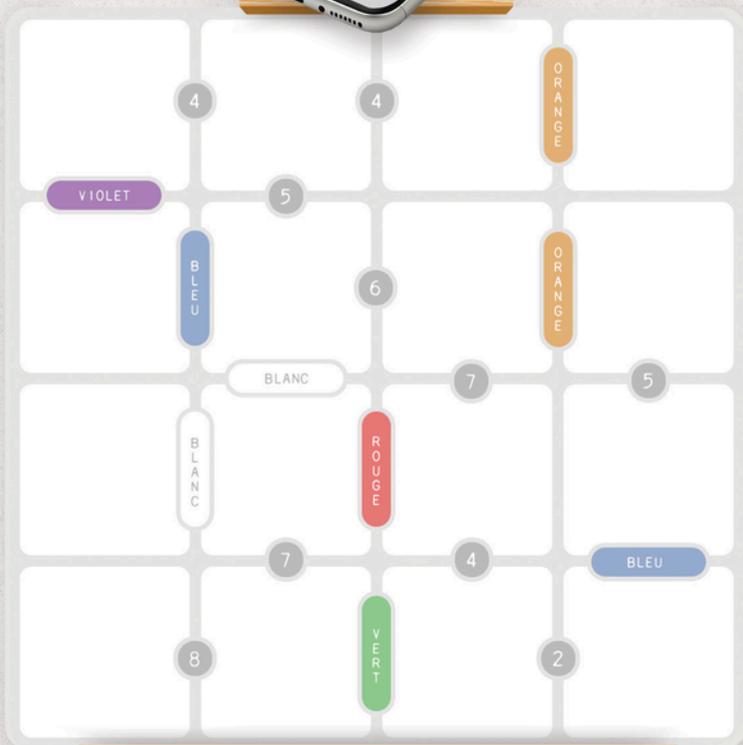
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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

RAVAGE

JEUX DE PLATEAUX

RELANCE LES DÉS !

ACTUALITÉS • JEUX • JUNIOR • UNIVERS LUDIQUE

Illustration de Miguel Coimbra tirée du jeu Les Jardins suspendus, éditée par Gigamic

Le magazine des amoureux de jeux de société

RAVAGE

JEUX DE PLATEAUX

N° 21

LA GUERRE DE L'ANNEAU

JOUE, AMI, ET ENTRE

FATEFORGE
LE CRONAZU ET L'AMBI

HUTAN

FINSPAN

NAVORIA

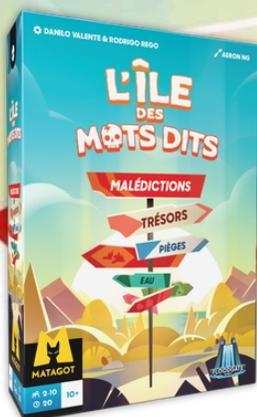
FOR a CROWN

DOSSIER ★★★★★
JEUX DE PLUS

ET NOTRE
SÉLECTION
DE JEUX
POUR
les plus petits



EN KIOSQUES OU DANS TA BOUTIQUE DE JEUX PRÉFÉRÉE, TOUS LES DEUX MOIS !



TRÉSORS

L'Île des Mots Dits

PIÈGES

OPEN BOUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	Rodrigo Rego, Danilo Valente
Illustrateur(s)	Aeron Ng
Éditeur(s)	Matagot
Thème(s)	Île au trésor
Mécanisme(s)	Mots, Déduction
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 10

Dans ce jeu coopératif (avec une variante compétitive), explorez une île de mot en mot pour trouver les trésors... en évitant les malédictions et les pièges !

Comment jouer ?

L'éclaireur dispose d'un plan représentant l'île, ses pièges et ses trésors, mais aussi trois premiers mots qu'il écrit sur des tuiles hexagonales et qu'il place déjà sur le tapis Île, par exemple Film, Glace et Amour. Puis à chaque tour il prend une nouvelle tuile, y écrit un mot et laisse les aventuriers discuter (sans leur donner aucun indice) pour décider où le placer. Par exemple Cœur serait probablement adjacent à Amour seulement, Romantique à Film et Amour, Passion à Glace et Amour, Titanic à Film, Glace et Amour...

Une fois la tuile placée, l'éclaireur leur dévoile ce qui se trouvait à l'emplacement choisi. Une malédiction devra obligatoirement être levée par l'unique amulette (et si vous tombez sur la seconde malédiction, vous avez perdu), les pièges réduisent le nombre de tuiles disponibles (et quand vous n'avez plus de tuiles, vous avez évidemment perdu la partie), l'eau permet de récupérer des tuiles, au moins un trésor sans aucune malédiction sera obligatoire pour ne pas repartir les mains vides et remporter la partie en tombant sur la case Sortie – mais évidemment, plus vous aurez de trésor et plus votre expédition sera légendaire !

Équipe contre équipe

Le mode compétitif oppose deux équipes d'au moins deux personnes, puisque chacune doit comprendre au moins un éclaireur et un aventurier. Les éclaireurs voient le même plan pour aider leur équipe à explorer la même île, de sorte que l'on pourra s'appuyer sur les mots de l'équipe adverse pour avancer. Cependant, si certains trésors sont communs, certains sont réservés à une équipe, et sont gagnés par cette équipe quand l'équipe adverse les trouve ! La première équipe qui trouve 4 trésors sans être maudite remporte la partie, ou elle gagne si l'équipe adverse a une malédiction mais qu'il n'y a plus assez d'amulettes !

S. W.





Le jeu du Golf, ça vous dit quelque chose ? Non ! Pas celui qui se pratique sur de grands espaces avec une balle et un club ! Le jeu traditionnel qui se joue avec un jeu de 54 cartes. Peut-être que vous ne le connaissez pas, mais vous connaissez peut-être ses variantes modernes comme Skyjo, Hilo, Dékal, Pyro, etc.

Et voilà qu'arrive **Bandit** de Last Exit Publishing, une autre mouture du célèbre jeu, qui propose du bluff, de la stratégie, de la mémoire, et un peu de réflexes !

Dans Bandit, vous avez devant vous 4 cartes face cachée. Vous consultez secrètement la valeur de deux cartes. Le but sera d'avoir la somme la plus faible devant nous.

Pour ça, nous allons piocher dans la pioche ou la défausse, pour remplacer les cartes devant nous. Simple non ?

En fait non ! Les cartes ont des pouvoirs qui vont embêter vos adversaires. Vous pouvez mélanger leurs cartes, les changer de place, leur donner de nouvelles valeurs, échanger votre jeu, etc. De quoi bouleverser les plans des joueurs et joueuses.

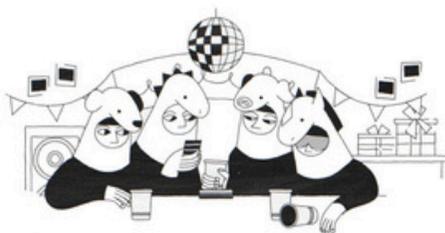
Aussi, si vous révèlez une valeur dans la défausse et que vous pensez avoir la même dans votre jeu, vous pouvez rapidement la défausser ! Bon là, j'avoue que je suis nul niveau réflexe et mémoire, alors ce n'est pas comme ça que j'allais gagner. En plus, si on se trompe, on pioche une carte supplémentaire (et les autres se moquent très fort de vous).

Last Exit Publishing a pris le soin de créer une version design et moderne d'un jeu traditionnel qui a fait ses preuves au fil des années. Proposer des jeux traditionnels, plus adaptés, plus ergonomiques, participe à la popularisation de classiques, qui ont fait le bonheur des précédentes générations.

B



Maxime





Duplik
OPEN
3
BOUQUATE
 DISPONIBLE

Auteur(s)	A. Kohout, W. Jacobson
Illustrateur(s)	Dank
Éditeur(s)	Zygomatic
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Dessin
Âge	8+
Durée	40'
Nombre de joueurs	3 - 8

C'est alors que les artistes comme le narrateur prennent connaissance des dix critères listés au dos de l'œuvre, par exemple "Deux hérissons sont sur la tête d'un panda", "L'un des hérissons a trois framboises devant lui", "Le panda en haut à gauche a les yeux fermés". Pour chaque critère effectivement représenté, l'artiste gagne 1 point, et s'il a représenté le super critère, il en gagne 2. Le narrateur quant à lui gagne 1 point pour chaque critère représenté par au moins 1 artiste. On compare alors les dessins à l'œuvre avant de désigner un nouveau narrateur.

Fin de partie

La partie s'achève quand tout le monde a été narrateur autant de fois que décidé. Tout le monde additionne le score de ses feuilles de dessin et de ses narrations, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.

Dans **Duplik**, vous devez dupliquer... la scène décrite par un narrateur. Mais vous n'avez que 90 secondes, évidemment vous ne voyez pas le dessin qu'il cherche à vous faire représenter, et ni vous ni lui ne connaissez les dix détails qui compteront au terme du temps. Il faudra donc allier précision et efficacité pour que tout le monde duplique la scène au mieux, et tant pis pour la qualité du dessin !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, désignez un narrateur, et les autres seront des artistes, avec leur feuille de dessin et leur crayon. Le narrateur dit un chiffre entre 1 et 10 : ce sera le super critère. Puis il prend l'une des 200 cartes Œuvre, en donne le titre à tout le monde (par exemple Hérissons et pandas), retourne le sablier de 90 secondes et commence à décrire précisément la scène représentée aux artistes, sans voir leurs dessins et sans répondre à aucune question. Lorsque le temps est fini, les artistes passent leur feuille à l'artiste à leur gauche ou droite, qui leur servira de juge.



Duplik

Distribué par tribuo

Bientôt disponible



PAIRE DE CHOC

LE JEU DES QUESTIONS
QUI RAPPROCHENT !

Découvrez-le
en vidéo !



1 Posez une question
à tout le monde !

Qui se jette
le plus
sur les chips
à l'apéro ?

Qui risque le
plus de devenir
franchement
pénible en
vieillissant ?



2 Chacun répond en
se comparant à ses voisins.

3 Révélez vos réponses...
...et faites chauffer votre compteur !



Amandine Cartet
Yohan Callet



Téma cette Thématique

Les histoires ensorcelantes des adaptations non-narratives du **Witcher**

Les jeux vidéo *The Witcher 2 : Assassins of Kings* (2011) puis surtout *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015) ont réellement contribué à faire de l'univers d'abord romanesque du Sorcier (créé dès 1986 par Andrzej Sapkowski) l'une des plus célèbres sagas de fantasy contemporaines, dans le cadre fort d'une dark fantasy puisant dans la culture polonaise et la mythologie slave, avec l'un de ses héros les plus emblématiques, le mercenaire chasseur de monstres, sorcier et mutant Geralt de Riv, qui malgré une profession suggérant un fort manichéisme incarne paradoxalement une tentative de moralité dans un monde complexe et sombre où ces monstres sont souvent bien moins mauvais que les hommes.

Curieusement, c'est alors que son adaptation sur Netflix est en déclin et que l'on annonce un jeu *The Witcher 4* encore lointain que des jeux de société *The Witcher* inondent le marché francophone, sans doute à la fois parce que leur conception avait été envisagée au sommet de la popularité de la série, mais aussi parce que dans la multiplication de jeux de dark fantasy, la référence à un monde bien identifié et apprécié ne peut qu'être apprécié, a fortiori pour des projets avec une couche narrative plus facilement enrichis par un support romanesque et vidéoludique pareil.

Dans ces projets stimulants, deux ont pu susciter une curiosité particulière en puisant fortement dans *The Witcher* (loin de tout soupçon de plaquage sans âme d'une licence)... tout en arborant un relatif minimalisme matériel (en comparaison de *The Witcher : Old World* ou *Path of Destiny*, c'est flagrant) et en abdiquant toute réelle narration.

Geralt, deck-builder frénétique

Beaucoup de jeux vidéo comportent des mini-jeux, qu'il s'agisse d'une ludification de tâches comme le crochetage et la pêche ou de véritables loisirs (machines à sous, paris hippiques...). Le **Gwent**, dans *The Witcher 3*, est probablement la plus connue et la plus réussie de ces activités connexes tant il apparaît véritablement comme un jeu dans le jeu, véritable jeu de cartes physique avec un système de règles complet et une grande variété venant du nombre considérable de cartes que l'on collectionne. Bien sûr le *Gwent* devait finir par avoir une version physique, et après une adaptation partielle à des fins promotionnelles, il est enfin édité exhaustivement et officiellement, cf. les règles p.46. L'un des atouts du *Gwent* est son exploitation thématique de l'univers du *Witcher*, même s'il n'y a aucun sens à ce qu'il soit pratiqué dans le jeu vidéo, avec des personnages se jouant eux-mêmes, ou des cartes dévoilant des informations secrètes, mais si l'on oublie cette incohérence, la transposition des particularités de différents éléments du monde, rapports de pouvoir, monstres, personnages, trahisons ou mutations, et l'obligation de constituer la meilleure armée avec seulement dix cartes donne l'impression de véritables batailles épiques ayant pleinement lieu dans l'univers de *The Witcher*, avec un mélange d'opportunisme et de préparation soignée et tendue qui évoque bien les combats du sorcier.



Unmatched, ensorcellement du duel

La gamme de duel **Unmatched** exploite de nombreux personnages de l'histoire, des mythes mais aussi de licences diverses (Marvel, Jurassic Park, bientôt Hellboy et les Tortues Ninja...) parce que son principe d'affrontements directs, rapides et très card-driven lui permet une très grande flexibilité afin de proposer une asymétrie appuyée et très thématique. Justement, l'ello localise les deux boîtes tirées de l'univers du Witcher pour un total de 7 personnages (plus leurs éventuels acolytes).

En tant que sorcier gagnant d'abord ses combats par sa capacité à s'y préparer spécifiquement, Geralt pourra ainsi choisir en début de partie des cartes Épée, Armure et Potion, retirant l'autre option de sa pioche, et il pourra même chercher ces équipements dans sa pioche ou son deck grâce à la carte Sens de sorcier ; plutôt agressif, il n'en oublie pas d'être mobile et de pouvoir piocher, ne brillant dans aucun de ces domaines mais se montrant polyvalent dans chacun, et pouvant s'appuyer sur les facéties de Jaskier pour l'aider, mêlant cartes sanglantes et saupoudrage de second degré ; véritable extension de Ciri, sa monture la licorne Ihuarraquax l'aide à chercher les fameuses cartes Source dont chaque utilisation rendra les suivantes plus explosives ; le deck essentiellement commun à Yennefer et Triss rend tout de même honneur à celle des deux magiciennes que l'on choisit avec son pouvoir très distinct (l'autre lui servant d'acolyte), avec une Yennefer plus agressive et une Triss plus stratège et malicieuse ; là où Eredin, roi de la Chasse

sauvage, est un personnage entièrement tourné vers l'attaque, se servant de ses cavaliers pourpres pour le couvrir et acculer l'ennemi tout en espérant leur disparition (et en y participant) pour devenir enragé et transformer chaque carte relativement moyenne de son paquet en assaut impitoyable... Sans même parler du travail graphique favorisant l'individualisation des personnages dans leurs nombreuses cartes uniques et la figure qui les représente, ces quelques exemples montrent combien les cartes qui ne s'inscrivent pourtant que dans un jeu d'affrontement de quinze minutes avec trois actions et trois types de cartes parviennent à faire incarner efficacement la variété des personnages de la saga de Sapkowski et CD Projekt Red, leur fonction et leur tempérament, comme le Gwent parvenait à en transcrire quelque chose sans avoir besoin de passer par le moindre artifice narratif, stimulante leçon sur ce qu'est la thématization d'un jeu de société.

S. W.





Auteur(s)	CD Projekt
Illustrateur(s)	CD Projekt
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	The Witcher, Dark Fantasy
Mécanisme(s)	Affrontement, Asymétrie
Âge	14+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 5

Au lieu de jouer votre carte, vous pouvez utiliser une seule fois dans la partie le pouvoir de votre chef, ou passer pour cette manche. En ce cas, votre adversaire pourra continuer à jouer jusqu'à passer aussi. Quand vous avez tous les deux passé, on totalise votre force sur chaque rangée, et la personne avec le moins de force perd une gemme. Défaussez alors toutes les cartes en jeu, sauf le chef, et commencez une nouvelle manche avec les cartes que vous avez encore en main. Vous remportez la partie quand votre adversaire a perdu ses deux gemmes.

Pour aller plus loin

Si le Gwent était initialement un jeu de duel, plusieurs modes permettent de le pratiquer dans d'autres configurations sans exiger trop d'adaptations des capacités des cartes.

- De 3 à 5, gagnez simplement 1 point par adversaire que vous surpassez à la fin d'une manche et atteignez un score dépendant de votre nombre.
- En 2 contre 2, vous possédez une faction différente de votre allié, pouvez voir sa main et partagez vos 2 gemmes et votre champ de bataille.
- En solo, lors du tour de votre adversaire fictif, on joue toujours la première carte de son deck illimité de la façon qui lui est la plus profitable.

S. W.



Gwent, c'est le jeu de cartes pratiqué à l'intérieur du jeu vidéo The Witcher 3 (cf. p. 44), et qui sort donc pour la première fois physiquement dans une version exhaustive et officielle. Incarne l'une des factions de ce monde de dark fantasy et constituez le champ de bataille le plus puissant... avec seulement 10 cartes pour 2 ou 3 manches !

Comment jouer ?

Commencez par constituer votre deck avec des cartes de l'une des 5 factions, dont un chef, au moins 22 unités, et au plus 10 cartes spéciales. Prenez le chef devant vous et ne piochez que 10 cartes de votre deck pour la partie. À votre tour, posez simplement l'une de vos cartes : une unité (ou un héros) sera posée sur celle des 3 rangées de votre côté du champ de bataille qui lui correspond, tandis qu'une carte Météo affectera tout le plateau, entre autres effets de cartes spéciales. Chaque faction est très asymétrique : les monstres pourront plus facilement invoquer d'autres monstres, Niflgard pourra renforcer le camp adverse... mais pour piocher davantage de cartes, les berserkers des Skellige peuvent se transformer en êtres bien plus forts...

N'IMPORTE QUI. N'IMPORTE OÙ.
UNMATCHED, CE SONT DES DUELS
TACTIQUES RAPIDES, FÉROCES ET
ASYMÉTRIQUES, CHAMPION
CONTRE CHAMPION.

**BATTEZ-VOUS
À ARMES
INÉGALES™**
UNMATCHED™



+ d'infos !

**DISPO DÈS LE
5 SEPTEMBRE**

CHOISISSEZ VOTRE HÉROS
ET LE CHAMP DE BATAILLE
OÙ VOUS AFFRONTER.

UTILISEZ JUDICIEUSEMENT VOS
CARTES ET VOS ACOLYTES POUR
TERRASSER VOS ADVERSAIRES.





Ink
**OPEN
ZE
BOUQUATE**
DISPONIBLE



Auteur(s)	Kasper Lapp
Illustrateur(s)	Chris Quilliams
Éditeur(s)	Final Score
Thème(s)	Encre
Mécanisme(s)	Placement
Âge	8+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	1 - 4

L'auteur de Magic Maze et l'éditrice d'Azul s'associent pour un jeu de placement de tuiles et de (superbes) bouteilles d'encre malin, où vous tenterez de surmonter la tension de la course et la contrainte de vos objectifs par la génération de combos et des placements en cascade très satisfaisants !

Comment jouer ?

À votre tour, déplacez votre marqueur sur la roue centrale pour vous arrêter devant une tuile Ink et la prendre. Si vous dépassez ainsi la case départ de la roue, piochez un jeton du sac X et ajoutez-le sur un emplacement correspondant de votre plateau pour le bloquer. Puis ajoutez la tuile à votre tableau de façon à ce qu'au moins une de ses quatre cases soit adjacente à une tuile déjà présente. Certaines cases comportent un objectif : si la case fait partir d'une zone ininterrompue de cases de la même couleur, et que cette zone est constituée d'au moins autant de cases qu'indiqué, vous pouvez compléter l'objectif en y posant une de vos bouteilles, puis ajouter une bouteille à chaque case contenant un cercle blanc dans cette même zone. Au début de la partie, vous avez reçu 24 bouteilles : 12 doivent nécessairement être placées sur l'une des deux couleurs indiquées

par votre plateau personnel et les 12 autres peuvent être placées n'importe où, vous privilégiez donc les premières autant que possible. En outre, au début de la partie, on aura dévoilé 4 des 12 actions bonus. En remplissant un objectif, vous pouvez déclencher l'action bonus de la même valeur ou d'une valeur inférieure, par exemple pour déplacer vos bouteilles, déplacer vos tuiles, piocher une tuile supplémentaire, changer le numéro d'un objectif... Parfois, cette action bonus vous permettra de compléter une nouvelle zone, voire de bénéficier d'une nouvelle action bonus pour de satisfaisants effets en cascade vous rapprochant de la victoire ! Enfin, complétez la roue avec une nouvelle tuile, et c'est à la personne suivante de jouer. Au lieu de jouer votre tour, vous pourrez aussi passer pour transférer 2 des bouteilles de votre plateau (avec une contrainte de couleur) dans votre zone joker.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin du tour de table où une personne a posé sa dernière bouteille : elle remporte la partie !

S. W.



Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

**BOARD
GAME
ARENA**

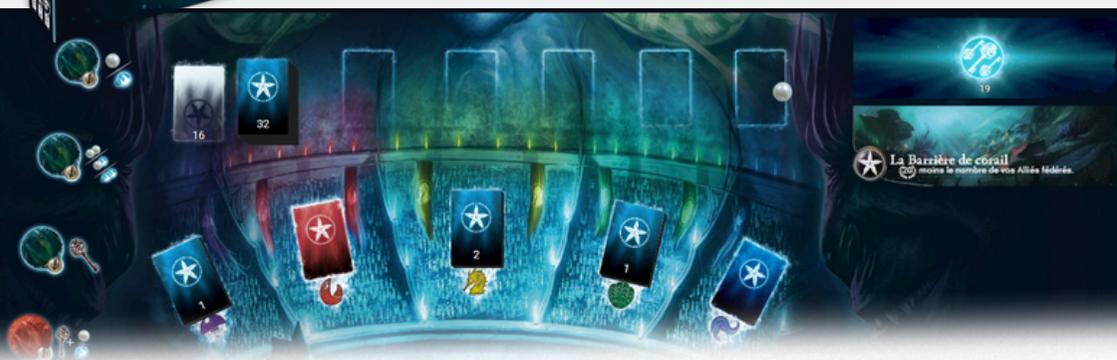


Abyss

Jouez à ce jeu
sur BGA



Depuis des siècles, les Atlantes règnent sur les profondeurs des Océans. Leur royaume, Abyss, est respecté de tous les peuples alliés, heureux d'y trouver une protection contre les redoutables monstres sous-marins. Bientôt, le trône atlante sera libre. Pour y accéder, fédérez les meilleurs alliés, répresentants des peuples alliés, recrutez des seigneurs Atlantes et contrôlez les principaux territoires du royaume.



Ink

Jouez à ce jeu
sur BGA



L'encre est une technique qui ne pardonne pas. Cependant, maîtrisée avec soin, sa spontanéité et son éclat peuvent créer des effets visuels d'une richesse étonnante. Ink vous propose de déployer votre talent en créant de somptueuses toiles dignes des plus grandes collections. Quand l'art rencontre la stratégie, l'encre coule à flot !





Exploding Kittens
Le Jeu de Plateau

OPEN
ZE
BOUATE

DISPONIBLE



Auteur(s)	M. Inman, S. Small, E. Lee
Illustrateur(s)	Matthew Inman
Éditeur(s)	Exploding Kittens
Thème(s)	Chats, Absurde
Mécanisme(s)	Ambiance
Âge	7+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 6

Certains disques Déplacement vous téléportent devant la personne la plus avancée, ou d'autres encore changent de mode : ouvrez alors l'autre page pour dévoiler un plateau différent, passer du mode calme au mode chaos étant une bonne manière de faire courir plus de risques d'explosion à la personne en première place !

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous vous arrêtez exactement sur la case Victoire à la fin de la piste

S. W.

Exploding Kittens est désormais un jeu de plateau, ou plutôt de double plateau, puisqu'au cours de la partie vous passerez du mode calme au mode chaos (avec son superbe pop-up de chat infernal) et inversement, et chercherez à atteindre la fin de la piste en vous mettant autant que possible des bâtons dans les roues !

Comment jouer ?

Commencez votre tour en jouant autant de cartes Action que vous le souhaitez. Puis, piochez un disque Déplacement et déplacez votre personne d'autant de cases qu'indiqué, en sautant les cases déjà occupées et en débutant dans la litière. Si vous vous arrêtez exactement sur un chaton explosif, vous... explosez : ne gardez que 3 cartes en main et échangez votre position avec la personne en dernière position sur le plateau. Si vous vous arrêtez sur une case numérotée, piochez autant de cartes Action. Ces cartes peuvent vous sauver d'un chaton explosif, ajouter à la pioche Déplacement des disques emmenant au prochain chaton explosif, vous faire utiliser le dernier disque Déplacement, annuler l'effet d'une carte adverse, et quantité d'autres effets chaotiques !





LE QUIZ INCONTOURNABLE DE L'ANNÉE !

- 1 CHOISISSEZ UNE CATÉGORIE
- 2 LISEZ LA QUESTION
- 3 ESTIMEZ LE BONNE RÉPONSE
- 4 LE PLUS PROCHE GAGNE LA MÉDAILLE

DÉCOUVRIR
LE JEU EN 1 MIN



30'
 2-20
 12+
 ??? +1400

QUESTIONS

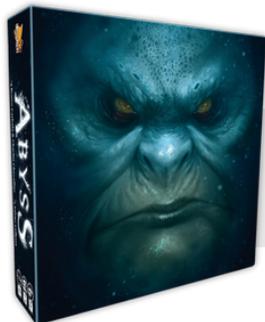
- Combien de matchs de coupe du monde, Zinédine Zidane a-t-il disputé entre 1998 et 2006 ?
- Combien de fois est répété le titre dans la chanson "Around the World" de Daft Punk ?
- Combien de bébés sont nés avec le prénom Emma en 2020 ?

ÉDITEUR **PLATONIA GAMES**
DISTRIBUTEUR **asmodee**
powered by Playm



Parks : sans aucun doute !!! Un jeu aux illustrations et au matériel incroyables !! Un beau voyage dans les parcs nationaux d'Amérique !!! Et puis, le jeu est juste génial.

Flavie Ouvrard



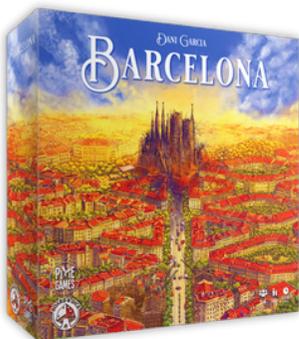
Abyss sans aucun doute, l'univers et la DA sont incroyables, j'ai pas eu besoin de connaître et de tester le jeu avant de l'acheter tellement ça en valait la peine visuellement (aucun regret) !

Maxence Rci



Seasons : définitivement. Les illustrations de Nàiade alliée aux talents de Régis Bonnessée. Un must ! Quel jeu !

Projet Cartoniumy



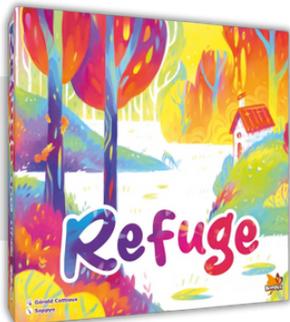
Pour moi, c'est **Barcelona** ! J'ai craqué direct pour la couverture d'Aleksander Zawada : couleurs chaudes, motifs modernistes, ambiance de l'Eixample au 19ème... On sent déjà la lumière et l'histoire de la ville rien qu'en la regardant. Je ne savais rien du jeu, mais je savais que cette boîte finirait chez moi !

Thomas Antoine



Nous avons acheté **Refuge** pour ses qualités visuelles ! Nous l'avons trouvé très beau, illustré par Seppyo que nous avons rencontrée en dédicace et qui nous a donné envie de collectionner ses jeux !

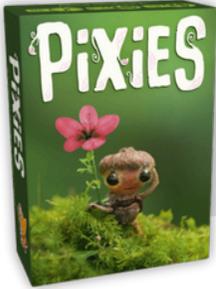
JR Huynh Van Thienh





Canvas et son extension, c'était beau et ça s'accroche au mur. Je ne les ai jamais ouverts, juste accrochés au mur.

Maxime Dujardin



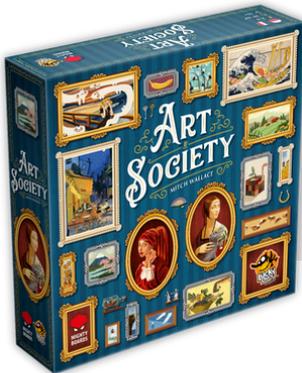
Pixies : le travail de l'artiste est incroyable. Chaque cartes est une œuvre d'art et je voulais dans tout les cas l'encourager. Heureusement j'ai accroché au jeu mais sinon ça aurait fait de magnifiques marque-pages

Lilian Cabos



Elawa : illustrations superbes d'Elsa Roman, l'assortiment des tons, le dessin, la douceur, difficile de dire pourquoi j'aime. J'y joue (même en solo) pour le plaisir d'aligner les cartes.

Jean Thierry

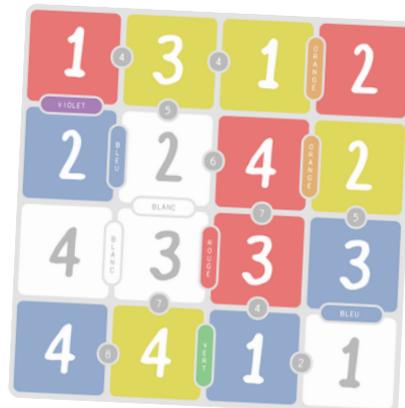


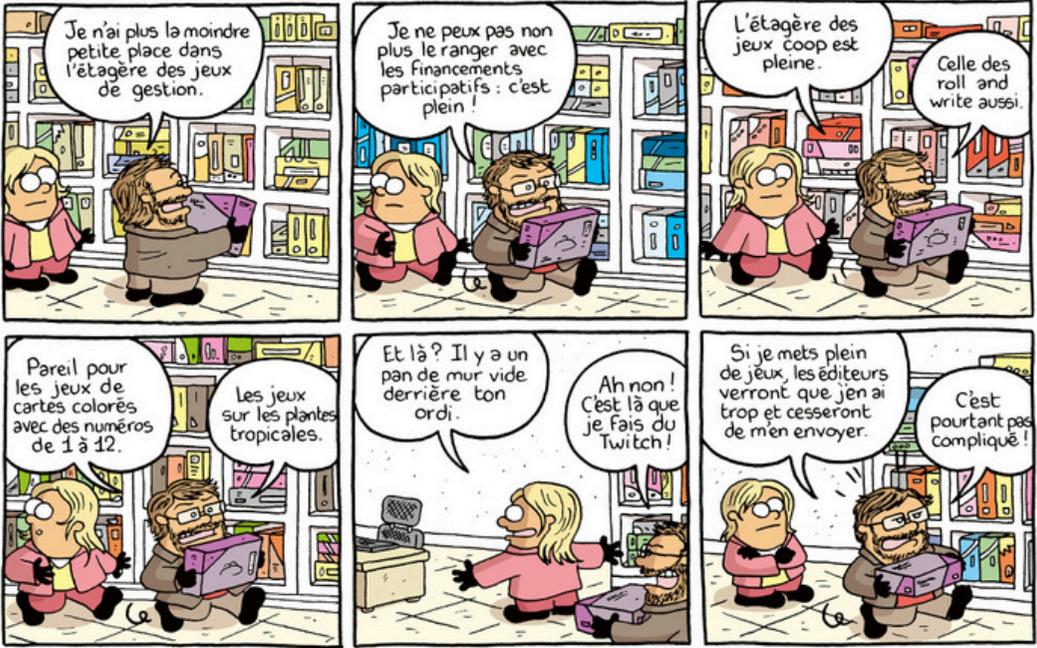
Il en existe des boîtes qui rendent toujours bien sur les étagères, qu'on utilise en décoration entre deux parties, et **Art Society** mêle parfaitement les deux, l'art et le jeu. Jouer autant avec des vrais œuvres en les rendant décalées et ludiques.

Ludivine Lafosse



Solution de la grille du jeu de
démocratie Acrylogic, page 38.





vidberg

MORPH

CUSTOMIZABLE TRADING CARD GAME

Le premier TCG **personnalisable** compatible avec **tous les TCG** au format standard 63x88 mm.

Et dans chaque booster, une carte **UNIQUE** que vous seul possédez.

Rejoignez l'aventure sur www.morphtcg.com dès le 9 septembre 2025.



MAGIC
THE GATHERING

EDGE OF ETERNITIES



CASCADIA™ Junior



INITIATION,
POSE DE TUILES



EDITION
MAXIMUM CHROME

THUNDER ROAD VENDETTA

POST-APO, COURSE,
AMBIANCE



SKYRISE

ENCHÈRES,
MAJORITÉS



DES JEUX POUR TOUS LES GOÛTS

