

3 760319 640096

# PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°6 - NOVEMBRE 2020



## PhiliTour

Un p'tit tour au studio  
d'Un monde de jeux



## PhiliBulle

Carnet d'auteurs  
Kingdom Rush



## Liste du Père Noël

Les meilleurs cadeaux 2020

JEU DE DÉMO INCLUS : CLASH OF DECK N°6

# CLASH A L'OLYMPPE



**DÉJÀ DISPONIBLE  
EN BOUTIQUE**



- 4 TOP 10**  
Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**  
Pigeon Pigeon
- 8 Open Ze Bouate**  
Patatrap Quest
- 9 Open Ze Bouate**  
Gigi Gnomo
- 10 Open Ze Bouate**  
L'Odyssee du Phobos
- 12 Liste de Noël**  
Les 12 lutins du Père Noël
- 15 Liste de Noël**  
Cadeaux pour les Enfants
- 20 Liste de Noël**  
Cadeaux pour la Famille
- 24 Liste de Noël**  
Cadeaux pour les Potes
- 26 Liste de Noël**  
Cadeaux pour les Experts
- 30 Liste de Noël**  
Cadeaux pour les Figurinistes
- 32 Open Ze Bouate**  
Harry Potter : Bataille à Poudlard
- 34 PhiliTour**  
Un p'tit tour au studio d'Un Monde de Jeux
- 36 Open Ze Bouate**  
Dans les Airs, Sous la Terre
- 38 Jargon Ludique**  
Le placement d'ouvriers
- 39 Open Ze Bouate**  
Quetzal
- 41 Open Ze Bouate**  
Lewis & Clark
- 42 Archives Ludiques**  
Agricola
- 44 Open Ze Bouate**  
Cloud City
- 45 Open Ze Bouate**  
Meeple Land
- 46 Open Ze Bouate**  
Clash of Deck - Numéro 6
- 48 Jeu de Démo**  
Clash of Deck - Numéro 6

- 52 Open Ze Bouate**  
Shining
- 53 Open Ze Bouate**  
Le Croque-Monstre
- 54 Open Ze Bouate**  
Pour la Reine
- 56 Comment c'était Après ?**  
Du jeu vidéo au jeu de société
- 60 Open Ze Bouate**  
Zombie Teenz Evolution
- 62 TOP THEME**  
9 jeux vidéos adaptés en jeux de société
- 63 Open Ze Bouate**  
Krosmaster Blast
- 66 PhiliBulle**  
Discussion avec Léonidas Vespirini
- 71 Open Ze Bouate**  
Kingdom Rush
- 72 PhiliBulle**  
Helana Hope, Sen-Foong Lim, Jessey Wright
- 76 PhiliGraph**  
Mateusz Komada
- 82 Open Ze Bouate**  
Chronicles of Crime : 1400
- 84 PhiliQuiz**  
Quiz de culture ludique
- 88 Open Ze Bouate**  
Tekhenu
- 89 Open Ze Bouate**  
Seikatsu
- 90 Open Ze Bouate**  
Shamans
- 92 PhiliTips**  
6 conseils pour apprendre les règles d'un jeu de société
- 94 PhiliWeb**  
Dized
- 96 Paroles de joueurs**  
Quel jeu emmenez-vous toujours en vacances ?
- 98 L'œil de Martin**  
Trek 12



Ho ! Ho ! Ho ! Les fêtes de fin d'année arrivent à grands pas et il est temps de préparer sa liste de Noël ! Mais pas toujours facile de choisir parmi la multitude de nouveautés. Ce mois-ci, nous vous proposons donc, pour vous aider dans votre choix, la sélection des meilleurs cadeaux pour les enfants, la famille, les potes, les experts, les rôlistes et les figurinistes, de douze PhiliBoyz-Girlz et blogueurs ludiques. Merci à eux de s'être prêtés au jeu ! Une fois tous ces jeux offerts, vous allez certainement être réquisitionné pour expliquer leurs règles. Pas de panique, nous avons pensé à vous et nous vous proposons quelques conseils pour appréhender au mieux cette étape indispensable avant de jouer. Vous pourrez également découvrir l'application Dized, dans notre PhiliWeb. Nous profitons de la sortie de Kingdom Rush, pour vous proposer un dossier complet sur les jeux vidéos adaptés en jeux de société avec un Comment c'était après ? un peu spécial, un Top Thème sur cette thématique, un PhiliBulle sur Mythic Games et son jeu Darkest Dungeon ainsi qu'un PhiliBulle et un PhiliGraph sur Kingdom Rush. Enfin, nous souhaitons une nouvelle fois remercier les éditeurs qui nous soutiennent et nous permettent de vous proposer un magazine de 100 pages pour ce sixième numéro.

Bonne lecture à tous !

Adeline & Léandre

**Publication / Régie pub**  
Grammes Édition  
16 place de l'église  
44160 Crossac  
info@grammesedition.fr  
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

**Directrice de publication**  
Adeline Deslais  
**Rédacteur en chef**  
Léandre Proust  
**Rédacteur / Relecteur**  
Siegfried Würtz

**Diffusion**  
Philibert - 12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg  
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35  
Tirage à 10 000 exemplaires.  
Imprimé en Union Européenne.



1

### #1 The Crew

The Crew est un jeu de plis coopératif où les joueurs incarnent des scientifiques qui doivent accomplir 50 missions. Pour faire face à tous les défis et accomplir les missions, une bonne communication sera essentielle. Mais dans l'espace, les choses sont plus compliquées qu'il n'y paraît.

### #2 Small World of Warcraft

Bienvenue dans World of Warcraft, où l'Alliance et la Horde mènent une guerre sans fin pour prendre le contrôle des terres d'Azeroth. Incarnez des orcs, nains, humains ou encore morts-vivants et affrontez-vous dans cette lutte sans merci. Small World of Warcraft est un jeu d'affrontement et de conquête, de la gamme de jeux Small World. Il réunit l'univers du jeu vidéo World of Warcraft et la mécanique de jeu de Small World.



2

### #3 Unlock ! Star Wars Escape Game



3

Unlock ! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Dans ce nouvel opus, les joueurs découvrent trois scénarios qui les plongeront dans l'univers de Star Wars. Ils incarnent tour à tour un Rebelle, un Contrebandier et un Espion Impérial.

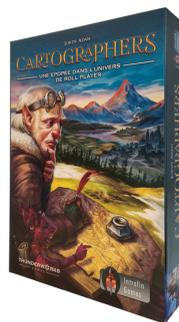
### #4 Top Ten

Top Ten est un jeu de communication et d'ambiance coopératif. Répondez tous à l'un des thèmes en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, tentez de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !



## #5 Cartographers : A Roll Player Tale

La reine Gimnax a ordonné la conquête des terres du Nord. En tant que cartographe à son service, vous êtes envoyé cartographier ce territoire, le revendiquant pour le Royaume de Nalos. Les édits de Gimnax indiquent les terrains qu'elle apprécie le plus. Augmentez votre réputation en répondant à ses demandes.



## #6 L'Avènement de Crâne Rouge

Cette boîte d'extension de 265 cartes pour Marvel Champions vous permettra d'affronter l'infâme Crâne Rouge, les forces d'Hydra et les mercenaires sans cœur qui sont à leur service. L'Avènement de Crâne Rouge vous propose cinq nouveaux scénarios.



## #7 Splendor Marvel

Rassemblez une équipe de super-héros et empêchez Thanos de détruire le monde ! Les pierres de l'infini sont dispersées dans le multivers. Utilisez leurs essences pour recruter des héros et des méchants et gagner des points d'infini. Rassemblez les vengeurs, trouvez des emplacements et, quand vous serez prêt, réclamez le gantelet de l'infini !



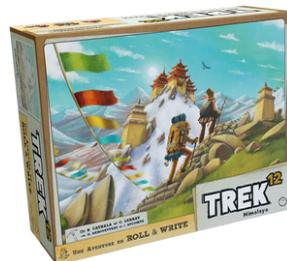
## #8 Tainted Grail : La Chute d'Avalon

Tainted Grail est un jeu coopératif dans lequel les joueurs plongent dans une aventure narrative puisant son inspiration dans les légendes arthuriennes et les mythes celtes. Alors que les champions les plus forts du royaume ont tous échoué, les joueurs devront affronter leurs peurs pour réaliser l'impossible.



## #9 Trek 12

Trek 12 vous propose de partir en expédition dans l'Himalaya. Cartographiez scrupuleusement les différentes Zones, posez des Chemins de Corde et prenez garde aux passages les plus dangereux.



## #10 Oriflamme

Oriflamme est un jeu de bluff et de stratégie, dans lequel vous incarnez un chef de famille qui tente de s'imposer dans la course au trône laissé vacant après le décès du roi, par tous les moyens : complot, ruse et... sang. Vous jouerez vos cartes face cachée pour préparer votre plan machiavélique.



# OPEN BOUATE

Pigeon Pigeon



<b>Auteurs</b>	N.C
<b>Illustrateur</b>	N.C
<b>Éditeur</b>	Pigeon Pigeon
<b>Thème</b>	Faits absurdes
<b>Mécanisme</b>	Bluff
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	15-25 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 10

**Pigeon Pigeon** oppose deux équipes sur une série de questions absurdes. Il faudra miser prudemment ses jetons sur les réponses, puisque l'équipe adverse aura ajouté deux pièges à la bonne !

### Contenu

La boîte comporte 440 cartes Question, 16 jetons bleus, 16 jetons rouges, 2 stylos, un bloc-notes et 1 feuillet de règles.

### Comment jouer ?

Les joueurs se répartissent en deux équipes, disposant chacune de 16 jetons. Toutes deux piochent une carte Question puis s'isolent.



Les joueurs de chaque équipe se concertent alors pour noter deux mauvaises réponses sur leur fiche en y ajoutant la bonne réponse.

Chaque équipe doit ensuite voter la question et les réponses soumises par l'équipe adverse en misant l'intégralité de ses 16 jetons, qu'il est possible de répartir entre les réponses. En cas d'absolue incertitude, elle pourra par exemple miser un tiers de ses jetons sur chaque réponse, ou en mettre plus ou moins selon qu'une proposition semblera plus probable que les autres.

La bonne réponse est enfin dévoilée, et les équipes perdent tous les jetons posés sur les mauvaises. Une nouvelle manche commence alors, où l'on ne disposera plus que des jetons préservés.

### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'une équipe a perdu son dernier jeton, par la victoire de l'équipe opposée !

### Quelques exemples

Le signe de ponctuation qui combine les fonctions du point d'interrogation et du point d'exclamation...

- n'est plus en usage en France depuis le 17ème siècle.
- est exclusif au klingon.
- s'appelle le point exclarrocatif.

La tartiflette...

- a été inventée dans les années 80.
- était à l'origine gratinée à la tomme des Pyrénées.
- est le plat préféré de Batman.

S.W.

Voyagez dans les limbes  
de vos songes, récoltez  
des fragments de rêves et  
construisez les paysages  
les plus beaux.



Card Crafting : améliorez vos cartes  
à chaque tour !



Optimisez vos combos  
et leurs enchaînements !

Plus de jeux sur : [WWW.ATALIA-JEUX.COM](http://WWW.ATALIA-JEUX.COM)





<b>Auteurs</b>	Marie Fort, Wilfried Fort
<b>Illustrateur</b>	Michel Verdu
<b>Éditeur</b>	Space Cow
<b>Thème</b>	Exploration de donjon
<b>Mécanisme</b>	Dés
<b>Âge</b>	6 +
<b>Durée</b>	20 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

Dans **Patatrap Quest**, une créature s'est installée au sommet de la Tour aux 1000 miroirs du château de Patatrap, et les joueurs incarnent les aventuriers cherchant à l'arrêter. Pour cela, ils devront s'équiper mieux et plus vite que les autres avant de remporter l'affrontement final !

### Contenu

La boîte comporte 5 fiches d'aventure, 1 plateau, 1 tour tridimensionnelle couverte de miroirs, 24 trappes, 48 cartes Grand Méchant, 4 pions Personnage, 4 plateaux Personnage, 4 jetons Familier, 2 dés et 82 jetons Objet.

### Comment jouer ?

Au début de la partie, les joueurs choisissent une aventure : la créature se trouvant au sommet de la tour et les 12 trappes à disposer face cachée tout autour.



À son tour, un joueur lance les deux dés, puis avance son aventurier d'autant d'emplacements que le dé de son choix ou que la somme des deux.

Il peut aussi choisir d'endormir son familier pour les relancer. Une face cloche permettra de le réveiller à nouveau.

Une fois qu'il s'est déplacé, il retourne la trappe sur laquelle il s'est arrêté et en applique l'effet : gain d'un équipement ou d'or, perte d'un objet, déplacement du pion, échange de deux trappes fermées...

Grâce à la tuile Passage secret ou en se déplaçant sur l'escalier, l'aventurier affronte le Grand Méchant. Il retourne alors secrètement la première carte Grand Méchant et découvre quel objet est requis pour le vaincre. S'il le possède, il le remet dans la réserve, prend la carte Grand Méchant et dévoile la suivante, qu'il affronte à son tour. S'il ne le possède pas, il est éjecté à l'entrée du château.

### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur a obtenu 3 cartes Grand Méchant.

### Pour aller plus loin

Le mode Grande Aventure propose d'enchaîner les 5 aventures, en conservant après chaque partie les cartes Grand Méchant et les jetons Objet représentant des pièces. Chaque carte ou jeton vaut des points, et celui qui en cumule le plus à la fin de la Grande Aventure en est le grand vainqueur !

S.W.





<b>Auteur</b>	Marco Teubner
<b>Illustratrice</b>	anoka.de
<b>Éditeur</b>	Huch!
<b>Thème</b>	Magie
<b>Mécanisme</b>	Dés, Mémoire, Gages
<b>Âge</b>	5+
<b>Durée</b>	30 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

Dans **Gigi Gnomo**, les joueurs incarnent des enfants découvrant que la forêt voisine cache les cinq parties du trésor des gnomes. Mais Gigi Gnomo veille !

### Contenu

La boîte comporte 1 plateau muni d'une roue, 50 cartes Sort, 10 arbres, 20 jetons Trésor, 4 planches où entreposer les trésors, 4 pions et 3 dés.

### Comment jouer ?

À son tour, un joueur lance les trois dés. Il avance alors d'autant de cases qu'il le souhaite, dans la limite du nombre d'empreintes de pas apparaissant sur les dés, sans avoir le droit de reculer, et en sautant par-dessus les trous et cases occupées par des adversaires. Il doit alors retrouver sous un arbre du pourtour du plateau le trésor apparaissant sur la case où il s'est arrêté. Ces arbres ont pu être mis en place à la vue de tous, de sorte qu'il faut se souvenir de l'emplacement de chaque trésor, ou à leur insu, selon leur préférence.

Si le joueur a trouvé le bon trésor et ne possédait encore aucun trésor de ce type, il le place dans sa réserve. S'il le possédait déjà, il peut se débarrasser d'un sort de gnome.

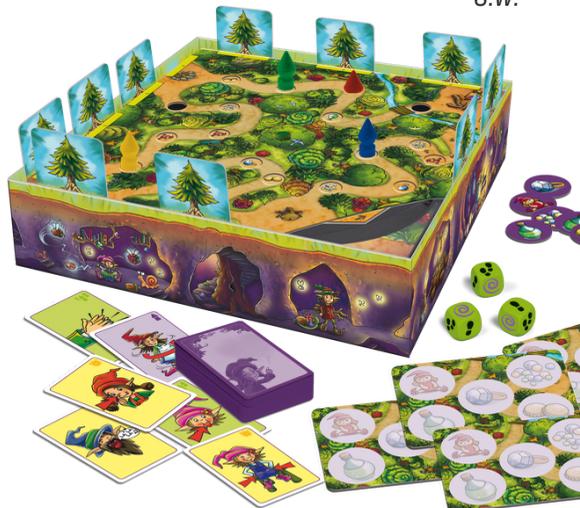
Puis il replace l'arbre à un emplacement différent. S'il ne trouve pas le bon trésor, il replace simplement l'arbre au même emplacement.

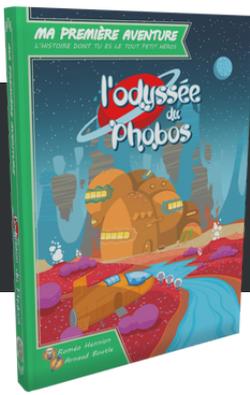
Les dés peuvent indiquer des tourbillons de terre. Dans ce cas, on tourne la roue (sous le plateau) d'un cran par symbole de tourbillon. Cela déplace non seulement les trésors, mais aussi les trous, et si un joueur y tombe, il est renvoyé à la clairière et subit un sort, un gage qu'il devra réaliser à la fin de son tour, du tour de chacun, en permanence ou pendant le tour des adversaires : chanter au lieu de parler, s'asseoir en tailleur, montrer ses muscles, tourner autour de la table, taper des mains... Si l'on subissait déjà un sort, on le remplace par le nouveau. Il est possible de défausser un trésor afin de se libérer d'un sort.

### Comment finit la partie ?

Aussitôt qu'un joueur a récupéré les 5 trésors différents, il remporte la partie.

S.W.





# L'Odyssée OPEN ZE BOUATE du Phobos

<b>Auteur</b>	Roméo Hennion
<b>Illustrateur</b>	Arnaud Boutle
<b>Éditeur</b>	Game Flow
<b>Thème</b>	Exploration, Espace
<b>Mécanisme</b>	Exploration
<b>Âge</b>	4 +
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

**L'Odyssée du Phobos** est un livre dont vous êtes le héros de la gamme de livres jeunesse « Ma première aventure ». L'histoire évolue en fonction des choix que vous ferez. Dans cet album, vous incarnez le capitaine du vaisseau « Phobos », parti sauver Bip-Bop, le robot, coincé dans l'espace.

### Contenu

Ce livre-jeu contient quatre roues qui permettront de récupérer des objets tout au long du voyage.

### Comment jouer ?

Avant de commencer, tournez les roues sur les cases vides et choisissez le capitaine que vous allez incarner : Toby, le scientifique curieux, Gloub, le mécanicien lunien ou Eclipse, la pilote tête brûlée. Vous êtes maintenant prêt pour partir à l'aventure. Commencez à lire l'histoire. Lorsque vous rencontrez une page découpée en trois, vous devez choisir quelle action faire, puis vous laisser guider. Vous pourrez ainsi collecter des objets qui vous seront utiles dans la suite de l'aventure. Durant votre expédition, vous allez également aller récupérer des objets spécifiques. Chaque fois que vous obtenez un objet, tournez la roue correspondante.

### Comment se termine l'expédition ?

Lorsque vous arrivez à la dernière page, en fonction des objets spécifiques que vous avez obtenus, vous pourrez peut-être réparer et améliorer Bip-Bop !



# MA PREMIÈRE AVENTURE

L'HISTOIRE DONT TU ES LE TOUT PETIT HÉROS



## 1) Choisis ton univers

DES HISTOIRES À  
SE FAIRE LIRE DÈS  
4 ANS,  
OU À LIRE PLUS  
TARD TOUT SEUL  
COMME UN GRAND.

## 2) Choisis ton personnage



## 3) Choisis ton aventure !



# Liste de Noël

## Les 12 lutins du Père Noël

(qui vous conseillent les meilleurs jeux à mettre sous le sapin !)

**Maxime** - Chez Philibert, c'est le vidéaste et photographe, qui passe son temps sur les réseaux sociaux (mais c'est pour le travail). Il est responsable des bannières et des jeux de mots douteux sur le site. On l'appelle le charpentier de l'image.



**Yoel** - Si vous avez besoin d'un conseil en boutique, Yoel saura vous aider. Un Monopoly avec un sablier, un Trivial Pursuit avec des figurines ou un Uno avec des dés, impossible de lui poser une colle, il en connaît un rayon.

**Karine** - Si vous passez à la boutique et que vous recherchez un jeu enfant, il y a de fortes chances pour que Karine vous conseille. Et si vous avez soif, il paraît qu'elle planque des tonnes de canettes sous son bureau (mais chut, ne lui dites pas où vous avez eu l'info !).



**Sébastien** - D'après un légendaire chant marin, Sébastien aurait hérité du bonnet du très célèbre Jacques-Yves Cousteau. Mais comme il a le mal de mer, il préfère naviguer au milieu des allées, à la recherche des jeux que vous avez commandés.

**Olivier** - Responsable de plus de 200 blagues Carambar, Olivier est le spécialiste des jeux de mots laids pour les gens bêtes. Il entretient la bonne humeur générale de l'entreprise, grâce à ses boutades plus drôles que des chatouilles sous les aisselles.



**Kaelawen** est une grande consommatrice de jeux de société. Elle s'est lancée depuis janvier 2019 sur Youtube pour parler des jeux de société dans des pastilles vidéo de différents formats. Elle crée du contenu en équipe avec son mari, Alecs. En tant que professionnel de l'audiovisuel, il gère la technique (tournage, montage, post-prod) et Kaelawen, vendeuse en boutique jeux de société, la présentation des jeux.



L'équipe du **Labo des Jeux** décrypte pour vous les jeux de société ! Tests, news, projets en développement sur Kickstarter... Tout ça rien que pour vous !

**SciFi-Universe** est le plus important portail français dédié à la science-fiction au fantastique et à l'horreur. Réalisé par des fans pour les fans.



**Jeu Découvre**

La chaîne Youtube **Jeu Découvre** est animée par Muss. Il propose notamment des Let's Play et des reviews en vidéos. Mais ce qui caractérise son contenu, c'est ses émissions comme Tu pledges ou pas ? qui regroupe d'autres créateurs de contenu afin de discuter des jeux en financement participatif.

**Rôliste TV** est une chaîne 100% JDR. Faite par des rôlistes pour des rôlistes, vous y trouverez des Ouvertures ludiques, des Interviews, des Critiques et des Reportages... bref, une chaîne exclusivement JDR .



**Pixel Adventurers** est le site de 4 aventuriers vidéoludiques qui vont vous faire découvrir leurs univers à travers leurs jeux vidéo sur PS4, PSVita et Switch, leurs ludothèques et notre podcast. Chaque jeu est une aventure, quelle sera la tienne ?

**Vin d'jeu** est un site spécialisé en chroniques de jeux de société modernes et contemporains. L'objectif de Vin d'jeu est de vous donner l'envie de jouer !



NOUVELLES RÈGLES, NOUVELLES TACTIQUES, NOUVEL UNIVERS !

# Splendor™



# MARVEL

© 2020 MARVEL



Accumulez le pouvoir des Gemmes de l'Infini, recrutez des super-héros et des super-vilains, rassemblez les Avengers et remportez la partie en assemblant le Gant de l'Infini !

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)



10+ 30' 2-4

COMMANDEZ MAINTENANT !



# Liste de Noël

## Les meilleurs cadeaux pour les ENFANTS

<b>Auteur</b>	G. Largey, F.Crittin
<b>Illustrateur</b>	R. Tornior
<b>Éditeur</b>	Space Cow
<b>Mécanisme</b>	Course
<b>Age</b>	6+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



Pour une Poignée de marguerites est un jeu compétitif où quatre vaches gambadent dans des prés afin d'y trouver des fleurs à leur goût. Elles ne sont cependant pas partageuses, et n'hésiteront pas à se battre pour manger plus que leurs rivales !



« Un jeu où des vaches broutent des fleurs et se transforment en dés lors de duels ! Un jeu vachement beau et bien ! »



« Doté d'un matériel exceptionnel, comme des plateaux individuels double couche, une boîte accueillant vos duels cornus, et des vaches combattantes originales. Les combats de vaches sont le point fort de ce jeu et en fait aussi toute son originalité. Adossez les deux vaches face à face et en même temps effectuez une pression sur leur postérieur, ensuite admirez-les s'envoler dans le ciel de la belle prairie et découvrez le résultat ! Le nombre de taches visibles fera la différence. Space Cow, nous propose encore une fois un jeu très adapté, au matériel bien pensé, dans une ambiance champêtre peu commune qui plaira à coup sûr aux enfants et à toute la famille ! »

<b>Auteur</b>	A. Cutler, M. Fantastic
<b>Illustrateur</b>	R. Pëtersons
<b>Éditeur</b>	Brain Games
<b>Mécanisme</b>	Construction, Adresse
<b>Age</b>	6+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6



TEAM 3 se joue par équipes de trois joueurs, chacun assumant l'un des trois rôles spécifiques suivants : un joueur qui ne peut pas parler, un joueur qui ne peut pas voir et le dernier qui est leur intermédiaire. Chaque rôle requiert des compétences différentes, ce qui crée un jeu très stimulant.

« C'est joyeux, frénétique et super amusant. Team 3 arrive à apporter des sensations un peu similaires au légendaire Time's Up grâce à son timing serré qui augmente l'adrénaline et grâce à la magie qui, au final, va opérer en démontrant qu'avec toutes ces contraintes, on peut le faire et réussir, ensemble, un défi a priori irréalisable. »



<b>Auteur</b>	S. McKinley Ross
<b>Illustrateur</b>	B. Snyder
<b>Éditeur</b>	Gigamic
<b>Mécanisme</b>	Parcours
<b>Age</b>	3+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



Il est temps de rentrer se coucher. Aidez les hiboux à rentrer au nid avant que le soleil ne se lève. Jouez une carte couleur et volez jusqu'à la prochaine case de cette couleur sur le plateau. Les joueurs vont faire équipe pour que tous les hiboux soient rentrés à la maison avant le lever du soleil.



« Coucou Hibou Coucou de Gigamic est un excellent choix pour inculquer aux jeunes joueurs la coopération et développer la confiance dans ses choix. L'univers attendrissant ravira également les parents. »

<b>Auteur</b>	T. Riviere
<b>Illustrateur</b>	P. Thibodeau
<b>Éditeur</b>	Loki
<b>Mécanisme</b>	Déduction, Coop
<b>Age</b>	7+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5



Il se passe toujours quelque chose d'étrange sur l'île de Mysterville... Charlie Holmes a besoin de votre aide pour mener l'enquête ! Interrogez les habitants, analysez les preuves, identifiez les coupables - et n'oubliez pas de revenir au commissariat à temps pour prendre le thé !



« Les enfants ont enfin leurs propres enquêtes à résoudre. Un moment de partage mais où les petits détectives pourront trouver la solution tout seuls ! »

<b>Auteur</b>	L. Escoffier, D. Franck
<b>Illustrateur</b>	M. Chalmel
<b>Éditeur</b>	Space Cow
<b>Mécanisme</b>	Observation
<b>Age</b>	4+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



Tous les enfants le savent. Un mauvais rêve peut facilement venir gâcher une bonne nuit de sommeil. Dans ce jeu, les petits joueurs devront utiliser leur sens de l'observation afin de choisir doudou qui anéantira le vilain cauchemar.



« Un jeu d'estimation, qui vous permet de créer des histoires avec vos bambins. »

<b>Auteur</b>	R. Hladik, P. Mikša
<b>Illustrateur</b>	R. Hladik
<b>Éditeur</b>	Albi
<b>Mécanisme</b>	Exploration
<b>Age</b>	6+
<b>Durée</b>	30 à 60 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5



Partez à l'aventure en famille dans ce dungeon crawler où petits et grands pourront régler leurs comptes au détour de chaque couloir : chaque joueur incarne un héros plein d'audaces explorant courageusement un donjon parsemé de pièges. La modularité du jeu engendre un nouveau donjon différent à chaque partie !

Recommandé par  
Yoel



<b>Auteur</b>	M. Allué, D. Gomez
<b>Illustrateur</b>	A. Llenas
<b>Éditeur</b>	Purple Brain
<b>Mécanisme</b>	Mémoire, Coop
<b>Age</b>	4+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5



Les joueurs du Monstre des Couleurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions. Les joueurs doivent expliquer un souvenir ou une situation dans laquelle ils se sentent comme l'émotion qu'ils ramassent (Bonheur, Tristesse, Colère, Peur ou Calme).



Jeu Découvre

« Il y a des choses qui ne changent pas et Monstre des couleurs en fait partie. Apprenez émotions, couleurs à l'enfant de manière subtile et avec simplicité. Un must have ! »

<b>Auteur</b>	Q. Guidotti, R. Hennion
<b>Illustrateur</b>	Achille
<b>Éditeur</b>	Game Flow
<b>Mécanisme</b>	Exploration
<b>Age</b>	4+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

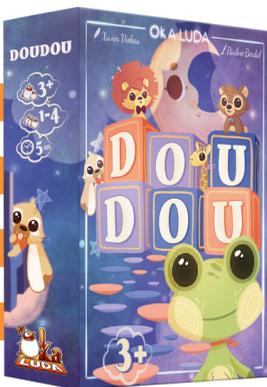


Ma Première Aventure est une gamme de livres d'aventure où parents et enfants pourront partager de grandes aventures dans lesquelles ils pourront faire des choix. Chaque lecture sera donc une nouvelle aventure !

**ROLISTE™**

« Que ce soit à la poursuite d'un dragon, en pleine cité engloutie ou sur Mars, les livres de la collection Ma première aventure permettent de découvrir les joies du choix scénaristique à l'image des livres dont vous êtes les héros »

<b>Auteur</b>	X. Violeau
<b>Illustrateur</b>	P. Berdal
<b>Éditeur</b>	Oka Luda
<b>Mécanisme</b>	Déduction, Coop
<b>Age</b>	3+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4



Doudou est un jeu d'enquête coopératif dans lequel les petits détectives devront collaborer pour trouver quel Doudou s'est caché dans quelle Cachette, avant la tombée de la nuit. Un doudou s'est caché ! Lequel ? Et où s'est-il caché ? Posez les bonnes questions pour résoudre ce mystère.

Recommandé par  
Karine



<b>Auteur</b>	A. Lobet
<b>Illustrateur</b>	Nikao
<b>Éditeur</b>	Scorpion Masqué
<b>Mécanisme</b>	Dés, Coop
<b>Age</b>	7+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



Les zombies ont envahi ton école. Tu ne peux pas laisser faire ça ! Avec tes amis, tu dois te charger de les repousser. Zombie Kidz Évolution est un jeu coopératif. Votre mission : éliminer les zombies déferlant et verrouiller l'école avant qu'ils ne deviennent trop nombreux.

« Protégez votre école de l'invasion de zombies et fermez les portails de la cour de récréation. Un jeu évolutif qui plaira également aux plus grands. »



<b>Auteur</b>	M. et W. Fort, B. Cathala
<b>Illustrateur</b>	C. Deschamps, M. Da Silva
<b>Éditeur</b>	Blue Orange
<b>Mécanisme</b>	Placement, Tuiles
<b>Age</b>	5+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



Dragomino est un jeu de pose de dominos, adaptant pour les plus jeunes les mécaniques de Kingdomino. Vous y poserez des dominos l'un après l'autre en tentant de connecter le plus de terrains possibles, récoltant ainsi des œufs de dragon qui vous rapporteront des points.

« Optimisez les placements de vos dominos pour obtenir des œufs. Avec un peu de chance, vous trouverez un bébé dragon. Celui qui en possède le plus sera le gagnant. »

## scifiuniverse

« Une excellente relecture de Kingdomino pour les enfants. Simple, rapide et efficace. Chez nous Dragomino permet de faire de jolies combinaisons de placement dès 4 ans pour battre ses parents. »

Grégory Germain

Cyril Bouquet

# CHAUDRON PARTY



Apprentis sorciers, à vos grimoires !



Parcourez la forêt à la recherche d'ingrédients pour concocter vos potions et devenir le Grand Sorcier de la soirée !

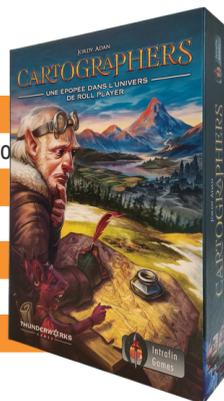


Mais attention à ne pas vous perdre en chemin...



# Liste de Noël

## Les meilleurs cadeaux pour les **FAMILLES**



<b>Auteur</b>	J. Adan
<b>Illustrateur</b>	L. Francisco, L. Ribeiro
<b>Éditeur</b>	Intrafin
<b>Mécanisme</b>	Draw and Write
<b>Age</b>	7+
<b>Durée</b>	30 à 60 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 10+

La reine Gimnax a ordonné la conquête des terres du Nord. En tant que cartographe à son service, vous êtes envoyé cartographier ce territoire, le revendiquant pour le Royaume de Nalos. Les édits de Gimnax indiquent les terrains qu'elle apprécie le plus. Augmentez votre réputation en répondant à ses demandes.



« Ce jeu réussit le pari de pouvoir plaire à tout le monde. Il n'est ni compliqué à expliquer, ne nécessite pas 1 heure de mise en place avant d'y jouer, tient dans une petite boîte facilement transportable, peut se jouer de 1 à 100 et surtout, possède un côté addictif certain ! C'est un gros oui ! »



<b>Auteur</b>	G. Géraud
<b>Illustrateur</b>	G. Tavernier
<b>Éditeur</b>	De Architecturart
<b>Mécanisme</b>	JDR
<b>Age</b>	10+
<b>Durée</b>	60 à 90 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5

Adventures in Austerion est un jeu de rôle médiéval fantastique centré sur l'exploration de territoires hostiles au cœur du continent d'Austerion. Il s'appuie sur des règles classiques de jeu de rôle, auxquelles ont été ajoutées des mécaniques de jeu de plateau.

**ROLISTE™**

« Entre jeu de rôle et jeu de plateau, Adventures in Austerion propose des mécaniques simples pour faire découvrir notre passion. Que ce soit par les illustrations ou l'accessibilité, il est le jeu parfait pour initier ses enfants. »



<b>Auteur</b>	C. Demaegd, J. Little
<b>Illustrateur</b>	NC
<b>Éditeur</b>	Space Cowboys
<b>Mécanisme</b>	Énigme, Coop
<b>Age</b>	10+
<b>Durée</b>	60 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 6

Unlock ! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Dans ce nouvel opus, les joueurs découvrent trois scénarios qui les plongeront dans l'univers de Star Wars. Ils incarnent tour à tour un Rebelle, un Contrebandier et un Espion Impérial.

Recommandé par  
Yoel



<b>Auteur</b>	M. Kiesling
<b>Illustrateur</b>	C. Quilliams
<b>Éditeur</b>	Next Move
<b>Mécanisme</b>	Draft
<b>Age</b>	8+
<b>Durée</b>	30 à 60 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans Azul - Pavillon d'été, les joueurs ont pour tâche de garnir les planchers du pavillon d'été selon les volontés du défunt roi Manuel 1er. Utilisez au mieux les matériaux les plus raffinés pour embellir l'édifice tout en évitant le gaspillage de vos précieuses ressources.

Recommandé par  
Sébastien



<b>Auteur</b>	F. Sirieix
<b>Illustrateur</b>	S. Zhu
<b>Éditeur</b>	Ludonaute
<b>Mécanisme</b>	Ambiance, Dessin
<b>Age</b>	7+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

What's missing ? est un jeu de dessin, ou plutôt de non-dessin puisqu'il s'agit de faire deviner ce que l'on ne représente pas en illustrant tout le reste, le décor, l'environnement, permettant de déduire logiquement ce qui manque.



« Un jeu de dessin où il faut créer l'environnement d'un simple objet ou personnage, simple, fun et efficace, il ne manque rien à ce jeu ! »

<b>Auteur</b>	K. Mandell, A. Wolf
<b>Illustrateur</b>	J. Van Wetering
<b>Éditeur</b>	USAopoly
<b>Mécanisme</b>	Deckbuilding, Coop
<b>Age</b>	7+
<b>Durée</b>	30 à 60 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



Incarnez l'un de vos personnages préférés et défendez le monde des sorciers contre les forces maléfiques. Améliorez vos capacités en construisant votre jeu avec plus de 140 cartes. Hogwarts Battle comprend sept aventures de jeu offrant des difficultés croissantes. Wingardium Leviosa !

## scifiuniverse

« Vous incarnerez les personnages emblématiques de la série tout au long de leurs 7 années à Poudlard. C'est un jeu de deck-building plutôt classique, qui bénéficie d'une accessibilité extraordinaire lui permettant de finir entre toutes les mains. »



« Hogwart's Battle est un deckbuilding pas que pour les fans de la licence Harry Potter. Devenez de plus en plus puissant lors des 7 années qui composent la campagne et détruisez les forces du mal ! »

<b>Auteur</b>	T. Decroix
<b>Illustrateur</b>	Détraz, Miramon
<b>Éditeur</b>	La Boite de Jeu
<b>Mécanisme</b>	Ambiance, Dessin
<b>Age</b>	7+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

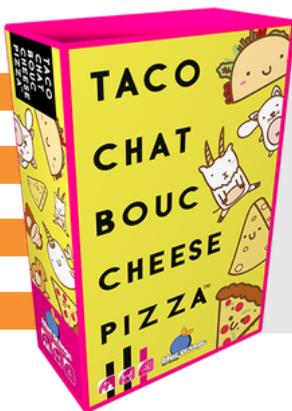


La boîte de souvenirs de Léon fascine ses petits-enfants : « Mimons ces photos pour recréer les souvenirs de grand-père ! » Léon ferme les yeux, tend la main. Pourra-t-il se rappeler le bon souvenir à partir de ce qu'il ressent dans la paume de sa main ?



« Un très beau moment de complicité à vivre en jeu de société ! La découverte de ce jeu fut une magnifique surprise, très beau et très bien fait, idéal pour se retrouver en famille. »

<b>Auteur</b>	D. Campbell
<b>Illustrateur</b>	N.C
<b>Éditeur</b>	Blue Orange
<b>Mécanisme</b>	Rapidité
<b>Age</b>	8+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 8

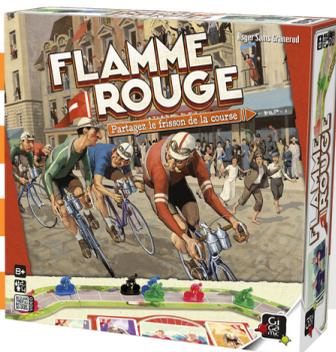


Taco Chat Bouc Cheese Pizza ! Souvenez-vous bien de ces 5 mots. Le principe est simple : dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Aucune feinte ne sera acceptée dans ce jeu d'ambiance frénétique.



« J'ai rarement autant rigolé autour d'une table. Si vous voulez passer une soirée mémorable, foncez. »

<b>Auteur</b>	A. Harding Granerud
<b>Illustrateur</b>	O. Hiekkala, J. Kasanen
<b>Éditeur</b>	Gigamic
<b>Mécanisme</b>	Course, Programmation
<b>Age</b>	8+
<b>Durée</b>	30 à 60 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



Dans le monde du cyclisme, la flamme rouge est un drapeau indiquant le dernier kilomètre : le moment où il faut tout donner ! Flamme Rouge est un jeu de course rapide et tactique où chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs : un rouleur et un sprinteur.



Jeu Découvre

« Vivez à fonds votre course effrénée. Stress, anticipation et gestion des cyclistes seront les clés pour la victoire. Que vous soyez sportif, fana de cyclisme, joueur solo ou juste amateur. Pour les autres, voici une bonne occasion de se mettre au sport ! »

<b>Auteur</b>	A. Bauza
<b>Illustrateur</b>	Yuio, Fructus, Picksel
<b>Éditeur</b>	Bombyx
<b>Mécanisme</b>	Placement, Objectif
<b>Age</b>	8+
<b>Durée</b>	30 à 60 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



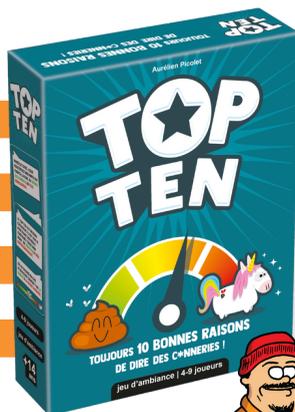
Takenoko est un jeu de gestion, placement et objectif secret dans lequel vous incarnez un jardinier en charge d'une bamboueraie et dont le but est de prendre soin du nouveau locataire : un panda. Faites pousser des bambous, tout en satisfaisant l'appétit délicat du panda.

« Posez des parcelles pour faire pousser du bambou et ainsi nourrir votre panda, voilà votre mission. »



# Liste de Noël

## Les meilleurs cadeaux pour les POTES



Top Ten est un jeu de communication et d'ambiance coopératif. Répondez tous à l'un des thèmes en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, tentez de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !

Recommandé  
par  
Yoel  
et  
Sébastien



« Est-ce qu'un dragon est plus cool qu'un renard comme animal de compagnie ? Voilà les questions que vous pourriez vous poser dans TOP TEN. »

« C'est super gai d'écouter comment les autres voient certaines choses, comment ils peuvent inventer le plus beau des cadeaux ou comment on va pouvoir les classer. Imaginez l'ambiance et les discussions pendant et après chaque thème. »

Vin d'jeu

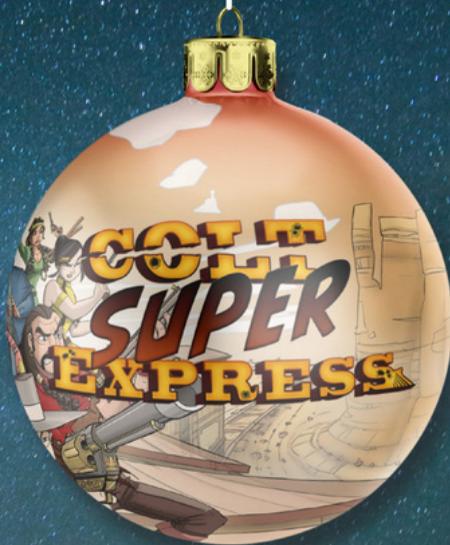
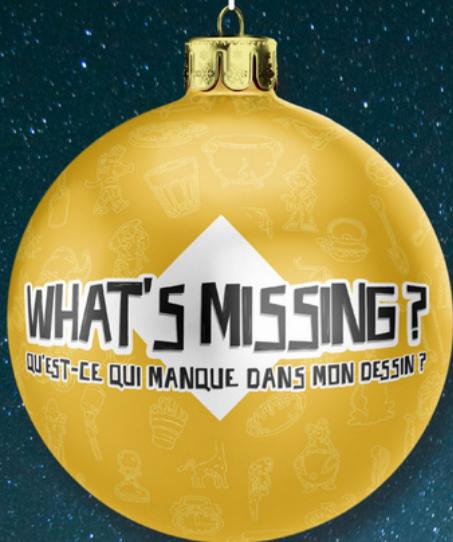
Auteur	A. Picolet
Illustrateur	N.C
Éditeur	Cocktail Games
Mécanisme	Communication, Coop
Age	12+
Durée	30 à 60 min.
Nombre de joueurs	4 - 9



1 minute. 3 fils de désamorçage à identifier et à couper pour arrêter la bombe, ou abandonner vos coéquipiers et fuir ? Phone Bomb est un jeu faussement coopératif qui vous mettra sous pression et vous poussera à laisser ressortir toute votre fourberie. Jouez une action sur l'application avant de passer la bombe au joueur suivant.

« Un jeu rapide et rythmé qui ravira vos amis les plus téméraires (ceux qui tentent de couper le bon fil) et les trouillards (ceux qui partent en courant pendant le désamorçage de la bombe) »





PSST...  
C'EST BIENTÔT NOËL



# Liste de Noël

## Les meilleurs cadeaux pour les EXPERTS

<b>Auteur</b>	M. Verdier
<b>Illustrateur</b>	O. Mootoo, D. Sitbon
<b>Éditeur</b>	Sorry We Are French
<b>Mécanisme</b>	Roll and Write
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	Moins de 30 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 10+



Embarquez pour Demeter 1, une planète similaire à 98% à notre Terre, pour y étudier les dinosaures. Demeter est un jeu de Flip & Write dans l'univers de Ganymède. Construisez, recrutez, avancez dans vos recherches scientifiques pour avancer dans votre étude.



« Un Roll & Write exigeant qui vous fera chauffer le cerveau. »

<b>Auteur</b>	A. Pfister
<b>Illustrateur</b>	Fiore, Kirrmann, Resch
<b>Éditeur</b>	Super Meeple
<b>Mécanisme</b>	Stratégie, Gestion
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	60 à 120 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4



Dans Maracaibo, vous êtes un corsaire dans les Caraïbes du 17ème siècle. Dans cette région, des nations s'opposent pour consolider leurs positions politiques et leur économie locale. L'objectif est d'améliorer votre réputation en établissant des alliances fortes.

Recommandé  
par  
Sébastien



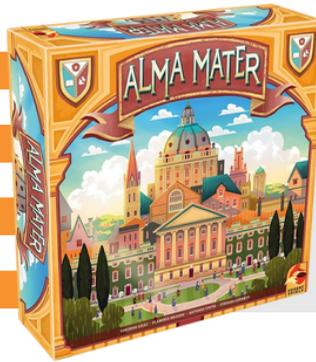
### le labo des jeux

« La carrière de flibustier vous tend les bras ! Le dernier jeu d'Alexander Pfister est un coup de maître et le mode histoire un coup de génie ! L'histoire viendra modifier le plateau de jeu pour que chaque partie soit différente pendant que les joueurs tentent de sauver les Caraïbes ! Alors embarquez moussaillons et voguons toutes voiles au vent vers Maracaïbo le coup de cœur expert du labo des jeux. »



« Maracaibo est un jeu de course et de développement qui mêle exploration, affrontements et commerce dans les Caraïbes du XVIIe siècle. Un condensé d'aventure et de plaisir, une véritable perle ludique ! »

<b>Auteur</b>	V. Gigli, A. Tinto, 3+
<b>Illustrateur</b>	C. Quilliams
<b>Éditeur</b>	Eggertspiele
<b>Mécanisme</b>	Draft, Placement
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	120 à 180 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

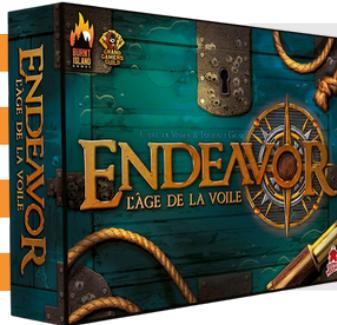


Au début de la Renaissance, les acteurs joueront le rôle de chanceliers d'une nouvelle université. Votre objectif évident est de devenir l'établissement d'enseignement supérieur le plus performant et le plus prestigieux. Profitez du semestre à venir !

Recommandé par  
Yoel



<b>Auteur</b>	C. Visser, J. Gray
<b>Illustrateur</b>	J. Cappel
<b>Éditeur</b>	Super Meeple
<b>Mécanisme</b>	Développement
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	60 à 120 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5



Endeavor - L'Âge de la Voile est un jeu de stratégie dans lequel les joueurs font voguer leurs flottes de navires à voile dans le but de relier les régions les plus éloignées du monde pour y accroître leur puissance. Ruse et puissance militaire seront de la partie.



« Une nouvelle édition tout en beauté ! Un jeu tactique où l'on va crescendo voguer et conquérir tout en développant sa gloire. »

<b>Auteur</b>	Dujardin, Georges, Orban
<b>Illustrateur</b>	Ian O'Toole
<b>Éditeur</b>	Pearl Games
<b>Mécanisme</b>	Gestion de main, Dés
<b>Age</b>	12+
<b>Durée</b>	60 à 120 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4



Les Nations lancent le projet BLACK ANGEL. Derrière ce nom se cache le plus vaste vaisseau spatial jamais construit. Son but : transporter le patrimoine génétique de l'Humanité vers une nouvelle planète d'accueil.

Vin d'jeu

« Je suis sous le charme de cet ange noir. Les choix sont toujours très nombreux et difficiles, l'interaction présente mais légère, la gestion des ressources tendue, le suivi du rythme très important, les mécaniques originales et épurées à la limite de l'abstrait et un peu froides même si le thème est magnifiquement rendu, les sacrifices nombreux et les stratégies victorieuses variées. »

**Auteur** R. Daviau, M. Leacock  
**Illustrateur** C. Quilliams  
**Éditeur** Zman Games  
**Mécanisme** Points d'action, Coop  
**Age** 14+  
**Durée** 60 à 120 min.  
**Nombre de joueurs** 2 - 4



Dans Pandemic Legacy, les joueurs forment une équipe d'élite. Une pandémie mondiale s'abat sur la planète. Quatre maladies frappent les villes du monde entier. Avec votre équipe, vous vous retrouvez en première ligne.

Recommandé par  
Karine



**Auteur** J. Ying  
**Illustrateur** D. Mora  
**Éditeur** Renegade Game  
**Mécanisme** Dés, Pouvoirs  
**Age** 14+  
**Durée** 30 à 60 min.  
**Nombre de joueurs** 2 - 5



Chaque Ranger est livré avec un deck de combat unique. Qu'il s'agisse des compétences de karaté du Ranger Rouge, de la férocité du Sabertooth du Ranger Jaune ou de l'esprit tactique du Ranger Bleu, chaque ranger apporte un ensemble unique de compétences à la table.



Jeu Découverte

« Go go Power Rangers ! Fans de jeux coopératifs, Power Rangers apportera un stress continu autour de la table. Évitez que les vilains s'emparent de la ville, assemblez vos zords et déchaînez vos pouvoirs contre Rita. Avec un gameplay différent par Ranger et de nombreux combos, endossez le rôle d'un Power Ranger ! »

**Auteur** J. D. Clair  
**Illustrateur** A. Gaia, S. Cook, +1  
**Éditeur** Sylex  
**Mécanisme** Construction de cartes  
**Age** 14+  
**Durée** 30 à 60 min.  
**Nombre de joueurs** 2 - 4



Mystic Vale est un jeu de card crafting, qui permet de construire son deck et chaque carte individuellement. Dans Mystic Vale, vous incarnez un clan druidique cherchant à lever la malédiction placée sur la Vallée de la Vie.



« Un jeu de deckbuilding, où les cartes transparentes se superposent pour développer une kyrielle de façon de gagner des points de victoire. Un jeu mystiquement riche ! »



« Plaisir d'offrir, joie de recevoir »

~~DE VOLER~~

TOUS LES COOKIES

**COOKIES**  
**ADDICT.**

[www.lubee-edition.com](http://www.lubee-edition.com)



# Liste de Noël

## Les meilleurs cadeaux pour les RÔLISTES et FIGURINISTES

<b>Auteur</b>	M. Pondsmith, +3
<b>Illustrateur</b>	J. Kovach, +2
<b>Éditeur</b>	Arkhané Asylum
<b>Mécanisme</b>	JDR
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	N.C
<b>Nombre de joueurs</b>	N.C

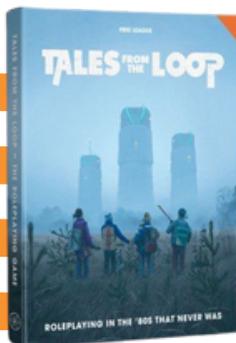


Depuis que la 4ème Guerre corporatiste est terminée, les gros poissons ont regagné leur tanière pour panser leurs plaies. Maintenant, les autres habitants doivent se débrouiller seuls dans un monde en ruine. Cette fois est peut-être la bonne, vous n'allez pas vous contenter de survivre. Enfin, si tout se passe bien.



« Dans un univers Cyberpunk, amélioriez cybernétiquement votre corps et déjouez les plans des corporations. »

<b>Auteur</b>	N.C
<b>Illustrateur</b>	S. Stålenhag
<b>Éditeur</b>	Arkhané Asylum
<b>Mécanisme</b>	JDR
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	N.C
<b>Nombre de joueurs</b>	N.C



Tales From The Loop est un jeu dans la veine de E.T ou Stranger Things, vous proposant de jouer des ados d'une banlieue des années 80 dans un univers uchronique. Utilisant le système de Mutant : Year Zero, Tales From The Loop confrontera vos personnages aux Mystères connectés à l'incroyable technologie appelée The Loop.

« Un JDR de science-fiction suédois qui mêle paysages magnifiques, des crises d'adolescences et de mystérieuses technologies... »



<b>Auteur</b>	N.C
<b>Illustrateur</b>	N.C
<b>Éditeur</b>	Edge
<b>Mécanisme</b>	JDR
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	N.C
<b>Nombre de joueurs</b>	N.C

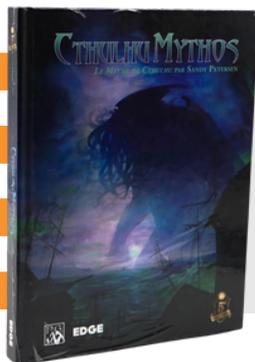


Tous membres de la Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué (SEI), un groupement aussi informel qu'officieux, ces cinq investigateurs ont pour mission de découvrir d'effroyables secrets, d'affronter des créatures étranges et de déjouer les plans de sectes maléfiques.

30



Recommandé par Sébastien

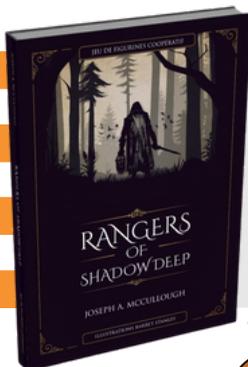


<b>Auteur</b>	S. Petersen
<b>Illustrateur</b>	N.C
<b>Éditeur</b>	Edge
<b>Mécanisme</b>	JDR
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	N.C
<b>Nombre de joueurs</b>	N.C

Au croisement entre l'Appel de Cthulhu et la 5ème édition OGL se trouve Sandy Petersen ! Cthulhu Mythos est un incroyable pavé de plus de 400 pages pour plonger dans une ambiance lovecraftienne dans l'univers médiéval fantastique de la 5ème édition. Grâce au système OGL, Sandy Petersen transcende les frontières du genre.

## ROLISTE TV

« Quand Sandy Petersen, l'homme derrière l'Appel de Cthulhu, s'attaque à sa version médiévale fantastique pour la 5e, cela donne un résultat unique. »



<b>Auteur</b>	J. McCullough
<b>Illustrateur</b>	B. Stanley
<b>Éditeur</b>	Barbu Inc
<b>Matériel</b>	Figurines 28-35mm
<b>Age</b>	12+
<b>Durée</b>	60 à 120 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Rangers of Shadow Deep propose une expérience de jeu de figurines coopératif. Menez vos Rangers dans l'Ombrefosse et essayez de découvrir l'origine du mal qui y prospère ! Un livre sous couverture rigide, 132 pages, tout en couleur.



Recommandé  
par  
Yoel  
et  
Sébastien



<b>Auteur</b>	M. Latham
<b>Illustrateur</b>	C. Adlard
<b>Éditeur</b>	Mantic
<b>Matériel</b>	Figurines 28-35mm
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	30 à 120 min.
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2



All Out War est un jeu d'escarmouches rapides et frontales situé dans l'univers de The Walking Dead. Rassemblez un groupe de vos personnages favoris de la célèbre BD, équipez-les d'armes et battez-vous contre les marcheurs pour le contrôle de la ville d'Atlanta.



« Le jeu de figurines qui vous fera vous retourner au moindre grincement de porte : Braiiiiinnn ! Ce jeu est tout ce qu'un jeu doit être : rapide, furieux et sacrément amusant ! »

# Harry Potter

# OPEN

# BOUATE

## Bataille à Poudlard



<b>Auteurs</b>	Kami Mandell, Andrew Wolf
<b>Illustrateur</b>	NC
<b>Éditeur</b>	The Op/Asmodee
<b>Thème</b>	Harry Potter
<b>Mécanisme</b>	Deckbuilding
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30 - 60 minutes

**Nombre de joueurs** 2

**Harry Potter - Bataille à Poudlard : Défense contre les Forces du Mal** est un jeu de deckbuilding compétitif, où deux joueurs amélioreront leurs sorts en cours de partie pour étourdir leur adversaire.

### Contenu

La boîte comporte 1 plateau de duel, des pions Dégât, Étourdi, Vie et Influence, 4 cartes Maison et 8 marqueurs de Maison.

### Comment jouer ?

Les deux joueurs commencent avec un deck presque identique. À tour de rôle, ils peuvent jouer autant de cartes de leur main qu'ils le souhaitent et en appliquer les effets.

S'ils gagnent de l'influence, ils peuvent la dépenser ce tour-ci pour acheter les cartes face visible de la Salle de Classe ou des cartes Livre et les placer dans leur défausse.

Si des symboles Dégâts apparaissent sur leurs cartes, ils font reculer d'autant de cases le marqueur adverse sur le plateau de duel. Des symboles Vie permettent au contraire au joueur de déplacer son marqueur vers le centre du plateau.

Certaines cartes imposent à l'adversaire de piocher un Maléfice, qu'il est obligé de jouer au début de son tour quand il l'a en main afin d'en subir l'inconvénient pendant tout son tour.

Au début de la partie, chaque joueur a choisi de s'affilier à l'une des quatre Maisons. Cela lui permet de bénéficier de l'effet additionnel des cartes Objet et Sort affiliés à la même Maison. Afin de bénéficier des effets additionnels des cartes affiliées à d'autres Maisons, il faut avoir joué un allié (qui nous offre un bonus permanent) appartenant à cette Maison.

À la fin de son tour, le joueur défausse ses cartes et en pioche cinq. Quand son deck est vide, il mélange sa défausse afin de le reconstituer. Afin d'éviter de piocher des cartes trop faibles, certains effets permettent d'en retirer de la partie.

### Comment finit la partie ?

Quand un joueur est étourdi (que son marqueur a reculé jusqu'à la fin de sa piste du plateau), chacun mélange toutes ses cartes (y compris ses alliés) afin de reconstituer un deck à partir de tout ce qu'il a acquis jusque-là, remplace son marqueur au centre du plateau, et on recommence une manche.

La partie s'achève par la victoire du premier joueur parvenant à étourdir trois fois son adversaire.

S.W.



Le deck-building intelligent et compétitif de Sami Laakso !

# LA VALLÉE DES MARCHANDS



La Guilde des Commerçants extraordinaires

L'Ère des Maîtres du commerce

Extension : Les Castors communs méthodiques

Ces 2 jeux complets peuvent être joués indépendamment ou combinés entre eux. L'extension est compatible avec toutes les boîtes !



Chaque boîte contient 6 peuplades différentes. Combinez-les entre elles pour obtenir un style de jeu différent selon vos envies (interactif, complexe, agressif, aléatoire) !

DISPONIBLE EN BOUTIQUE  
WWW.BRAGELONNE.GAMES



# Phili Tour

## Un p'tit tour chez Un monde de jeux

**PHILIMAG :** Bonjour Martin, qui êtes-vous et quelles sont vos casquettes dans le monde du jeu ?

Bonjour ! J'ai l'habitude de dire que ma casquette principale est celle de joueur. J'ai expérimenté pas mal de choses dans le petit monde du jeu de société, illustrateur, jury, journaliste, dessinateur des affiches des festivals Paris est ludique et Des bretzels et des jeux et maintenant vidéaste pour Youtube, à chaque fois sans être vraiment professionnel, mais à chaque fois avec comme motivation l'envie de partager. Dans le monde du jeu, la plupart des acteurs sont des autodidactes passionnés, je m'inscris complètement dans cette tradition. À côté du jeu, je suis dessinateur de presse. C'est une activité beaucoup plus solitaire !

**PHILIMAG :** Pouvez-vous nous présenter les autres personnes qui interviennent sur votre chaîne – Un monde de jeux ?

Nous sommes une toute petite équipe sur Un monde de jeux. J'ai ouvert la chaîne avec Sylvain, à l'origine un camarade de club qui a accepté d'expérimenter et d'apprendre la vidéo avec moi. Il joue à tous types

de jeux mais avec une vraie attirance pour les jeux d'ambiance dans lesquels il peut faire le pitre et animer la table. C'est devenu un expert en la matière ! Sylvain fait les trois-huit à l'usine ce qui lui laisse des créneaux pour tourner et jouer mais ce qui lui donne souvent des journées très chargées. Il réfléchit à prendre un temps partiel pour se consacrer un peu plus à la chaîne. C'est un gros pari financier mais qui nous ouvre des perspectives. Aline est enseignante en école maternelle. Devant la caméra, elle intervient surtout pour parler des jeux enfants. Derrière la caméra, elle adore s'occuper du local, imaginer des décorations et préparer l'accueil des invités. Elle est beaucoup plus énergique et dynamique que nous : on dit souvent pour plaisanter que c'est le vrai patron d'Un monde de jeux ! Jub et Jérôme sont des membres historiques de la chaîne et de précieux camarades de jeux. Ils sont de la plupart des sorties et weekend jeux et sont amateurs de jeux complexes, de jeux à thème fort, de wargame et de figurines. Leur expertise est très précieuse notamment dans le format consacré aux jeux proposés en financement participatif que nous



avons relancé cet automne. Evidemment, nous ne sommes pas assez nombreux pour tout ce qu'on souhaiterait faire ! On aimerait intégrer de nouveaux membres et inviter des copains à participer à nos vidéos. Mais Un monde de jeux est basé sur des relations d'amitié et de confiance construites au fil des soirées jeux. Ce n'est pas une entreprise qui pourra recruter sur petite annonce !

**PHILIMAG : Dans le cadre de votre chaîne Youtube, vous avez récemment emménagé dans un nouveau studio. Pouvez-vous nous le faire visiter ?**

Au rez-de-chaussée, nous avons transformé une chambre pour installer notre studio. Nous disposons également d'une très grande pièce à vivre ouverte sur une cuisine avec plusieurs espaces dans lesquels nous mettons en valeur les nombreux jeux de notre ludothèque. Pour moi qui ai pas mal fréquenté les salles de club municipales, je n'ai jamais connu de lieu comme celui-là, confortable et entièrement consacré et imaginé pour le jeu. On rêve en l'aménageant ! Même si nous sommes un peu isolés, on espère y accueillir régulièrement des joueurs du coin et les visiteurs de passage pour le faire vivre et partager nos découvertes ludiques. À l'étage, nous avons un grand coin canapé avec les dernières consoles de jeux et 4 chambres pouvant accueillir pas mal de monde. Elles permettront

d'organiser des week-ends jeux et des événements ludiques et de proposer un lieu d'accueil pour les professionnels du secteur. Pour le moment, le sous-sol est grand atelier de bricolage mais comme on est un peu rêveurs, on envisage d'y aménager alternativement une piscine couverte, un bowling, un spa, une salle de cinéma, un stade vélodrome ou plus modestement une salle de torture.

**PHILIMAG : Quelles sont les raisons qui vous ont poussé à changer de lieu de tournage ?**

Jusqu'à aujourd'hui, je tournais dans la petite salle de jeux de ma maison. Les projecteurs occupaient tout l'espace et comme ma maison n'a pas de portes entre les pièces, les conditions n'étaient pas forcément idéales pour la vie de famille. Nous ne pouvions plus non plus utiliser le billard qui servait de table de jeux. Au fur et à mesure que la chaîne prenait de l'importance, un local spécifique devenait de plus en plus urgent. Il se trouve qu'il y avait ce chalet en face de chez moi qui servait de gîte pour les vacanciers. C'est un local complètement disproportionné pour le projet que nous avons à l'origine mais c'est celui qui était disponible et le plus simple d'accès. Il nous permet d'imaginer plein de choses qui n'étaient pas forcément prévues et de grandir plus rapidement. Très accessoirement, je n'ai plus de vacanciers en face de chez moi !

*Martin Vidberg*





<b>Auteurs</b>	Ludovic Roudy, Bruno Sautter
<b>Illustrateur</b>	Ludovic Roudy
<b>Éditeur</b>	Serious Poulp
<b>Thème</b>	Survie, Fantastique inquiétant
<b>Mécanisme</b>	Coopération, Aventure
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	1000 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

**La Prison des vents**, **Les Veines de la Terre** et **Passages oubliés** sont trois extensions pour le jeu The 7th Continent, qui est donc requis pour en profiter.

### La Prison des Vents

Cette extension contient 169 nouvelles cartes, dont une nouvelle malédiction des cartes Aventures à dos blanc à placer avant les autres, 5 intercalaires et une figurine de Montgolfière.

Une nouvelle action permet aux aventuriers de s'envoler en montgolfière, et ainsi de se déplacer vers une carte Terrain accessible par les airs. Il faudra cependant compter avec les vents, souvent peu disposés à trop faciliter l'exploration : une carte Météo, qui pourra changer au cours de la partie, définit le coût et la difficulté de l'action en fonction de la direction choisie par l'équipage, ainsi que les conséquences dramatiques d'un échec.

Trois autres actions font leur apparition, piloter, atterrir et bricoler/réparer.

### Les Veines de la Terre

Cette extension contient 149 cartes, dont une nouvelle malédiction, 5 intercalaires et 1 figurine barge cartonnée.

Afin de lever la malédiction, les explorateurs y descendront dans une immense caverne souterraine afin de découvrir les traces inattendues et inquiétantes d'une civilisation inconnue...

Pour cela, ils monteront sur une barge et se laisseront porter par le courant à chaque fois qu'un personnage réalisera une action facultative sur une case marquée du symbole approprié. Cette descente inéluctable ne leur laissera pas beaucoup de temps pour comprendre chaque lieu traversé...

### Passages oubliés

Cette extension comporte 115 cartes supplémentaires, dont trois nouveaux personnages (le duo Phileas Fogg et Jean Passepartout, la traqueuse Anjika Patel et la pilote Amelia Earhart), les cartes Compétence et les figurines cartonnées correspondantes, de nouveaux états et des cartes alternatives pour les terrains, les événements, les objets... afin de continuer de surprendre même les explorateurs les plus aguerris du 7ème Continent.



S.W.



Une petite bière  
puis une grosse  
fusillade !

# BANG!

## LE JEU DE DÉS



**BANG!**  
LE JEU DE DÉS  
~~UN DEAD OR ALIVE~~



Des personnages, des règles  
alternatives et des zombies !

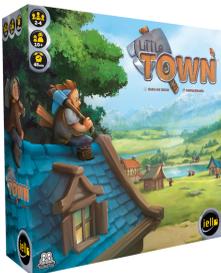
asmodee

# jargon ludique

## Qu'est-ce donc que... le Placement d'Ouvriers ?

Dans de nombreux jeux de société, les joueurs sont amenés à réaliser des actions : piocher une carte, se déplacer, jouer un pouvoir... voici quelques exemples d'actions à jouer pendant son tour. Les actions peuvent être les mêmes pour tous les joueurs. Parfois, elles sont propres aux personnages des joueurs. Et parfois, elles sont disponibles sur un plateau, où les joueurs devront poser un pion pour symboliser leur activation. Cette mécanique s'appelle la pose ou le placement d'ouvriers. Comme son nom l'indique, dans le placement d'ouvriers, on place des ouvriers. L'idée de base du placement d'ouvriers est de limiter les actions aux premiers joueurs qui les utilisent : premier arrivé, premier servi. C'est en quelque sorte un « draft » d'actions : les joueurs choisissent une case, posent leur ouvrier, résolvent l'action, elle devient ainsi indisponible pour les autres. Les joueurs continuent comme ça chacun son tour, jusqu'à ce que plus personne ne possède d'ouvriers en main. On parle d'« ouvriers » ou « worker » en anglais, car les pions que les joueurs posent servent généralement à « produire » quelque chose. D'ailleurs, on ne place pas forcément des ouvriers.

On contrôlera tantôt des Vikings dans Pillards de la mer du Nord ou des artistes dans Couleurs de Paris. L'un des premiers jeux à utiliser ce système est Keydom, sorti en 1998. Mais les jeux qui ont véritablement popularisé cette mécanique, et considérés aujourd'hui comme des classiques du genre, sont Caylus, Agricola et l'Âge de Pierre, respectivement sortis en 2005, 2007 et 2008. Comme la majeure partie de l'action se passe sur un plateau, il y a beaucoup d'informations et d'iconographie à digérer. Pour s'initier au placement d'ouvriers, Little Town est le jeu parfait. Tout le sel de cette mécanique y est présent, de façon minimaliste mais néanmoins très efficace. Parfois considéré comme un peu long et calculatoire, il existe du placement d'ouvriers plus fun et plus nerveux. Dans Histoire de Pirates ou Kitchen Rush, les « ouvriers » sont remplacés par des sabliers qui valident l'action sur laquelle ils sont posés une fois le temps écoulé. Le Placement d'Ouvriers est une mécanique que l'on retrouve un peu partout comme dans le Handbuilding avec Lewis & Clark ou dans l'Eurogame avec Tzolk'in.

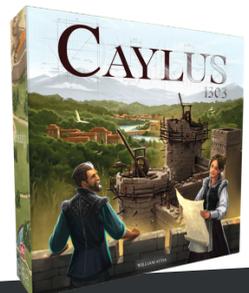


### Little Town

Little Town est un jeu familial de stratégie et de placement d'ouvriers. Au-delà des montagnes les plus reculées, il existe une région riche et verdoyante encore inexplorée. Récoltez des ressources pour ériger vos bâtiments et fondez la plus resplendissante des cités. Un jeu de Aya et Shun Taguchi, illustré par Sabrina Miramon et édité par Iello en 2019.

### Caylus 1303

Caylus 1303 est la nouvelle version de Caylus, sorti en 2005 et récompensé à de multiples reprises. Remis au goût du jour par l'équipe créative d'origine, Caylus 1303 est plus nerveux et accroît l'interaction entre les joueurs. Un jeu de William Attia et édité par Space Cowboys en 2019.





<b>Auteur</b>	Alexandre Garcia
<b>Illustratrice</b>	Nastya Lehn
<b>Éditeur</b>	Gigamic
<b>Thème</b>	Archéologie, Mexique
<b>Mécanisme</b>	Enchères, Placement, Lancer
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	15 minutes/joueur

**Nombre de joueurs** 2 - 5

**Quetzal** est un jeu de lancer de meeples représentant votre équipe de fouilles. Selon la face obtenue, on leur assignera différentes tâches afin de collecter les plus beaux objets mésoaméricains.

### Contenu

La boîte comporte 1 plateau, 10 disques en bois, 35 meeples Personnage et Équipe, des cartes Objet et Automate, des jetons Premier joueur, Pièce d'or, Avion et +50 Points de Victoire, des tuiles Personnage, Amélioration et Marché automate et des caches Amélioration, Village et Navire.

### Comment jouer ?

Au début de chaque tour, les joueurs lancent leurs meeples. Un meeples debout rapporte 1 pièce. Selon qu'ils tombent sur une face, la face opposée, la tranche ou debout, les meeples seront des Archéologues, des Explorateurs, ou le choix sera laissé à leur propriétaire. Dans le sens horaire, les joueurs choisissent alors un lieu du plateau central pour y poser un ou plusieurs meeples :

- un emplacement unique ne peut être occupé que par un meeples, en payant le coût représenté.

- sur un emplacement à enchère, on peut retirer une équipe de meeples adverse en y posant plus de meeples du même type.

- un emplacement libre peut être occupé sans contrainte.

À deux joueurs, des cartes Automate simulent le choix d'un troisième joueur virtuel.

Puis on active les lieux, qui octroient des pièces, des nouveaux lancers, des points de découverte, des améliorations, des objets, des PV... Les points de découverte font progresser sur une piste dont certaines cases octroient des bonus. Les améliorations octroient un bonus immédiat ou permanent. Dans deux lieux, on peut livrer des objets, c'est-à-dire les défausser et bénéficier de leurs bonus. Les collections de deux voire trois objets identiques rapportent beaucoup de PV. On prépare enfin le tour suivant.

### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève après 5 tours. On ajoute alors à son score les PV du jeton Premier joueur, des pièces et des améliorations, et celui qui totalise le plus de PV remporte la partie.

S.W.



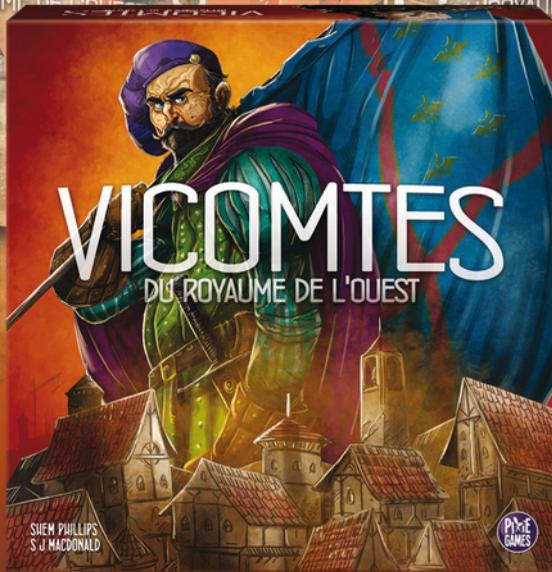
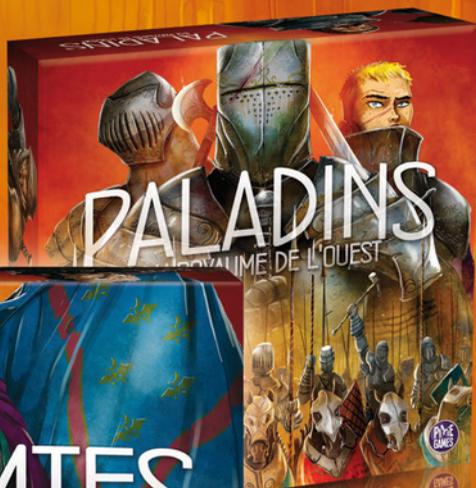
Livrez vos collections au bon moment et achetez des améliorations pour équiper votre chef d'expédition.

SHEM PHILLIPS  
S J MACDONALD

A GARPHILL - PIXIE GAMES PRODUCTION

THE MICO

VOUS AVEZ BÂTI UN ROYAUME.  
VOUS L'AVEZ DÉFENDU.  
MAINTENANT, PRENEZ LE POUVOIR.



DÉCOUVREZ AUSSI L'EXTENSION  
**SAGA DES TOMES**  
TOUTE L'ÉPOPÉE DU ROYAUME DE L'OUEST EN MODE CAMPAGNE.  
- MODE COOPÉRATIF INCLUS POUR LES 3 JEUX -

PIXIE  
GAMES

# Lewis & Clark OPEN BOUATE The Expedition



<b>Auteur</b>	Cédric Chaboussit
<b>Illustrateur</b>	Vincent Dutrait
<b>Éditeur</b>	Ludonaute
<b>Thème</b>	Expédition vers l'Ouest américain
<b>Mécanisme</b>	Optimisation, Gestion de cartes
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	60-90 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 5

Dans **Lewis & Clark**, les joueurs incarnent des explorateurs chargés par le président Jefferson d'explorer l'Ouest américain. Cependant, seul le joueur ayant le mieux géré son Corps expéditionnaire et les relations avec les Indiens et trappeurs pourra revendiquer ces découvertes.

### Comment jouer ?

À son tour, un joueur réalise une action. Soit

- il pose une carte de sa main, qui doit être associée à un maximum de trois Indiens (des pions de son expédition ou figurant sur des cartes qu'il pose face cachée) pour que l'action y figurant soit

réalisée jusqu'à trois fois : embarquement d'Indiens, gain de ressources, progrès de l'Éclaireur... il pose des Indiens de son expédition sur des cases Village, mais il les perd alors définitivement, pour gagner des ressources, des bateaux, défausser définitivement des cartes devenues inutiles...

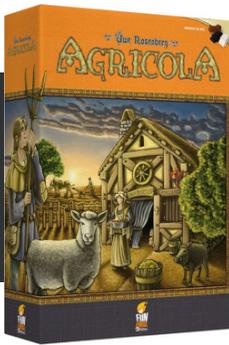
Avant ou après cette action, il peut :

- recruter l'un des cinq personnages du Journal des rencontres, en défaussant des fourrures et de l'équipement (qui peut être remplacé par une carte de sa main).
- établir son campement, en replaçant sur ses bateaux tous les Indiens posés avec les cartes de sa main, puis en prenant autant de jetons Temps que son temps d'installation (nombre de cartes Personnage encore en main + temps de déchargement de ses cinq bateaux : contenir trop d'Indiens et de ressources ou mal les répartir peut être très chronophage). Enfin il reprend en main toutes les cartes qu'il avait jouées pour leur action.

### Comment finit la partie ?

La partie s'achève avec la victoire du premier joueur établissant son Camp sur ou au-delà de Fort Clatsop, et possédant autant ou moins de jetons Temps que la quantité indiquée sur sa case d'arrivée.





# Archives Ludiques

## L'avis des Philiboyz :

« Agricola est un classique. En disant ça, on dit tout sans rien dire... Donc : c'est quoi un classique ? Un classique, c'est comme ces films qui passent souvent le jeudi soir sur France 3 ou Arte. Des films qu'on a déjà vus il y a quelques années, dont on garde un bon souvenir, mais qu'on ne prend jamais le temps de revoir. Les westerns de Sergio Leone en sont un bon exemple. Mais parfois, après une partie annulée à la dernière minute, ou quand les sirènes du canapé et de la facilité nous prennent dans leur filet, on se retrouve devant ce film. Et à la fin, on se demande pourquoi on l'a pas revu plus tôt. Parce que ce western, il déchire. Agricola, c'est pareil à un chef-d'œuvre de Sergio Leone. Tous les vétérans y ont déjà joué et en gardent un bon souvenir. Mais finalement, on ne le ressort pas si souvent voire très rarement. Et quand c'est le cas, on se prend à réaliser qu'après plus de 10 ans, c'est toujours l'un des plus brillants jeux de pose d'ouvriers. Régulé comme une horlogerie suisse, tendu comme un string brésilien et aussi satisfaisant qu'un barbecue entre vieux potes. Si vous ne possédez pas encore Agricola, achetez-le. C'est l'étalon face auquel on jugera tous les jeux de pose d'ouvriers. Et si vous le possédez, ressortez-le et faites-en une partie. Vous me remercirez de vous avoir rappelé à quel point il est abouti. Tiens, j'ai réussi à me donner envie d'y rejouer ! » Alex

## Agricola, le jeu de développement agricole !

Créé par Uwe Rosenberg et édité en France en 2007 par Ystari, ce jeu a notamment reçu le prix Spécial du Jury à l'As d'Or 2009. Il est actuellement 29ème rang au classement des meilleurs jeux de tous les temps sur le site Board Game Geek (BGG).

**Agricola** est un jeu de placement d'ouvriers dans lequel les joueurs incarnent des fermiers du 17ème siècle d'Europe Centrale. Leur but étant de développer au mieux leur ferme pour qu'elle soit la plus prospère.

## Comment jouer ?

Une partie se joue en 14 tours. Chaque tour se déroule en plusieurs phases successives :

- Préparation : une carte action est disposée sur la case tour correspondante, les cases d'accumulations sont réapprovisionnées et les joueurs récupèrent les ressources disponibles.
- Journée de travail : chacun leur tour, les joueurs posent leur fermier sur les cases actions disponibles et les réalisent immédiatement. Une fois toutes les actions effectuées, ils placent leur fermier dans une pièce de leur maison. Enfin, ils récoltent

leurs céréales et leurs légumes aux tours correspondant à la récolte.

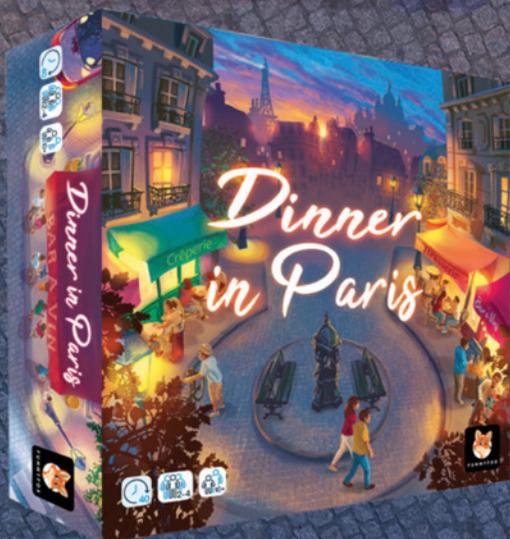
La partie se termine à la fin du 14ème tour. Le joueur ayant le plus de points de victoire en fonction des différents éléments de sa ferme gagne la partie.

## Découvrez la gamme Agricola

Depuis sa sortie, 21 extensions du jeu ont été éditées. Il existe également une version 2 joueurs : Agricola - Terres d'Élevage et une version familiale : Agricola Family Edition, jouable à partir de 8 ans contre 12 ans pour le jeu de base. Il existe également une version digitale du jeu, développée par Asmodee Digital. En 2016, à l'occasion du 10ème anniversaire du jeu, Funforge a édité une version révisée du jeu. Le jeu a non seulement subi une refonte visuelle et ergonomique au niveau du matériel mais il a également été revu et corrigé par Uwe Rosenberg, pour le rendre plus équilibré et gommer les défauts de la première version du jeu.

Convaincus par ce jeu ? Alors pourquoi ne pas participer au tournoi international d'Agricola, dont la première édition a eu lieu en 2011 à Vienne ?

BAR A VIN

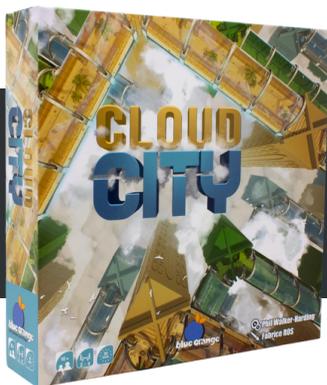


### La course aux terrasses est lancée !

Une nouvelle place piétonne est inaugurée à Paris et c'est l'occasion rêvée pour vous, restaurateurs, d'ouvrir de nouveaux établissements. Mais attention, il n'y aura pas de place pour tout le monde !



Disponible dès maintenant dans votre boutique préférée !



<b>Auteurs</b>	Phil Walker-Hardling
<b>Illustrateur</b>	Fabrice ROS
<b>Éditeur</b>	Blue Orange
<b>Thème</b>	Construction de ville
<b>Mécanisme</b>	Placement, Connexion
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Cloud City** est un jeu de pose d'immeubles et de passerelles, où des architectes proposeront au conseil de la ville le plan comportant les plus longues passerelles entre les toits des gratte-ciels.

### Contenu

La boîte comporte 96 immeubles (de 3 hauteurs/couleurs), 93 passerelles Rivière, Forêt et Sable, 48 tuiles Nuages et 10 cartes Besoins spécifiques.

### Comment jouer ?

Un joueur commence son tour en choisissant l'une des 3 tuiles Nuage de sa main et en l'ajoutant à sa ville, adjacente à une tuile déjà présente, et sans déborder d'un carré de 3 par 3 tuiles.

2 emplacements Immeuble se trouvent sur cette tuile Nuage, indiquant une couleur (et donc une hauteur). Il y pose les immeubles de la réserve correspondants.

Le joueur peut ensuite connecter 2 bâtiments de même hauteur et alignés grâce à la passerelle de la bonne couleur et longueur, à condition qu'il en reste dans la réserve. Une passerelle ne peut pas traverser une case sans tuile Nuage, croiser une autre passerelle de même hauteur ou passer par-dessus un immeuble à sa hauteur. En outre, un même bâtiment ne peut supporter que 2 passerelles. Enfin, le joueur pioche une tuile Nuage parmi les 3 tuiles face visible ou dans la pile face cachée.

### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève quand tous les joueurs ont construit leur ville de 3 tuiles par 3. Ils additionnent alors les points représentés sur leurs passerelles (relatives à leur longueur), et celui qui cumule ainsi le plus de votes du conseil remporte la partie.

### Pour aller plus loin

À 2 et 3 joueurs, il est possible de former une ville de 3 tuiles par 4 afin de jouer 11 tours au lieu de 8. Avec la variante Maquette personnalisée, on place 1 ou 2 cartes Besoins spécifiques face visible sur la table. Ces cartes ajoutent des conditions auxquelles on pourra gagner davantage de points ou en perdre : 6 votes pour le joueur dont les passerelles basses ou moyennement hautes forment le plus long trajet, 3 votes par trajet revenant à son immeuble de départ, perte de 2 votes par immeuble sans passerelle...

S.W.





<b>Auteurs</b>	C. Allard, F. Guérard
<b>Illustrateur</b>	Tomek Larek
<b>Éditeur</b>	Blue Orange
<b>Thème</b>	Parc d'attractions
<b>Mécanisme</b>	Développement, Connexion
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	60 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Meeple Land** est un jeu de construction de parc d'attraction, où il faudra savoir agencer attractions et services pour satisfaire le plus de clients possible et obtenir davantage de réputation que les parcs concurrents !

### Contenu

La boîte comporte 4 plateaux individuels Terrain, 1 plateau Parking, des tuiles Extension de terrain, Entrée de parc, Attraction/Service et Bus, 124 pions Visiteur, 1 jeton Ticket de Parc, 1 marqueur de manche, 52 pièces, 4 entrées de Parc et 1 carnet.

### Comment jouer ?

Au début de chaque manche, les joueurs reçoivent une subvention en fonction de l'avancement de la partie. Puis, à tour de rôle, ils réalisent une action parmi 3 :

- acheter une tuile Attraction/Service, une extension de terrain ou une entrée de parc. Au moins une allée apparaissant sur une tuile doit être connectée à une allée d'une tuile adjacente.
- acheter une publicité, en payant le coût représenté au dos de la petite tuile Attraction du dessus de la poche afin de placer dans son parc ou à l'entrée les

visiteurs indiqués.

- passer jusqu'à la fin de la manche, en posant devant soi une carte Bus avec ses visiteurs.

Une manche s'achève quand tous les joueurs ont passé. On peut ensuite placer les visiteurs se trouvant à l'entrée sur les emplacements libres de leur couleur. Une tuile Service ne peut cependant accueillir de visiteur que si le service est connecté à une attraction.

On reçoit alors des pièces pour les visiteurs dans notre parc. Celui qui possède enfin le moins de pièces devient premier joueur, et on replace des bus de visiteurs sur le parking en vue de la manche suivante.

### Comment finit la partie ?

La partie s'achève à la fin de la quatrième manche. Les joueurs gagnent un nombre de points relatif à la variété des attractions de leur parc, ainsi qu'au nombre et à la couleur des visiteurs, mais en perdent si des visiteurs sont coincés à l'entrée et pour chaque allée interrompue. Celui qui en possède le plus remporte la partie !

S.W.



# Clash of Deck

# OPEN

# BOUQUATE

## Numéro 6



<b>Auteur</b>	Léandre Proust
<b>Réalisation</b>	Clément Proust
<b>Éditeur</b>	Grammes Édition
<b>Thème</b>	Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Affrontement
<b>Age</b>	8+
<b>Durée</b>	15 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 2

**Clash of Deck** est un jeu de cartes évolutif à découper soi-même. Chaque mois, une nouvelle extension autonome du jeu est éditée, ce qui vous permet de créer de nouveaux decks et ainsi d'augmenter la rejouabilité du jeu. **Clash of Deck** se présente sous un format dépliant à 4 volets qui comprend une boîte, 20 cartes et la règle du jeu. Dans **Clash of Deck**, vous incarnez un Seigneur-Sorcier dont l'objectif est de prendre le contrôle des îles les plus sûres de l'archipel d'Erret. Pour ce faire, vous devrez combattre d'autres Seigneurs-Sorciers.



**Dispo en novembre 2020**  
**Uniquement sur Philibert**  
[www.philibertnet.com](http://www.philibertnet.com)

### Comment jouer ?

Disposez les 2 cartes Ponts au milieu de l'espace de jeu, ils délimitent les Royaumes des joueurs. Chaque joueur dispose d'une main de 9 cartes. Au début de la partie la carte Château-fort est placée à l'extrême gauche de la main des joueurs. Un tour de jeu se déroule en trois phases :

- **Régénération du mana** : gagnez autant de Mana que le nombre de cartes que vous avez en main.
- **Invocation** : utilisez votre Mana pour invoquer des Unités. Placez les Unités invoquées en face d'un Pont dans votre Royaume.
- **Assaut** : chaque Unité en jeu que le joueur contrôle attaque les Unités adverses dans un ordre prédéterminé. S'il n'y a pas d'Unité adverse pour bloquer l'attaque, les dégâts sont infligés directement au Château-fort. Le Château-fort est alors décalé dans la main du joueur d'autant d'emplacements vers la droite. La partie se termine dès qu'une carte Château-Fort atteint l'extrémité droite de la main d'un joueur. Son adversaire est déclaré vainqueur.

### Qu'apporte cette cinquième extension autonome ?

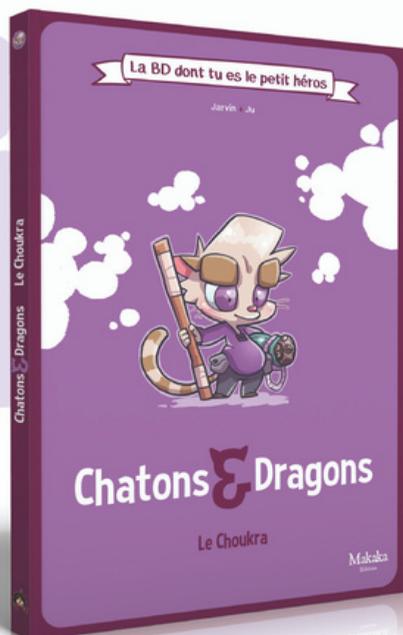
Cette extension est composée de 16 nouvelles cartes. Vous pourrez également découvrir trois nouvelles capacités spéciales qui ajouteront encore plus de synergies et de profondeur à vos parties :

- **Prix du sang** : vous pourrez dépenser des Points de vie à la place du Mana pour jouer ces cartes.
- **Catalyseur** : vous gagnerez du Mana quand cette carte est en jeu.
- **Régénération** : vous gagnerez des Points de vie à chaque fois que cette unité attaque ou est attaquée.

La BD dont tu es le petit héros



UNE COLLECTION INÉDITE POUR LES ENFANTS DE 3 À 7 ANS



PETIT LECTEUR, PETITE LECTRICE,  
C'EST TOI QUI CRÉES TON AVENTURE !

- Accompagne Mo le chaton à la recherche du Choukra, un dragon qui cause quelques ennuis aux villageois... mais qui te réservera des surprises
- Choisis tout.e seul.e tes actions et tes chemins en suivant les symboles et les onglets colorés
- Fais des jeux, résous des énigmes, rencontre des amis

Découvre une vidéo sur  
[www.makaka-editions.com](http://www.makaka-editions.com)

En librairie  
et boutique de jeux



À paraître  
début 2021



**Jeu de démo** : avant de jouer, veuillez découper soigneusement les 22 cartes pages 48 et 49.



Puis, consultez gratuitement la règle du jeu et la FAQ de Clash of Deck sur [www.grammesedition.fr](http://www.grammesedition.fr)

Inspecteur, vous voici devant une scène de crime.  
Il va vous falloir résoudre l'enquête !



Vous voyez cette grande scène ?  
Vous pouvez prendre une carte et  
regarder de plus près.



En maintenant ?  
Vous pouvez suivre cette piste.



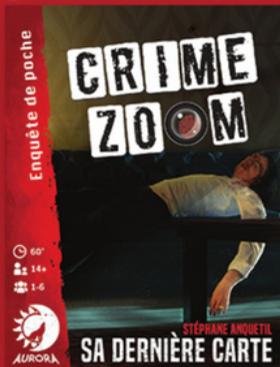
Ou retourner  
d'autres cartes.

Et quand vous avez résolu l'enquête, faites votre  
rapport. Prenez le questionnaire dans le livret et  
répondez aux questions.

Une fois fini, découvrez les réponses.  
Et les preuves... Ici, point de suppositions.

Et l'auteur vous a même écrit un  
épilogue pour vous servir l'histoire ...  
sur un plateau.



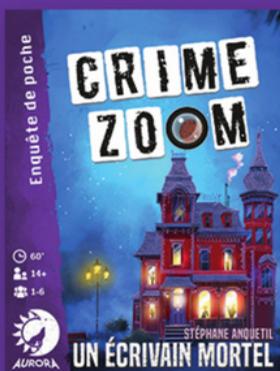
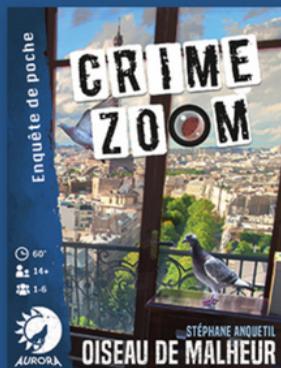


## SA DERNIÈRE CARTE

L'enquête commence à Brooklyn en 1980. Un immeuble vétuste. Des coups de feu. Un homme mort dans un canapé...  
Par où allez vous commencer ?

## OISEAU DE MALHEUR

Paris, 2018, un matin. Un immeuble de bureau. Une frêle jeune femme retrouvée étendue sur le sol. Qui l'a tuée ? Pourquoi ? Vie privée ? Vie professionnelle ? Par où commencer ?  
Une enquête à rebondissement dans un Paris moderne et glacé.

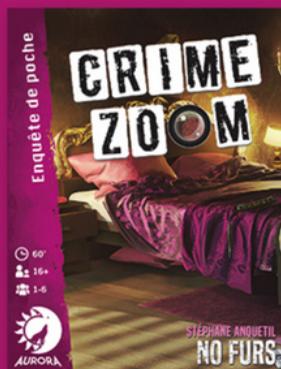


## UN ÉCRIVAIN MORTEL

1929. Un manoir, la nuit. Sir Knox a disparu avant la réception qui devait célébrer son dernier roman policier. Explorez les pièces. Interrogez les domestiques et familiers de la maison. Mais attention aux fausses pistes, l'auteur est malicieux. Alors, crime ou supercherie ? Un hommage à Agatha Christie.

## NO FURS

2019, Londres, quartier « chaud » de Soho. Une garçonnière cossue. Un homme attaché et tondu. « No Furs » tailladé sur son torse épilé. Une histoire épicée, pour adultes, dans l'univers feutré des escort girls et du luxe. Une enquête plus « Irène Adler » que « Sherlock ».



# OPEN BOUATE Shining



<b>Auteurs</b>	Prospero Hall
<b>Illustratrice</b>	Claire Donaldson
<b>Éditeur</b>	Mixlore/Asmodee
<b>Thème</b>	Film Shining, Survie, Horreur
<b>Mécanisme</b>	Coopération, Traître
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	45 - 60 minutes

**Nombre de joueurs** 3 - 5

**Shining** est un jeu coopératif dont les joueurs incarnent des gardiens de l'hôtel Overlook, tentant de résister à son influence corruptrice pendant quatre mois.

### Contenu

La boîte comporte 1 plateau, 5 pions, des cartes Shining, Événement, Rôle, des jetons de Santé et de Volonté, 2 dés, 1 marqueur temporel et 1 porte-clés de la chambre 237.

### Comment jouer ?

Au début de chaque mois, on lit une carte Événement qui interdit l'accès à une pièce de l'hôtel. Puis les joueurs se déplacent et effectuent l'action de leur lieu d'arrivée. Pour tout déplacement de plus d'une pièce,

on défausse 1 jeton de la réserve commune de Volonté par pièce traversée, ou 1 des jetons personnels de Santé s'il n'y a plus de Volonté. Pour utiliser l'ascenseur, il faut lancer le dé blanc : la face des portes d'ascenseur inflige la perte d'un jeton de Santé. Les lieux permettent essentiellement de prendre l'un des jetons de Volonté face visible du lieu ou face cachée de la réserve, selon des règles particulières.

Quand tous ont joué, on réalise un nouveau tour, à moins que la carte Événement du dernier tour joué ne soit de la même couleur qu'une carte Événement déjà piochée ce mois-ci. En ce cas, le mois s'achève. Les joueurs dévoilent leurs 2 cartes Shining. Si la valeur de ces cartes est supérieure au total de leurs jetons de Volonté, ils attaquent le joueur le plus proche en lançant les deux dés, infligeant la perte de points de Santé selon les faces obtenues.

Puis un nouveau mois commence, en changeant de premier joueur, en défaussant les jetons de Volonté des joueurs et en leur donnant secrètement 2 nouvelles cartes Shining.

### Comment finit la partie ?

Les Gardiens remportent la partie s'ils survivent tous jusqu'à la fin du quatrième mois.

### Variante avec le Corrompu

Dans cette variante, l'un des joueurs est d'emblée corrompu par l'Overlook. Il gagne la partie si un autre Gardien perd son troisième jeton de Santé, mais il la perd si les autres Gardiens l'identifient (ils ne peuvent porter qu'une seule accusation par partie) et survivent au quatrième mois, ou survivent à un cinquième mois.

S.W.





<b>Auteur</b>	Jeffrey D. Allers
<b>Illustrateur</b>	David Szilagyi
<b>Éditeur</b>	Renegade Game Studio
<b>Thème</b>	Fossoyeur, Fantasy
<b>Mécanisme</b>	Puzzle, Gestion de main
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30 - 45 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Le Croque-Monstre** est un jeu de pose de cartes où les joueurs incarnent des fossoyeurs de créatures fantastiques tentant d'harmoniser leur crypte personnelle et la fosse commune.

### Contenu

La boîte comporte 90 cartes Dépouilles composées de deux cases, 4 aides de jeu, 20 stèles de score et 1 carte Premier joueur.

### Comment jouer ?

À son tour, un joueur commence par jouer l'une des cartes Dépouilles de sa main dans sa Crypte personnelle, devant lui, et l'autre dans la Fosse commune, au centre de la table. Dans la Crypte personnelle, la nouvelle carte peut être posée à côté d'une autre, en recouvrir une seule case, ou la recouvrir complètement, à condition de ne jamais dépasser un carré de 3 par 3 cases et qu'il n'y ait jamais plus d'un Croque-Monstre par rangée. Dans la Fosse commune, la nouvelle carte doit chevaucher partiellement une autre carte, donc recouvrir une case tandis qu'une autre case agrandira la Fosse. Puis le joueur peut marquer des points. Pour cela, il choisit l'une des deux catégories de créatures qu'il vient de poser dans la Fosse commune. Il additionne

alors le nombre de cases adjacentes représentant cette créature dans sa Crypte et dans la Fosse, les Croque-Monstres comptant comme des Jokers, et prend la carte Stèle représentant ce type de créature et correspondant à ce total. Si la stèle n'est pas disponible, il prend la carte représentant la valeur inférieure. Un joueur ne peut posséder qu'une stèle par type de créature.

Enfin il pioche deux cartes dans la pile Dépouilles (donc face cachée) ou dans la rangée de cartes face visible. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

### Comment finit la partie ?

La partie s'achève quand un joueur a récupéré sa cinquième stèle de score ou que l'on ne peut plus piocher 2 cartes dans la pile Dépouilles.

Chacun additionne alors la valeur de toutes ses stèles, et y ajoute des points bonus en fonction du nombre de stèles récupérées. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire va à celui qui possède la stèle de la valeur la plus élevée.

S.W.



# OPEN BOUQUATE

## Pour la Reine



<b>Autrice</b>	Alex Roberts
<b>Illustratrices</b>	Divers
<b>Éditeur</b>	Evil Hat / Bragelonne
<b>Thème</b>	Reine
<b>Mécanisme</b>	Narration
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	30 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 6

**Pour la Reine** est un jeu narratif où les joueurs incarnent un personnage aimant la Reine, et l'accompagnant au cours d'un périlleux voyage en vue d'une alliance importante. En répondant à plusieurs questions, ils tisseront ensemble une histoire complexe qui déterminera si, quand la Reine sera attaquée, ils la défendront ou pas.

### Contenu

La boîte comporte 14 cartes Reine, 1 carte X, 46 cartes Question et 17 cartes Instruction.

### Comment jouer ?

Les joueurs commencent à choisir une carte Reine, ou par inventer une Reine eux-mêmes. Ils préparent ensuite la pioche de cartes Question en glissant la carte « La Reine est attaquée ? La défendez-vous ? » au milieu du paquet ou à la fin, selon la longueur de partie désirée.

À tour de rôle, les joueurs piochent une question et y répondent en inventant une situation souvent cohérente avec les réponses déjà apportées aux questions précédentes : « La Reine est responsable de la mort d'une personne que vous aimiez. Qui est-ce ? Qu'est-il arrivé ? », « Qu'est-ce qui rend la Reine belle à vos yeux ? », « La Reine n'est pas votre Reine. Pourquoi la servez-vous malgré tout ? », « La Reine a une plus haute estime de vous que vous-même. Comment le savez-vous ? »...

Si l'on ne souhaite pas répondre à une question, on peut la transmettre au joueur suivant, qui peut lui-même continuer de la transmettre. À tout moment, on peut toucher la carte X pour signaler qu'une carte en cours ou une réponse ne nous convient pas, ce qui la retire du jeu et de l'histoire.

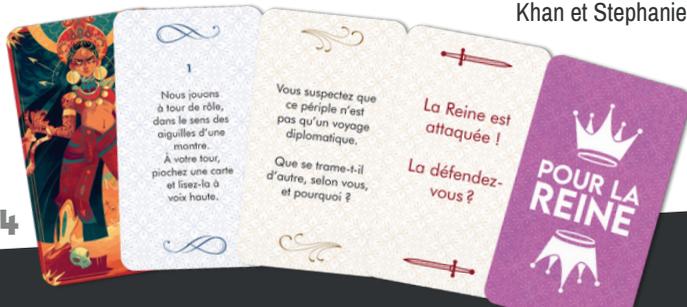
Pendant le tour d'un autre joueur, on peut lui poser des questions complémentaires ou lui faire des suggestions, dont il est libre de tenir compte ou pas.

### Comment se finit la partie ?

Quand la carte « La Reine est attaquée ? La défendez-vous ? » est piochée, tous les joueurs répondent à tour de rôle, et la partie prend fin.

### Illustratrices

Les Reines sont dessinées par Alena Zhukova, Arlei Dormiendo, Caleb Hosalla, Constance Bouckaert, Denise Jones, Elisa Cella, Joyce Maureira, Klaudia Bulantová, Lauren Covarrubias, Maegen Penley, Shel Khan et Stephanie Böhm.



S.W.





**logicus** : des règles simples, des jeux amusants pour entraîner votre cerveau.  
Une large gamme de jeux pour enfants, adolescents, adultes, jouables seul ou à plusieurs.

## Les coffrets extensions : Goodies box 1 et Goodies box 2 pour **RAJAS OF THE GANGES**



**DICE CHARMERS**  
la version Roll & Write de  
**RAJAS OF THE GANGES**



## **CAPTAIN WONDER CAPE**

Déroulez la plus longue cape pour remporter la partie et décrocher le titre de Captain WC.



Retrouvez tous ces jeux HUCH! sur  
[WWW.ATALIA-JEUX.COM](http://WWW.ATALIA-JEUX.COM)



# Comment c'était Après ?

## Le jeu vidéo une source d'inspiration inextinguible

Le jeu de société précède le jeu vidéo de plusieurs millénaires et a exercé sur son éclosion une influence évidente, surtout si l'on inclut le jeu de rôle et le wargame dans les jeux de société. Pourtant, la domination économique et médiatique (pour ne pas dire culturelle) du jeu vidéo sur le jeu de société est désormais tout aussi évidente, de sorte que l'ancêtre puise régulièrement dans le descendant. On le constate de façon flagrante dans les produits dérivés : de Mario Kart à Assassin's Creed, Doom, Zombie Tsunami, Bloodborne ou God of War, peu de jeux vidéo importants n'ont pas eu droit à leurs déclinaisons socioludiques.



L'inspiration n'est cependant pas que thématique, les auteurs de jeux de société tirent aussi de plus en plus souvent dans les propositions du jeu vidéo des idées pour renouveler les potentialités de leur medium. Comme pour tout art, les influences sont souvent multiples, au point qu'attribuer une mécanique socioludique au seul jeu vidéo peut sembler péremptoire. Des coïncidences dans les démarches peuvent cependant être relevées et illustrer joliment certaines évolutions du jeu de société dit « moderne » en dehors des limites qui semblaient caractériser un jeu de société « traditionnel ».

### Tutoriel

L'une des grandes différences entre jeu de société et jeu vidéo est constituée par la nécessité d'en passer par l'assimilation idéalement complète d'un livret de règles avant toute partie du premier, quand on peut se lancer dans une partie du second vierge de toute connaissance. Cela ne signifie pas qu'il ne peut pas s'avérer très technique, voire être facilité par la maîtrise d'une certaine culture vidéoludique ; seulement que l'on développera plus ou moins exclusivement son skill en jouant et pas avant de jouer. Or le jeu de société n'a pas seulement progressé dans la proposition de règles toujours mieux écrites, plus illustrées et intuitives, certains proposent des tutoriels, premières parties plus courtes, aux règles simplifiées, avant d'accéder à la complexité du « vrai » jeu, voire une tentative d'enseigner partiellement et même parfois totalement les règles en jouant. C'est par exemple le cas avec le decksporing, concept notamment mis en avant avec T.I.M.E. Stories et Unlock!, où l'univers et même de nombreux points de règles se déploient avec le défilement des cartes, donc pendant la partie plutôt qu'en amont.



D'une manière différente, Magic Maze et Magic Maze on Mars se déclinent en nombreux scénarios, dont les premiers ne sont pensés que pour assimiler progressivement des points de règles, pas pour constituer un mode de jeu satisfaisant à part entière. On retrouve également de cette idée dans la possibilité de plus en plus fréquente d'augmenter la difficulté du jeu, par l'addition de modules ou en donnant bien plus de chances aux adversaires, comme dans Spirit Island.



### Simultanéité

Le jeu vidéo se pratique le plus souvent en temps réel, le monde virtuel vivant autour de l'avatar, sans nécessairement attendre qu'il agisse pour réagir, quand le jeu de société se caractérise traditionnellement par l'éternel tour-par-tour-dans-le-sens-horaire. C'est que l'univers physique du jeu ne peut pas avancer sans impulsion matérielle des joueurs, dont vient tout le mouvement. Un jeu de société simultanés semble donc cantonné à la course et à l'adresse dans des titres essentiellement orientés ambiance. Or non seulement la simultanéité peut être partielle dans un jeu de société, concerner certaines phases afin de dynamiser le tour (comme la pioche des ingrédients dans Les Charlatans de Belcastel), mais certains ont fait de la pression du temps réel un élément au cœur de leur système mécanique, à l'instar de Pendulum, jeu compétitif de placement d'ouvriers dans des zones dont les actions sont régies par des sabliers, ou d'un Time Arena, où un chronomètre calcule le temps qu'un joueur prend à activer ses pions, au risque (s'il est trop lent), qu'il n'en ait plus à un certain stade tandis que son adversaire pourrait continuer de jouer.

La simultanéité peut aussi servir judicieusement des jeux coopératifs, par exemple un Magic Maze ou un Kitchen Rush, invitant à s'entraider efficacement pour optimiser les déplacements dans un temps très limité, voire les jeux coopératifs d'enquête, en particulier ceux qui, à la suite d'Unlock!, tentent d'émuler l'heure sacro-sainte de l'échappée game.



### Intelligence artificielle

Il y a quelques années, tout jeu de société devait pouvoir être pratiqué à deux. Aujourd'hui, il devient inconcevable de ne pas être doté d'une variante solitaire, peut-être pour retrouver le plaisir du jeu sans partenaires sans devoir nécessairement se mettre devant un écran. Si le solo est assurément la configuration la plus courante dans le jeu vidéo, c'est que l'avatar conduit par le joueur y rencontre un monde géré par la machine ; qu'il y a donc, face à l'intelligence humaine, une intelligence artificielle considérable. La transposer dans le jeu de société n'est pas chose aisée puisque, encore une fois, rien ne se fait que par l'action du joueur. Il serait ridicule d'en attendre qu'il s'affronte lui-même à la manière d'un adversaire humain, y compris parce qu'il est déjà assez difficile de jouer pour soi, alors s'il faut jouer pour un autre, en accomplissant les mêmes manipulations et le même travail de réflexion, la tâche risque bien trop fastidieuse. Tandis que certains jeux de société font le choix d'une variante permettant simplement au joueur de les pratiquer seul puis de comparer son score à un barème, d'autres cherchent bien à simuler une « intelligence artificielle » afin de retrouver le plaisir de vaincre quelqu'un. Le tout est alors de le faire ressembler à un joueur, en équilibre entre prévisibilité (s'il joue n'importe comment, on perd toute sensation

tactique) et imprévisibilité (si l'on sait tout ce qu'il va faire, on perd en nécessité de s'adapter et en pression), et avec moins de matériel que le joueur humain, mais souvent en scorant à peu près de la même manière. Une autre solution peut être de passer par une application, au risque de gommer les différences entre les mediums si elle est trop sollicitée, et donc de déplaire à ceux qui aiment le jeu de société précisément pour déconnecter, cherchant précisément dans le jeu de société en solo une expérience différente du jeu vidéo. L'application peut cependant émuler un adversaire voire conférer à un univers une densité presque vidéoludique, dans un *Le Seigneur des Anneaux : Voyages en Terre du Milieu* ou un *Time of Legends : Destinies* par exemple. En solo comme à plusieurs, les éléments physiques y deviennent essentiellement une manière d'interagir avec l'univers virtuel, l'application gérant la mise en place du terrain (y compris une génération aléatoire dans le premier), son exploration et les rencontres, en véritable Maître du Jeu.



### Ambiance

Ces applications ont après tout l'avantage supplémentaire d'apporter aux parties une ambiance qu'un matériel statique et silencieux peine à créer. Sans aller jusqu'à l'application-Maître du Jeu qui raconte et montre une histoire derrière l'écran, des jeux de plus en plus nombreux jugent important de proposer une musique d'ambiance.

Tout le monde connaît désormais Les Planètes de Holst grâce à l'application d'Unlock!, mais l'éditeur d'escape box 404 va jusqu'à faire appel au compositeur Gilles Lombard pour des bandes-son uniques. Les joueurs férus de musique pour accompagner leurs parties connaissent en outre Tabletop Audio, qui propose bruits d'ambiance et musiques selon l'univers à illustrer, ou l'incontournable Melodice, dans le moteur de recherche duquel on cherche directement le titre d'un jeu pour le voir associé à une playlist.



Approuvez-vous les choix de l'Hiver de Vivaldi, du thème de *Fallout 4* et de l'hymne russe entonné par les chœurs de l'Armée rouge pour *Scythe*? Ou que pensez-vous d'écouter les Murmures de la Forêt de Wagner et les Pins de Rome pendant vos randonnées dans *Parks*? À moins d'être déconcentrés par tout bruit ambiant dans un jeu requérant la plus grande concentration (auquel cas la musique peut fournir un prétexte rêvé à un mauvais perdant), ces bandes-son, originales ou non, permettent d'immerger bien mieux les joueurs dans leurs parties, de leur rappeler un thème que les mécaniques peuvent parfois faire oublier, afin d'en rendre l'expérience plus mémorable.



## Histoire longue

Généralement limité à des parties de 45 minutes à 2 heures, le jeu de société ne prétend pas raconter les histoires du jeu vidéo, un medium ayant plus de temps pour déployer une intrigue complexe, qui bénéficiera au minimum de quelques heures. D'autant que la plupart des jeux de société sont bien sûr conçus à l'échelle de la partie, close comme le parcours d'un jeu vidéo ou la lecture d'un ouvrage, ayant son début, son milieu et sa fin, mais avec des stratégies mécaniques de rejouabilité. D'autres sont pourtant conçus sur plusieurs parties, dans une temporalité longue, et peuvent davantage attacher les joueurs à leurs personnages et à leur histoire, surtout quand la personnalisation et la destruction du matériel rendent l'histoire unique. Dans *Betrayal Legacy*, on ne se contente pas de nommer son avatar unique, mais ce dernier peut mourir d'une partie sur l'autre, dans des circonstances qu'on est invité à noter, et laisser la place à un descendant proche ou éloigné qui peut même hériter des objets découverts par son parent. De sorte que l'on accompagne toute une famille entre 1666 et 2004 pour percer les secrets d'un manoir hanté, dans une quête qui à chaque partie devient un peu plus personnelle. De même, dans *Le Dilemme du Roi*, les joueurs incarnent les membres d'une même Maison sur plusieurs générations, cherchant aussi bien à assouvir un désir personnel dans le temps court qu'à satisfaire le rêve de leur famille sur le temps long, tout en préservant la stabilité du Royaume sans laquelle ces ambitions n'ont plus de sens.



La proposition d'une histoire au long cours, se prolongeant de partie en partie, et allant jusqu'à nécessiter des systèmes plus ou moins performants de « sauvegarde », se glisse même dans des genres plus inattendus que ces jeux à la dimension narrative particulièrement accentuée. Quelques exemples atypiques : *Machi Koro Legacy*, qui crée une campagne évolutive sur le principe... de *Minivilles*, mais un *Minivilles* où une progression permettrait de débloquer de nouvelles cartes et règles ; l'eurogame *Maracaibo*, qui parvient à générer une histoire à ramifications dans les Caraïbes changeantes du 17<sup>ème</sup> siècle ; le bien plus familial *Zombie Teenz Évolution*, dont chaque partie rapide rapproche de l'ouverture de l'une des 14 enveloppes de la boîte, et donc de la découverte de nouvelles cases de bande dessinée retraçant la lutte contre le virus zombie, avec de nouveaux personnages et effets, grâce à un système de « succès » directement tiré des trophées vidéoludiques. L'échelle de la partie n'est ainsi plus un obstacle à toute narration ample tentant, à la manière d'un Livre dont vous êtes le héros ou d'un jeu vidéo, de faire évoluer les joueurs avec le jeu, de les immerger et de les surprendre.

## Vers un jeu de société de plus en plus vidéoludique ?

Ces quelques exemples parmi d'autres de réceptions variées et frappantes du jeu vidéo par le jeu de société peuvent être perçues comme des manières pour ce dernier de trouver une place dans le champ ludique où, sur bien des plans, il paraît avoir « perdu » face au jeu vidéo. Plutôt que de ressasser d'anciennes formules pour s'affermir comme genre clos, autonome, un peu désuet, le jeu de société réaffirme sa capacité à digérer les formes culturelles ambiantes, y compris (assez logiquement) le jeu vidéo, afin de continuer à se développer thématiquement, matériellement, mécaniquement, en tant que medium - osons le mot, en tant qu'« art » - à part entière, avec ses spécificités qui n'interdisent pas, au contraire même, les influences et emprunts, jusqu'à des cas-limites d'hybridation. C'est bien sûr aussi à cela que l'on reconnaît la vitalité d'un art, par les renouvellements duquel on ne demande encore qu'à être transportés.

S.W.



# Zombie Teenz OPEN BOUATE Évolution

<b>Autrice</b>	Annick Lobet
<b>Illustrateurs</b>	Rémy Tornior, NIKAO
<b>Éditeur</b>	Le Scorpion masqué
<b>Thème</b>	Zombies
<b>Mécanisme</b>	Évolutif, Coopératif
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	20 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Zombie Teenz Évolution** est un jeu coopératif où quatre adolescents doivent trouver un remède à l'invasion zombie qui touche la ville.

### Contenu

La boîte comporte 1 plateau Ville, 4 caisses d'ingrédients, 1 dé blanc, 1 dé noir, des pions Héros et Horde de zombies, des tuiles Bâtiment envahi, des cartes Événement, 1 planche d'autocollants, 10 enveloppes Évolution, 4 enveloppes Accomplissement et 11 supports en plastique.

### Comment jouer ?

À son tour, un joueur lance le dé blanc. Selon la face, il applique une carte Événement, pose une Horde de zombies sur la case Égout de sa couleur ou fait avancer une Horde d'une case si elle était déjà en jeu. Quand une Horde arrive dans un bâtiment, celui-ci est envahi et remplacé par un trampoline, propulsant toute nouvelle Horde arrivant dans le bâtiment vers le bâtiment suivant.

Le joueur peut alors réaliser jusqu'à 2 actions, y compris deux fois la même :

- déplacer son Héros vers une case adjacente.
- attaquer une Horde de zombies se trouvant sur la même case et la remettre à la fin de sa file.
- recevoir une caisse d'un Héros adjacent ou lui transmettre une caisse. Quand une caisse d'ingrédients arrive à l'école, les joueurs se félicitent par un check.

### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève par une défaite quand les zombies ont envahi les 4 bâtiments et par une victoire quand les 4 caisses sont à l'école.

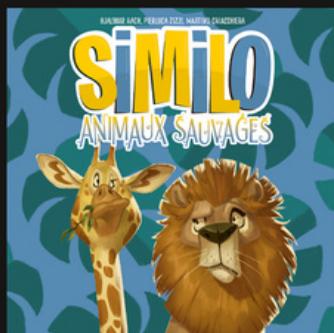
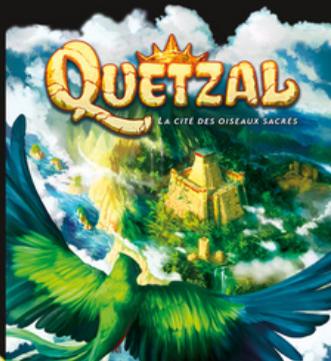
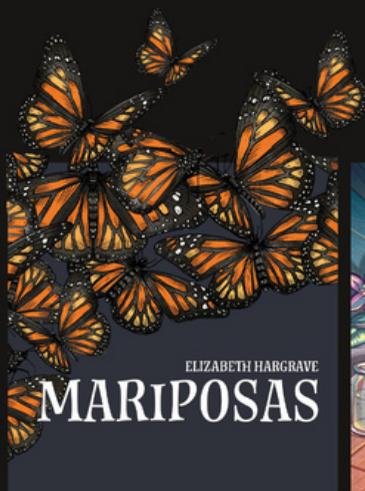
### Pour aller plus loin

Chaque partie permet de poser un autocollant Cerveau sur une jauge de progression, quand des missions permettent d'y ajouter des coupes ou de coller des badges d'accomplissement sur une autre jauge. Quand certaines cases sont atteintes, les joueurs ouvrent une enveloppe Évolution, et y trouvent du matériel additionnel, des règles avancées, des nouvelles missions... Après avoir ouvert quelques enveloppes, il est également possible de fusionner **Zombie Teenz Évolution** avec **Zombie Kidz Évolution** !

S.W.



Des jeux qui vous rassemblent...



Gigamic : 30 ans et 40 passionnés au service  
des joueurs du monde entier !

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

# TOP

## THEME

### Des pixels servis sur un plateau !

9 jeux de société inspirés du jeu vidéo



#### Cities Skylines

Cities Skylines est un jeu de plateau coopératif basé sur la célèbre licence de jeux vidéos du même nom ! Logement, commerce, industrie ou environnement, faites évoluer votre Cité en fonction de vos envies, mais sans oublier les attentes des habitants. Une série de scénarios enseigne le jeu par étapes, chaque nouvelle étape introduisant de nouvelles parties.

#### Jetpack Joyride

Jetpack Joyride est un jeu de réflexion compétitif en temps réel adapté du célèbre jeu mobile du même nom ! Le but est de parcourir la plus longue distance dans un laboratoire avec Barry, un homme d'affaires au bord de la faillite qui vient de voler un jetpack.



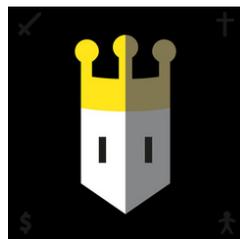
#### Minecraft - Builders & Biomes



Essayez de récolter les ressources les plus rares pour construire la maison de vos rêves en évitant les monstres qui peuplent ce monde. Vous pourrez transformer les ressources récoltées en nouveaux équipements plus performant afin de vous assurer la victoire.

#### Reigns: The Council

Reigns: The Council est un jeu de société asymétrique pour 3 à 6 joueurs. Un joueur est couronné monarque, et doit, durant son règne, décider quelles requêtes de ses conseillers soutenir ou refuser. Chaque décision influence l'état du royaume. Si l'un des quatre piliers de la société devient trop puissant ou trop faible, cela signifie la fin du règne, une mort horrible pour le monarque et une victoire pour les conseillers dont les objectifs secrets ont été atteints.



## Sid Meier's Civilization : Une Aube Nouvelle

Sid Meier's Civilization : Une Aube Nouvelle transpose l'un des plus grands succès du jeu vidéo jamais édités en jeu de stratégie sur plateau. Proposant des parties au rythme soutenu grâce à des règles facilement assimilables, cette adaptation propulse les joueurs à la tête d'une nation lancée dans une course effrénée pour obtenir des territoires, des technologies, et des Merveilles capables de changer le cours de son Histoire.



## God of War



Dans God of War, prenez le contrôle des personnages du jeu vidéo en vous déplaçant au travers des Scènes constituées de plusieurs cartes, chacune présentant un défi unique à relever. Utilisez les cartes Action et augmentez vos decks avec les améliorations pour déchaîner vos pouvoirs contre vos ennemis !

## Bloodborne

Il y a très longtemps, la cité maudite de Yharnam fit une sinistre découverte : en ayant recours à la thérapie du Sang, il était possible de guérir tous les maux. Mais ce pouvoir de guérison s'accompagnait d'une terrifiante malédiction qui transformait les citoyens en créatures cauchemardesques. En faisant appel au pouvoir du Calice, vous et les Chasseurs qui vous accompagnent êtes entrés dans le Donjon du Calice, où vous devrez affronter, collectivement, de terribles monstres et Boss.



## Age of Towers



Vous venez de trouver une mine remplie de cristaux d'énergie ! Ceux-là même dont vous servez pour votre magie de tous les jours. Le hic, c'est que vous êtes tombé au passage sur des hordes de monstres. Et pour ne rien arranger, les autres cités semblent aussi avoir découvert l'existence de cette mine. Vous n'avez plus le choix, c'est eux ou vous, avec les monstres au milieu...

## This War of Mine

Vous vous trouvez à Pogoren, une ville assiégée par de violents affrontements entre les unités rebelles et l'armée nationale. Avec l'aide des autres joueurs, vous devrez gérer un petit groupe de civils retranché dans une maison, qui tente de survivre aux atrocités d'une guerre qui les dépasse.





<b>Auteur</b>	Mathieu Berthier
<b>Illustrateur</b>	Frédéric Simon
<b>Éditeur</b>	Ankama
<b>Thème</b>	Humour, Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Placement, Figurines
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	60 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Krosmaster Blast** est un jeu d'affrontement dans lequel vous incarnez des Krosmasters (guerriers) dont le but est de mettre KO les Krosmasters adverses.

### Contenu

1 plateau recto-verso, des figurines Krosmaster, des cartes Krosmaster Blast, Défi Divin, Faveur Krosmique et Invocation, des dés, des jetons Piège, Armure, Dofus et Invocation, des tuiles Glyphes et Terrain spécial, des Arbres, des buissons, des marqueurs de Mouvement, Blessures et point d'Action, un livret de règles.

### Comment jouer ?

Au début de son tour, le joueur actif, pioche une carte Faveur Krosmique, qu'il place à droite ou à gauche du paquet de cartes. Puis le joueur joue ses deux Krosmasters. Ainsi il peut déplacer un Krosmaster (en fonction de ses points de mouvement). Chaque fois qu'un Krosmaster entre sur une case Glyphes, le joueur prend le contrôle de ce Glyphes. Il peut également jouer des actions (en fonction du nombre de ses points d'Action) :

- Bénéficier d'une Faveur Krosmique : si le joueur possède le jeton Dofus, les Faveurs Krosmiques sont gratuites.
- Lancer un sort : cela permet de combattre un Krosmaster adverse et ainsi lui infliger des Blessures. Le Sort peut aussi réaliser des invocations. Pour réussir son sort, il faut prendre en compte la Portée du sort et son effet. Il est à noter que la ligne de vue doit également être dégagée. Lorsque le nombre de Blessures d'un Krosmaster est égal ou supérieur à son nombre de points de vie, il est mis KO.

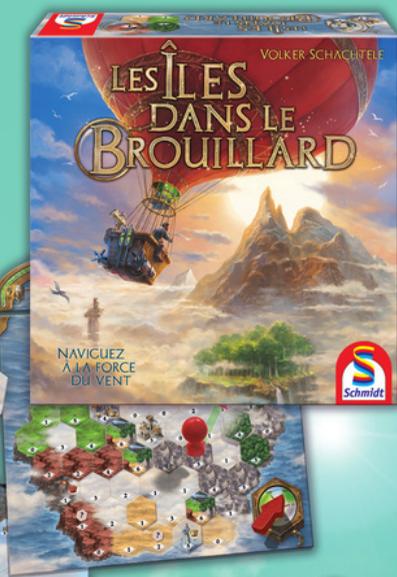
### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève soit lorsqu'un Krosmaster est mis KO (l'adversaire est déclaré vainqueur), soit lorsque la pioche de Faveurs Krosmiques est vide (au bout de cinq tours), le joueur qui contrôle alors le plus de cases Glyphes est déclaré vainqueur.

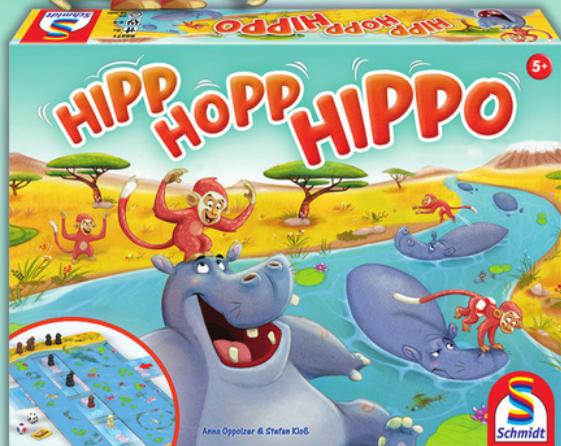
### Pour aller plus loin

Le jeu comporte de nombreuses règles avancées à ajouter aux règles de base : ajout de Faveurs Krosmiques, choix du lieu d'affrontement, faces de dés supplémentaires, zone de tackle, jet d'esquive, défis divins, jouer avec des équipes de trois figurines, mode boss.





# Jouons ensemble !



[www.schmidtspele.de/fr](http://www.schmidtspele.de/fr)





**PHILIMAG : Bonjour Léonidas, pourriez-vous vous présenter en quelques lignes et nous dire ce qu'est Mythic Games ?**

Bonjour et merci pour cette interview ! Je m'appelle Léonidas Vesperini et je suis l'un des deux fondateurs (avec Benoît Vogt) de la société Mythic Games, qui est un éditeur de jeux de plateau avec figurines vendus sur Kickstarter. J'ai un rôle important dans la communication de Mythic Games puisque j'anime nos campagnes Kickstarter et je passe aussi toutes les semaines en Live avec nos fans sur notre page YouTube. Si Mythic Games utilise Kickstarter pour lancer ses projets, c'est d'abord parce que nous publions généralement des jeux avec énormément de matériel et qu'il serait impossible de les vendre en boutique en l'état, le prix serait trop élevé. Sur Kickstarter en revanche, comme on vend directement aux joueurs et qu'on élimine certains intermédiaires (et donc leurs marges), il nous est possible de proposer des jeux un peu « hors normes » à un prix abordable. Cela dit, depuis un an, nous avons aussi commencé à produire des jeux plus contenus et spécialement conçus pour sortir en boutiques après le Kickstarter, tels que Super Fantasy Brawl ou Enchanters.

**PHILIMAG : Actuellement, Darkest Dungeon est disponible sur Kickstarter. C'est la première fois que Mythic Games travaille sur un jeu de société adapté d'un jeu vidéo. Pourquoi avoir choisi spécifiquement Darkest Dungeon ?**

Tout d'abord, il s'agit d'un jeu vidéo « indé » qui a rencontré un succès foudroyant auprès des amateurs de jeux vidéo, et dont la communauté est déjà sensible de par le thème aux jeux de rôle et de plateau. La passerelle est donc plus évidente que pour d'autres jeux vidéo. Darkest Dungeon bénéficie aussi d'une direction artistique ultra soignée, qui évoque Mike Mignola, Dungeons & Dragons ou encore Cthulhu. C'est un univers doté d'une forte ambiance, sombre et pesante. C'est aussi un gameplay original et ultra addictif, grâce à une courbe d'apprentissage très progressive. Nous adorions l'idée de créer des figurines reprenant les concepts de Chris Bourassa, l'un des deux fondateurs de Red Hook, et le résultat le prouve : elles ont des proportions qui ne ressemblent à aucune autre figurine du marché. Des têtes plus grosses (mais sans aller dans le Chibi ou le Super Deformed), des mains et des armes plus massives... mais de tous petits pieds. En fait, tous les éléments importants pour la lisibilité d'une figurine de 32mm sont agrandis, alors que les éléments moins importants sont rapetissés. Ça donne un côté légèrement « cartoon » mais néanmoins sombre et sinistre et surtout terriblement efficace sur une table





de jeu. Ces figurines auront du caractère et se démarqueront. Nous étions fans des idées de gameplay uniques du jeu vidéo et rêvions de les reprendre, mais en allant plus loin : le jeu de plateau va ainsi permettre aux fans de découvrir de nouveaux aspects du jeu et de l'univers qu'ils ont tant aimés.



### PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter votre rencontre et vos premiers échanges avec Red Hook Studios – l'éditeur du jeu vidéo Darkest Dungeon ?

C'est l'un de nos game designers qui le premier a suggéré une adaptation de Darkest Dungeon en jeu de plateau, car il était lui-même un fan inconditionnel (et beaucoup d'autres membres de l'équipe, nous nous en sommes rendus compte plus tard). Nous avons alors tenté le tout pour le tout en écrivant directement à Tyler Sigman et Chris Bourassa. Quelle n'a pas été notre surprise en constatant qu'ils rêvaient de travailler avec nous et étaient des backers de nos jeux ! Le monde est petit !)

Nous avons alors dû leur expliquer notre projet et les convaincre de notre volonté absolue de respecter cette IP si particulière. Ils ont été immédiatement convaincus par nos figurines, c'était la première

étape. Et le test ultime s'est fait lors de plusieurs parties en ligne sur Tabletopia pour qu'ils puissent juger de la qualité du gameplay. Coup de bol, les deux auteurs du jeu de plateau, qui sont des game designers grecs de Mythic Games qui travaillent dans notre antenne en Angleterre, travaillaient depuis deux ans sur un projet personnel d'adaptation de Darkest Dungeon en jeu de plateau. Nous ne sommes donc pas partis de zéro !

### PHILIMAG : Quels sont les différences marquantes entre le jeu vidéo et le jeu de société ?

La première différence est que contrairement au jeu vidéo où l'on gère son groupe de héros, vous jouez du point de vue du héros dans le jeu de plateau. C'est un jeu coopératif et vous allez choisir un héros, le faire monter de niveau et essayer de le faire survivre jusqu'à la quête qui le mènera au Donjon Ténébreux. S'il meurt, vous aurez la possibilité d'incarner un autre héros en cours de campagne, tant qu'il vous reste des héros en réserve. Si vous en perdez trop, la campagne est terminée, vous avez perdu. L'autre différence fondamentale est que les combats se déroulent sur des tuiles et avec des figurines. On n'est plus en deux dimensions, on passe en trois dimensions, avec des déplacements sur des zones, des portées à respecter etc. Mais que les puristes ne s'inquiètent pas, nous avons conservé les quatre positions du jeu qui correspondent à des « postures » : Agressif, Défensif, Portée et Soutien. Position 1, 2, 3 et 4. Vous ne pouvez utiliser que les compétences qui correspondent à votre « posture », ce qui reprend les mécaniques du jeu vidéo. Il y a donc un mélange d'éléments qui seront totalement familiers aux fans du jeu vidéo, mais aussi de nouveaux aspects à découvrir. Et cela, bien entendu, avec l'aval (et l'implication !) de Red Hook Studios. C'est un plaisir de travailler avec eux et je crois qu'ils apprécient aussi de bosser avec nous. Un dernier point : nous avons fait très attention à ce que le jeu puisse plaire non seulement aux fans du jeu vidéo mais aussi à ceux qui ne le connaissent pas du tout. C'est un vrai jeu de plateau, qui se suffit à lui-même !





The Jester



The Vestal



The Bounty Hunter



The Archalest



The Highwayman



# DÉDUCTION - LOGIQUE - CRYPTOZOOLOGIE



1

CHAQUE JOUEUR POSSÈDE UN INDICE.



2

DÉDUISEZ LES INDICES DE VOS CONCURRENTS EN LEUR POSANT DES QUESTIONS.



## CHERCHEZ LA GROSSE BÊTE!

3

LES INDICES DE TOUTS LES JOUEURS INDIQUENT UNE CASE UNIQUE. SOYEZ LE PLUS RAPIDE À DÉBUSQUER LE REPAIRE DU CRYPTIDE!



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO  
[www.origames.fr](http://www.origames.fr) - [www.facebook.com/PlayOrigames](https://www.facebook.com/PlayOrigames)



# Kingdom Rush OPEN BOUATE Faille Temporelle

<b>Auteurs</b>	H. Hope, S.-F. Lim, J. Wright
<b>Illustrateurs</b>	M. Komada, K. Kosobucka
<b>Éditeur</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème</b>	Médiéval, Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Coopératif, Gestion de mains
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	60 - 90 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Kingdom Rush - Faille Temporelle** est un Tower Defense coopératif, basé sur l'univers du jeu vidéo éponyme. Grâce à vos héros et aux tours que vous allez construire au fur et à mesure du jeu, combattez la horde qui déferle sur votre royaume et brisez les failles temporelles créées par les Mages du Temps !

### Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, les joueurs choisissent un scénario, et suivent les étapes de mise en place correspondantes dans le livret de scénario. Puis à chaque tour, ils effectuent les phases suivantes :

- Apparition de nouvelles Hordes : en fonction du scénario, les joueurs placent le nombre indiqué de nouvelles cartes Hordes en jeu, sur le plateau.
- Jouer des cartes Tour et Héros : pendant cette phase, les joueurs peuvent jouer des cartes Tour sur les sites de construction afin de faire des dégâts aux Hordes sous la forme de polyominos, passer des cartes Tour aux autres joueurs dans le but de les faire évoluer au niveau supérieur, jouer les héros en les déplaçant et en utilisant leurs capacités spéciales.
- Détruire les plateaux Hordes : lorsque tous les ennemis d'un plateau Horde sont recouverts par des polyominos, la Horde est retirée du jeu, et les joueurs gagnent le nombre de diamants indiqué au dos de la carte.
- Avancer les plateaux Hordes : les joueurs déplacent les plateaux Hordes encore en jeu en direction du Royaume. Si une Horde atteint le Royaume avec des monstres non recouverts par les polyominos de dégâts, les joueurs perdent alors un jeton cœur par monstre visible.
- Récupérer les cartes Tour et Héros : les joueurs récupèrent les cartes Tour construites sur les sites de construction lors de ce tour. Les cartes Tour qui ont été données aux autres joueurs sont échangées par des cartes de niveau supérieur qui font plus de dégâts ou qui offrent plus de liberté quant à la direction et l'orientation de la pose du polyominos sur les cartes Horde.
- Dépenser des Diamants : les diamants permettent d'acheter de nouvelles Tours ou de nouvelles capacités spéciales pour les Héros.

### Comment se finit la partie ?

La condition de victoire dépend du scénario. Les joueurs gagnent généralement la partie en détruisant des failles temporelles ou en neutralisant des Boss avant de perdre tous leurs jetons cœur. En cas de victoire, les joueurs marquent leur progression en collant des stickers étoiles sur la carte du Royaume.





**PHILIMAG : Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?**

**Sen-Foong :** Je m'appelle Sen-Foong Lim et je suis professeur et designer. Je vis à London, en Ontario, avec ma femme, Carrie, et nos fils, Ethan et Eli.

**Jessey :** Hé ! Je suis Jessey. Je suis designer indépendant et développeur des jeux de société. Je vis à Kitchener, en Ontario, avec ma charmante partenaire et co-designer, Helana Hope !

**Helana :** Salut, je suis Helana. J'adore passer le temps avec mes amis en créant des jeux. Pendant de nombreuses années je testais des jeux, mais Kingdom Rush est le premier jeu où il y a mon nom sur la boîte !

**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de vos co-auteurs sur Kingdom Rush ? Comment s'est organisée la répartition du travail de création ?**

**S :** Jessey et moi avons travaillé sur le prototype que j'ai montré à Vince à SHUX il y a à peu près deux

ans. Nous avons ensuite fait appel au plus grand fan de Kingdom Rush (Helana) pour nous aider à compléter le projet !

**J :** J'ai créé les prototypes du jeu. Tout le monde a aidé avec le playtesting et le brainstorming, et nous avons divisé la création de tout le contenu en trois.

**H :** L'extension exclusive Kickstarter de la Déesse des Araignées était mon bébé, et Sen a conçu les deux autres mini-extensions. J'étais la cartographe, puis Jessey a mis la touche finale sur toutes les cartes et règles du jeu.

**PHILIMAG : D'après votre expérience de co-création sur Kingdom Rush, quels sont pour vous les avantages et les difficultés de créer un jeu avec d'autres auteurs ?**

**S :** Lorsqu'on travaille avec d'autres designers, il y a toujours quelqu'un qui repousse les limites ! Être une équipe de trois mousquetaires nous a permis de tester plus vite, de générer les idées plus facilement, et de partager le travail de manière efficace. On peut compter sur les autres quand on manque d'énergie. Avec trois designers on a toujours une troisième personne pour former une majorité !



**J** : En effet, avec trois designers, on a multiplié le nombre d'idées par trois. Ça nous a beaucoup aidé à répondre aux problèmes rencontrés pendant le processus de développement. Le jeu pourrait aussi fleurir et se métamorphoser de manière fortuite mais inattendue. Ça implique, par contre, deux défis principaux : d'abord, comment combiner les idées que l'on aime mais qui semblent ne pas fonctionner ensemble au début. Puis, comment s'accorder sur les idées qu'il faudrait éliminer - même si on les adore. Il s'agissait, parfois, de conversations très difficiles qui nécessitaient beaucoup d'empathie et d'énergie collaborative.

**H** : Jessey et moi vivions en Californie pendant le développement du jeu, donc le décalage horaire entre nous et Sen était un vrai défi. Quand on jonglait avec les enfants et nos emplois à temps plein, la coordination semblait des fois impossible. Ceci étant dit, le travail en équipe valait la peine parce que chacun de nous a un style de pensée très différent. Ça nous donne la capacité de travailler ensemble pour surmonter n'importe quelle épreuve.

### **Kingdom Rush - Acte 1 : de l'idée au prototype**

**S** : J'avais essayé de concevoir un jeu de tower defense quelques années avant la parution de Kingdom Rush. J'ai constaté que le plus grand obstacle était toujours la comptabilisation des dégâts subis par les monstres pendant la partie. Ça ne suffit pas d'avoir à bidouiller les compteurs pour chacun des monstres. Ça serait laborieux d'avoir à déplacer des compteurs pendant toute la durée de la partie. Kingdom Rush - le jeu vidéo - est un jeu accessible, donc on a vraiment voulu résoudre ce problème de comptabilisation des dégâts. Nous avons conçu deux mécanismes principaux afin de les montrer à Lucky Duck Games :

1- On ne comptabilise pas les dégâts. Les créatures n'ont pas de points de vie. Au lieu de cela, on les recouvre avec des polyominos. Je suis devenu amoureux de cette façon simple de faciliter les choses quand j'ai joué à Jetpack Joyride à la Dice

Tower Convention au début de l'année.

2- On fait un jeu coopératif. Il faut qu'un joueur donne une tour à un autre afin de l'améliorer. Le travail d'équipe est donc essentiel pour gagner.

### **Kingdom Rush - Acte 2 : du proto au Kickstarter**

**H** : Jessey et moi avons eu de nombreux débats animés au sujet des mécanismes. Choisir quoi inclure parmi les idées qu'on avait sur les scénarios, les ennemis, les boss... c'était vraiment difficile ! Nous avons reçu beaucoup d'inspiration des backers qui nous ont aidés à nous focaliser sur ce qui était important pour les fans du jeu vidéo. Ils votaient pour les monstres incontournables qu'il fallait absolument mettre dans le jeu. Ils fournissaient aussi des suggestions afin d'améliorer le jeu final. Bien qu'il ait pris plus de temps à être finalisé que prévu, ça nous a donné l'occasion de parfaire l'adaptation pour répondre aux souhaits des fans. Je pense que nous avons fait un travail incroyable, nous avons beaucoup appris dans le processus de création, et le jeu final, je l'avoue, est top !

### **Kingdom Rush - Acte 3 : du Kickstarter à la sortie en boutique**

**J** : Après la fin du Kickstarter, il nous restait quelques tâches importantes. Nous avons dû créer tout le contenu qui a été débloqué pendant la campagne. Nous avons testé tous les nouveaux mécanismes et héros dévoilés au cours du processus pour vérifier qu'on pourrait les intégrer dans le jeu final, mais on ne les avait pas encore finement équilibrés. Ce n'était pas possible de prévoir que le Kickstarter aurait attiré autant d'attention et de backers ! L'enthousiasme de la communauté nous a incité à revisiter le jeu de base à quelques reprises. Pourtant, la création de nouveaux mécanismes et scénarios nous a donné des idées qui ont aidé à polir le jeu. En fin de compte, nous sommes vraiment fiers de ce que nous avons créé et nous avons hâte de voir ce qui pensent les backers, les fans de Kingdom Rush, et la communauté de joueurs de jeux de société !



**PHILIMAG : Initialement, Kingdom Rush est un jeu vidéo. Pouvez-vous nous parler des contraintes et des spécificités liées à l'adaptation de ce jeu vidéo en jeu de société ?**

**S :** On l'a testé maintes fois afin de nous assurer que nous avons bien équilibré les tours et héros dans les contraintes de notre système. Nous ne pouvions pas faire une adaptation complètement fidèle au jeu vidéo. Nous voulions par contre nous rassurer que les différentes tours étaient utiles dans différentes situations.

**J :** Les mécanismes principaux qu'on a conçus pour le jeu de plateau étaient très différents de la façon dont se joue le jeu vidéo Kingdom Rush. Par exemple, dans le jeu vidéo, les tours sont immuables. Dans le jeu de société, les joueurs doivent accumuler ces tours et les déplacer d'une manche à l'autre. C'est l'une des raisons pour lesquelles l'histoire du jeu implique de la magie et des failles temporelles - nous avons utilisé cette thématique pour justifier les mécanismes de jeu !

**H :** Les propriétés intellectuelles fournissent un excellent point de départ pour susciter des idées ! Par contre, nous avons dû comprendre comment

transformer ce jeu, qui définit le genre tower defense, en un jeu de plateau digne de ce nom. Pas de pression ! Nous avons pris l'essence du jeu vidéo que nous avons transférée dans du carton. Le jeu de société évoque les mêmes émotions et les mêmes expériences sans être une copie transposée. Notre but n'était pas de répéter ce qu'on a déjà vu dans le jeu vidéo, notre but était d'élargir les horizons de l'univers de Kingdom Rush sur un support différent !

**PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote qui vous a marquée lors du développement de Kingdom Rush.**

**S :** La chose la plus marquante pour moi été les visages de mes fils qui - au moment que je leur ai dit que je travaillais sur un jeu Kingdom Rush - se remplissaient de joie. Ils adorent le jeu vidéo.

**J :** Pour moi, c'était le nombre de grandes idées que nous avons créées lorsque nous faisons les extensions et le contenu Kickstarter.

**H :** C'est dur à retenir, tous les scénarios, tous les monstres et tous les héros. J'ai collé toutes les idées sur des post-it. À la fin du projet, j'avais un des murs de mon appartement recouvert de post-it !





Dans cette situation :

1. **J'attaque !** Qui ne tente rien, n'a rien ! Et on a besoin de fourrures parce que la nuit ça pèle.
2. **Je fuis.** Les fourrures c'est du luxe. Je vais plutôt cueillir des champi avec Guy... Je l'aime bien Guy !
3. **J'appelle à l'aide !** Pierre a 3 lances. Ensemble, on lui marrave sa face.



# PALEO

## L'ÂGE DE PIERRE

### COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VÉCU !

PROCHAINEMENT EN MAGASINS SPÉCIALISÉS.



**PHILIMAG : Bonjour Mateusz. Pourriez-vous vous présenter brièvement et nous parler de votre travail dans l'industrie des jeux de société?**

Je m'appelle Mateusz Komada et je suis Directeur artistique dans l'équipe éditoriale de Lucky Duck Games. Je suis dans l'industrie du jeu depuis 5 ans. Je m'occupe du côté artistique et graphique des projets. Je contacte les artistes, je prépare les visuels clés des produits, parfois je fais moi-même des illustrations - en un mot, je fais en sorte que les jeux soient splendides !



**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre expérience en tant que directeur artistique sur le jeu de société Kingdom Rush ?**

Au début du projet, je pensais que préparer le design du jeu de société de Kingdom Rush allait être facile, car le jeu a été créé sur la base de la licence Iron Hide, dont nous avons reçu tous les visuels. Cependant, ce n'était pas aussi facile que ce que je pensais et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord - les attentes du public. En effet, Kingdom Rush a une fanbase qui attendait une grande fidélité visuelle de cette adaptation en jeu de société, et nous voulions donc refléter autant que possible l'atmosphère du jeu. Du coup, nous avons dû

reproduire fidèlement de nombreux éléments et les adapter aux besoins du jeu de société. Un autre défi est apparu, car nous avons mélangé le contenu de 3 versions existantes du jeu vidéo dans un seul jeu de société. La tâche était de créer quelque chose de nouveau, de frais et de familier en même temps. Un autre défi purement technique concernait la qualité des visuels - les ressources, bien que parfaitement préparées pour l'application, étaient trop petites pour être utilisées pour l'impression, il a fallu tous les retravailler. Je pense que nous avons relevé tous les défis mentionnés ci-dessus et je suis vraiment fier de ce que nous avons réalisé au final !



# KINGDOM RUSH

## RIFT IN TIME



HELANA HOPE  
SEN-FOONG LIM  
JESSEY WRIGHT

Prototype de  
la boîte de jeu

Prototype  
d'un plateau Héros

<p>Arcane Storm Melee</p>	<p>Arcane Storm Melee</p>	<p>Basic Attack</p>
<p>Magus does not take damage this turn.</p> <p>Mirage</p>	<p>Mirage</p>	<p>Mastery of Magic</p>
<p>Move Magus to any space on the board then take another Action.</p> <p>Teleport</p>	<p>Teleport</p>	<p>Mastery of Magic</p>
<p>This attack is neither Magic nor Physical in type.</p> <p>Mastery of Magic</p>	<p>Mastery of Magic</p>	<p>MAGUS SPELLBANE!</p>

These are double sided hero Upgrade tiles. During the setup you pick 3 to use from the 4 Abilities: 2 Basic Attack and 1 health/rover upgrade. The chosen ones are then placed on your hero board in the blank space as you see fit.

This is the hero activation card. You hold it in your hand and play it to your hero board when you activate your hero.

# KINGDOM RUSH

FAILLE  
TEMPORELLE



HELANA HOPE  
SEN-FOONG LIM  
JESSEY WRIGHT



**ATTAQUE DE BASE**

10 MANÈGES DE PRODIGE POUR UN CÔTÉ COMBATTANT, PLUSIEURS HÉROS CÉLÈBES.

DATE DE SORTIE 14/11/14

CAPACITÉ SPECIALE N°1

CAPACITÉ SPECIALE N°2



**ACTIVER VOTRE HÉROS**

**MAGNUS SPELLBANE**

**HÉROS**



**TOURS ENTRANTES**

**SÉQUENCE DE JEU**

1. Mettre à disposition les nouvelles HÉROS
2. Jouer les CARTES TOUR et HÉROS
3. Gagner les PLATEAUX HÉROS
4. Avancer les PLATEAUX HÉROS
5. Réaliser les CARTES TOUR et HÉROS
6. Choisir ses DÉMARRÉS

**CAPACITÉS PERMANENTES**

LES CAPACITÉS PERMANENTES SONT ACTIVÉS SOUS LE PAYS DE LA HÉROS. GAGNER UN PAYS VOUS DONNE UNE PERMANENTE POUR TOUS LES DÉMARRÉS.

**TOURS DE RÉPARATION**

1. SOUS-ÉVALUÉS, DÉVALUÉS, DÉVALUÉS, MALICIEUX
2. JOUEURS, DÉVALUÉS, DÉVALUÉS, MALICIEUX
3. JOUEURS, DÉVALUÉS, MALICIEUX
4. JOUEURS, MALICIEUX

Version finale de  
la boîte du jeu

Version finale du  
plateau Héros

### Prototype des Tours



### Version finale des Tours



### Prototype d'une carte Horde



### Version finale d'une carte Horde





**PROFITEZ DU PLUS BEAU  
PARC D'ATTRACTIONS**

Cyrille Allard  
Frédéric Guérard  
Tomek Larek



**CONSTRUIT POUR  
LES MEEPLES**



**DES ATTRACTIONS  
DE FOLIE...**



**... SANS OUBLIER  
LA PAUSE PIPI !**



**OUVERTURE PRÉVUE  
LE 16 OCTOBRE 2020**

Cyrille Allard  
Frédéric Guérard  
Tomek Larek

**Follow us!**  
blueorangegames.eu

f in t y s  
blueorangenews



<b>Auteurs</b>	D. Cicurel, W. Grajkowski
<b>Illustrateurs</b>	B. Golebiewska, M. Michalski,
DaYu, M. Komada,	K. Kosobucka
<b>Éditeur</b>	Lucky Duck Games
<b>Mécanisme / Thème</b>	Enquête, Médiéval
<b>Âge</b>	12 +
<b>Durée</b>	60 - 90minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Chronicle of Crime** est un jeu coopératif d'investigation policière. Dans ce nouvel opus, les joueurs seront immergés dans le Paris médiéval, où ils incarneront Abelard Lavel, un célèbre chevalier qui, grâce à ses rêves prémonitoires, peut résoudre des affaires que personne ne parvient à élucider.

#### Contenu

La boîte comporte des cartes Personnage, Objet Spécial, Catégorie d'Indices, Chien et Vision, des plateaux Lieu et Preuves, un livret de règles. Le jeu se joue avec une application contenant quatre scénarios et un tutoriel d'introduction.



#### Comment jouer ?

Chronicles of Crime 1400 est jeu hybride. Vous aurez besoin d'un téléphone et de l'application du jeu pour jouer. Les joueurs sélectionnent d'abord dans l'application le scénario qu'ils souhaitent résoudre. Puis ils découvrent le rêve prophétique correspondant à cette affaire. Ils récupèrent ensuite les cartes Vision spécifiques au scénario. Il est temps maintenant de commencer l'enquête. Au fur et à mesure de l'enquête, les joueurs récoltent des indices et découvrent des nouveaux lieux, personnages, objets spéciaux et visions. Pour cela, ils doivent fouiller des lieux grâce à la réalité augmentée, interroger des personnages en scannant leurs QR codes, récupérer des Objets et les faire expertiser... À l'aide de l'application, les joueurs scannent le QR code se trouvant sur la carte choisie pour glaner des informations. Chaque fois que les joueurs scannent un objet, interrogent un personnage ou observent une scène de crime, 5 minutes s'écoulent dans le jeu. Lorsque les joueurs voyagent d'un lieu vers un autre lieu, c'est 20 minutes qui s'écoulent. En fonction des scénarios, il peut arriver que certains personnages se déplacent ou ne soient disponibles qu'à certains moments.

#### Comment se finit la partie ?

Lorsque les joueurs pensent avoir récupéré suffisamment d'indices pour résoudre l'enquête, ils peuvent répondre à une série de questions pour élucider le mystère. En fonction du temps écoulé et de leurs réponses, un score leur sera attribué. Ils peuvent décider de rejouer le scénario ou de découvrir la solution.

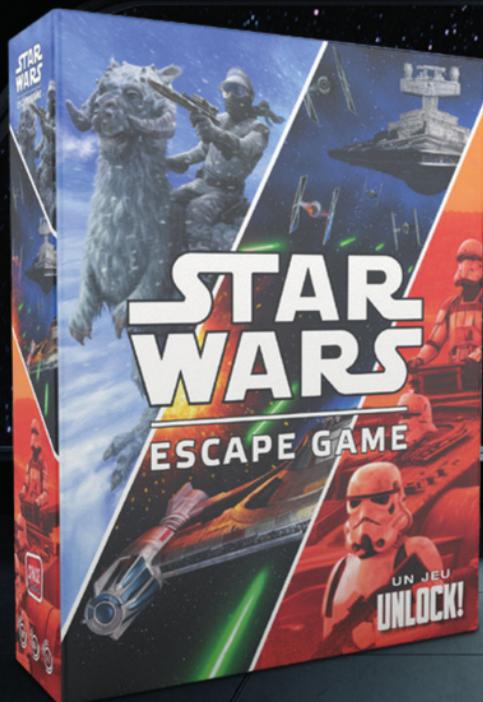
# 1400

# UNLOCK!

Fort de ses 21 aventures déjà disponibles, le jeu à succès embarque pour 3 épopées inédites dans une galaxie lointaine, très lointaine....

# STAR WARS

## ESCAPE GAME



Incarnez des Rebelles,  
des contrebandiers  
et des agents Impériaux !



UN JEU COOPÉRATIF D'ESCAPE GAME !

Explorez les lieux, découvrez les cartes, combinez  
les objets et résolvez les énigmes !

Immergez-vous dans la galaxie *Star Wars* avec l'appli  
gratuite et ses machines, musiques et sons.



[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)



# Phili Quiz

- Quiz de philosophie
- Quiz de culture ludique
- Quiz sur Philippe Katerine
- Quiz de philatélie

Réponses à la page 86



1/ Qu'est-ce que le Draft ?

- Une forme de pion
- Une mécanique de jeu
- Un format de boîte
- Un type de joueur

5/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas un Roll and Write ?

- Trek 12
- Welcome
- Yatzee
- Candy Lab



2/ Quel film n'a pas été adapté en jeu de société ?

- Les Dents de la mer
- Le Parrain
- Pulp Fiction
- Shining



6/ Act in Games est une maison d'édition de jeux :

- Anglaise
- Belge
- Française
- Coréenne



3/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas de Wilfried et Marie Fort ?

- Fabulia
- La Vallée des Vikings
- Mr Wolf
- La Chasse aux monstres

7/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas pour thème l'espace ?

- The Loop
- Jump Drive
- Stellium
- Stellar



4/ Parmi ces jeux vidéos, lequel n'a pas été adapté par Lucky Duck Games ?

- Mutants
- Vikings Gone Wild
- Sid Meier's Civilization
- Kingdom Rush



8/ Quel entreprise distribue les jeux Matagot ?

- Asmodee
- Surfin Meeple
- Pixie Games
- Blackrock Games



9/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas un jeu d'enquête ?

- The key
- Détective Charlie
- Spy Club
- Imagine

15/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas été illustré par Miguel Coimbra ?

- 7 Wonders
- Kero
- Small World of Warcraft
- Château Aventure



10/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas d'illustration de dragon ?

- Opale
- River Dragons
- Inkalam
- Clash of Deck



16/ Parmi ces jeux, lequel ne se joue pas à 10 joueurs ?

- Complots
- Mafia de Cuba
- TTMC
- Zombicide



11/ Quel mois est paru le premier PhiliMag ?

- Avril
- Mai
- Juin
- Juillet

17/ Où a eu lieu le Spiel Digital ?

- Essen
- Sur Internet
- Nuremberg
- Cannes



12/ Lequel de ces jeux n'est pas inspiré d'un jeu populaire ?

- Time's Up
- Focus
- Concept
- Les Loups-Garous de Thierceleux



18/ Qu'est-ce qu'un D6 ?

- Touché ! Coulé ?
- L'abréviation de « indécis »
- Un droïde
- Un dé à 6 faces



13/ Parmi ces collectifs d'auteurs, lequel n'existe pas ?

- L'aquarium
- Les Créateurs Ludophages
- Le GRAL
- Le CAJO



19/ Parmi ces jeux, lequel n'utilise pas de sablier ?

- Taboo
- Panic Island
- Worldwide Football
- Magic Maze



14/ Lequel de ces sites n'est pas une plateforme de financement participatif ?

- Kickstarter
- Ulule
- Game on Tabletop
- Ludovox

20/ Qu'est ce que le Tower Defense ?

- Un complexe militaire
- Un type de jeu
- Le nom d'une opération spéciale
- Le nom d'un prix ludique



**Avertissement :** pour ne pas vous divulguer, répondez d'abord aux questions *page 84 et 85.*

### 1/ Une mécanique de jeu

Le draft consiste à choisir une carte dans un deck puis à donner le reste des cartes à son voisin de droite ou de gauche, et ainsi de suite jusqu'à épuisement du deck.

### 2/ Pulp Fiction

Pulp Fiction est un film de Quentin Tarantino sorti en 1994, et qui raconte l'histoire de petits malfrats à Los Angeles à travers trois histoires qui s'entremêlent.

### 3/ La Chasse aux monstres

La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif d'Antoine Bauza et édité par Scorpion Masqué en 2009.

### 4/ Sid Meier's Civilization

Ce jeu créé par James Kniffen et édité par Fantasy Flight Games transpose l'un des plus grands succès du jeu vidéo jamais édités en jeu de société.

### 5/ Candy Lab

Ce jeu de combinaison créé par Thomas Danede, illustré par Alain Boyer et édité par Funnyfox en 2020, se joue avec des cartes et des bâtonnets.

### 6/ Belge

Fondé en 2012, Act In Games est un éditeur de jeux de société bruxellois. Il a notamment édité Feelings, Association 10 dés et Piratoons.

### 7/ The Loop

Ce jeu coopératif créé par maxime Rambourg et Théo Rivière, illustré par Simon Caruso et édité par Catch Up Games en 2020, a pour thème le voyage dans le temps.

### 8/ Surfin Meeple

Fondée en 2005, Matagot est distribué depuis 2017 par Surfin Meeple. Il a notamment édité Parks, Wingspan et Scythe.

### 9/ Imagine

Ce jeu de déduction créé par Motoyuki Ohki, Shingo Fujita et Hiromi Oikawa a été édité par Cocktail Games en 2015.

### 10/ Inkalam

Ce jeu de la gamme Print & Play de Superlode a des illustrations de lama, mais pas de dragon.

### 11/ Juin

Le premier PhiliMag a été imprimé en Juin 2020. Il comportait 40 pages et a mis à l'honneur Kosmopolit. Il est consultable sur le site [www.grammesedition.fr](http://www.grammesedition.fr)

### 12/ Concept

Ce jeu de déduction, édité par Repos Production en 2013, est un jeu original créé par Alain Rivollet, et Gaëtan Beaujannot.

### 13/ L'aquarium

L'aquarium n'est pas un collectif d'auteurs, contrairement au Bocal qui signifie Bureau Officiel des Créateurs Angevins Ludiques.

### 14/ Ludovox

Ludovox est un site d'actualité ludique créé en 2014. Il publie des tests et des critiques de jeux, des chroniques, des news, des podcast et des vidéos.

### 15/ Kero

Jeu de placement d'ouvriers créé par Prospero Hall, il est édité par Hurrigan en 2018 et illustré par Piérô.

### 16/ Complots

Ce jeu de bluff, créé par Rikki Tahta et édité par Ferti en 2013, se joue de 2 à 8 joueurs.

### 17/ Sur Internet

Crise sanitaire oblige, le festival de jeux Spiel qui a lieu habituellement à Essen, s'est déroulé du 22 au 25 octobre 2020 sur Internet.

### 18/ Un dé à 6 faces

Le D6 est une abréviation utilisé dans le jeu de rôle pour désigné le dé à 6 faces.

### 19/ Worldwide Football

Ce jeu de gestion de mains, créé par Guillaume Luton et édité par Worldwide Games en 2018, se joue avec des cartes, des dés et des jetons.

### 20/ Un type de jeu

Le Tower Defense est un type de jeu vidéo où l'objectif est de défendre une zone contre des vagues successives d'ennemis se déplaçant suivant un itinéraire, en construisant et en améliorant progressivement des tours défensives.

# PETITS BLUFFS ET FAKES DIVERS ENTRE AMIS !



**UN JEU DE QUIZZ  
DÉLIRANT  
D'HERVÉ MARLY**

**LA PREMIÈRE  
VACHE  
À PRENDRE  
L'AVION**

**UNE DIVINITÉ  
GUERRIÈRE VIKING  
AUX CORNES  
REDOUTABLES !**

Qui est la vache  
Elm Farm Ollie ?

**RÉPONSE**  
**Le premier bovidé  
à voyager  
en avion.**

Originnaire du Missouri, elle prit  
l'avion en février 1930 au cours  
d'une expérience visant à étudier  
sur les effets du transport aérien  
sur le bétail. Ce vol couronné  
de succès lui valut le surnom  
de « Sky Queen ».

• La vache de la marque de chocolat Milka.

**LA SEULE  
VACHE FAN  
DE COMICS  
ET DE  
SUPER-HÉROS !**

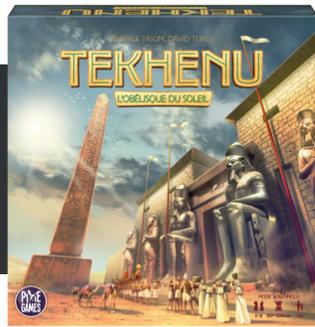
**LA  
CHAMPIONNE  
DU MONDE  
DE CYCLISME  
ANIMAL !**

**ENFIN UN JEU DE QUESTIONS  
QUI VOUS PERMET DE GAGNER  
MÊME EN RÉPONDANT  
N'IMPORTE QUOI !**

**STUDIO  
H**

# OPEN BOUATE

## Tekhenu



<b>Auteurs</b>	Daniele Tascini, Dávid Turczy
<b>Illustrateurs</b>	Fajtanowski, Długaj, Zawada
<b>Éditeur</b>	Board & Dice/Pixie Games
<b>Thème</b>	Construction égyptienne
<b>Mécanisme</b>	Placement de dés, Draft
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	40 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

**Tekhenu** est un jeu de placement de dés où les joueurs incarnent des nobles égyptiens participant à la construction du Temple d'Amon-Râ. Pour cela, ils devront surveiller la rotation de l'Obélisque : selon qu'ils soient dans la pénombre, au Soleil ou dans l'obscurité, les dés des différentes couleurs peuvent être purs, corrompus voire interdits.

### Comment jouer ?

Pendant son tour, un joueur prend un dé pur ou corrompu d'une section du cadran et le place sur sa balance. Il choisit alors soit de réaliser une action divine selon celle des six sections où il a pris son dé,

soit de produire des ressources selon sa couleur et sa valeur. Puis le joueur suivant de choisir un dé. Tous les 2 tours, on pivote l'obélisque, altérant ainsi la pureté des dés. Toutes les 2 rotations, on procède à un jugement de Maât, où l'on soustrait la valeur des dés corrompus à droite de la balance de chacun à la valeur des dés purs à gauche afin de redéfinir l'ordre de tour et éventuellement de perdre des Points de Victoire. Tous les 2 jugements de Maât on procède à un décompte en regardant les statues, bâtiments, colonnes, les pistes de production et de bonheur des joueurs.

### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève après le second décompte, donc après 16 tours. Les joueurs dévoilent leurs décrets, qui influencent leur score, et celui qui possède le plus de Points de Victoire remporte la partie.

### Pour aller plus loin

Un mode solo propose d'affronter Bothankhamon. Ses actions sont déterminées par une pyramide de tuiles où l'on déplace un marqueur Progression en fonction de la face obtenue après un lancer du jeton Deben.

S.W.





<b>Auteurs</b>	Isaac Shalev, Matt Loomis
<b>Illustrateurs</b>	L. Mendonca, P. Wocken
<b>Éditeur</b>	Huch!
<b>Thème</b>	Jardin japonais
<b>Mécanisme</b>	Placement de tuiles
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	30 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

**Seikatsu** est un jeu de placement de tuiles et de perspective, où les joueurs placeront des oiseaux entourés de fleurs dans un même jardin, en espérant que le résultat sera plus harmonieux vu de leur pagode que vu de la pagode de leurs adversaires.

### Contenu

La boîte comporte 1 plateau Jardin, 32 tuiles Jardin, 3 marqueurs de score, 4 tuiles Carpe Koï et 1 sac en tissu.

### Comment jouer ?

À son tour, un joueur pose l'une des deux tuiles de sa main sur une case libre du plateau Jardin, adjacente à une autre tuile. Si l'oiseau représenté sur la tuile est identique à des oiseaux représentés sur les tuiles adjacentes, il marque 1 point par oiseau identique voisin. Une carpe koï comptera comme l'oiseau de son choix au moment de la pose, mais une fois en jeu, elle ne rapportera plus aucun point. Il pioche ensuite une nouvelle tuile et c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève quand le jardin est rempli, que toutes les tuiles Jardin ont été placées. Aux points déjà obtenus par les oiseaux, ils vont ajouter les points des fleurs représentées sur les tuiles, en fonction de la perspective de leur pagode, c'est-à-dire en considérant les lignes de tuiles à partir de leur côté du plateau et la variété florale qui y apparaît le plus. Ils gagneront ainsi entre 1 et 21 points si 1 à 6 fleurs identiques sont alignées dans ces rangées, une carpe koï comptant comme une fleur de leur choix. Celui qui a ensuite le plus de points remporte la partie.

### Variantes

Quatre joueurs ne peuvent pratiquer Seikatsu qu'en équipes de deux. Les joueurs possèdent toujours deux tuiles à la fois, mais partagent leurs points et leur pagode.

En solitaire, selon la difficulté choisie, on marque toujours les points pour les tuiles oiseaux identiques, on ne les marque pas, ou notre adversaire virtuel les marque. En outre, ce dernier totalise les points des fleurs des deux autres pagodes.

En mode tournoi, les joueurs commencent avec des carpes koï face visible.

S.W.



# OPEN BOUATE Shamans



<b>Auteur</b>	Cédric Chaboussit
<b>Illustratrice</b>	Maud Chalmel
<b>Éditeur</b>	Studio H
<b>Thème</b>	Chamanisme
<b>Mécanisme</b>	Rôles cachés
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	40 minutes

**Nombre de joueurs** 3 - 5

**Shamans** est un jeu à rôles cachés où des Shamans doivent restaurer l'équilibre des mondes malgré la présence parmi eux d'agents de l'Ombre.

### Contenu

La boîte comporte 1 plateau central, 12 tuiles Artefact, 1 pion Ombre, 42 jetons PV, 1 tuile Éclipse, 1 marqueur Guide, 5 cartes Rôle et 56 cartes Monde.

### Comment jouer ?

Au début de chaque manche, les joueurs reçoivent une carte Rôle.

À chaque tour, en commençant par le Guide, les joueurs posent une carte Monde dans le sens horaire. Si elle représente un monde différent de celle du Guide, on avance le pion Ombre d'une case et on la déplace près du monde correspondant sur le plateau.



Si elle représente le même monde, quand tous ont posé leur carte, ils résolvent celle qui a la plus petite valeur et celle qui a la plus grande.

Le propriétaire de la plus petite gagne une tuile Artefact au choix parmi celles disponibles : le Portail (avance ou recule le pion Ombre), le Masque de Vérité (dévoile sa carte Rôle), l'Éclat de Lune (rapporte 2 PV à la fin de la manche si on en possède deux sans être éliminé) ou la Dague rituelle. Le dévoilement de la tuile Éclipse exige des joueurs qu'ils donnent une carte de leur main à un voisin. Le propriétaire de la plus grande place toutes les cartes près de leur monde et devient Guide.

Un joueur complétant un monde (posant la dernière carte le représentant) déclenche son rituel. Selon le monde, il peut :

- Faire reculer le pion Ombre de 2 cases ou prendre une tuile Artefact.
- Échanger sa carte Rôle avec celle d'un autre joueur.
- Prendre 1 PV.
- Défausser une dague et éliminer un joueur. S'il s'agit d'un Shaman, le pion Ombre avance d'une case par carte en main.

Les Shamans non éliminés remportent la manche et 2 PV quand toutes les cartes ont été jouées ou en éliminant la dernière Ombre. Les Ombres la remportent avec 3 PV si le pion Ombre atteint la dernière case de la piste de Temps.

### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur possède 8 PV par la victoire de celui qui en possède le plus.

S.W.

6+ 2-4 15-20



Il cherche...

## La chasse aux chaussettes

De vilains chaussettovores se sont installés dans votre maison pour voler vos chaussettes ! Faites équipe avec les courageux elfes de maison pour vous occuper de tout ce bazar et empêcher les chaussettovores d'amasser les chaussettes dans leur antre. La maison regorge de secrets : le jeu change à mesure que vous explorez les pièces.



## Fabulia + Extension

En route vers de nouvelles aventures !

Dans cette extension, découvrez 6 nouvelles histoires et liez-vous d'amitié avec 30 nouveaux animaux !



6+

2-4

15-20

Soudain, ils aperçurent une silhouette, de dos, près d'un buisson. « C'est peut-être le Gardien du Miam ! Approchons-nous doucement, » chuchota Ptitdur.

Ils s'avancèrent sur la pointe des pieds. « Yahaa ! cria Granbra, bondissant vers la silhouette, bâton en l'air. — Eh, mais ça va pas ! » grommela l'inconnu en se retournant, la bouche remplie de framboises.

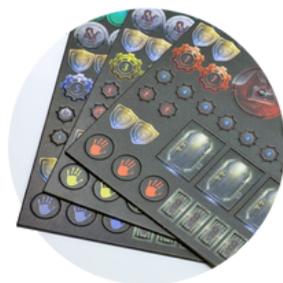
Alertés par le cri de Granbra, le reste de la bande arriva. « Mais, tu n'es pas le Gardien du Miam ! » s'exclama Grosbidon.

Donnez à votre personnage le rôle de l'histoire qui lui correspond le mieux



### #1 Manipuler et identifier le matériel

Lorsque vous soulevez le couvercle d'une nouvelle boîte de jeu, vous découvrez tout un tas de choses dedans : des punchboards, des cartes, des pions, des figurines, des plateaux... La première étape consiste généralement à dépuncher les tuiles, jetons et plateaux. Profitez de ce moment pour manipuler, observer et identifier l'ensemble des composants du jeu. Ainsi, vous aurez déjà des repères visuels lorsque vous ouvrirez la règle de jeu.



### #2 Découvrir et mémoriser le lexique

Lors de la première lecture des règles, vous lirez des mots que vous ne parviendrez probablement pas à remettre dans leur contexte. Des tuiles « plan de bataille » ? Des plateaux « escarmouches » ? Vous comprenez ce que vous lisez sans comprendre l'utilité ou la fonction du matériel associé. Rien d'anormal, rassurez-vous. Continuez de lire la règle en portant une attention particulière aux mots-clés utilisés et veillez à bien les mémoriser parce qu'ils vous permettront par la suite de comprendre facilement une action ou une phase de jeu. Lire, comprendre, mémoriser et transmettre des règles de jeu nécessitent une concentration et une disponibilité importante, nous vous conseillons d'être dans un endroit calme et tranquille.



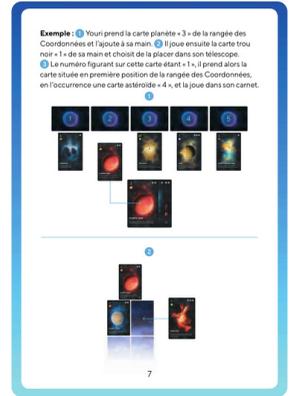
### #3 Comprendre la structure d'une règle de jeu

De manière générale, une règle commence par un texte d'ambiance ou une introduction qui permet aux joueurs de s'immerger dans la thématique, puis vient la description du matériel de jeu qui référence tous les composants du jeu, puis le but du jeu qui définit succinctement ce que vont faire les joueurs pendant la partie, puis la mise en place qui détaille ce qui doit être fait avant de débiter une partie, puis le déroulement de la partie qui présente les actions et les phases du jeu, et enfin les conditions de fin de partie et de victoire. Connaître la structure d'une règle de jeu, la façon dont elle est construite, est un excellent moyen de se repérer et de chercher plus efficacement dans le livret de règles une information spécifique.



## #4 Ne boudez pas les exemples

Quand vous lisez une règle de jeu, il n'y a personne pour vous dire si ce que vous avez compris est juste ou si vous avez mal interprété ce qui était mentionné dans la règle. De nos jours, les règles fourmillent généralement d'exemples illustrés qui permettent de valider ou d'invalider les points de règles que vous êtes en train d'assimiler. Prenez-les comme des exercices pratiques. Quand vous étiez enfant, vous vous attardiez sur les images des livres. Les exemples visuels sont comme des images et vous permettent de mobiliser le sens de la vue et de stimuler d'autres zones dans votre cerveau. Certaines personnes aiment aussi lire la règle à haute voix pour s'entendre et ainsi stimuler l'ouïe. Ces techniques favorisent l'assimilation, la mémorisation et la compréhension de la règle. Ne les boudez pas !



## #5 Faites une presque-partie !



Simuler, c'est faire semblant. Se préparer. Se mettre en situation. C'est pour de faux. Ça semble futile, mais c'est vraiment utile. Avant d'expliquer la règle du jeu aux autres joueurs, il est conseillé de bien maîtriser son sujet en amont. Connaître le matériel, le lexique, savoir chercher une information dans la règle... et encore mieux : avoir déjà fait une presque-partie ! Une presque-partie, c'est faire la mise en place du jeu et se lancer dans un premier tour de jeu. Jouer seul, pour de faux. Parfois, cette mise en pratique permettra de comprendre des subtilités qui vous auraient échappé. En vous plaçant dans le rôle de l'exemple vivant, en incarnant plusieurs joueurs à la fois, vous aurez franchi la théorie et vous aurez mis un pied dans la pratique. Une fois cette étape terminée, vous serez enfin prêt pour jouer et pour transmettre la règle efficacement aux autres joueurs. Pour transmettre une règle, nous vous conseillons la technique de l'entonnoir : les principes fondateurs au début de l'explication jusqu'aux petits détails à la fin.

## #6 Des alternatives sont possibles...

Vous somnolez à la lecture de la première page de règles ? Vous ne parvenez pas à comprendre une règle après l'avoir lue en entier ? Rien de grave, je vous rassure ! C'est simplement que vous devez trouver la méthode d'assimilation qui vous convient. De nombreuses alternatives aux règles papier existent aujourd'hui ! Peut-être que le format vidéo vous convient mieux ? Dans ce cas, vous pouvez par exemple visionner les vidéos-règles de Yanhdrev ou les Tutovox de Ludovox. Vous préférez l'interaction humaine directe ? Vous pouvez vous rendre dans une ludothèque, dans un bar à jeux, dans une association de joueurs ou dans un festival afin de vous faire expliquer les règles par d'autres. Vous avez un téléphone portable ? Vous pouvez même essayer l'application DIZED... Qu'est-ce donc ? Vous le saurez en lisant la page suivante !



#### **PHILIMAG : Bonjour Matthieu. Pouvez-vous nous raconter l'histoire de Dized, de sa genèse à aujourd'hui ?**

Bonjour ! L'aventure Dized a commencé il y a 5 ans, quand Tomi et Jouni, 2 Finlandais passionnés de jeux, ont décidé d'éditer leur propre création, intitulée Race to the North Pole. Ils ont eu l'idée de développer une petite appli animée et interactive pour permettre de commencer à jouer immédiatement en apprenant les règles du jeu pendant la partie. Le concept a beaucoup plu, notamment sur les salons, et ils se sont mis en tête de doter d'un tel tutoriel un maximum de jeux ! 2 campagnes de financement participatif (et quelques généreux investisseurs) plus tard, les deux compères se sont entourés d'une petite équipe de développeurs, qui a créé 3 tutoriels prototypes et réfléchi aux meilleures méthodes d'apprentissage. Là encore, tout cela a été validé par des mises en situation lors de plusieurs salons, puis sur la version anticipée de l'application. Vu le rythme actuel de nouvelles sorties, on a décidé de se concentrer d'abord sur un outil permettant de créer rapidement et simplement des tutoriels très complets. Après près de 2 ans de développement, cet outil est maintenant opérationnel et a déjà permis de publier les tutoriels de plusieurs jeux, notamment 7 Wonders et Carcassonne.

#### **PHILIMAG : Comment est faite la sélection des jeux présents sur l'application ? Quel est le modèle économique de Dized ?**

Dized n'effectue pas de sélection : ce sont les maisons d'édition qui décident des jeux qui bénéficieront d'un tutoriel. Notre outil de création est gratuitement mis à leur disposition, et elles peuvent également choisir de faire appel à des créateurs ou

créatrices indépendantes. Plusieurs sont déjà au travail, et nous continuons de former toujours plus de freelancers et d'éditeurs. À terme, nous avons plus vocation à gérer l'aspect technique en faisant évoluer les outils et l'application, plutôt qu'à créer nous-mêmes des tutoriels. Économiquement, le modèle repose sur les micro-transactions : Dized se rémunère à chaque tutoriel téléchargé, qu'il soit financé par l'éditeur (sous la forme d'un code dans la boîte de jeu, par exemple) ou acheté par un ou une joueuse. La bibliothèque de contenu devrait grossir de façon significative dans les mois à venir, et on compte sur un certain effet boule de neige. Vus les premiers retours, on est plutôt confiants qu'essayer Dized, c'est l'adopter !

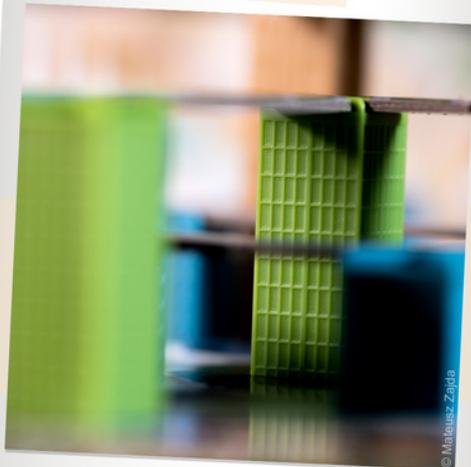
#### **PHILIMAG : Qui sont les utilisateurs de Dized ? Une version française de l'application est-elle envisagée ?**

S'il est déjà possible d'apprendre à jouer à ICE COOL et Kingdomino en français, tout le reste de l'application est pour le moment uniquement disponible en anglais. Logiquement, les 2/3 des utilisateurs et utilisatrices proviennent donc aujourd'hui de pays anglophones, majoritairement des États-Unis. Les fonctionnalités de localisation, prévues pour l'an prochain, permettront de créer des tutoriels dans n'importe quelle langue, et de facilement les traduire dans d'autres. Plusieurs maisons d'édition francophones sont d'ailleurs déjà bien motivées pour proposer du contenu en français dès que possible !





**PRÊTS À BÂTIR LA  
CITÉ DES NUAGES ?**



**CRÉEZ VOTRE MAQUETTE  
À ÉCHELLE RÉDUITE**



**CONSTRUISEZ AU DESSUS  
DES NUAGES**



**ET PARTICIPEZ AU CONCOURS  
D'ARCHITECTURE !**

**CLOUD  
CITY**



**SORTIE PRÉVUE EN  
NOVEMBRE 2020**

**PHIL WALKER HARDING  
FABRICE ROS**

**Follow us !  
blueorangegames.eu**

**f in t s y  
blueorangegames**

# Paroles de Joueurs

Quel est le jeu de société que vous connaissez par cœur et dont vous avez tardivement découvert que vous ne respectiez pas un ou plusieurs points de règles ?

J'ai découvert le tout premier **Pandemic** avec mon frère, qui nous a enseigné les règles du jeu. Impossible de gagner ! Mon frère m'a confirmé n'avoir jamais réussi à remporter une partie contre un jeu aussi punitif. Ce n'est qu'après 4-5 tentatives que nous avons relu la règle. Nous avons découvert qu'il suffisait de trouver un vaccin aux 4 maladies pour gagner, et non pas de devoir les éradiquer toutes les 4 ! Depuis... nous gagnons beaucoup plus souvent !

*Arnaud Le Ludopathe*



**Pandemic.** Longtemps j'ai cru que c'était un jeu à rôle caché avec traître. Du coup je comprenais pas pourquoi les autres joueurs râlaient. Je pensais juste que j'étais trop fort pour eux.

*Nicolas Warembourg*

Alors pour moi c'est **Pandemic**, il y a fort fort longtemps ! Après je ne sais plus après combien de parties on s'est aperçus que la couleur de la ville où était le centre de recherche ne fixait pas la couleur du remède recherché... Nos premières parties ont été particulièrement difficiles... Mais comme avec toutes les contraintes, on finit par s'y habituer. Alors forcément quand on a découvert que l'on pouvait rechercher le remède de n'importe quelle maladie depuis n'importe quel centre de recherche, le jeu est devenu bien plus aisé !

*Matthias Lamoureux*



**Horreur à Arkham.** Nous avons toujours trouvé que le jeu était extrêmement difficile, à vrai dire avec nos amis nous n'avions jamais gagné une partie. Ça a facilement duré une quinzaine de parties jusqu'à ce qu'on relise les règles et oui logiquement il se trouve qu'il y a une limite de monstres sur le plateau, bizarrement ils ne viennent pas à l'infini. Autant vous dire que suite à cette révélation nous n'avons presque eu que des victoires. En même temps après avoir passé tant de temps à jouer en mode hardcore tout devenait facile.

*Amélie Athanassiadis*

Pour moi c'était sur le jeu **Yedo**, je pensais que les geishas étaient remises sur le plateau après avoir fait une mission alors que pas du tout.. j'ai fait au moins 20 parties de ce jeu et c'est un de mes préférés alors imaginez la honte !

*Youssef Sidali*





**Splendor** : un des premiers jeux à être entré à la maison. On ne savait pas encore vraiment lire les règles, sûrement. Et c'était duuuur Splendor... mais quel challenge ! Parce qu'il faut avouer que rendre les cartes qui servent à acheter, comme on rend les jetons, ça corse le jeu ! Heureusement, un jour en classe, un de mes élèves m'a dit « maaiiii non ! C'est pas comme ça ! Ma mère m'a dit qu'elle avait lu la règle ! ». Se faire reprendre par un jeune ludiste de 8 ans... La loose !

Peggy Guettman

Pour ma part c'est **Vikings Gone Wild**. Je l'ai expliqué un nombre incalculable de fois - forcément je suis l'auteur - et un jours j'explique le jeu à un groupe avec l'un des joueurs avait déjà le jeu. Et la une personne me demande si on peut détruire un de nos bâtiments. Je lui dis « Non, j'ai quand même écrit les règles ». Et le gars me réponds : « Tu es sûr ? Car c'est écrit noir sur blanc sur les règles ». En effet l'éditeur avait rajouté ce petit point de règles qui s'avère après coup intelligent.

Julien Vergonjeanne



Aïe. Elle fait mal cette question... **Time bomb**. Comme je l'ai expliqué à tout mon entourage pendant plus de 2 ans j'ai donc induit tout le monde en erreur jusqu'à ce que je découvre une tablee qui utilisait les bonnes règles. Donc je le précise à ceux qui ne l'auraient pas compris mais dans ce jeu : NON, on ne joue pas chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre...

Josselin Thomas

**Takenoko**. Un jeu super, mais sur les cartes jardinier, on voyait 4 piles de bambous sur une tuile, du coup on essayait de mettre 4 piles de bambous, sans comprendre que c'était une pile par tuile de la même couleur. J'ai joué ainsi pendant 6 années... Je crois même qu'on ne fait pas pousser les bambous correctement avec le jardinier, mais chut...

Ludovic Loiseau



**Bonanza** (même pas sûr de respecter l'orthographe). On y a joué rejoué très souvent et longtemps avec un groupe d'amis et en relisant les règles je me suis rendu compte qu'on faisait n importe quoi, que le jeu avait dérivé vers une grosse foire à la graine sans être sûr qu'on ait suivi les règles à la base.

Benjamin Ravet

Eh bien je joue depuis des années à **Civilization** et cet été je me suis aperçue que les ressources étaient limitées en début de partie, ce qui change considérablement la stratégie ! Gros choc !

Thyia Libert



Si vous souhaitez répondre à la prochaine question de « Parole de joueurs », rejoignez-nous sur la page Facebook de **Grammes Édition**

# TREK<sup>12</sup>

Dans Trek<sup>12</sup>, vous partez en expédition à travers les sommets de l'Himalaya.



Il s'agit d'un "roll & write" dans lequel vous lancez deux dés pour compléter les cases de votre fiche d'ascension.

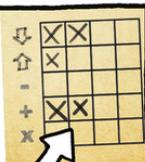


Roll & write

Evolutif

Himalaya

À chaque lancer, vous choisissez d'additionner, de soustraire, de multiplier ou de recopier la valeur la plus forte ou la plus faible des dés.



Le système de jeu est simple mais les choix sont parfois difficiles.



Evidemment, vous devrez prendre des risques pour réaliser un bon score !



15-30''

1-50

8+

Un himalayiste ne s'arrête jamais au sommet ! En plus du mode "Ascension express", vous pourrez vous lancer dans des expéditions de plusieurs aventures et ouvrir des enveloppes mystères pour faire évoluer votre jeu.

Il y a même un mode solo.



La montagne, ça vous gagne !

Mais surtout avec de bons lancers.



Un jeu de Bruno Cathala et Corentin Lebrat  
Publié par Lumberjacks Studio

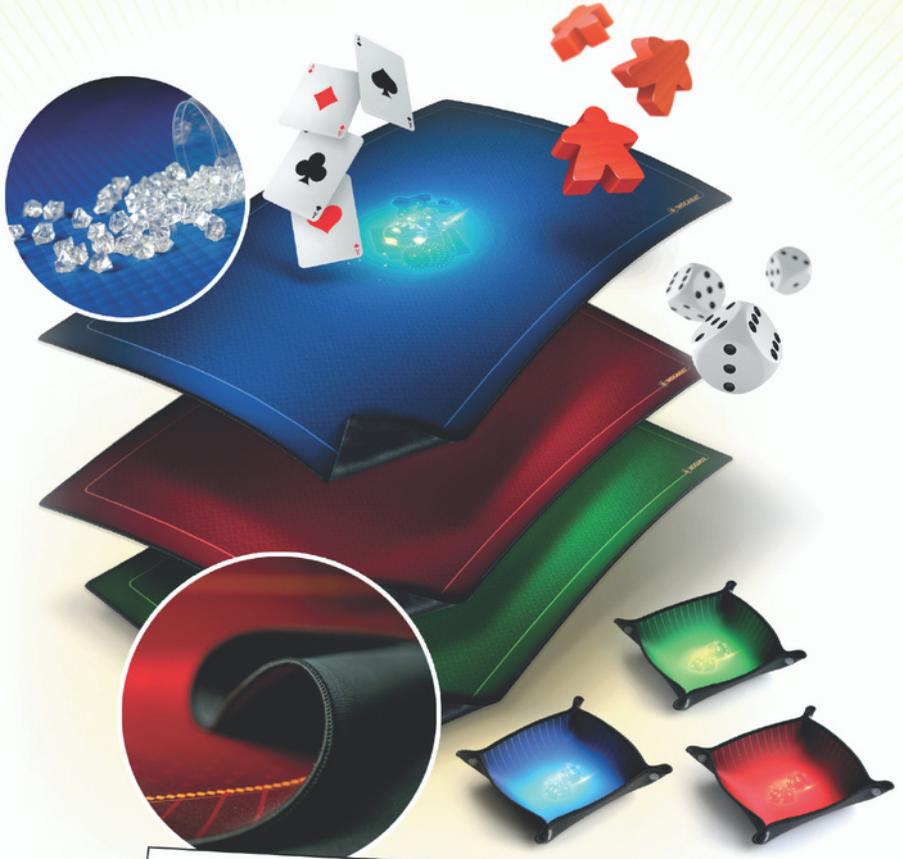




# WOGAMAT®

TAPIS DE JEUX POUR LES VRAIS JOUEURS...

WOGAMAT® est une marque déposée du Studio STRATOSPHERES. Tapis disponibles dans toutes les boutiques de jeux, distribués par Blackrock GAMES



JE JOUE SUR UN  
**WOGAMAT!**



REJOIGNEZ-NOUS !

DISPONIBLE EN BOUTIQUE  
EN NOVEMBRE 2020

# CALICO™

