

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°66 - JUIN 2026

EUROPE

LES AMÉRIQUES

AFRIQUE

ASIE

Océanie

1

2

3

4

5



**KOOWAH?**

## Pile ou Face

Interview croisée avec les deux auteurs de KOOWAH?



**L'ENCYCLOPÉDIE  
DES MONSTRES**

## Carnets d'auteurs & d'illustratrice

Antoine Bauza, Théo Rivière, Corentin Lebrat et Maud Chalmel racontent la création du jeu

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

# DEWAN

⚙️ Johannes GOUPY - Yoann LEVET    🏹 Arthus PILORGET

## REVIENT EN STOCK !

*POSEZ VOS CAMPS, OPTIMISEZ VOS TRAJETS, RÉCUPÉREZ CE QU'IL RESTE AVANT LES AUTRES.  
UNE BONNE NOUVELLE POUR VOTRE LUDOTHÈQUE. UNE MOINS BONNE POUR VOS AMITIÉS.*





4

**Top 10**

*Top des ventes  
avril 2026*

6

**Dragons of  
Etchinstone**

*Open Ze Bouate*

8

**L'Encyclopédie  
des Monstres**

*Dossier Spécial*

18

**Acrylogic**

*Jeu de D mo*

20

**De Magic  
  Riftbound**

*Comment c tait  
apr s ?*

22

**Mystling  
Academy**

*Open Ze Bouate*

24

**Love Zoom**  
*Au clair de lune*

*Open Ze Bouate*

25

**Vroom**

*Avis de Philiboyz  
Expo Photos*

26

**Captain Flip**  
*Isla Bomba*

*Open Ze Bouate*

28

**Koowah?**

*Pile ou Face*

30

**Level Up**

*Open Ze Bouate*

32

**Paroles de  
Joueurs**

*Quel est le jeu...*

33

**Lumios**

*Avis de blogueur*

34

**L' il de  
Martin**

*La BD ludique*



## Publication / R gie pub

Grammes  dition  
9 rue de la chapelle  
53470 Commer  
info@grammesedition.fr  
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

## Directrice de publication

Adeline Deslais  
**R dacteur en chef**  
L andre Proust  
**R dacteur**  
Siegfried W rtz

## Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg  
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35  
Tirage   18 000 exemplaires  
Imprim  par Imprimerie Rochelaise



1

### 1. Toy Battle *Plateau Spécial Cannes*

Variez vos parties de Toy Battle avec un plateau exclusif, un collector créé spécialement pour le Festival International des Jeux de Cannes 2026 !



2

### 2. Captain Flip *Isla Bomba*

Isla Bomba est une extension pour le jeu Captain Flip qui ajoute quatre nouveaux plateaux Aventure et cinq nouvelles cartes au trésor. Nécessite le jeu de base.



3

### 3. Akropolis *Panthéon*

Akropolis - Panthéon renouvelle complètement Akropolis avec son mode coopératif. Unissez vos forces pour bâtir une capitale majestueuse, entre Corinthe, Sparte ou Athènes.



### 4. Got Five !

Dans Got Five!, vous connaissez les numéros de tout le monde... sauf les vôtres. Devant vous, cinq tuiles alignées, visibles par vos adversaires mais invisibles pour vous. Votre mission : déduire ces cinq numéros secrets avant les autres grâce aux indices révélés en cours de partie.



### 5. Horreur à Arkham *Decks Investigateurs*

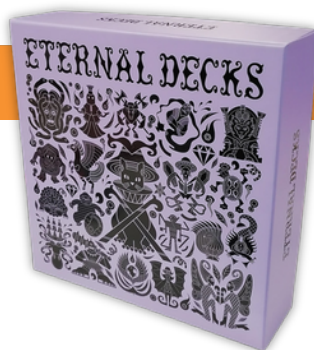
Chaque deck Investigateur comprend un deck préconstruit et prêt à jouer, permettant de se lancer dans une campagne dès l'ouverture de la boîte. Il comprend également des cartes supplémentaires pour améliorer votre deck au cours d'une campagne.



## 6. Eternal Decks



L'humanité dort profondément : explorez le monde des Éternels pour trouver un remède ! Coopérez en silence pour poser vos cartes sur les sentiers, en respectant les contraintes. Attention : vos cartes sont vitales. Si le deck s'épuise, c'est la fin !



## 7. Heat Legends



Cette extension ajoute six voitures supplémentaires à la piste sous la forme de pilotes automatisés : les Légendes. Mais ces Légendes ne sont pas de simples voitures supplémentaires : elles sont plus intelligentes, plus rapides et plus résistantes.



## 8. Toy Battle



Sur terre, en mer, dans les airs et jusque dans l'espace, les jouets s'affrontent ! À vous de manœuvrer vos troupes et d'exploiter leurs effets pour prendre l'avantage. Votre mission : capturer le QG ennemi ou collectionner un max de médailles. Préparez-vous à un combat sans merci !



## 9. Flip 7



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



## 10. Innovation - 4ème Edition



Dans Innovation 4ème Edition, vous construisez une civilisation en utilisant uniquement des cartes : pas de jetons, pas de dés, pas de pièces ! Les 115 innovations sont chacune représentée par une carte avec un effet unique, organisées en dix âges. L'effet de chaque innovation est lié thématiquement à son identité, ce qui vous permet soit d'élever votre société, soit d'attaquer vos adversaires.





<b>Auteur(s)</b>	Joe Klipfel
<b>Illustrateur(s)</b>	F. Pompili, B. Lindsoe
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Dragons, Fantasy
<b>Mécanisme(s)</b>	Gestion de main
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueur</b>	1

Traversez les régions en améliorant vos compétences magiques jusqu'à vaincre le dragon... dans un jeu solitaire tenant dans vos mains, voilà le pari fou de **Dragons of Etchinstone** !

### Comment jouer ?

Votre main gauche comporte d'abord la région active, puis le paquet de cartes Mage, et enfin le dragon que vous avez choisi d'affronter au dénouement et la carte Région inactive, tandis que votre main droite contient les 4 premiers mages du paquet.

La première carte du paquet identifie quelle rencontre vous faites sur la carte Région (combat ou voyage) et en subissant quels aléas. Organisez l'ordre de vos mages pour leur assigner leurs rôles, qui déterminent laquelle de leurs caractéristiques vous prenez en compte : l'action et sa valeur, votre initiative et l'élément pouvant déclencher l'action améliorée, votre bonus. Lors d'un combat, vérifiez votre initiative, et calculez votre attaque par rapport à la santé adverse afin de voir si vous gagnez de façon écrasante, de façon serrée, ou si vous perdez. De même, lors d'un voyage, comparez votre

déplacement aux points de parcours exigés pour un voyage rapide, normal ou lent. Perdre du temps revient à défausser des cartes du paquet, subir des dégâts à déclasser vos mages voire à les retirer du jeu. Cependant, l'expérience permet de surclasser vos mages (en réorientant la carte) ! Enfin, défaussez votre sorcier, élémentaliste et renfort, piochez des mages jusqu'à en avoir 4 et continuez.

Si le paquet ne contient plus assez de cartes, remélangez la défausse et passez à la région suivante. Après 4 régions, vous effectuez le dernier voyage avec 7 mages, puis affrontez le dragon avec tous les mages restants !

### Pour aller plus loin

Outre la variété apportée par l'ordre de la pioche, le choix du dragon et l'ajustement de la difficulté, le jeu propose plusieurs règles alternatives et variantes, et sort avec deux extensions. **Boréval** ajoute quantité de nouvelles capacités et 4 dragons particulièrement puissants, tandis que dans **Siège**, vous défendez cette fois un bastion composé des nouvelles cartes Structure. Plus de mages, plus de dragons, plus d'effets, mais aussi plus de technicité, un défi à la hauteur des maîtres dragonniers ayant triomphé du jeu de base !

S. W.



# · FIRST · GIANTS

• MATTHEW DUNSTAN • BRETT J. GILBERT  
• JESSICA COGNARD • MAUD CHALMEL



CES FOSSILES ONT MIS DES  
MILLIONS D'ANNÉES À SE FORMER.

VOUS AVEZ 30 MINUTES POUR  
DÉCIDER QUOI EN FAIRE.



**Construisez  
votre moteur de jeu,  
optimisez vos combos puis  
sacrifiez-le au moment  
parfait pour gagner !**



Antoine Bauza



Corentin Lebrat



Théo Rivière

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

**Antoine :** Bonjour, je fais des jeux depuis une vingtaine d'années et comme cela devenait ma routine, j'ai monté une maison d'édition (PlayPunk) pour faire des jeux, encore, mais pas les miens cette fois. J'ai surtout travaillé sur des jeux pour les grands mais, de temps à autre, j'aime bien en faire un à l'attention des plus petits. L'Encyclopédie des Monstres était l'occasion de travailler à nouveau avec mes deux compères, Corentin & Théo.

**Théo :** Hello ! Dans la vie, j'aime les cartes et les rencontres alors j'en ai fait (plus ou moins) mon métier. Je suis principalement auteur, mais j'ai également monté une maison d'édition, Spiral avec de très chouettes personnes. J'aime travailler sur tout type de jeux, mais surtout avec des co-auteurs et autrices sympathiques

**Corentin :** Salut ! Ça fait maintenant 35 ans que je suis passionné de Cinéma, de Jeux vidéo et de Littérature sous toute ses formes. Des passions qui nourrissent mes créations de jeux de société depuis 15 ans déjà ! Je n'ai pas monté de maisons d'édition sinon j'aurais encore moins de temps pour toutes les passions citées plus haut !

**Pouvez-vous nous parler des intervenants impliqués dans le jeu L'Encyclopédie des Monstres ?**

**Théo :** On est vraiment très nombreux à avoir travaillé sur le jeu au cours des années qui auront été nécessaires à sa finalisation. Au départ, on travaille dessus à deux avec Corentin avant d'être rejoints par Antoine en même temps que l'équipe du Scorpion Masqué. Puis Maud arrive pour sublimer tout ça. Et maintenant les personnes les plus importantes sont les chasseurs et chasseuses de Monstres qui vont œuvrer à retrouver nos créatures préférées !

**Corentin :** Le Scorpion Masqué a aussi fait appel à des consultantes et consultants venant de plusieurs pays afin d'agrémenter les livrets d'anecdotes croustillantes. On les remercie pour leur collaboration qui ont amené du relief à L'Encyclopédie des Monstres.





### Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

**Antoine** : À partir de ce moment-là, c'est surtout l'éditeur qui travaille. Côté auteurs, nous avons continué à mener des tests en utilisant, tant que faire se peut, le matériel quasi-définitif fourni par Scorpion Masqué pour éprouver notamment la lisibilité et la fonctionnalité des divers éléments. Et bien évidemment, il faut ajouter à cela d'innombrables relectures des règles et autant d'aller-retours entre l'éditeur et nous.

**Corentin** : Les tests avec le matériel « final » constituent une étape primordiale pour éprouver un jeu, d'autant plus lorsqu'il possède du matériel particulier ou qu'il s'adresse aux enfants, qui ont un rapport plus fort au tactile. L'Encyclopédie des Monstres possède ces deux caractéristiques... Nous avons donc mis un point d'honneur à mener ces tests à bien, malgré les difficultés inhérentes au fait que nous sommes en France et que le Scorpion Masqué est au Canada, rendant les envois par la poste longs et coûteux.

**Vous êtes plusieurs auteurs issus de la Team Kaedama. Concrètement, qu'apporte chacun d'entre vous dans la création du jeu ? Y a-t-il des spécialités, des sensibilités ou des regards propres à chacun qui se retrouvent dans L'Encyclopédie des Monstres ?**

**Antoine** : Nous avons chacun des personnalités et des sensibilités différentes, ce qui constitue une grande force dans le travail à plusieurs.

**Théo** : Je n'ai pas spécialement le sentiment qu'on ait des spécialités, le travail sur le projet s'est naturellement équilibré. Mais je rejoins Antoine, dans un jeu avec plusieurs auteurs, on retrouve un peu de nous tous partout.

**Corentin** : On a l'habitude de travailler ensemble (même si ici c'est complètement différent des travaux de commande de la Team Kaedama). Donc on sait se laisser de la place, écouter l'autre et se remettre en question sans faire intervenir l'égo. Plus que des spécialités je pense que c'est ça qui fait une bonne alchimie entre créatifs.

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

**Théo** : Vraiment, j'adore le fait que le jeu n'est proprement l'idée de personne. Pour moi, c'est Corentin qui a posé les fondations en me proposant son idée, mais en même temps comme je n'avais rien compris ce n'est pas vraiment son idée. Mais ce n'est pas la mienne non plus puisque je n'avais rien compris...

**Corentin** : À une étape du prototype, notre équipe de « chasseurs » de monstres possédait un Van à la Scooby-Doo, matérialisé par un mini plateau, qui leur donnait des avantages en jeu. Cette idée a été abandonnée afin de simplifier et recentrer le gameplay.



# CACO FUNNY™



VOUS ALLEZ **DEVINER FOU!**



Distribué par tribuo





<b>Auteur(s)</b>	Bauza, Lebrat, Rivière
<b>Illustrateur(s)</b>	Maud Chalmel
<b>Éditeur(s)</b>	Scorpion Masqué
<b>Thème(s)</b>	Légendes, Voyage
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopératif, Mémoire
<b>Âge</b>	6+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **L'Encyclopédie des Monstres**, les joueurs parcourent le monde à la recherche de monstres, créatures et esprits afin de les classer dans leur encyclopédie. Ce jeu de mémoire coopérative les emmène à travers 15 pays répartis sur 5 continents, chacun introduisant ses propres monstres, règles inédites et défis de plus en plus exigeants.

### Comment jouer ?

Dans chaque Pays, plusieurs jetons Monstre sont placés face cachée sur la table tandis que les joueurs reçoivent des cartes correspondant à ces créatures. À son tour, un joueur joue une carte, applique la Règle Spéciale du monstre (avant, pendant ou après sa recherche selon la créature) puis tente de retrouver le jeton correspondant.

- En cas de succès, le jeton et la carte restent visibles.
- En cas d'échec, une bougie s'éteint, tous les joueurs récupèrent leurs cartes et tous les jetons sont retournés face cachée.

Le jeu repose sur la mémoire, l'observation et la coopération. Les joueurs peuvent discuter librement... mais sans jamais révéler directement la position des monstres ou les cartes qu'ils possèdent. Certains monstres aident le groupe à obtenir des informations, tandis que d'autres bouleversent complètement les repères acquis jusque-là.

### Fin de partie

Les joueurs remportent la partie s'ils retrouvent tous les monstres du Pays avant d'avoir épuisé leurs bougies. Sinon, les créatures disparaissent à nouveau dans les légendes... et il faudra repartir à leur recherche. Après chaque victoire, le groupe peut poursuivre son voyage vers un nouveau Pays, rejouer un défi déjà exploré ou revenir plus tard sur les aventures les plus difficiles.

### Pour aller plus loin

L'aventure débute en Europe, entre fantômes écossais, trolls scandinaves et vampires de Transylvanie, avant d'emmener progressivement les joueurs à travers les marais et forêts tropicales des Amériques, les terres maudites d'Afrique, les mythes d'Asie puis les profondeurs marines d'Océanie. À chaque défi réussi, les joueurs peuvent cocher le Pays correspondant sur leur carte du monde avant de poursuivre leur voyage.



# Photo de Classe

Guillaume Desportes  
Fabien Ôckto Lambert

## PRENEZ LA PHOTO DE CLASSE PARFAITE !



Observez les consignes.

Placez un élève dans une colonne.



Attention !  
Les grands risquent de cacher les petits !



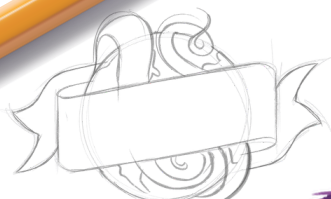
Plus de 30 défis inclus !

Bonjour Maud, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu L'Encyclopédie des Monstres ?



Je suis Illustratrice de jeux de société depuis 2014, mais avant ça, je rêvais d'illustrer des livres pour enfants et le milieu étant saturé, j'ai été formée à la communication visuelle, donc j'ai fait beaucoup de logos, de chartes graphiques, de mises en pages, d'affiches... Et c'est le jeu de société qui m'est tombé dessus sans prévenir.

Mon rôle sur l'Encyclopédie des Monstres a été de mettre en images toute une galerie de monstres aux travers de leurs pays d'origines, et rendre le travail des 3 auteurs aussi agréable à regarder qu'à jouer... tout en respectant au mieux les cultures choisies. J'aime tellement mon métier !



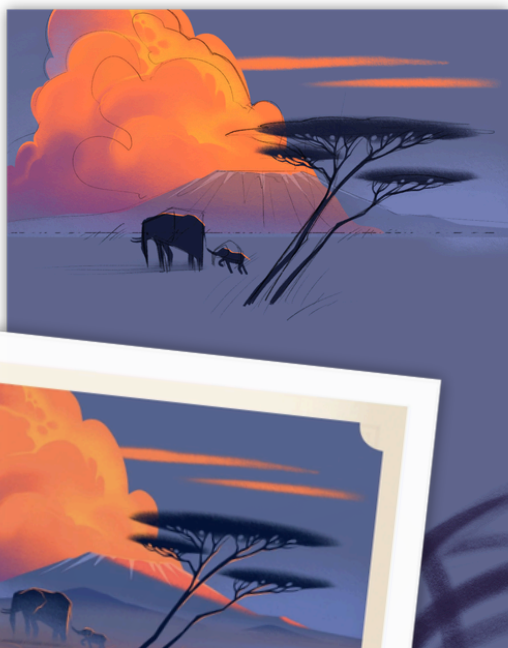
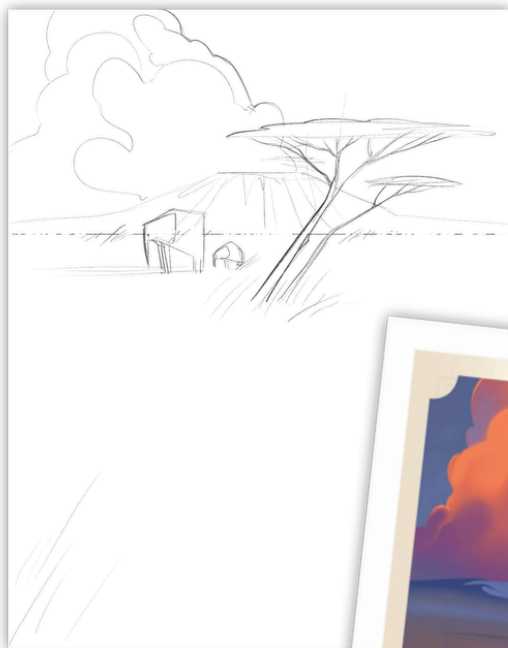
-CHALMEL-



4 WORK IN PROGRESS 4

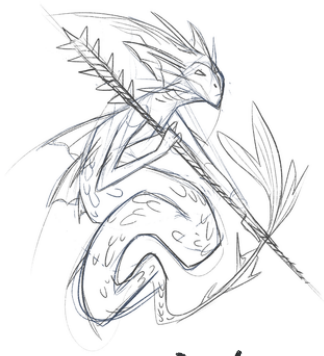
## Pouvez-vous nous raconter la genèse visuelle de L'Encyclopédie des Monstres : d'où viennent vos inspirations, et comment l'univers graphique du jeu s'est-il construit au fil du projet ?

Manuel Sanchez, le directeur de studio du Scorpion Masqué, m'a proposé de faire un test à froid (ou alors c'est moi qui ai commencé, je ne sais plus...) et j'ai dessiné un mignon petit dragon tout rond et tout doux (pour respecter la cible enfantine). Il m'a redirigée vers quelque chose de plus structuré, piquant et anguleux mais en restant tout doux et acidulé malgré tout. Je ne sais pas si j'ai réussi, en tout cas la suite a vite coulé de source. Par contre j'arrive encore à voir que sur certains dessins, la rondeur refait naturellement surface. J'ai dû un peu lutter contre des réflexes. Chaque créature a été sélectionnée au préalable avec attention avant de se faire tirer le portrait. Elles ont été validées en amont par des correspondant.es des cultures concernées afin d'éviter tout risque de stéréotypes et autres déformations vulgarisantes. Certaines ont été plus difficiles à représenter que d'autres de par le manque de références iconographiques, ou bien des définitions très (trop) différentes d'une source à l'autre. Et quand sur de l'illustration pour adulte j'ai du mal à faire peur, il a fallu que je calme mon trait pour ne pas effrayer nos petites joueuses et petits joueurs.



4 WORK IN PROGRESS 4





Work



IN



PROGRESS



# LES DIEUX CHERCHENT LEUR NOUVEL ÉLU



Déjà disponible  
en boutique !


1

**PIVOTEZ UNE PYRAMIDE**  
et récoltez les ressources  
qui vous font face.



2

**INVOQUEZ DES CRÉATURES**  
ET DÉPLACEZ LES PYRAMIDES  
pour préparer vos combinaisons.

Chaque joueur  
voit la partie  
sous un angle  
unique. 



3

**ACTIVEZ LE POUVOIR**  
DE VOS CRÉATURES  
si les pyramides  
sont bien positionnées.



Sophie Inglebert  
Gaëlle Inglebert

Distribué par **tribuo**

Alessandro Ughi  
Emilien Rondelli-Luc



# ACRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR  
EDITION

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

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

Disponible  
aussi en  
**JEU VIDÉO**



Télécharger dans  
l'App Store

DISPONIBLE SUR  
Google Play

## AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

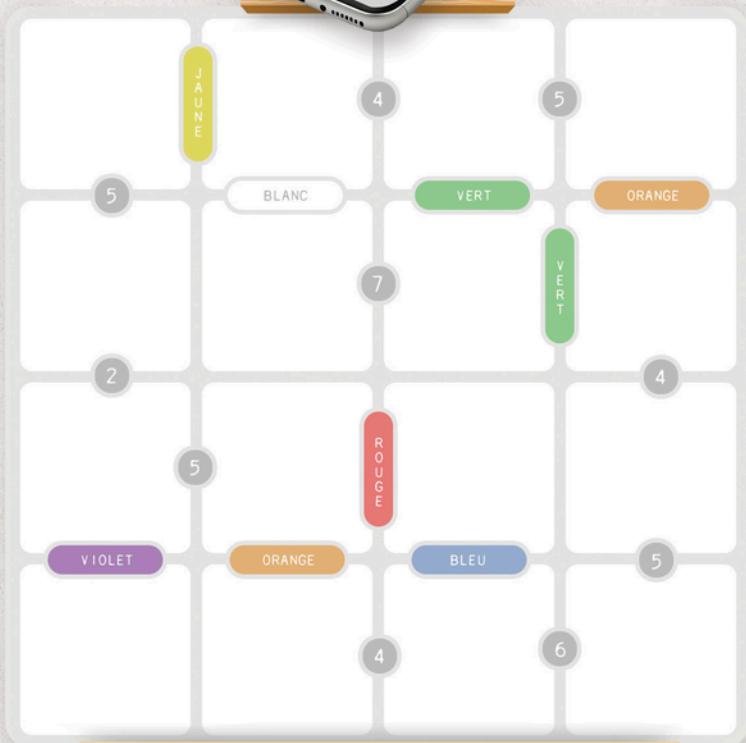
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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

Alexandre Droit

# IPSO

INSÉREZ, PROGRESSEZ,  
SCOREZ, OPTIMISEZ !



Réalisez  
**LA PYRAMIDE  
PARFAITE**





On entend parler depuis le lancement de Magic The Gathering de saturation du marché des jeux de cartes à collectionner (JCC), tant les tentatives de dupliquer son succès ont été d'emblée nombreuses, au point qu'il n'y a pas une année sans qu'on annonce le lancement en grande pompe du JCC qui va tout changer. Aujourd'hui encore, aux côtés des historiques Magic, Pokémon, Yu-Gi-Oh, s'imposent Star Wars Unlimited et Lorcana, avec des hauts et des bas, tandis que One Piece ou Dragon Ball Super ont percé à l'international et tentent de se faire une place en France, que le JCC Cyberpunk a obtenu un succès historique en financement participatif, mais qu'Altered a fini par plier.



Il est bien entendu notable que parmi la quantité de JCC récents très médiatisés, Altered ait été le seul à vouloir proposer un univers original, tandis que les autres reposent sur des licences déjà bien établies. Le contexte était donc à la fois défavorable et propice au lancement d'une nouvelle proposition tirée d'une licence, et il y a fort à parier que même si Riftbound était dans les tuyaux depuis longtemps, le succès tonitruant tant populaire que critique de la série d'animation Arcane (2021 et 2024) a pesé dans l'espoir qu'un JCC tiré du MOBA (un jeu vidéo d'affrontement en arène multijoueur) League of Legends (LoL) s'avère réellement viable, pouvant jouer sur un univers y compris graphique identifié même au-delà de la sphère des personnes pratiquant le jeu vidéo. Significativement, LoL n'avait à son lancement

en 2009 pas de réel lore, pas d'univers fort et cohérent pour que ses combats s'inscrivent dans des enjeux plus riches et vastes que des batailles manichéennes, et le studio Riot Games avait précisément décidé en 2014 de repartir sur de nouvelles bases diégétiques pour permettre des développements sur le long terme, pas forcément pour le jeu LoL lui-même, dont le système de jeu n'avait pas besoin ni vraiment l'espace de se déployer davantage narrativement, mais pour viser une expansion multimédiatique. Avec l'aide de Graham McNeill (l'auteur de SF principalement responsable de l'univers de Warhammer 40000), Riot place ainsi l'action de LoL sur la planète Runeterra, et propose des bandes dessinées ainsi qu'un JCC numérique en 2020, Legends of Runeterra, croisement assez assumé entre Hearthstone et Magic. Mais son modèle économique assez généreux ne semble pas avoir été assez performant pour en maintenir le dynamisme, et après avoir considérablement investi dans Arcane, avec une impressionnante et inédite ambition de montrer l'intérêt de Runeterra, Riot semble avoir estimé que le modèle du JCC plus traditionnel méritait davantage ses efforts, un nouveau produit pour un public en partie nouveau.

On retrouve dans Riftbound le souci initial d'accessibilité de Legends of Runeterra, avec un système de jeu assez élémentaire, un nombre de mots-clés volontairement limité, mais des règles à la fois familières au public des JCC et originales. On y paye notamment le coût d'unités, de Gears (des cartes permanentes à la manière des artefacts ou enchantements) et de sorts éphémères en inclinant des runes, et on dispose même d'une carte de champion initialement écartée du deck que l'on peut invoquer pour son coût – au croisement entre le commandant Magic et le Leader Star Wars Unlimited (STU). Vous possédez d'ailleurs aussi une Légende (correspondant à votre carte de champion, et restant cette fois de façon permanente devant vous avec sa capacité active ou passive), qui détermine les domaines (couleurs) de votre deck. Au lieu de cartes de mana dans votre pioche (Magic, Pokémon) ou de cartes ordinaires que vous pouvez transformer en mana (STU, Altered, Lorcana), vous disposez d'une pioche de 12 runes, construite librement à partir des domaines permis par la Légende, dont vous ajoutez 2 runes à votre plateau par tour automatiquement, pour des tours efficaces et denses. D'autant que vous ne gagnez pas en réduisant la santé de votre adversaire de 20 ou 30 à 0, mais en envoyant les unités jouées dans votre base conquérir les champs de bataille (il y en a 2 en duel, un posé par chaque duelliste, disposant d'une

singularité mécanique), avec 1 point de victoire par champ de bataille conquis (donc en détruisant toutes les troupes adverses le défendant) et 1 point de victoire par champ de bataille que l'on possède encore au début de son tour, la victoire étant acquise au 8ème point de victoire. Une logique évoquant le jeu de société Smash Up, avec des combats frontaux mais proposant une alternative rafraîchissante aux manières habituelles d'attaquer ses adversaires, d'autant que si les tours peuvent être longs, c'est aussi parce qu'on risque d'en jouer assez peu. Riftbound ne s'est pas soucié d'émuler le MOBA en jeu de cartes, ce que Legends of Runeterra avait davantage tenté. Au contraire, il cherche avant tout à proposer un JCC assez original et épuré pour trouver sa place sans redondance sur un marché déjà chargé, jouissant d'un lore à peu près présent dans les esprits sans en abuser (plusieurs des champions des premiers sets ne sont pas apparus dans Arcane notamment), semblant essayer de profiter de sa licence pour d'abord être un bon jeu – d'ailleurs il a sciemment opté pour le titre Riftbound et pas Arcane TCG ou le plus prévisible League of Legends TCG. C'est un pari, celui d'avoir une notoriété assez forte en tant que jeu LoL pour ne pas avoir besoin de la rappeler et ne pas surinvestir sa dimension de produit dérivé, et on ne peut qu'espérer que cela aidera Riftbound à briller par ses qualités propres.

S. W.



**RIFTBOUND**



<b>Auteur(s)</b>	K. « Sanex » Cieśla, A. Betkiewicz, W. Frelich
<b>Éditeur(s)</b>	Awaken Realms
<b>Thème(s)</b>	Médiéval, Fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Affrontement
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

**Mystling Academy** est un jeu d'affrontement opposant deux des créatures asymétriques de l'univers **Dragon Eclipse**, Peare et Arboro, représentées par de superbes figurines.

**Comment jouer ?**

Après avoir choisi votre créature, pris votre matériel et placé votre figurine dans l'arène, piochez quatre cartes et posez-les dans les quatre emplacements devant vous. À votre tour, choisissez l'une de ces cartes et gagnez le nombre de gemmes correspondant à son emplacement. Entre autres effets, il s'agira souvent de vous déplacer et d'attaquer l'ennemi quand il est adjacent, en tenant compte de la valeur de déplacement, d'attaque et de défense de votre créature. La carte est ensuite défaussée face visible, et les cartes glissées vers la droite pour combler le trou, tandis qu'une nouvelle carte est placée tout à gauche. Le timing est donc essentiel : il sera parfois intéressant d'attendre qu'une carte soit décalée dans un emplacement précis avant de l'activer, ou d'activer une carte à l'effet actif peu intéressant... mais disposant d'un bon effet passif, qui se déclenche quand elle est au

sommet de votre défausse ! D'autant qu'avant ou après l'action, vous pouvez dépenser vos gemmes pour une action bonus, qui pourra être un déplacement supplémentaire, mais aussi une attaque additionnelle, une défausse... Une bonne gestion du rythme d'activation des cartes et donc de la récupération des gemmes sera généralement plus déterminante pour l'emporter que la seule force des cartes elles-mêmes !

**Fin de partie**

Vous remportez la partie aussitôt que votre adversaire a perdu son dernier point de santé.

**Pour aller plus loin**

Mystling Academy est une initiation accessible à la richesse de Dragon Eclipse, qui propose 30 Mystlings, une campagne solo ou coopérative et un mode roguelite, en plus de la possibilité de poursuivre les affrontements, avec les decks préconstruits de chaque Mystling voire en construisant vos propres decks !

S. W.



# CARDIA

## PROTECTEURS DE LA NATURE

- 12 Protecteurs interviennent une rencontre sur deux pour influencer vos duels
- 5 cartes Lieu inédites modifient les conditions de victoire et renouvellent chaque partie

NOUVELLE EXTENSION



asmodee  
Inspired by Players

Love Zoom  
Au Clair de Lune

OPEN  
ZE  
BOUATE

EN PRÉCOMMANDE



**Auteur(s)** Marie Camille Linte

**Illustrateur(s)** Li Lu

**Éditeur(s)** Aurora

**Thème(s)** Romance

**Mécanisme(s)** Enquête

**Âge** 14+

**Durée** 60'

**Nombre de joueurs** 1 - 6

Sommé de vous marier, vous avez un coup de foudre pour une femme avec laquelle vous avez parlé toute la nuit... sans voir son visage. À vous de la retrouver tout en perçant ce mystère, et de découvrir si la découverte de son identité sera le début d'une véritable histoire d'amour dans ce jeu d'enquête complètement coopératif ! Inspectez la fontaine au clair de lune où a eu lieu cette rencontre en zoomant sur les cartes vous semblant prometteuses !

### Comment jouer ?

Après avoir lu l'introduction, assemblez la scène principale de 12 cartes à côté de la pioche des indices : elle représente le Jardin de la Fontaine. Discutez librement pour décider quelle carte il vous paraît le plus opportun de retourner afin de voir un détail de la scène de plus près. La description de chaque élément aiguillera vos intuitions et vous mettra face à diverses options afin de pousser l'investigation : on pourra vous proposer de prendre la carte Indice correspondant à une personne à interroger, à un lieu à visiter, à une lettre à consulter, à un livre à feuilleter...

Tentez de faire les meilleurs choix pour confirmer vos hypothèses, avant de décider que vous avez saisi les enjeux assez clairement pour ouvrir le carnet de romance. Vous découvrez alors seulement la série de questions à laquelle vous allez devoir répondre en citant les cartes étayant vos réponses ! Chaque bonne réponse vous octroiera des points, et vous pourrez enfin comparer votre score aux cinq conclusions pour voir à quel point vous avez aidé l'amour... ou avez cédé aux manipulations et trahisons. Prenez des notes et discutez souvent : si le jeu vous permet de consulter toutes les cartes que vous voulez sans pénalité, c'est aussi que vous pouvez vous perdre en mauvaises conjonctures, et vous arrêter à la façade naïve d'intrigues bien plus complexes que ces faux-semblants courtisans ne peuvent le laisser croire !

S. W.





# L'avis des Philiboyz

Vroom  
Photos : danslaboite



J'avais adoré à l'époque le jeu The Mind, jeu coopératif un poil mystique. Dans **Vroom**, vous allez devoir estimer les valeurs de vos coéquipiers, en vous basant uniquement sur le trajet qu'ils font parcourir à leur voiture. Un petit vroom, il doit avoir un 2 ou un 3. Un grand vroom ? C'est un 5 ou un 6 !

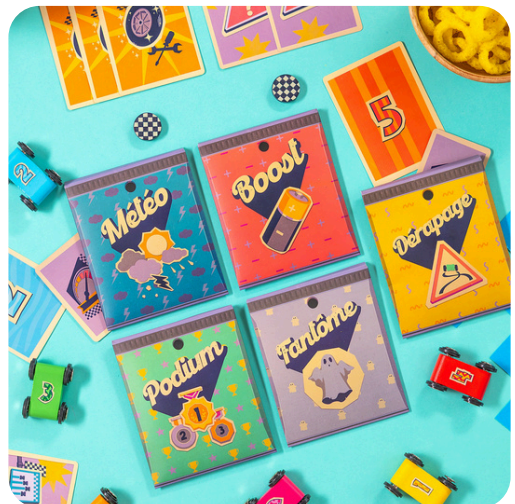


Le jeu propose dans sa boîte, des modules qui ajoutent de nouvelles façons de jouer : la météo, le mode fantôme, les boosts, les dérapages, etc. Ces petits boosters viennent chambouler la règle en ajoutant des obstacles et de nouvelles façons de jouer. Il y a également des petits autocollants pour décorer son véhicule.

C'est rigolo, accessible et prenant !



Une fois que l'une des voitures franchit la ligne d'arrivée, on regarde le total de ses valeurs en partant du dernier. Si votre total correspond à votre place dans le classement, c'est gagné ! Et c'est là où le jeu est magique. On rigole à faire progresser ses petites voitures, on estime les valeurs des autres, et ça marche.





<b>Auteur(s)</b>	P. Mori, R. Conzadori
<b>Illustrateur(s)</b>	Jonathan Aucomte
<b>Éditeur(s)</b>	PlayPunk
<b>Thème(s)</b>	Pirates
<b>Mécanisme(s)</b>	Pose de tuiles
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

### L'extension Isla Bomba

Bathyscaphe, Prison, Observatoire, Isla Bomba : chacun des quatre nouveaux plateaux Aventure apporte son lot de nouveautés, des effets pour les lignes complétées, des tuiles supplémentaires emprisonnées que vous libérez en complétant la colonne des clefs, une deuxième (!) Carte au Trésor pour la partie, des symboles imprimés sur le plateau comptant comme si vous aviez un cartographe ou une bombe tant qu'ils ne sont pas recouverts, des vols de pièces... De quoi modifier subtilement votre manière habituelle de réfléchir à Captain Flip !

Justement, au lieu (voire en plus) de la Carte au Trésor du jeu de base, vous pourrez désormais utiliser l'une des cinq nouvelles cartes au trésor, comme la Carte Maudite qui vous empêche de flipper vos tuiles... mais vous rapporte deux pièces à la fin de chaque tour, ou la Carte du Kraken qui vole une pièce à la joueuse la plus riche. Une sixième Carte est même vierge pour vous laisser inventer vos propres effets !

S. W.

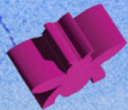
**Isla Bomba** est une extension pour Captain Flip, nommé à l'As d'or. Avec quatre nouveaux plateaux Aventure et cinq nouvelles Cartes au Trésor, elle renouvelle considérablement le jeu de base pour un résultat... explosif, encore plus stratégique et interactif, pour ne pas dire chafouin !

### Le jeu de base Captain Flip

Dans Captain Flip, tout le monde dispose du même plateau. À votre tour, vous tirez une tuile Personnage dans le sac et pouvez décider soit de l'ajouter à votre navire, soit de le retourner puis de l'ajouter au navire sur sa nouvelle face (sans pouvoir revenir en arrière), toujours sur la case libre la plus basse d'une colonne. Outre l'effet du personnage, cela peut déclencher l'effet d'une colonne complète, voire faire récupérer la Carte au Trésor (pour gagner 1 pièce par tour jusqu'à ce qu'on vous la prenne).



# PROPOLIS



Date de sortie  
07/05/2026



PMC\*  
21,90€



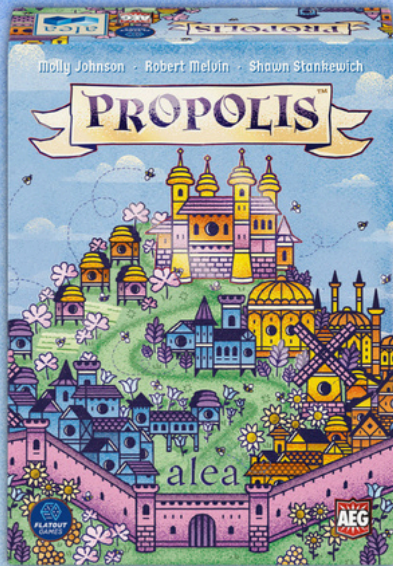
Durée  
30 min



Nbre joueurs  
1-4



Âge  
10+



Un thème original  
et coloré.

Un jeu de placement  
d'ouvriers de  
la gamme AEA.

Facile à apprendre,  
complexe  
à maîtriser.

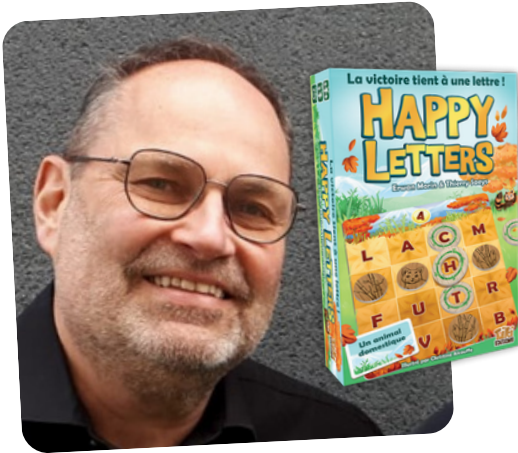
Auteur : *Molly Johnson, Robert Melvin,  
Shawn Stankewich*

Illustrateur : *Dylan Mangini*



**Vous incarnez des colonies d'abeilles rivales et vous devez envoyer vos ouvrières collecter du pollen pour construire des bâtiments et gagner les faveurs de la reine. Propolis est un jeu combinant placement d'ouvrières et construction de moteur.**



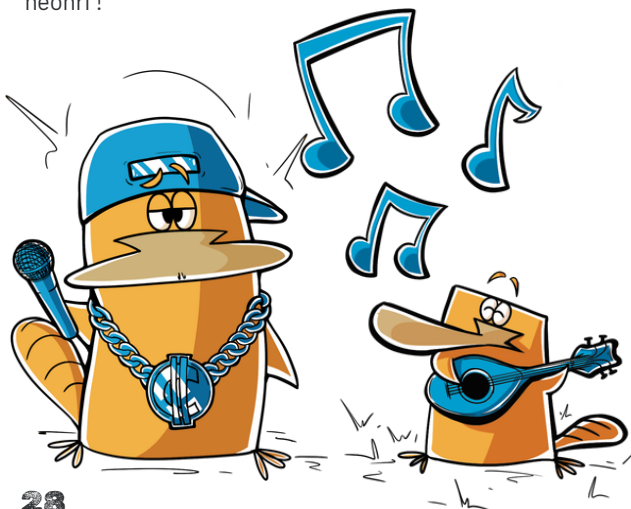


## Bonjour Thierry, pouvez-vous présenter Quentin en quelques phrases ?

Quentin est un touche-à-tout ludique qui déborde de curiosité, d'énergie, d'idées et d'envie d'aller au bout de celles-ci. La passion peut déplacer les montagnes et il le prouve dans chaque projet qu'il entreprend. Je pensais être un peu comme ça aussi mais j'ai trouvé mon maître !

## Comment décririez-vous le jeu Koowah ? en une phrase ?

Sane veurien dirr mhaipourt en onkon prantou héonri !



## Quel a été le rôle de Quentin sur le développement du jeu ?

Central. Au niveau de la création, on a beaucoup échangé et travaillé ensemble. L'idée de départ et la mécanique de base sont arrivées très tôt, suivies par une première version qui rassemblait déjà à 80 % au prototype final. Et comme souvent, ce sont ces 20 % restants qui ont fait l'objet d'allers-retours incessants, des séances de travail les plus longues et de nœuds dans le cerveau pour arriver au résultat escompté. Ça passe bien sûr aussi par un nombre incalculable de tests et de parties auprès de différents publics. Quentin n'a pas ménagé ses efforts en ce sens, bien plus que moi je l'avoue. Et depuis qu'il a décidé d'éditer lui-même le jeu, son implication est extraordinaire. Il y met vraiment tout son cœur et on ne peut qu'être admiratif !

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

J'ai un petit faible pour **Après vous** qui arrive à transformer un jeu de défausse de cartes simple et malin en vrai jeu d'ambiance jubilatoire. Un peu passé sous les radars, il mériterait d'être plus mis en lumière.





### Quel a été le rôle de Thierry sur le développement du jeu ?

C'est lui qui m'a proposé que l'on crée un jeu en co-autorat, sans aucune pression. Nous nous sommes réunis un jour pour voir si nos cerveaux pouvaient s'accorder, et ce fut le cas : au bout de la journée, nous avions déjà le squelette du jeu. Un jeu de mots où il faut inventer un nouveau terme et l'associer pour le faire deviner aux autres. D'ailleurs, notre premier mot fut « glappox ». Ensuite, nous avons fait beaucoup d'allers-retours afin de peaufiner le jeu ensemble et d'aboutir à une version la plus efficace et immédiate possible.

### Bonjour Quentin, pouvez-vous présenter Thierry en quelques phrases ?

Thierry est une personne généreuse et disponible que j'ai eu la chance de rencontrer dans le milieu ludique. Il s'est toujours rendu présent pour répondre à mes questions et me suivre dans mes idées parfois farfelues – d'ailleurs, on fait un jeu ensemble, c'est dire ! Il est à la fois gérant de boutique, auteur et animateur de soirées. Il aime multiplier les activités et est toujours le roi des jeux de mots.

### Comment décririez-vous le jeu Koowah ? en une phrase ?

Enfin un jeu où l'orthographe n'a pas d'importance : invente un nouveau mot et fais-le entrer dans le « dicornito » !

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

J'aime beaucoup **Happy Letters**, un mariage entre le bingo et les mots. Mais je dois avouer que mon préféré reste un prototype : un jeu d'association, à rôles cachés, avec des excuses farfelues. J'ai hâte de le voir sortir ! (Je tairai son nom pour le moment, mais suivez son actualité.)

# KOOWAH?





Level Up  
**OPEN  
 SE  
 QUATE**  
 DISPONIBLE



<b>Auteur(s)</b>	N.C.
<b>Illustrateur(s)</b>	Franck Dion
<b>Éditeur(s)</b>	Ravensburger
<b>Thème(s)</b>	Voyage lunaire
<b>Mécanisme(s)</b>	Cartes, Combinaison
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	40'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Level Up** est le retour d'un jeu culte dont plus personne n'espérait la réédition. Jeu de défausse malin et interactif, où vous incarnez des nations rivalisant pour atteindre la Lune, sa réédition opte pour des règles un peu modernisées et pour de nouvelles illustrations de Franck Dion, cependant fidèles à l'esprit de celles qu'il avait déjà réalisées pour l'édition originale, avec leur bizarrerie charmante.

**Comment jouer ?**

Tout le monde a devant soi la même pile de 8 cartes Niveau, allant de 1 à 8, et dispose d'une main aléatoire de 10 cartes Voyage allant de 1 à 15 dans 6 couleurs. À votre tour, piochez une carte de la pioche commune ou au sommet de la défausse de n'importe qui. Puis vous pouvez poser devant vous les combinaisons exigées par la carte Niveau devant vous. Par exemple, le niveau 1 exige un brelan et une suite de 4 cartes. Une fois ces conditions remplies, vous pouvez ajouter les cartes qu'il vous reste en main aux combinaisons déjà sur la table, les vôtres ou celles des autres.

Si quelqu'un avait joué un brelan de 5, vous pouvez y ajouter un 5 de votre main, etc. Que vous ayez pu poser des cartes ou pas, défaussez enfin une carte, en prenant garde à ne pas en défausser une qui pourrait trop intéresser vos adversaires.

Si vous n'avez plus aucune carte en main, la manche s'achève, et vous défaussez votre carte Niveau ainsi que la suivante ! Si vous aviez rempli les conditions de votre carte Niveau sans mettre fin à la manche, vous la défaussez et passez simplement à la suivante. Et si vous n'aviez pas rempli ses conditions, vous gardez la même carte. Commencez alors une nouvelle manche avec la carte Niveau devant vous, qui ne sera donc souvent pas la même que celle devant les autres.

**Fin de partie**

La partie s'achève dès que quelqu'un a retiré sa huitième carte Niveau et a donc atteint la Lune !

**Variantes**

Pour des parties plus rapides, vous avez accès à toutes vos cartes Niveau et pouvez remplir celle de votre choix à votre tour. Et pour des parties plus longues et stratégiques, fidèles à ce qu'était Level Up à l'origine, ajoutez les cartes 16 à 18 à la pioche.

S. W.



Distribué par tribuo



# Be happy play **SWOOBEE**



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

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

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

➤ **Et vise la victoire !**

**21**  
POINTS



Antonin Boccara

Quel est **LE jeu** que vous emmènerez avec vous pour **jouer pendant vos trajets** de vacances d'été ?



Personnellement, j'ai pas mal joué à **Maudit Mot Dit** un peu partout, que ce soit dans ma voiture ou le train. Ce qui est pratique c'est qu'il peut même se jouer directement dans la boîte. Et même en tant que conducteur de la voiture il est aussi assez aisé d'y jouer. Non je ne connais pas beaucoup de jeux plus pratiques...  
*Grégory Aerts*



**Shabada** : pas besoin de place du tout, le conducteur peut jouer, convient pour tous les âges, ça met de l'ambiance. En équipe enfants contre parents ou fille contre gars... C'est vraiment top !

*Mylene Gouy*



**Tell me more** est le jeu qu'on devrait tous avoir en voiture, un compagnon de route qui nous fait voyager avant d'arriver à destination.

*Enial Ojram*



**Star Realms - Frontières** : je l'emmène partout avec moi, car il offre à la fois un mode solo très sympa et un excellent mode versus/coopératif facile à sortir dans le train, à la plage ou en terrasse de café pour jouer avec les enfants ou avec madame. J'ai rangé dans une deck box toutes les cartes, ce qui rend le transport encore plus pratique !

*Arié Kaz*



Solution de la grille du jeu de démonstration **Acrylogic**, page 18.



Cette ambiance lumineuse permet aussi de jouer dans l'obscurité pour plus de défi. Cela me rappelle les ambiances snoezelen qui sont des pratiques de stimulation multisensorielle.



Lumios est en réalité une pétanque lumineuse composée de cinq boules et d'un cochonnet appelé Luminator. Par équipes de deux, il faut mettre les cinq boules à sa couleur (vert ou bleu) pour gagner. Pour cela rien de plus simple (sur le papier) puisqu'il faut juste les toucher avec le luminator. Si la boule était bleue, elle devient verte et inversement.

# LUMIOS

**Le nouveau jeu de boules lumineux  
pour les enfants... et les parents !**



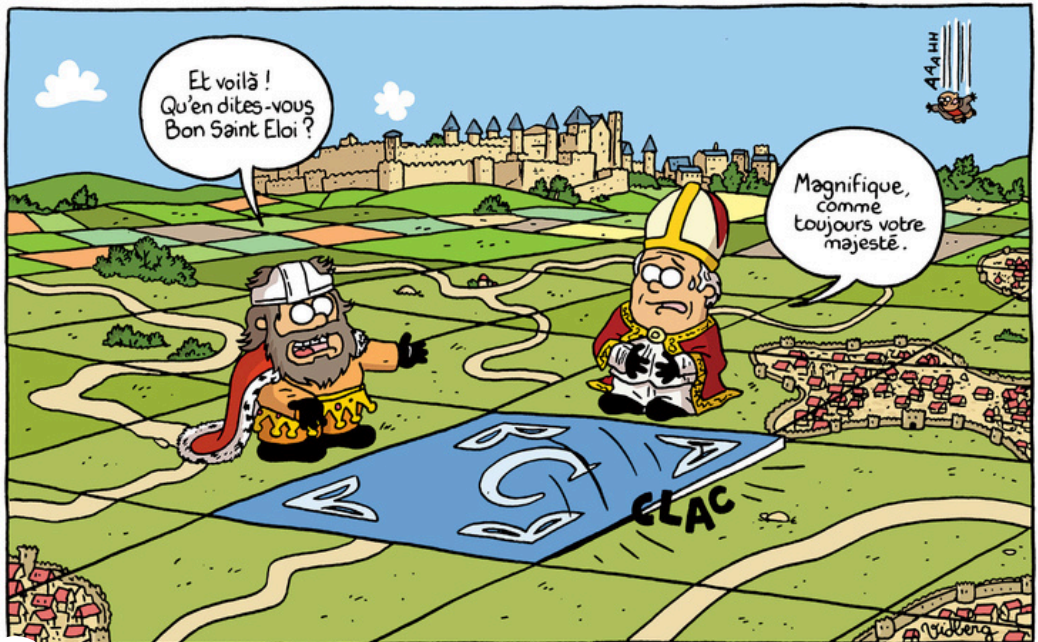
J'ai beaucoup apprécié le fonctionnement par pile qui peuvent être changées ! Bravo, cela permet de longues parties.

Le packaging est parfait puisque Lumios est fourni avec un sac sur lequel sont inscrites les règles. Plus aucune excuse pour ne pas l'emporter partout. Avec les beaux jours qui arrivent, c'est une aubaine !

Vin d'Jeu



Vidberg



Vidberg



# Lâchez, visez, recommencez !



## Le jeu malin à emporter partout

 7+

 2-4

 10 min



Disponible en boutique

asmodee®

# EARTH



IL N'Y A PAS  
QUE LES ÉLÉPHANTS  
DANS LA VIE !



\* : Cette arbre "Fauna Tree"  
est vendu séparément

## EARTH - RÈGNE ANIMAL

1-5

14+

45 min

DISPONIBLE MAI, AVEC L'EXTENSION  
"MODULE DÉSASTRE" ET "L'ARBRE FAUNA"

