



# PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°7 - DECEMBRE 2020



**Ghost  
Adventure**  
Buzzy Games

**AccessiJeux**  
Se jouer des différences

**Billard  
Finlandais**  
Patrick Piriou

JEU DE DÉMO INCLUS : CLASH OF DECK N°7

CHRONICLES  
OF  
**CRIME**  
LA SÉRIE MILLÉNAIRE



1400



Déjà disponible  
en boutique !



- 4 TOP 10**  
Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**  
Chatons & Dragons
- 8 Open Ze Bouate**  
La Chasse aux Chaussettes
- 9 Open Ze Bouate**  
Chaudron Party
- 10 Open Ze Bouate**  
La Maison des Souris
- 12 PhiliBulle**  
Discussion avec Xavier Mérand
- 14 Open Ze Bouate**  
Animix Park
- 16 Open Ze Bouate**  
Paleo
- 17 Open Ze Bouate**  
Vicomtes du Royaume de l'Ouest
- 18 Open Ze Bouate**  
Les Pionniers
- 20 Jargon Ludique**  
Eurogame
- 21 Archives ludiques**  
Les Colons de Catan
- 22 Avis de Philiboyz**  
Terraforming Mars
- 24 Avis de Philiboyz**  
Elysium
- 26 Open Ze Bouate**  
Midnight Exchange
- 27 Open Ze Bouate**  
Crime Hotel
- 28 Open Ze Bouate**  
Affinity
- 30 PhiliTouR**  
Un p'tit tour chez Ferti
- 32 Avis de Philiboyz**  
Mölkky
- 34 PhiliBulle**  
Discussion avec Patrick Piriou
- 38 Open Ze Bouate**  
Clash of Deck - Numéro 7
- 40 Jeu de Démo**  
Clash of Deck - Numéro 7

- 44 TOP THEME**  
9 jeux d'adresse et de dextérité
- 46 Avis de Blogueur**  
Ice Cool
- 48 Comment c'était Après ?**  
Du Labyrinthe à billes à Slide Quest
- 50 Open Ze Bouate**  
Ghost Adventure
- 52 PhiliBulle**  
Wladimir Watine
- 56 PhiliGraph**  
Jules Dubost, Yann Valeani, Igor Polouchine
- 62 Open Ze Bouate**  
Captain Wonder Cape
- 64 Open Ze Bouate**  
Mint Cooperation
- 66 Jeu de Démo**  
Kikafé
- 69 Open Ze Bouate**  
Lanterns Dice
- 70 Open Ze Bouate**  
Encore ! Kids
- 72 PhiliQuiz**  
Quiz de culture ludique
- 76 Open Ze Bouate**  
Galico
- 77 Open Ze Bouate**  
Cookie Addict
- 78 Open Ze Bouate**  
Dinner in Paris
- 80 Paroles de joueurs**  
Pièce perdue ? Pièce retrouvée !
- 82 L'oeil de Martin**  
Une BD de Martin Vidberg



En ce mois de fêtes et de retrouvailles familiales et amicales, nous avons souhaité mettre en avant une mécanique de jeux intergénérationnelle, autant appréciée par les petits que les grands : les jeux d'adresse. Et lorsque l'on pense jeux d'adresse, on pense grands jeux en bois. Nous avons donc fait un petit tour chez Ferti, qui possède dans son catalogue quelques grands classiques des jeux d'adresse, comme le Passe-Trappe et le Crokinole. Nous avons également échangé avec Patrick Piriou, l'auteur du billard finlandais, jeu qui reprend les bases du Mölkky. Et quel plaisir de découvrir l'univers de Ghost Adventure, un OLN (Objet Ludique Non Identifié), dans lequel vous aiderez une souris montée sur sa toupie et qui parcourt le monde pour le sauver du monstre cauchemar. Nous avons aussi eu la chance de discuter avec Xavier Mérand, co-fondateur d'Accessjeux, une ludothèque qui adapte des jeux de société pour permettre aux déficients visuels d'y jouer. Ainsi voyants et déficients visuels peuvent jouer ensemble. Nous tenons une nouvelle fois à remercier nos partenaires sans qui ce magazine ne pourrait exister.

Nous vous souhaitons de bonnes fêtes de fin d'année ! 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 / Recteur**  
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 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 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.



### #3 Aeon's End : Guerre Éternelle

Les joueurs luttent pour défendre Gravehold contre les Sans-Noms et leurs hordes en utilisant des capacités uniques, des sorts puissants et une toute nouvelle distribution de personnages dynamique. Doté d'un certain nombre de mécanismes innovants, dont un système d'ordre de tour variable qui simule le chaos d'une attaque et des règles de gestion du jeu de cartes qui nécessitent une planification minutieuse, Guerre Éternelle peut être joué seul ou combiné avec d'autres contenus d'Aeon's End pour une expérience de jeu sans pareille.

### #4 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.



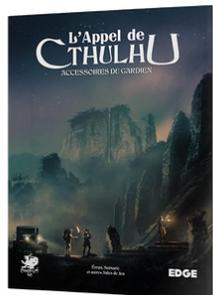


## #5 Splendor Marvel

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 Gant de l'Infini !

## #6 L'Appel de Cthulhu

Le supplément Accessoires du Gardien est une aide de jeu essentielle pour tous les meneurs de L'Appel de Cthulhu. Vous y trouverez un écran cartonné en trois volets d'environ 90 cm de long ainsi qu'un livret contenant 2 scénarios.



## #7 7 Wonders Duel



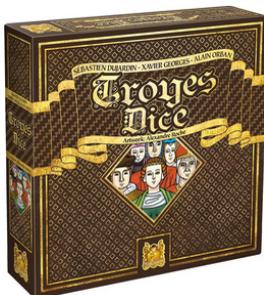
7 Wonders Duel est l'adaptation 2 joueurs de 7 Wonders. Les joueurs acquièrent des cartes au cours de trois âges, ces dernières fournissent des ressources ou font progresser leur développement militaire ou scientifique afin de développer leur civilisation ou bâtir des merveilles.

## #8 Unlock ! Star Wars Escape Game

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.



## #9 Troyes Dice



Troyes Dice est un jeu de Roll & Write dans lequel vous incarnez une riche famille de Champagne. À vous de saisir les meilleures opportunités offertes par les dés pour laisser votre empreinte dans l'histoire de la ville !

## #10 Time Stories Revolution

Une Nuit d'Été est un scénario et un jeu complet du second cycle, le Cycle Bleu, de Time Stories Revolution. Les agents explorent une trame parallèle alternative. La réalité y devient donc un concept fluctuant, et les joueurs devront démêler le vrai du faux dans cette aventure construite comme un grand jeu de miroirs.





<b>Auteur</b>	Jarvin
<b>Illustrateur</b>	Ju
<b>Éditeur</b>	Makaka Editions
<b>Thème</b>	Médiéval, Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Exploration
<b>Age</b>	3 +
<b>Durée</b>	15 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 2

**Chatons et Dragons** est une BD dont vous êtes le héros, de la gamme de livre jeunesse "La BD dont tu es le petit héros", adaptée aux enfants à partir de 3 ans. Le royaume des chats est en danger. Le terrible dragon terrorise la population et détruit les villages. Le prince Mo est un chaton courageux. Il décide de partir seul pour affronter le dragon, malgré l'interdiction de son père, le roi. Heureusement pour le petit prince, il va pouvoir compter sur un super allié pour l'aider au cours de cette quête pleine de dangers : toi, petit lecteur !

**Idée du jeu**

Ce jeu est un mélange de BD et de Jeu de Rôle où le lecteur va créer sa propre aventure en choisissant ses actions et ses chemins. Ainsi, il va parcourir le livre de façon non-linéaire en se reportant aux symboles colorés et numérotés présents dans les cases.

Au cours de son aventure, le joueur devra faire preuve d'observation afin de trouver de la nourriture, et des passages secrets, résoudre des énigmes et combattre des ennemis. Le joueur pourra également parler à des personnages qui lui donneront des indices pour progresser dans son aventure. Pour chaque épreuve, un symbole spécifique est indiqué sur la case.

**Pour aller plus loin**

Il existe un mode Grands Aventuriers qui permettra au joueur de gagner des points de victoire. Pour cela le joueur devra développer son cercle d'amis et compter les coccinelles présentes dans différentes cases de la BD.



# PATATRAP QUEST

Les monstres ne sont plus  
tapis sous les lits !

Ils hantent des donjons !

« Alors, aventuriers, on a la chair de poule ?  
Vous ne nous atTRAPerez jamais, froussards ! »

Aventurez-vous au sommet de la Tour aux 1000 miroirs  
du château de Patatrap pour leur botter les fesses !

Un **dungeon crawler compétitif** où les enfants  
peuvent **terrasser un énorme monstre...** et  
battre leurs **parents** !

Un jeu chevaleresque de  
Marie et Wilfried Fort  
Enluminé par  
Michel Verdu

5  
aventures  
infiniment  
rejouables !



SPACE  
Cow

www.spacecow.fr  
Facebook, Twitter, Instagram icons



<b>Autrices</b>	L. Bos, A. Dreier-Brückner
<b>Illustratrice</b>	Irina Pechenkina
<b>Éditeur</b>	Lifestyle Boardgames
<b>Thème</b>	Chaussettes, Monstres
<b>Mécanisme</b>	Placement, Mémoire
<b>Âge</b>	6 +
<b>Durée</b>	15 - 20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



Dans **La Chasse aux chaussettes**, les joueurs incarnent des elfes qui cherchent à réunir trois paires de chaussettes en évitant les chaussettovores. Chaque partie permet d'explorer un peu mieux la maison et ses secrets, qui pourraient bien enrichir la suivante...

### Comment jouer ?

Au début de son tour, un joueur lance le dé Couleur et fait progresser le monstre de la couleur indiquée d'1 à 3 cases, en faisant rouler le dé Monstre qu'il recouvre.



Puis il soulève le monstre et regarde la face du dé. S'il s'agit d'un œil ouvert, il peut au choix :

- consulter secrètement une tuile adjacente au monstre.
- prendre une chaussette seule à un joueur adjacent au monstre et la poser dans son antre.
- rejouer avec le monstre.

Le joueur déplace alors son pion de 0 à 3 cases, y compris en diagonale. Il peut alors :

- prendre 1 chaussette dans un antre de monstre adjacent.
- révéler publiquement la tuile sur laquelle il est arrivé. Si elle n'est pas de la couleur du joueur, il la replace face cachée. Sinon, il regarde s'il possède toujours le jeton représentant le même motif, et le cas échéant, pioche 2 chaussettes dans le sac.

### Comment finit la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur a réuni 3 paires de chaussettes sur les pieds, bras et oreilles de son elfe.

### Pour aller plus loin

Une fois la partie gagnée, le vainqueur prend trois autocollants correspondant aux trois paires de chaussettes réunies et les colle sur la piste au fond de la boîte. Si l'autocollant est ainsi placé devant une porte, celle-ci s'ouvre... et donne accès à un compartiment recelant bien des surprises.

On trouvera ainsi progressivement de nombreuses nouvelles règles à coller dans le livret « Changer le jeu » ainsi que de nombreux éléments venant varier et pimenter les parties tout en inspirant la sensation d'une progression !

S.W.



<b>Auteur</b>	Grégory Germain
<b>Illustrateur</b>	Cyril Bouquet
<b>Éditeur</b>	Oka Luda
<b>Thème</b>	Magie, Potion
<b>Mécanisme</b>	Mémoire
<b>Age</b>	7 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Chaudron Party**, les joueurs incarnent des apprentis sorciers fouillant la forêt en quête d'ingrédients pour concocter leurs potions. Il ne s'agira pas de se montrer trop gourmands s'ils ne veulent pas risquer de perdre toute leur récolte, mais se souvenir des découvertes des rivaux pourrait s'avérer très utile pour rassembler beaucoup d'ingrédients très vite...

### Comment jouer ?

Au début de la partie, les 36 cartes Forêt sont disposées face cachée en carré de 6 forêts par 6. À proximité, 4 des 18 cartes Potion sont dévoilées.

Un joueur retourne une à une des cartes Forêt, en s'arrêtant quand il le souhaite. S'il retourne deux cartes Ingrédient identiques, il peut en effet en récupérer une, s'il en retourne trois, il peut en récupérer 2, et ainsi de suite. Il peut ainsi obtenir des ingrédients différents en trouvant les paires de plusieurs ingrédients au cours de sa fouille, d'autant que 6 cartes Mandragore remplacent n'importe quel ingrédient. Il y a cinq ingrédients différents dans la forêt, tous présents en six exemplaires, mandragore comprise. S'il dévoile cependant un troisième

ingrédient différent, il perd toute sa récolte et c'est au joueur suivant de jouer. Pire, s'il dévoile deux cartes Cul-de-sac, il défausse définitivement l'une des deux (ce qui facilitera le tour de ses adversaires) en plus de perdre sa récolte et son tour. Une variante propose même de lui faire perdre en ce cas un ingrédient déjà obtenu lors d'une collecte précédente...

S'il est parvenu à mettre fin à sa récolte à temps, le joueur peut concocter l'une des potions face visible dont il aurait rassemblé les ingrédients. Il prend alors la carte Potion devant lui et en dévoile une autre.

Puis les cartes dévoilées sont retournées face cachée et c'est au joueur suivant de partir en quête d'ingrédients.

### Comment finit la partie ?

Les potions valent entre 1 et 4 points, selon la quantité d'ingrédients à rassembler pour les concocter. La partie s'achève dès qu'un joueur totalise 7, 8 ou 9 points (à 4, 3 ou 2 joueurs) et que le tour de table est fini. Celui qui en possède le plus est déclaré Grand Sorcier de la fête.

S.W.





<b>Auteurs</b>	É. Clément, T. Rivière
<b>Illustrateur</b>	Jonathan Aucomte
<b>Éditeur</b>	Gigamic
<b>Thème</b>	Animaux
<b>Mécanisme</b>	Coopératif, Mémoire
<b>Âge</b>	5 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**La Maison des Souris** est un jeu d'observation et de mémoire coopératif. Une petite famille d'espiègles souris s'est installée dans votre grenier. Depuis, vos affaires disparaissent. Où est passée votre bague adorée ? Et votre clef ? Il n'y a pas de doute, cela ne peut être que ces petites coquines ! Mais à quoi peut bien leur servir votre bouton ? Ce petit jeu a assez duré. Il est temps de récupérer tous vos objets.

### Mise en place

Les joueurs installent la maison, positionnent la lampe sur le toit et prennent un plateau Questions.



### Comment jouer ?

Une partie se joue en quatre manches. Au début de la manche, les joueurs font glisser les disques Objet dans le trou de la Maison avant de la remuer afin d'y répartir les Objets. Un joueur allume ensuite la lampe qui illumine les pièces de la Maison. Tous les joueurs ont trente secondes pour observer l'intérieur de la Maison et retrouver les Objets dans les différentes pièces : salle de bain, cuisine, salon et chambre. Une fois la lampe éteinte, les joueurs placent les jetons Question sur le plateau Questions. Puis les joueurs discutent afin de répondre à chaque question en plaçant un jeton Réponse au niveau de chaque Question. Lorsque les joueurs ont répondu à toutes les questions, ils soulèvent le toit de la maison et vérifient leurs réponses. Pour chaque bonne réponse, ils avancent le pion Panier d'une case sur la piste de score.

À la fin de la manche, tous les pions sont retirés et le pion Souris avance d'une case. Puis les joueurs jouent une nouvelle manche.

### Comment se termine la partie ?

La partie se termine à la fin de la quatrième manche, quand les Souris atteignent la piste de score. Les joueurs comparent leur score (avancement du pion Panier sur la piste) avec le tableau de score : 12 points ou plus et la partie est gagnée !

### Pour aller plus loin

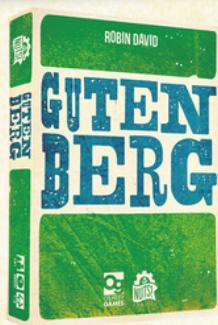
Il existe quatre niveaux de difficulté : Facile, Intermédiaire, Difficile et Très difficile.

Pour les joueurs les plus jeunes, il est possible de placer les jetons Question sur le plateau avant le début de chaque manche.

# À la conquête des catacombes



À La Conquête des Catacombes combine un jeu de cartes avec un jeu de dextérité facile à apprendre et agréable à jouer. Les joueurs utilisent leurs cartes et envoient des disques représentant leurs héros vers ceux de son adversaire pour les éliminer.



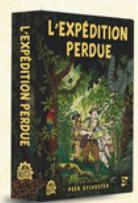
# GUTENBERG



Jouable seul et jusqu'à six joueurs, Gutenberg offre un défi qui plaira aux joueurs et aux amateurs de lettres. Créez les mots les plus impressionnants pour gagner le premier choix de lettres à ajouter à votre collection. Au bout de quatre tours, utilisez toutes vos lettres stockées et remportez la victoire !



[nutspublishingFR](http://nutspublishingFR.com)  
[www.nutspublishing.com](http://www.nutspublishing.com)



# Phili Bulle



Discussion avec  
Xavier Mérand

**ACCESSIJEUX**  
se jouer des différences

**PHILIMAG : Bonjour Xavier, vous êtes co-fondateur d'AccessijeuX. Pouvez-vous nous parler de cette association, de ses objectifs et des autres co-fondateurs ?**

Bonjour le PhiliMag ! J'ai fondé cette association en 2015 avec Guy et Jérôme, deux amis d'enfance. Moi je suis le bigleux de la bande ! Je suis atteint d'une pathologie qui me fait perdre la vue progressivement... Eux voient bien. Au début des années 2000 nous avons tous découvert les jeux de société modernes et avons commencé à organiser chez nous des soirées jeux. Sur de nombreux jeux, j'étais obligé de noter des choses sur les cartes avec un gros marqueur pour pouvoir y jouer. Ça faisait plutôt mal au cœur de « saccager » les jeux tout juste achetés pour les rendre accessibles ! Alors en 2015, on a décidé de créer ensemble une association qui chercherait des solutions propres et pérennes pour rendre les jeux accessibles aux déficients visuels en faisant en sorte que les jeux adaptés restent agréables pour les « bien-voyants ». L'idée c'est vraiment de faire en sorte que des personnes handicapées ou non puissent jouer ensemble avec plaisir et en parfaite autonomie aux mêmes jeux.

**PHILIMAG : Quelles sont les actions que vous menez auprès des éditeurs ? Comment les sensibilisez-vous aux problématiques spécifiques des malvoyants ?**

Ça fait maintenant 6 ans que nous participons aux principaux festivals ludiques français. Nous croisons donc fréquemment les éditeurs. Certains ont été parrain ou marraine de l'asso (Benoit Forget de Purple Brain, Mathilde Spriet de Gigamic) ou encore membre de notre Conseil d'Administration (Matthieu d'Epenoux de Cocktail Games). Les impliquer de cette manière dans notre projet, c'est un moyen pour nous de sensibiliser la profession à ce qui pourrait être entrepris dès la fabrication des jeux pour les rendre plus accessibles à tous. Nous travaillons d'ailleurs en ce moment avec l'UEJ (Union des Éditeurs de Jeux) afin d'établir un guide des bonnes pratiques à destination des éditeurs. Tout ne peut pas être rendu accessible facilement à un non-voyant. Ça peut coûter cher par exemple d'ajouter du relief sur un jeu. Mais pour les malvoyants, il y a parfois de toutes petites choses relevant du graphisme qui pourraient être modifiées pour rendre les jeux plus accessibles aux malvoyants.



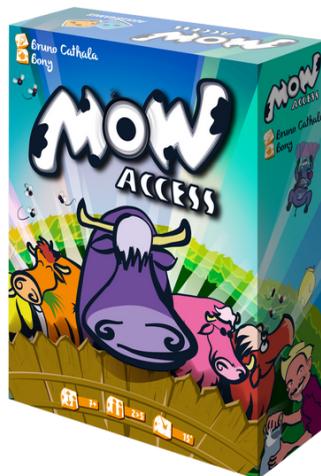
**PHILIMAG : Votre ludothèque comporte déjà de nombreux jeux que vous avez adaptés pour les rendre jouables par tous. Quels sont les ajouts ou modifications qui sont généralement faits pour rendre un jeu jouable pour tous et comment les mettez-vous en œuvre ?**

Nous avons à ce jour adapté environ 350 jeux. Notre outil principal est une gamme de stickers transparente proposant des pictogrammes simples en relief. Nous ne nous appuyons que peu sur le braille car il y a seulement 10000 personnes en France sachant le lire sur 1,7 millions de malvoyants profonds. Avec ces formes géométriques, nous donnons les informations présentes sur les cartes : chiffres, couleurs, effets... Selon le jeu, un pictogramme « cœur » peut par exemple représenter la couleur rouge, un personnage ou une action sympathique. À l'inverse, le sticker « X » peut évoquer le noir ou un stop, ou un combat... Ces stickers sont vraiment très discrets. Nous adaptons aussi certaines informations avec des QR-Codes qui sont lus dans l'appli pour smartphones « AccessiJeux » : les longs textes par exemple. L'appli propose également, via une synthèse vocale, les lancers de dés jusqu'au dé 100, les feuilles de score, et les règles des jeux. La V2 de l'appli arrive d'ailleurs très bientôt !



**PHILIMAG : Toutilix Access est le premier jeu que vous avez édité en partenariat avec un éditeur. Pouvez-vous nous parler de cette collaboration ? Envisagez-vous d'éditer d'autres jeux ?**

Pour notre première expérience en tant qu'éditeur, travailler avec l'auteure/éditrice de Toutilix a parfois été un peu compliqué ! Mais le jeu correspondait vraiment à ce dont nous avons besoin pour nos bénéficiaires seniors. C'est un jeu de lettres 100 % accessible aux déficients visuels. Grandes cartes très contrastées, relief, braille, règles sur CD audio : c'est un peu la Rolls Royce du jeu accessible ! Nous travaillons maintenant en accord avec Hurrican Games pour rééditer en version accessible le jeu MOW de Bruno Cathala qui s'appellera donc MOW Access et sortira au printemps prochain. Il ressemblera à Toutilix Access dans la façon dont il est adapté mais disposera en plus d'une règle du jeu en langue des signes car nous souhaitons peu à peu nous ouvrir à d'autres profils de joueurs en situation de handicap. Nous planchons aussi sur les deux prochains jeux que nous allons co-éditer : un célèbre jeu de questions et un must du jeu abstrait. On en dira plus très bientôt !





<b>Auteur</b>	Mathieu Bossu
<b>Illustrateur</b>	Simon Douchy
<b>Éditeur</b>	Blue Orange
<b>Thème</b>	Animaux
<b>Mécanisme</b>	Placement, Combinaison
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	10 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 6

Dans **Animix Park**, les joueurs ne marquent de points qu'en possédant la majorité de cartes d'une espèce animale, mais ces animaux ne valent de points qu'en étant bien représentés et bien disposés dans une grille ouverte à tous...

### Comment jouer ?

Au début de la partie, on choisit autant d'espèces animales que de joueurs plus une parmi les 8 disponibles. Parmi les 10 cartes de chacune de ces espèces, certaines sont aléatoirement distribuées aux joueurs et les autres disposées face visible dans une grille.

Dans le sens horaire, chaque joueur réalise une action sur les deux possibles :

- poser un animal de sa main face cachée devant lui.
- prendre un animal de l'aire de jeu et le poser face cachée devant soi. La carte est alors remplacée par une autre carte de sa main, face visible, et recouverte par un jeton Montagne. Un animal recouvert par une montagne ne pourra plus être récupéré par d'autres joueurs, sa position dans l'aire de jeu est garantie.

### Comment finit la partie ?

La partie s'achève après 5 ou 6 tours de table, quand plus personne n'a de cartes en main. Les joueurs dévoilent alors leur pile personnelle. Seul le joueur disposant d'une majorité stricte d'animaux d'une espèce pourra en marquer les points, tandis que deux joueurs à égalité devront se les partager. Or les points de chaque animal sont marqués différemment :

- les singes octroient 2 points par cartes Singes dans la colonne en contenant le plus.
- les lions rapportent 11 points moins le nombre de lions dans la grille, à condition qu'il y en ait au moins 1.
- on gagne 2 points par loup présent en bordure de l'aire de jeu.
- le caméléon adjacent au plus d'espèces différentes vaut 2 points par espèce...

Quand on a calculé le score de chaque espèce, le joueur possédant le plus de points remporte la partie.



# MYSTERIUM PARK

**RAPIDE. SIMPLE. UNIQUE.**

OUVERTURE LE 23 OCTOBRE

Libellud





<b>Auteur</b>	Peter Rustemeyer
<b>Illustrateur</b>	Dominik Mayer
<b>Éditeur</b>	Z-Man Games
<b>Thème</b>	Préhistoire
<b>Mécanisme</b>	Coopératif
<b>Age</b>	10 +
<b>Durée</b>	45 - 60 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Paleo** est un jeu d'aventure coopératif qui se déroule à l'âge de pierre, un jeu dans lequel les joueurs essaient de garder en vie les êtres humains dont ils ont la charge tout en accomplissant des missions. Parfois, il vous faut une fourrure, parfois une tente, mais ce sont toutes des quêtes mineures par rapport à votre objectif à long terme : peindre un mammoth laineux sur le mur afin que les humains sachent, des milliers d'années plus tard, que vous avez existé.

### Mise en place

Selon la difficulté sélectionnée, les joueurs choisissent les modules des cartes avec lesquels ils souhaitent jouer et se les répartissent équitablement. Au début de la partie, les joueurs possèdent chacun un paquet de cartes qui représente les actions qu'ils pourront faire lors de leurs phases Jours ainsi que 2 cartes personnages qui offrent des compétences.

### Comment jouer ?

La partie se déroule en une succession de manches composées d'une phase jour et d'une phase nuit. Pendant la phase Jour, les joueurs choisissent une carte parmi les trois premières cartes du dessus de leur paquet. Chaque carte a un dos identifiable qui donne un indice sur ce que contient le verso de la carte. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, ils la retournent. Par exemple, s'il y a une Forêt au recto de la carte choisie, il y a de grandes chances que le verso de la carte indique des actions en lien avec la forêt : récupérer du bois ou chasser un animal. Parfois, seront révélés des Ours ou encore des Mammouths que vous devrez chasser à plusieurs. Mais il y a d'autres actions, notamment celles permettant de peindre des morceaux de fresques, où il sera nécessaires de s'entraider en mettant en commun les compétences et les outils de l'ensemble des groupes. Mais attention aux cartes Danger qui, la plupart du temps, feront subir des blessures aux personnages ! Face à elles, les joueurs ne pourront compter que sur eux-mêmes. La phase jour continue jusqu'à ce que tous les joueurs s'endorment, ce qui est le cas quand ils n'ont plus de cartes dans leur paquet. Une fois la phase jour terminée, les joueurs passent à la phase nuit. Pour cela, ils doivent nourrir chacun de leurs personnages et résoudre des missions. Un crâne est posé sur le plateau nuit pour chaque personnage qui n'est pas nourri et pour chaque mission non-résolue.

### Comment se termine la partie ?

La partie se termine lorsque les 5 morceaux de fresque sont réunis, les joueurs ont alors gagné la partie. Mais si 5 crânes sont placés sur le plateau nuit, les joueurs ont perdu la partie.





<b>Auteurs</b>	S. Phillips, S. J. Macdonald
<b>Illustrateur</b>	Mihajlo Dimitrievski
<b>Éditeur</b>	Garphill Games / Pixie Games
<b>Thème</b>	Médiéval
<b>Mécanisme</b>	Deckbuilding, Placement
<b>Age</b>	14 +
<b>Durée</b>	60 - 90 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

**Vicomtes du Royaume de l'Ouest** est un jeu de cartes et de déplacement où il faudra gérer ses villageois et se développer à travers le Royaume, notamment en payant des dettes et en acquérant des actes de propriété.

### Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur dans le sens antihoraire récupère une carte Joueur afin de déterminer l'emplacement de son Vicomte sur le plateau central, ses ressources, ainsi que les éventuelles cartes à ajouter à la carte Villageois Héros associée et à sa pile Villageois initiale.

Le tour d'un joueur se compose de six phases :

1. Il décale les cartes Villageois devant lui vers la droite, défausse la plus à droite et en pose une nouvelle à gauche, en appliquant les effets de sortie et immédiats.
2. la nouvelle carte Villageois détermine le nombre d'emplacements dont le Vicomte se déplace sur le plateau principal.
3. le joueur réalise une seule action parmi le commerce, la construction d'un bâtiment, la transcription d'un manuscrit ou le placement d'ouvriers sur le château tridimensionnel du plateau.

4. il peut payer la carte Villageois près de son Vicomte et la placer dans sa défausse.
5. si son marqueur Vertu et son marqueur Corruption se trouvent sur la même case, il reçoit les éléments imprimés au-dessus, les autres joueurs reçoivent les éléments au dessous et les marqueurs regagnent l'extrémité de la piste.
6. il pioche des cartes jusqu'à atteindre la limite de sa main.

### Comment finit la partie ?

La partie s'achève quand la carte Prospérité ou Pauvreté est révélée parce que les joueurs auraient récupéré toutes les cartes Dette et/ou Acte de propriété. Ils additionnent alors les points de l'ensemble de leurs sources et celui qui en possède le plus remporte la partie.

### Pour aller plus loin

Le jeu propose un mode solo où l'on affronte une intelligence artificielle.

Architectes, Paladins et Vicomtes du Royaume de l'Ouest peuvent être joués ensemble en campagne (ou séparément en coopération) avec la Saga des Tomes du Royaume de l'Ouest.

S.W.





# OPEN BOUATE

## Les Pionniers

<b>Auteurs</b>	M. Dunstan, C. Marling
<b>Illustrateur</b>	Sergé Marcet
<b>Éditeur</b>	TMG / Sylex
<b>Thème</b>	Western
<b>Mécanisme</b>	Draft, Gestion
<b>Age</b>	14 +
<b>Durée</b>	45 - 75 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Les Pionniers**, les joueurs incarnent des pionniers menant une expédition dans le Grand Ouest. Il leur faudra recruter les meilleurs colons et réunir le meilleur équipement pour affronter les désastres, trouver de l'or et aider les villages sur leur chemin.

### Comment jouer ?

Au début d'une journée (tour), le premier joueur pioche au hasard 1 dé plus 1 dé par joueur et les lance. Il prend ensuite un dé et active les colons ou l'équipement portant la même icône. Il peut ensuite dépenser 3 dollars pour changer la face du dé.

Le joueur réalise ensuite l'une de ces trois actions, qui dépendent toutes de la face du dé :

- Gain de dollars.
- Recrutement d'un colon. S'il possède un effet immédiat, on l'applique. Les colons sont sinon dotés d'un effet à activer ou d'un effet permanent.
- Pioche aléatoire d'or, gain de bois, de remède, de bétail ou de l'un des 12 équipements, chacun octroyant un avantage unique. Il faudra acheter des petits ou grands chariots afin d'entreposer ce que l'on aura ainsi récupéré.

Le joueur suivant choisit et applique ensuite son dé. Quand chacun a joué, on avance le marqueur Désastre de la couleur du dé restant d'une case, ou tous les marqueurs si le dé est noir. L'arrivée d'un marqueur au terme de sa piste provoque un désastre : orage (il faut payer 1 bois par chariot ou y poser un marqueur Dégât), pillage (la moitié des dollars sont perdus), famine (il faut payer 1 dollar par bétail ou le perdre) ou maladie (il faut payer 1 remède par colon ou le perdre). Puis le marqueur retourne au début de sa piste.

On transmet alors le jeton Premier joueur au suivant dans le sens horaire et une nouvelle journée commence.

Quand le sac de dés est vide, après cinq journées, la semaine se termine : on résout l'effet de la carte de fin de semaine, chaque joueur gagne 1 PV par bétail et on visite un village aux besoins duquel on peut répondre afin de mériter leurs faveurs.

### Comment finit la partie ?

La partie s'achève à la fin de la quatrième semaine, après la visite au village. Les joueurs gagnent des points de victoire grâce aux jetons Or, aux faveurs et aux colons, puis en perdent 2 par marqueur Dégât, et celui qui en possède le plus remporte la partie. S.W.



LE JEU DE DÉS FRÉNÉTIQUE !

# NARUTO NINJA ARENA



2-4



10+



15  
min.



© 2002 MASASHI KISHIMOTO

**INCARNEZ LES PERSONNAGES DE NARUTO,  
AFFRONTÉZ VOS ADVERSAIRES ET LANCEZ VOS DÉS  
AU PLUS VITE POUR ACTIVER VOS TECHNIQUES  
ET REMPORTER LA VICTOIRE !**

DISPONIBLE EN BOUTIQUE  
ET SUR [WWW.DONTPANICGAMES.COM](http://WWW.DONTPANICGAMES.COM)



**k**  
Kaedama



# jargon ludique

## Qu'est-ce donc que... l'Eurogame?

L'Eurogame n'est pas une mécanique de jeu, mais bien un genre, une typologie de jeux, qui ne possède pas de définition claire et précise. On considère que l'Eurogame est apparu dans les années 60, avec *Acquire*, un jeu de gestion et d'économie sortie en 1964. Mais quand on parle d'Eurogame, on pense plutôt à des classiques des années 2000 comme *Caylus*, *Puerto Rico* ou *Haute Tension*, qui auront plus marqué les esprits. Parfois appelé *Kubendois* ou jeu à l'allemande, l'Eurogame propose des jeux équilibrés, qui laissent peu de place à la chance. Tout peut être calculé ou optimisé, il y a une véritable courbe d'apprentissage. Plus on joue, plus on est balèze. C'est très souvent une course au « scoring », c'est-à-dire être celui qui accumule le plus de points de victoire, afin d'obtenir le meilleur « score ». Pour que la mécanique soit bien huilée, l'Eurogame fait

souvent l'impasse sur la thématique. Elle servira à expliquer quelques pouvoirs, mais l'histoire du jeu vient au second plan. De plus, pour limiter le *Kingmaking*, c'est-à-dire, avantager un joueur plutôt qu'un autre, les conflits directs sont très rares. Pas de combat, pas d'élimination de joueur, pas de destruction de tout ce qu'on a entrepris, vous n'êtes sanctionné que par vos propres choix. Plus anecdotique, l'Eurogame privilégie les pions et marqueurs en bois, plutôt qu'en plastique. C'est d'ailleurs de là qu'est né le terme « *Kubendois* ». Souvent considérées comme des petits casse-tête à optimisation, les mécaniques les plus utilisées dans l'Eurogame sont : le placement de tuiles comme dans *Carcassonne*, la collection comme dans *Pandemic*, la gestion de territoire comme dans *Terraforming Mars*, ou encore la pose d'ouvriers comme dans *Viticulture*.

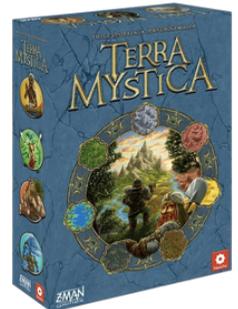


### Carcassonne

D'une durée comprise entre 30 et 60 minutes, *Carcassonne* s'appuie sur la mécanique de pose des dominos. Une partie se déroule autour d'un plateau sur lequel chaque joueur pose des tuiles représentant par exemple des villages, des églises, des routes ou des champs. Construisez un paysage et placez vos pions en suivant votre stratégie. Vous obtiendrez des points en fonction de la longueur des routes, de la grandeur des bourgs ou des champs que vous contrôlerez. Lorsque toutes les tuiles ont été jouées, le jeu est terminé. Le paysage ainsi constitué reste figé et le décompte des points peut s'effectuer. Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie.

### Terra Mystica

Au pays de *Terra Mystica* vivent 14 peuples différents sur 7 paysages. Chaque groupe étant lié à son environnement, ils devront, pour se développer, transformer les terres aux alentours. Au cours de la partie vous allez chercher à étendre vos terres et construire des habitations. Toutefois, vous gagnez en pouvoir lorsqu'un adversaire construit ou améliore les bâtiments adjacents à votre territoire. Ainsi vous devez chercher un équilibre entre côtoyer vos adversaires et accroître suffisamment votre territoire. Par ailleurs vous devrez développer l'un des quatre cultes de *Terra Mystica* (feu, eau, terre ou air) afin de progresser dans la partie. Chaque civilisation dispose de pouvoirs qui lui sont propres.





# Archives Ludiques

## L'avis des Philiboyz :

« Le JEU qui m'a fait découvrir le jeu de société dit "moderne". Du placement, des échanges, des règles simples, de la tactique. Un indémodable ! Si je lui mets pas un 5/5 c'est qu'on peut facilement avoir partie perdue au bout de 20 minutes. Un point négatif mais qui prouve que le jeu nécessite un minimum de concentration. » David

## L'avis des Philiboyz :

« Catane est l'un des premiers jeux qui m'a fait découvrir les jeux allemands alors que nous étions dans une période Jeu de rôle et gros jeux américains. Ce fut une sacrée claque. Un peu de tout dans ce jeu : négociation, échange, développement, un terrain modulaire, tout ça en fait un jeu très complet et parfait pour initier. Certain vous diront que c'est un jeu mené par le hasard, et là je dis non. De bons joueurs de Catane sont capables de vous battre facilement et régulièrement. Regardez les pourcentages de victoire des meilleurs joueurs sur Brettspielwelt et vous comprendrez que le hasard se gère ! » Étienne

## Partez à la conquête de l'île de Catane !

Créé par Klaus Teuber et édité par Kosmos en 1995 ce jeu, qui a fait connaître les jeux dit à l'allemande ou Eurogames, a reçu le Spiel des Jahres en 1995. **Les Colons de Catane** est un jeu de placement, de développement et de négociation, où les joueurs incarnent des Colons qui tentent de prendre le contrôle d'un maximum de territoires d'une île encore inexplorée.

## Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, les joueurs installent les hexagones qui représentent différentes ressources et des numéros. Une fois l'île construite, chaque joueur place aux intersections des hexagones deux routes et deux colonies. Puis chaque tour se joue en trois phases :

- Récolte des matières premières : le joueur actif lance deux dés. Tous les joueurs ayant des colonies adjacentes au territoire indiqué par les dés récupèrent la ressource correspondante.
- Commerce : le joueur propose ensuite des cartes matières premières à l'échange. Les autres joueurs peuvent ainsi commercer avec le joueur actif.
- Construction : enfin le joueur peut construire des routes, des colonies, des villes ou encore acheter

des cartes développement en fonction de ses matières premières. Ce qui lui permettra de cumuler les points de victoire. Le premier joueur à atteindre 10 points de victoire est déclaré vainqueur.

## Découvrez la gamme des Colons de Catane

Les Colons de Catane a été traduit en 40 langues et a été vendu à plus de 30 millions d'exemplaires à travers le monde. Depuis sa création, plus de 90 jeux, extensions, variantes, scénarios et standalones ont été créés, dont le jeu de cartes pour 2 joueurs et Catan Junior, jouable à partir de 6 ans. Dernier en date, Catan : Les 25 Ans Jubilee, vient d'être édité à l'occasion des 25 ans du jeu, vous y trouverez le jeu de base ainsi que l'extension Marins de Catane et deux scénarios.

Depuis 1999, une quarantaine de versions numériques ont été créées dont une application pour smartphone, une version jouable sur Steam, une jouable sur Nintendo Switch et une en Réalité Virtuelle.

Pour les amoureux des Escape Room, il existe une salle à Francfort consacrée à Catan. Et si vous souhaitez en apprendre plus sur le game design, le livre de Klaus Teuber Mon voyage à Catan est certainement fait pour vous.

# L'avis des Philiboyz

## Terraforming Mars

<b>Auteur</b>	Jacob Fryxelius
<b>Illustrateur</b>	Isaac Fryxelius
<b>Éditeur</b>	Intrafin
<b>Mécanisme</b>	Draft, Combinaison
<b>Age</b>	12 +
<b>Durée</b>	120 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5



De puissantes corporations travaillent pour rendre la Planète Rouge habitable. Les océans, la température et l'oxygène sont les trois axes de développement principaux. Mais pour triompher, il faudra aussi construire des infrastructures pour les générations futures.



Totalement addictif. Ce jeu se renouvelle constamment. Les cartes se combinent entre elles et le plateau de jeu rend concret toutes les actions qu'entreprennent les joueurs. C'est un jeu de gestion et une histoire qu'on se raconte en imaginant le futur. Cela pourrait être un univers de jeu de rôle ou une prospective universitaire. Excellent !

Marie-Laure



Super jeu! Que ce soit en solo ou à cinq, à chaque fois c'est différent ! Même si je ne gagne pas souvent, c'est toujours un plaisir d'y jouer, et il me faut au moins une partie par semaine.

Pierre-Emmanuel



Mars, planète de tous les fantasmes de la science-fiction depuis des années... Et si on se rapprochait de plus en plus de la science que de la fiction ? Dans Terraforming Mars, chaque joueur incarne une mégacorp. L'objectif du jeu va être de terraformer la planète rouge de façon à la rendre habitable : atmosphère respirable, température supportable, cycle de l'eau fonctionnel. Bien sûr, nous ne sommes pas dans les œuvres de charité, et si chaque mégacorp aide au bien commun, c'est dans un intérêt tout personnel. Le jeu est un card-driven, avec une grosse notion de gestion de main et de ressources. Chaque tour, les joueurs drafteront (variante dans les règles, mais indispensable selon moi) des cartes, avant de choisir lesquelles prendre en main. Attention, cette décision n'est pas anodine, car chaque carte que vous voudrez prendre en main devra être achetée, donc il faudra être attentif à ne pas avoir les yeux plus gros que le porte-monnaie. Il est rare de voir un gros jeu de gestion aussi bien imbriqué avec son thème. Que ça soit les illustrations des cartes, les notions scientifiques abordées, voire les références plus ou moins évidentes, on imagine sans mal la portée de nos actions. Cette finesse dans le gameplay couplée à la parfaite intégration du thème en fait l'un des jeux incontournables de l'année 2017.

Paul

# L'avis des Philiboyz

## Terraforming Mars



Une expérience à creuser. Comme vous pouvez le lire dans les autres commentaires, le jeu est costaud, deux bonnes heures et même plutôt trois quand on découvre les cartes (à ajouter aux explications des règles la première fois). Pour moi, c'est un jeu qui se fait apprécier en y jouant. Je m'explique : la première partie peut sembler longue et décousue. Mais, plus on y retourne, plus on découvre l'ensemble des schémas de progression, les combinaisons efficaces, la rentabilité relative au moment de la partie pour telle ou telle carte, l'optimisation possible de telle ou telle corporation... Cela finit par devenir méchamment addictif, et vu la durée de jeu, l'impact sur votre vie risque d'être conséquent. Je vous aurais prévenu ! Notons qu'il est possible de faire une première partie avec une jeune corporation (pas de pouvoir, mais les 10 cartes de la première génération sont gratuites). De plus, vous pouvez très bien, dans une même partie, combiner des joueurs avec celles-ci et des joueurs plus aguerris avec les autres corporations, ça reste assez équilibré. Par contre, je vous déconseille la version simplifiée, en retirant les cartes de l'extension incluse et en démarrant avec une production de chaque. Enfin, le jeu solo est intéressant et difficile, mais ne reflète que peu les sensations du jeu à plus. Mon challenge : objectif n°1 avoir essayé chaque corporation. Objectif n°2 : idem sur chacun des deux plateaux de l'extension. Et objectif n°3... gagner une partie dans chaque situation des deux premiers objectifs !!! Je ramasse les copies dans 6 mois...

Pierre



Tout simplement génial. Dans Terraforming Mars, vous incarnez, dans un univers futuriste, les premières générations de colons qui arrivent sur Mars et qui vont façonner la planète pour la rendre viable. Pour cela, vous disposez de différentes actions : de base ou via des cartes que vous avez en main, afin de « construire » villes, forêts et océans. Vous marquerez des points en fonction des aménagements que vous aurez faits sur Mars et des différents combos que vous aurez mis en place grâce à vos cartes. La partie se termine quand l'oxygène et la température auront atteint un seuil suffisant pour accueillir les humains à grande échelle. Terraforming Mars est simple et rapide à expliquer, ce qui le rend très accessible. On rentre très vite dans la partie et on comprend sans difficultés quelles sont les stratégies à mettre en place. Les possibilités de parties sont infinies, tant les choix que vous pourrez faire sont multiples. Cela rend le jeu facile et complexe à la fois, selon votre envie de tout calculer ou non. Un gros jeu expert avec une mécanique simple, en voilà un jeu en satisfiera plus d'un !

Bradley

# L'avis des Philiboyz

## Elysium

<b>Auteurs</b>	M. Dunstan, B. J. Gilbert
<b>Illustrateurs</b>	E. Bourgi�er, D. Poli, V. Dutrait, E. Roudier
<b>�diteur</b>	Space Cowboys
<b>M�canisme</b>	Gestion, Combinaison
<b>�ge / Dur�e</b>	14 + / 60 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4



Vous incarnez un demi-dieu ambitieux qui cherche   prendre place au sommet de l'Olympe. Il faudra recruter des h ros, rassembler des artefacts et entreprendre des qu tes h roïques.

Jonglerie mythologique combinatoire ! En tant que demi-dieu vous tentez de mieux vous faire int grer   l'Olympe en participant   des l gendes  piques. En vrai, sur 5 manches, vous allez en 1er lieu choisir 3 cartes et une qu te parmi celles disponibles, puis en second lieu, vous ferez descendre certaines de ces cartes dans votre Elysium selon la qu te choisie. Chaque carte prise a un effet : instantan , diff r , permanent, engageable, engageable conditionnel, pour la phase l gendaire ou pour la fin de partie. Tous ces effets ne s'appliquent plus une fois la carte ins r e dans une l gende, mais seules les cartes en bas vous vaudront des points de victoire ! La dynamique combinatoire est succulente, r gl e comme il se doit aux petits oignons, le tout dans une interaction omnipr sente et pas que pour les choix de pilier    carter ! Personnellement, ce jeu m'a enthousiasm  d s ma premi re partie, et j'en suis rapidement devenu ludo-d pendant, en plus d' tre merveilleusement illustr  sur un th me que j'affectionne, il est prodigieusement interactif, m'obligeant   lever le nez de ma passionnante petite cuisine de pr paration de combo. C'est LE gros jeu que j'esp rais de la part des Space Cowboys, et en plus les parties tiennent presque toutes en une heure chrono.

Elysium est un jeu de combo de cartes. Jusque-l , rien de bien original me direz-vous. Et vous auriez raison. Mais l'originalit  d'Elysium, c'est son syst me de colonne. Et c'est ce twist qui en fait un incontournable de toute ludoth que qui se respecte. Ces colonnes, qu'est-ce que c'est ? Chaque joueur dispose   chaque manche de 4 colonnes. Une rouge, une bleue, une jaune et une verte. Durant la manche, vous allez jouer quatre fois, pour vous saisir d'une carte ou d'une qu te, mais   chaque prise, vous allez devoir vous s parer d'une de vos fameuses colonnes. C'est l  que se trouve tout le sel du jeu, car pour prendre une carte, il faut que vous disposiez encore de la colonne de la couleur demand e. Il va donc vous falloir anticiper, et bien choisir la colonne   d laisser   chaque tour, en jetant un  il sur les cartes restantes bien s r, mais aussi sur les voisins. La deuxi me originalit  vient de la gestion des cartes. Une fois une carte prise, elle atterrit dans votre domaine, o  elle vous fera b n ficier de son effet. Si elle vous fait b n ficier de son effet, elle ne rapporte n anmoins pas le moindre point. Nooooo. Pour qu'elle rapporte des points en fin de partie, il va falloir la faire passer dans votre Elysium. Cependant, une fois dans l'Elysium, elle ne vous fera plus b n ficier de son effet. Il va ainsi bien falloir peser le pour et le contre, et bien choisir quand abandonner un pouvoir int ressant pour choisir de marquer des points. Ajoutons   cela que vous trouverez dans la boite 8 paquets de cartes, mais qu'  chaque partie, vous ne formerez la pioche qu'avec 5 de ces 8 paquets. Cela permet une grande rejouabilit , mais cela offre surtout une forte vari t . En effet, chacun des 8 paquets repr sente un dieu, et chaque dieu est fortement marqu . Une partie avec tel dieu ne ressemblera en rien   une partie sans ce m me dieu dans la s lection. Sur ce, je vous laisse, j'ai une partie d'Elysium qui m'attend.



Bradley



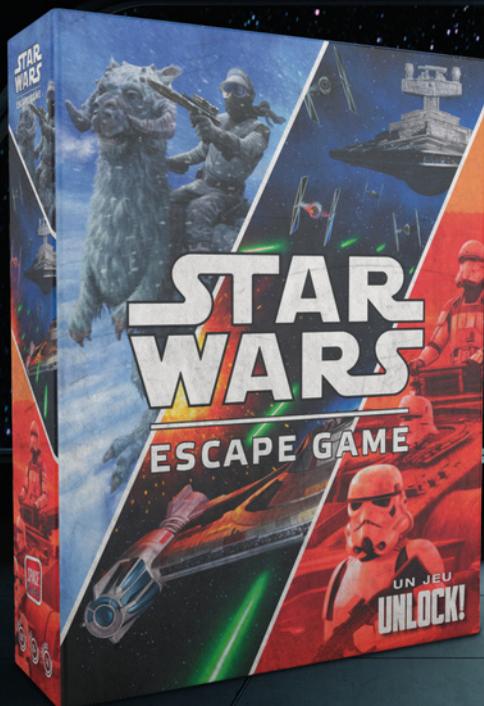
Pierre

# UNLOCK!

Fort de ses 24 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)





<b>Auteurs</b>	Wilfried Fort, Marie Fort
<b>Illustrateur</b>	Sylvain Aublin
<b>Éditeur</b>	Blue Orange
<b>Thème</b>	Cambriolage, Art
<b>Mécanisme</b>	Collection, Échanges
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	20 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Midnight Exchange** est un jeu de collection où des cambrioleurs dérobent des objets précieux afin de les échanger au marché noir contre des œuvres d'art.

### Comment jouer ?

Une manche est constituée de 3 phases. Pendant la première (la fouille), les joueurs utilisent une seule main pour regarder simultanément les butins au centre de la table, et les y reposer face visible ou cachée, ou les placer dans l'un des 6 emplacements de

leur plateau Identité. Ils n'accéderont d'abord qu'aux butins du garage, et auront besoin de trouver 1 clé en fer pour retourner les butins du bureau, et d'1 clé en laiton pour fouiller le coffre-fort. Ils peuvent librement reposer les butins collectés afin d'en récupérer d'autres, à l'exception des clés qui doivent être conservées. Dès qu'un joueur est satisfait de sa fouille, il prend le jeton Fuite portant le numéro le plus bas parmi ceux au centre de la table et l'annonce aux autres. Quand tous les joueurs sauf un ont pris un jeton Fuite, la fouille s'achève. Enfin, dans l'ordre dans lequel ils ont récupéré les jetons Fuite, les joueurs visitent le marché noir. Il leur faut alors remettre dans la réserve les butins représentés sur un plateau Marché noir afin de prendre l'une des cartes Prestige ou l'un des jetons Objet d'art placés sur ce plateau. Ils peuvent aussi reposer une sacoche en cuir afin de piocher au hasard un objet d'art dans le sac en tissu. Les malfaiteurs réalisent un échange à tour de rôle, jusqu'à ce que plus personne ne puisse ou ne souhaite réaliser d'emplette. Ils perdent alors les butins restants, mélangent tous les butins face cachée et les jetons Fuite au centre de la table, fournissent les plateaux Marché noir, et une nouvelle manche commence.

### Comment finit la partie ?

La partie s'achève quand il n'y a plus d'objet d'art dans le sac ou qu'il n'y a plus assez de cartes Prestige pour couvrir les plateaux Marché noir. Les joueurs gagnent alors 1 point par objet d'art argenté et 2 points par objet d'art doré sur leur plateau Identité, 3 points par carte Prestige Pièce unique, et la quantité de points indiquée sur les cartes Prestige Collection, selon la complétion de ces collections.



S.W.



<b>Auteur</b>	Susumu Kawasaki
<b>Illustrateur</b>	Christopher Matt
<b>Éditeur</b>	Happy Baobab / Aurora
<b>Thème</b>	Polar
<b>Mécanisme</b>	Plis, Déduction
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	30 - 45 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 4

Dans **Crime Hotel**, trois enquêtes successives opposeront les compétences des détectives. Au cours de chacune, il leur faudra dévoiler judicieusement leurs informations et tenter de se rapprocher autant que possible de la chambre d'hôtel où le crime a eu lieu.

### Comment jouer ?

Chaque enquête (manche) est composée de 5 tours. Lors d'un tour, chaque joueur pose une carte Chambre de sa main, en respectant si possible l'étage de la carte posée par le premier joueur.

Puis, dans l'ordre décroissant des valeurs de ces cartes, chacun place sa carte sur le plateau Hôtel en tissu, puis un pion Détective sur la première place de parking disponible du poste de police. Celui qui a posé la carte de la valeur la plus élevée récupère également le jeton Premier joueur. Une chambre sur laquelle se trouve une carte a déjà été fouillée : le meurtrier ne s'y trouve pas. Les joueurs occupant le premier et le dernier emplacement du parking placent leur détective sur une ligne (étage) du plateau, sur l'une des 9 colonnes voire sur une chambre précise. Les autres posent leur détective dans un bureau du post de police pour bénéficier d'un pouvoir : déplacement de l'un de leurs détectives de l'hôtel, droit de poser un détective sur une place occupée par un détective adverse, consultation de cartes de la main d'un adversaire... Puis un nouveau tour commence. Après 5 tours, les joueurs posent la dernière carte de leur main sur une chambre de l'hôtel et dévoilent la carte du meurtrier. Ils gagnent alors des points s'ils ont deviné le bon étage, la bonne colonne voire la bonne chambre ou ont bénéficié de points bonus au poste de police. Une nouvelle enquête démarre alors, après récupération des détectives et redistribution des cartes.

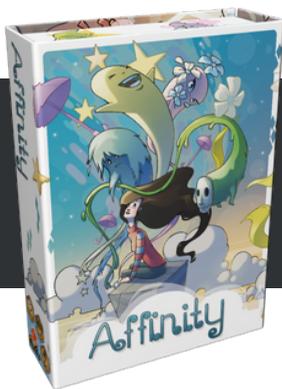
### Comment finit la partie ?

La partie s'achève après 3 enquêtes. Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.

S.W.



CRIME HOTEL	1	2	3rd	3rd	Total
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					



<b>Auteurs</b>	D. Bernard, J-P. Sahut R. Hennion, C. Leclercq
<b>Illustratrice / Éditeur</b>	Emma Ferraro / Game Flow
<b>Thème</b>	Onirique, Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Déduction, Coopératif
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	20 minutes

**Nombre de joueurs** 3 - 8

**Affinity** est un jeu de déduction coopératif. À l'aide des cartes « début », « milieu » et « fin » de phrases, créez les phrases qui résonneront chez vos partenaires avec la même émotion que la vôtre, permettant de monter la complicité entre vous. Mais attention, si l'émotion n'est pas trouvée, c'est la discorde qui augmentera !



### Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur pioche 3 cartes phrase de chaque couleur (début, milieu, fin) et une carte émotion (beau, triste, glauque et triste), qu'il regarde secrètement.

Les joueurs créent en même temps une phrase qui évoque l'émotion piochée. Puis ils donnent leur phrase à leur voisin de gauche.

Un joueur prend le totem de la décision et lit la phrase reçue à haute voix. L'ensemble des joueurs échange (sauf l'auteur de la phrase) pour deviner l'émotion associée à la phrase. Le joueur ayant le totem de la décision le place sur l'émotion qu'il pense être la bonne. Si les deux émotions correspondent, le jeton Harmonie avance d'une case sur le plateau de jeu. Sinon, c'est le jeton Discorde qui avance.

Le tour se termine lorsque toutes les phrases ont été résolues. Les joueurs piochent une nouvelle carte émotion et des cartes phrase pour compléter leur main. Un nouveau tour peut alors commencer.

### Comment se termine la partie ?

La partie se termine soit lorsque le jeton Harmonie se trouve dans la zone Discorde, les joueurs gagnent la partie. Soit lorsque le jeton Discorde se trouve dans la zone Harmonie, les joueurs perdent la partie.

### Pour aller plus loin

La première extension du jeu **Affinity Extension Sensuelle** vous permet de rajouter l'émotion Sensuelle et 30 cartes phrase. Elle est jouable à partir de 14 ans.

PLACEMENT DE DÉS  
DÉVELOPPEMENT

# THE ARTEMIS PROJECT

"C'EST TRÈS MALIN !"

TRIC TRAC

"UNE INTERACTION BIEN PRÉSENTE"

PARADOXE TEMPOREL

*Plongez dans  
les profondeurs  
marines  
de Europe !*



DISPONIBLE

60-75 min • + 14 ans • 1 à 5 joueurs





**PHILIMAG : Bonjour Cédric, vous dirigez la maison d'édition Ferti, située à Mérignac, pouvez-vous nous faire visiter les locaux et nous présenter votre équipe ?**

Bonjour ! Beaucoup de changements depuis 2019 puisque nous sommes passés de 7 à 2 ! J'ai créé FERTI en 2001 et nous avons été en constante croissance pendant 18 ans. Arrivé à la « majorité » j'ai eu envie de revenir à mes premières années et travailler en équipe réduite pour me recentrer sur l'essentiel, c'est-à-dire m'occuper des jeux et de mes clients. Nous sommes propriétaires de nos entrepôts-bureaux d'une surface de 1200m2 ; avec les changements de 2019, nous avons loué la moitié de notre surface pour vivre maintenant dans 600 m2 plein à ras-bord. Étant à la fois éditeur et distributeur, nous devons à la fois nous occuper de la fabrication des jeux et de fournir nos clients. Avec l'expérience, nous sommes bien organisés et bien entourés par des fabricants et prestataires efficaces.

**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de quelques uns des jeux qui ont fait votre succès ?**

Nous avons la chance d'avoir des jeux qui ont du succès et qui traversent les années. La réussite d'une société dépend souvent des réussites des toutes premières sorties ; ça a été le cas pour nous, le premier jeu LE PASSE-TRAPPE a été et est toujours un succès très important, le deuxième PITCHCAR avec maintenant 9 extensions est connu mondialement. Ont suivi de beaux succès qui continuent à réaliser de beaux scores comme TUMBLIN DICE, TALUVA, YOKAI NO MORI, DECLIC et COMLOTS.



**PHILIMAG : Vous éditez des jeux sur la thématique asiatique (Senseï, Yokai No Mori). Quel est votre lien avec l'Asie ?**

L'origine de l'attrance du Japon est venu de Madoka Kitao, l'auteur de Yokai no mori. Madoka dégage une aura exceptionnelle ; à son contact, on a l'impression d'être dans un autre monde où les codes sont totalement opposés aux nôtres. Au contact avec l'équipe de Japon Brand, nous avons édité deux autres jeux d'auteurs japonais, TAKARA

ISLAND et FENNECS. Jouer à un jeu de société, c'est pour moi s'évader dans un univers particulier avec des règles originales ; développer des jeux dans l'univers du pays du soleil levant comme dans Yokai no mori et Senseï ou dans des îles lointaines du Pacifique comme dans Taluva et TAKARA ISLAND c'est emmener les joueurs dans un univers inconnu, beau et intrigant. Si je parviens à faire voyager les joueurs autour d'un bon jeu, alors j'ai atteint mon objectif.



**PHILIMAG : Vous fabriquez vos propres jeux en bois comme le Crokinole ou le Billard Finlandais. Pouvez-vous nous faire visiter votre atelier ?**

Cette aventure s'est terminée l'année dernière après 10 ans de fabrication des jeux en bois dans nos ateliers. En 2009, je voulais maîtriser la fabrication de nos jeux ; nous avons alors racheté notre fabricant dans le Jura. Le bois est un matériau, toujours différent, toujours vivant, exigeant et magnifique. Le visuel et le toucher sont pour moi importants, c'est pourquoi nous essayons toujours d'apporter un plus esthétique visuellement et un matériel de qualité en utilisant très souvent le bois de différentes essences. Le fait d'avoir une usine nous a permis de développer le CROKINOLE qui est un jeu difficile à réaliser avec du bois et des finitions haut de gamme. Nous avons pu aussi éditer en série limitée des coffrets en acajou pour des versions LUXE pour Complots, Verone et Taluva. Mais il n'y a pas que le bois, En garde avait des figurines en métal, SIAM des figurines en résine, Senseï des figurines peintes en plastique, Yutaka des tuiles en bakélite, Complots de Luxe des pièces en métal... J'attache aussi beaucoup d'importance à la qualité

du carton pour les tuiles et les plateaux ainsi que pour les cartes à jouer. Un bon jeu, c'est d'abord une bonne règle, mais pour moi, pour sublimer le tout, il faut aussi de beaux visuels et un matériel de qualité.

**PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter un fait marquant qui s'est déroulé dans vos locaux ou dans votre atelier ?**

Les faits marquants sont souvent des moments de galères qui finissent bien. Et en 20 ans il y en a eu beaucoup. Celui qui me vient en premier concerne la sortie de TALUVA DE LUXE sur kickstarter. Taluva a un matériel magnifique mais je voulais proposer des versions avec des tuiles encore plus épaisses, de grandes pièces en bois et le tout dans des coffrets en Acajou. Après 18 mois de recherches et de développements, j'étais très satisfait de tout le matériel qu'on pouvait proposer, on a alors décidé de se lancer dans l'aventure Kickstarter. Nous étions à la fois enthousiastes et stressés, les différentes versions du jeu étaient chères mais tellement somptueuses que nous étions confiants. Malheureusement dès les premières heures, nous nous sommes littéralement fait insulter, on nous traitait de voleurs à la fois en Europe et aux USA. Et là, je ne vous cache pas que le ciel vous tombe sur la tête ; vous avez beau vous expliquer sur tous les forums, rien n'y fait. Après 48 h, nous avons trouvé la solution : nous avons fait un film de qualité professionnelle dans notre usine pour un client, montrant les différentes étapes de la fabrication d'un coffret. Après un montage approprié, nous avons montré ce film de 2 minutes et là, miracle, les clients ont compris le travail que nécessitaient nos versions et l'aventure s'est terminée avec succès.



# L'avis des Philiboyz

## Mölkky

Auteur	N.C
Illustrateur	N.C
Éditeur	Tactic
Mécanisme	Adresse
Age	8+
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6



Le Mölkky est un jeu d'adresse inventé en Finlande en 1996. Le jeu s'inspire du Kyykkä (aussi appelé quilles finlandaises ou quilles de Carélie), un jeu centenaire dont l'objectif est de jeter une batte en bois sur des quilles pour les faire sortir d'un carré.



Le jeu parfait pour les apéritifs dînatoires ! Quand il commence à faire beau, le mölkky sera votre meilleur ami. Facile à apprendre et à jouer, c'est le compagnon parfait pour vos après-midi en famille. Dans votre jardin, dans un parc ou sur la plage, éclater les quilles et marquez des points. Une bonne alternative à la traditionnelle pétanque.

Robin



Quoi de mieux qu'un petit jeu de quille en extérieur ? Ambiance fort sympathique autour de 12 rondins de bois, en solo ou en équipe.

Irina



Niveau sensation de jeu, c'est un mélange entre la pétanque et le bowling. À jouer en été dans les parcs accompagné d'un pastis et de bons copains.

Gautier



Imaginez le sourire de vos amis  
quand vous leur offrez

# Ménestrels

Le plaisir de jouer selon  
Bruno Faidutti,  
Sandra Pietrini  
et David Cochard

Sweet  
games



Sweet  
games

Imaginez le conte  
de vos rêves

# Mon Royaume pour un conte



Jeu de draft en famille

3 niveaux de jeu





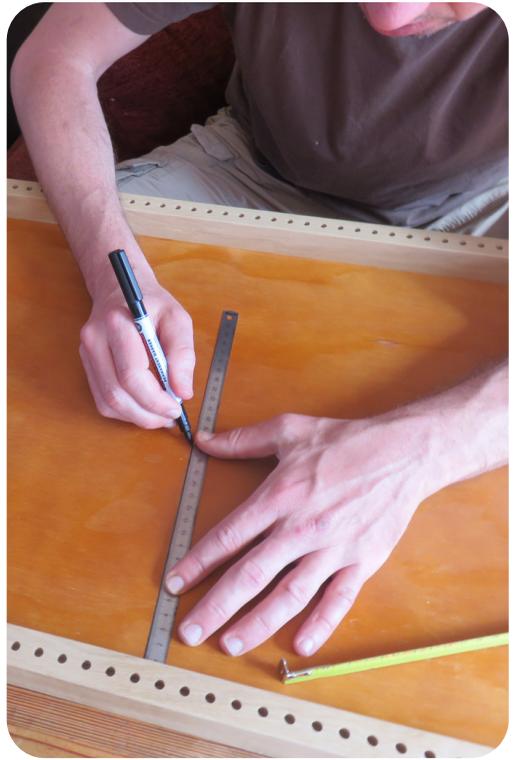
### **PHILIMAG : Bonjour Patrick, qui êtes-vous ? Pourriez-vous nous parler du Billard Finlandais ?**

Bonjour Philimag, je m'appelle Patrick Piriou, 47 ans, je suis Nantais, Psychologue et adepte du Jeu. J'utilise ce dernier dans mon travail et le pratique dans mes loisirs. Je suis fan de jeux d'adresse et en fabrique régulièrement depuis quelques années. Certains sont juste des reproductions, d'autres des créations comme la salamandre ou le pitchbawl. À 40 ans, et à force de fabriquer frénétiquement de grands « jeuzenbois » dans mon garage, j'ai fondé une asso puis micro-entreprise d'animation autour de ces « jeux d'étal ». J'ai écumé les festivals, de Quimper à Troyes, avec de grandes joies et de belles rencontres. Le billard finlandais est l'une de ces inventions, créée entre 2 barbecues, 3 chutes de bois et un mini mölky offert par des amis.

### **PHILIMAG : Racontez-nous la genèse du projet, de l'idée au prototype.**

À l'origine, je souhaitais juste améliorer le Passe-trappe (Ferti) en y ajoutant un élastique orientable et la possibilité de jouer avec des rebonds. Mon ami et co-créateur Sébastien Picquenot y a déposé une quille et le Billard finlandais est né. Nous avons tripé pendant plusieurs heures à la viser de toutes les manières possibles, elle et ses copines. En Lob, en rebond, en arrière, bref, 2 vrais gamins à l'orée d'une aventure extraordinaire. Grâce au soutien de nombreux amis, nous avons donc persévéré. Des tests du proto (200cms) nous ont permis de l'améliorer en festivals jusqu'à en faire une version d'intérieur (120\*40cms). Et l'impensable est arrivé. Des commandes de ludothèques et particuliers sont parvenues. Nous en avons fabriqué 20 dans mon garage puis avons prolongé l'expérience avec un chantier d'insertion (Retz Agir) pour en réaliser 300 de plus. Cette rencontre humaine aux 1000 visages reste ancrée à tout jamais dans l'histoire de ce jeu.





## PHILIMAG : Comment s'est passée la rencontre avec Ferti, l'éditeur du jeu ?

Étonnante et très chouette. Cédric, le big Boss de Ferti m'a contacté, réjoui par cette découverte et a proposé sympathiquement d'en acheter un, dans l'idée de l'éditer par la suite. En le testant, son équipe a immédiatement adhéré ! Le contrat signé, de nombreux échanges téléphoniques et mails ont suivi pendant 6 mois. Ils concernaient des changements de règles, le format, le choix des matériaux, des couleurs, la forme des quilles etc. Ferti édite et distribue mais fabrique également dans leurs ateliers où se mêlent l'artisanat et le travail en série. C'est plutôt grandiose. Le 1er prototype a été présenté au Festival de Cannes 2018 sur le stand Ferti. J'ai eu la chance de pouvoir y aller en compagnie de joyeux créateurs du CAJO (Cercle d'Auteur De Jeux à l'Ouest). Superbe moment ! Dans le cadre de notre collaboration, Ferti a déjà sponsorisé notre « championnat du monde du Finistère de Billard Finlandais » qui a lieu chaque année au « Couleurs Pays » (Plovan). Je vous invite à y venir...



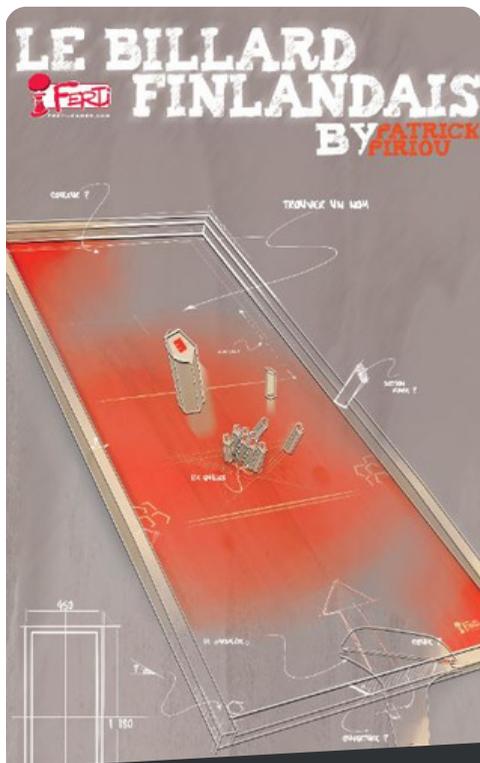
## PHILIMAG: Le Billard Finlandais a un lien de parenté évident avec le Mõlkky. Entretenez-vous un lien particulier avec ce jeu ?

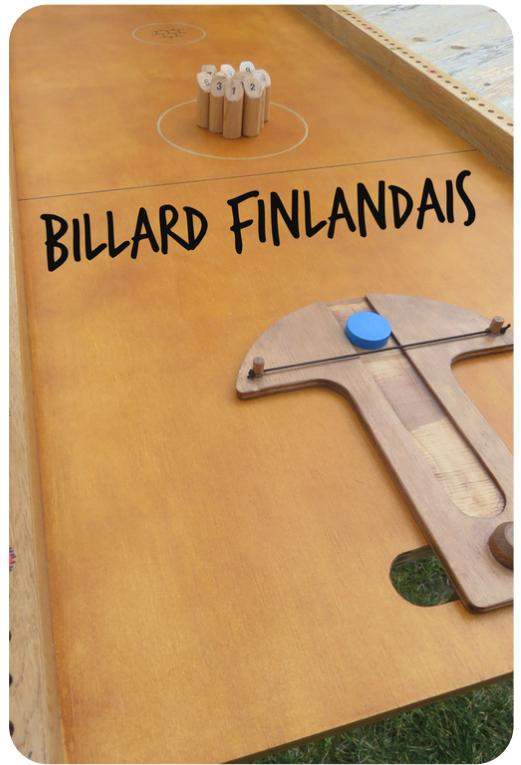
Oui, j'ai découvert le Mõlkky grâce à 2 amis (Ludovic Misura et Christophe Saiget) il y a longtemps. Et bien évidemment, ce jeu d'adresse m'a attiré. J'ai eu aussi la chance de rencontrer Pekka Kotiaho (Monsieur Mõlkky de Finlande) lors de divers événements et lui faire tester mon jeu. Il y

a pris grand plaisir et a validé l'idée. Notre originalité réside de fait dans la création de l'arbalète ! C'est pour cela que nous avons tenu à mentionner dans l'appellation de ce jeu son pays d'origine. À ce propos, nous organisons lors du prochain Open de France de Mõlkky (en Mai 2021 à Angers) le 1er championnat de France de Billard Finlandais. Avis à vos lecteurs. Vous détenez là une chance historique et inestimable de devenir ce 1er champion. L'arbalète d'or vous tend les bras !

## PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter une anecdote amusante qui s'est déroulée lors d'une partie de Billard Finlandais ?

Lors de ma 1ère vente maison dans un festival Je présentais le jeu en effectuant une partie. Toute une clique d'observateurs est alors arrivée en compagnie de Philippe Des Pallières, intéressés... J'étais très stressé. Pour ce dernier coup, je devais toucher la 7. J'ai préféré jouer un tas de quille. Mes mains collaient d'angoisse et empêchaient une projection naturelle du palet. J'ai joué, le palet s'est envolé en tourbillonnant anarchiquement et a atterri ... sur la 7. J'ai entendu « J'achète ! »





# Clash of Deck

# OPEN

# BOUATE

## Numéro 7



<b>Auteur</b>	Léandre Proust
<b>Réalisation</b>	Clément Proust
<b>Éditeur</b>	Grammes Édition
<b>Thème</b>	Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Affrontement
<b>Âge</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 décembre 2020**  
**Uniquement sur Philibert**  
[www.philibertnet.com](http://www.philibertnet.com)

### Comment jouer ?

Disposez les 2 cartes Pont 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 sixième 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 :

- **Affûtage** : les dégâts excédentaires ne seront plus perdus, ils seront infligés au Château-fort adverse.
- **Instinct** : vous pourrez maintenant répliquer après avoir été attaqué !
- **Parasite** : faites fusionner deux unités ensemble en associant leurs forces et en cumulant leurs capacités spéciales.

VOUS PENSIEZ AVOIR TUÉ UN DIEU ?

Pourtant, vous saviez qu'ils se jouent de la mort.  
D'autres menaces s'élèvent.

Faites face.

Survivez.

Surtout, ne sombrez pas dans la folie !



S A I S O N 2 - E X T E N S I O N





**Jeu de démo** : avant de jouer, veuillez découper soigneusement les 22 cartes pages 40 et 41.



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

# UN MERVEILLEUX NOËL,



Jouer en famille  
et bâtir son royaume !



Des bébés dragons  
qui plaisent aux plus petits !



À deux,  
c'est encore mieux !



RETROUVEZ toute la sélection sur nos réseaux sociaux !

@BLUEORANGENEWS



# DES CADEAUX POUR TOUS



Offrir le top du fun  
à ses meeples !



Fous-rires garantis !  
Un réveillon inoubliable !



Un Secret Santa  
Kiféplézir !



  
**blue orange**  
Hot Games Cool Planet



### Des **lancers** et des **pichenettes** !

9 jeux de société d'adresse et de dextérité



#### Flyin' Goblin

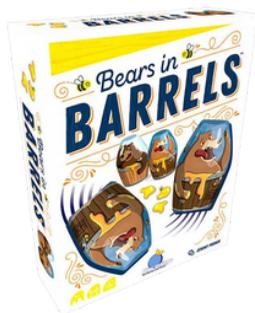
Déployez les catapultes ! L'armée Gobeline attaque le château ! Montrez à vos adversaires que votre clan est le plus digne de représenter les forces gobelines volantes ! Dans Flyin' Goblin, plusieurs stratégies sont possibles pour l'emporter. Allez-vous amasser un large trésor de guerre, ou tenter de bâtir le totem de votre clan sur les remparts ?

#### Pas de Pitié pour les Monstres

Pas de pitié pour les monstres est un jeu coopératif dans lequel les joueurs font équipe pour faire tomber les monstres avant que tous les jetons ne soient épuisés. Ouvrez la boîte, déployez les rabats pour construire une maison, et placez les monstres dans le jardin. L'un d'entre eux pénètre dans la première pièce... Vite ! Le premier joueur lance le dé et pioche un jeton. Il doit lancer une chaussette sur le monstre en fermant un oeil. Une fois le monstre à terre, passez à la deuxième pièce...



#### Bears In Barrels



Ces 2 ours coincés dans leur tonneau de miel adorent jouer à la lutte, aux roulés-boulés et à la course ! Faites-les rouler pour qu'ils puissent continuer à se poursuivre et que leur plaisir ne s'arrête jamais ! Avec un doigt, les joueurs se précipitent pour retourner l'ours afin qu'il atterrisse à l'endroit, puis le passent rapidement à leur voisin, pour éviter de perdre un jeton de miel. Le but est de ne pas se faire attraper par l'autre ours !

#### PitchCar

Foncez dans la ligne droite, attention à la chicane ! Une course effrénée sur un circuit que vous composerez avant le départ, Pitch Car est un jeu où vos voitures seront déplacées à coup de pichenettes !



## Medieval Pong

Dans Medieval Pong, deux royaumes s'affrontent dans une escarmouche absolument déjantée afin de capturer les couronnes... A chaque tour, lancez une balle sur le royaume adverse afin d'y dénicher une couronne. Mais attention, si vous tombez sur un personnage, le défenseur pourra profiter de son effet unique ! Lancez les yeux fermés, à volonté ou encore avec une pichenette... Autant d'effets complètement loufoques qui vous aideront à défendre votre royaume.

## La Salsa des œufs

Ne marchez pas sur des œufs ! Lancez le dé et réagissez rapidement pour pouvoir gagner l'œuf sur le coquetier. Coincez-le sous le menton, sous le bras, entre les genoux... et essayez de continuer jusqu'à avoir 5 œufs. Attention à l'omelette ! Un jeu déjanté et hilarant que les enfants adorent ! La Salsa des œufs est la nouvelle édition du jeu La Danse des œufs.



## Ydrody

Ydrody est un jeu de coopération, simple et inventif à la fois ! Le but du jeu est de réussir à faire suivre le parcours à la bille en évitant qu'elle sorte du circuit et tombe du plateau ; si c'est le cas, on replace la bille au départ. Ydrody est composé d'un support, d'un plateau labyrinthe qui repose sur 3 seringues et d'une bille. A la base de chacune de ces 3 seringues, on place 3 tuyaux au bout desquels on installe 3 autres seringues dans lesquelles on met de l'eau.

## Dungeon Fighter

Y'a plus de héros, ma bonne dame. Seulement des charlatans et des beaux-parleurs qui nous chantonnent leurs soi-disant faits héroïques pour nous piquer quelques piécettes et profiter de nos filles. Dungeon Fighter est un jeu coopératif qui combine dextérité, aventure et une bonne dose d'humour !



## Castle Crash

Le château-fort de votre voisin vous fait de l'ombre ! Ca ne peut plus durer. À vous de tenter de ralentir sa construction pendant que vous agrandissez la vôtre. Un jeu de rapidité et d'équilibre amusant où les plus petits peuvent défier les adultes à armes égales et construire le plus grand château. Mais attention aux imprévus qui surviennent en lançant le dé !



# L'avis des Blogueurs

## Ice Cool

Auteur	Brian Gomez
Illustrateur	Reinis Pētersons
Éditeur	Brain Games
Mécanisme	Adresse
Age	6+
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4



Bien qu'étiqueté « jeu enfants » depuis son Kinderspiel 2017, Ice Cool convient tant aux enfants qu'aux adultes une fois la petite phase d'entraînement à la pichenette terminée. Les glissades, télescopages et autres sauts périlleux peuvent alors commencer pour le plaisir de tous dans une boîte de jeu qui se transforme en école grâce à un système malin de boîtes dans la boîte. Faire évoluer ses pingouins dans les nombreux fous rires. Bien sûr, il faudra parfois accepter, surtout vis-à-vis des plus jeunes joueurs, des techniques de pichenette pas toujours académiques qui contribueront au grand fun du jeu. Si l'on joue plus « sérieusement » à cette course sur glace de pingouins survoltés, on découvrira alors toute la technicité de la pichenette (différente ici de celle que l'on retrouve classiquement, les pingouins ayant plutôt une forme de culbuto) et le challenge proposé par ce jeu, quitte à avoir quelques sueurs froides.



Polgara

Vin d'jeu

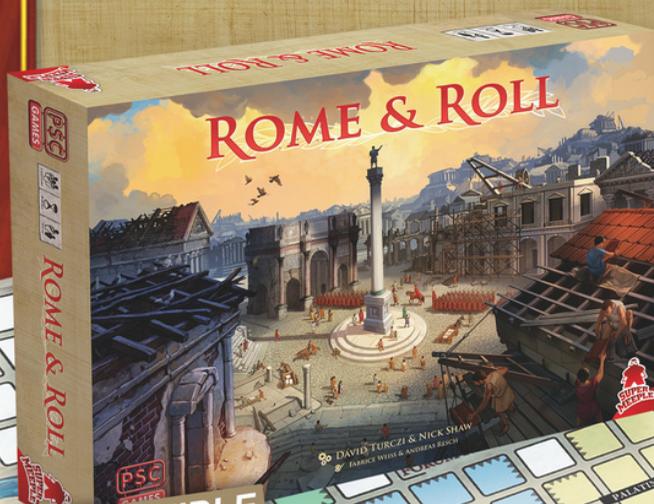
Cette course donne un aspect assez tendu et fun au jeu. Mais dans Ice Cool, il ne faut pas négliger l'aspect technique du jeu car il est beaucoup plus difficile de pitcher un pion d'Ice Cool qu'une rondelle de Flick'em up ou de Pitch car. Outre cette difficulté, la technique du pitch a aussi son importance, un peu comme dans le Subbuteo. Si vous pitchez le côté droit du pion, il va tourner vers la droite, si vous pitchez sa tête il va sauter au-dessus des murs... Certains joueurs vont être découragés face à la difficulté. Avec de la persévérance, vous pourrez passer outre cette difficulté et découvrir un jeu subtil, fun, tendu et glissant !



Vin d'Jeu

60-90 MIN • + 14 ANS  
1 À 4 JOUEURS

# PARTICIPEZ À LA RECONSTRUCTION DE ROME !



DISPONIBLE



"TOUT UN TAS DE STRATÉGIES,  
UN GROS ROLL & WRITE POUR LES JOUEURS  
QUI AIMENT RÉFLÉCHIR"

UN MONDE DE JEUX

"ROME & ROLL Pousse le Roll & Write à un Niveau Supérieur"

PIXEL ADVENTURERS



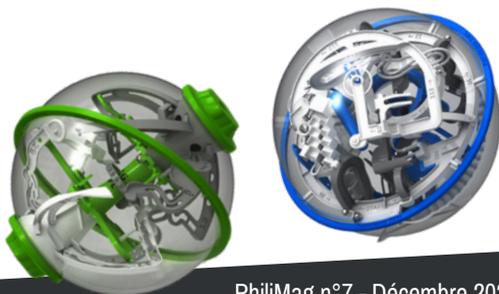
# Comment c'était Après ?

## De l'abstrait labyrinthe à billes à l'héroïque Slide Quest

### Père wiki, raconte-nous une histoire

En 1946, le constructeur suédois BRIO crée Labyrinthe, un petit labyrinthe en bois parsemé de trous, qu'il fallait tenter de faire parcourir entièrement à une bille sans qu'elle tombe en chemin. L'apparition du flipper l'année suivante apparaît alors comme une évolution évidente et anecdotique du concept. On pourrait bien sûr s'amuser à en faire remonter l'origine aux premiers « billards sur table », voire aux plus antiques ancêtres du polo et du croquet - et « antique » est à entendre on ne peut plus littéralement, puisqu'on en trouve des sources à Rome, en Grèce, en Iran, peut-être jusque dans l'Égypte d'il y a 5300 ans... Après tout, il s'agissait déjà de pousser des boules dans des trous ou vers des obstacles, souvent sans contact direct avec la main. Il sera plus frappant de découvrir sous Louis XIV la bagatelle, une planche de bois inclinée où l'on tentait de faire rouler une bille vers les trous les plus bas, rapportant le plus de points, en s'aidant des chevilles plantées çà et là pour rebondir dans la direction la plus profitable.

Elle précède de peu la « bagatelle japonaise » (bien qu'européenne), qui au milieu du XVIIIème siècle y ajoutait un système à ressort, propulsant la bille plutôt que d'en attendre la pose manuelle ou la poussée avec une queue de billard. Finalement, c'est le labyrinthe à billes qui semble descendre du flipper... Si le Labyrinthe de BRIO est le premier exemple moderne d'un objet ludique standardisé et commercialisé dans le monde d'après le système qui nous intéresse aujourd'hui, dès les années 1880 l'États-Unien Charles Martin Crandall, inventeur de nombreux jouets et jeux en bois, s'empare du principe qui se popularise déjà à son époque pour imaginer Pigs in a Clover. Le joueur en tenait la boîte dans ses mains, l'inclinant pour faire rouler les nombreuses billes dans la petite ouverture des trois barrières concentriques... Le succès aux États-Unis puis en Europe fut tel que Crandall dut le faire breveter pour lutter juridiquement contre les innombrables imitations frauduleuses qui proliféraient ! Grand classique du jeu abstrait, d'abord en bois et désormais surtout en plastique, Labyrinthe a connu bien des formes, dont vous avez certainement vu plusieurs exemples, à quelque génération que vous apparteniez, dans le nombre de billes, l'inventivité et la complexité des obstacles, jusqu'aux Perplexus et autres labyrinthes à bille sphériques, avec toutes la variété de nouvelles épreuves que cela implique.



## Présentation de Slide Quest

Slide Quest est un jeu conçu par Jean-François Rochas et Nicolas Bourgoïn, illustré par Stéphane Escapa et édité par Blue Orange en 2019. Il s'adresse à 1 à 4 joueurs de 7 ans et plus, pour des parties de 15 à 45 minutes. Si la dextérité y est bien entendu fondamentale, les auteurs revendiquent autant l'inspiration de Labyrinthe que de Loony Quest afin de surprendre les habitués de labyrinthes à billes...

## Les similitudes

La filiation entre Labyrinthe et Slide Quest est en effet particulièrement évidente, puisque l'action des leviers sur les quatre côtés de la boîte afin d'incliner le plateau central dans la direction dans laquelle on souhaite faire rouler une bille, recouverte par une figurine de chevalier. Or le parcours à suivre est parsemé de nombreux trous entre lesquels il s'agira de se faufiler sans y tomber.

## Les différences

La plus grande différence vient de la thématisation poussée de Slide Quest, qui tend vers le vidéoludique. On y incarne en effet un chevalier/bille commençant avec un certain nombre de points de vie, que l'on perd à chaque fois que l'on manque une action. Aussi ne doit-on pas surmonter un unique labyrinthe mais une succession de niveaux, 5 pour chacun des 4 mondes, représentés par une fiche que l'on pose sur une base trouée, de sorte que les trous ne seront jamais disposés au même endroit. Surtout, de nombreux niveaux apportent des objectifs et des

obstacles propres : barrières, rochers, bâtons de dynamite, ennemis à pousser dans les trous dans un ordre déterminé, boss... L'application Blue Orange Companion y ajoute même le défi d'un chronométrage des parties, avec la possibilité d'ajuster la difficulté (temps, quantité de vies) pour évaluer sa performance sur les niveaux pris indépendamment ou sur les mondes les uns après les autres.

Enfin, Slide Quest a la particularité de pouvoir être pratiqué de 1 à 4 joueurs, en se répartissant les différents leviers. La communication sera alors au moins aussi importante que la dextérité pour coordonner les levées et abaissements des leviers, dans une coopération apte à susciter bien des fous rires.

## Conclusion

Avec Slide Quest, Jean-François Rochas et Nicolas Bourgoïn recourent explicitement au système popularisé par Labyrinthe, avec cette idée de parcours à travers lequel une bille (même recouverte par une figurine de chevalier) doit rouler jusqu'à atteindre son objectif. Ils y apportent cependant une fraîcheur inattendue par une thématisation assez forte, la création d'une progression tant narrative que dans la difficulté mécanique, et bien sûr l'invitation à se lancer dans l'aventure avec d'autres joueurs... De nombreuses originalités qui sont loin d'en faire seulement une énième variation sur des principes déjà explorés mille fois mais lui permettent de revendiquer sans peine le titre de jeu de société moderne !

S.W.





<b>Auteur</b>	Wlad Watine
<b>Illustrateurs</b>	J. Dubost, Y. Valeani
<b>Éditeur</b>	Buzzy Games
<b>Thème</b>	Animaux, Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Adresse, Coopératif
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	20 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

**Ghost Adventure** est un jeu d'adresse coopératif. Une souris fantôme s'empare d'une toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar. À vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements !

### Mise en place

Le jeu se joue debout autour d'une table. Les joueurs choisissent parmi trois mode de jeu : Aventure (une succession de missions liées à une histoire qui se déroule dans une BD), Quêtes (missions indépendantes, de plus en plus difficiles) ou Solo (permettant de jouer seul). Ils disposent ensuite les différents éléments du jeu sur la table : plateaux, toupies, livret du mode choisi et trois potions pleines.



### Comment jouer ?

Les joueurs choisissent l'une des missions du livret. Chaque mission se compose de Mondes (plateaux) et de plusieurs cibles à toucher. Les joueurs se répartissent les plateaux de la mission. Puis ils lancent la toupie dans le Cercle de pierres du plateau du premier Monde. Le joueur actif doit déplacer la toupie sur le plateau en l'inclinant légèrement dans les directions souhaitées afin d'atteindre la cible. Pour valider la cible, la Toupie doit passer dessus et y stationner brièvement. Une fois la cible atteinte le joueur doit diriger la toupie vers la sortie du plateau afin de la faire sauter sur le plateau du prochain joueur qui devra la réceptionner dans son Cercle de pierre. Le Cercle de pierre permet notamment de sauvegarder la progression de la partie. En effet, en cas de perte de contrôle (saut non valide, toupie qui tombe par terre, toupie qui s'immobilise, toupie prise au piège), les joueurs doivent consommer une potion pleine en la retournant et relancer la Toupie à partir du dernier Cercle de pierre que la Toupie a atteint.

### Comment se termine la mission ?

La mission se termine lorsque toutes les cibles ont été atteintes, la mission est alors gagnée. Mais attention, si la toupie doit être relancée alors qu'il n'y a plus de potion, la mission est perdue.



# LE DROIT DE PERDRE

## Fétez Noël avec nos auteurs !



Antonin Boccara  
Yves Hirschfeld



Jean Pineau  
Antoni Guillen

Mettez-vous en colocalité et trouvez les meilleures excuses pour ne pas avoir à sortir les poubelles !

Rejoignez-nous :  
[www.ledroitdeperdre.com](http://www.ledroitdeperdre.com)  
[facebook.com/ledroitdeperdre](https://facebook.com/ledroitdeperdre)



Soyez fous et communiquez avec des gestes, sans vous faire repérer par le docteur !



Fabien Bleuze  
Yves Hirschfeld

Répondez aux réflexions des autres joueurs avec la réplique la plus drôle !





### PHILIMAG : Bonjour Wladimir, pouvez-vous vous présenter succinctement ?

Bonjour Philimag et lecteurs ! Je suis dans le milieu du jeu depuis ma tendre enfance, notamment grâce à ma mère ludologue. J'ai donc beaucoup joué dans les ludothèques et donné mon avis sur tous types de jeux. J'ai continué ensuite en alternant jeux de société et jeux vidéo... Mon premier job était d'ailleurs chez Ubisoft. J'ai ensuite passé près de 15 ans dans l'alimentaire sur le développement d'innovations : chewing-gum, chocolats... En 2014, j'ai souhaité vivre de ma passion en créant ma maison d'édition Buzzy Games : Top Face, Top Dance, Abra Kazam... et le tout nouveau Ghost Adventure. Actuellement, mon activité principale est consacrée à Blackrock Games que j'ai rejoint il y a 4 ans. La création et l'édition ne sont plus mes activités principales, je les exerce en parallèle, par passion... Je m'amuse autant à créer des jeux qu'à jouer !

### PHILIMAG : Vous cumulez les casquettes d'auteur et d'éditeur sur ce jeu. Comment êtes-vous parvenu à concilier créativité et contraintes éditoriales ?

Pour ma part, les contraintes boostent ma créativité car elles m'imposent un cadre qui me permet de ne pas m'éparpiller... J'ai d'ailleurs été voir mon usine assez tôt pour connaître les contraintes matériels d'un tel jeu. Par exemple, pour la conception de mes parcours, je savais qu'il était possible d'avoir jusqu'à 4 niveaux de relief sur un plateau. Concernant la toupie, je devais m'assurer qu'elle puisse tomber par terre sans se casser. C'était une condition pour ajouter les sauts d'un plateau à un autre. Enfin, au-delà de mes deux casquettes, j'ai vraiment ce jeu à cœur. Je voulais offrir la plus belle expérience ludique possible. Je n'ai donc pas hésité à décaler le lancement d'un an pour ajouter une Bande Dessinée afin d'inscrire les missions dans une narration. Une prise de risque éditoriale... mais quel bonheur !



## Pouvez-vous nous parler des autres membres de l'équipe et de leur rôle sur ce projet éditorial ?

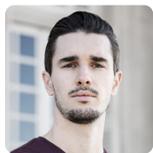
Le travail éditorial de Ghost Adventure a nécessité une très grande précision car le matériel du jeu et les illustrations font partie intégrante du gameplay. Igor Polouchine m'a accompagné sur la Direction Artistique, Germain Wenzschark sur le scénario de la BD, Jules Dubost a illustré le matériel du jeu et Yann Valeani a donné vie à l'univers dans la BD.



**Igor Polouchine** travaille depuis plus de quinze ans dans le monde ludique. En plus d'être Directeur Artistique il est co-scénariste de la bande dessinée. Il a travaillé avec les illustrateurs pour trouver un axe éditorial et graphique cohérent. Son plus gros défi était la DA d'une bande dessinée sans texte qui soit compréhensible de manière universelle et en lien étroit avec les plateaux du jeu.



**Germain Wenzschark** a de multiples casquettes dont celle de conteur de belles histoires. Son défi était d'imaginer une narration en fonction du gameplay et de la montée en puissance de la difficulté du jeu. Il a notamment eu l'idée géniale d'avoir des éléments visuels des plateaux qui apparaissent comme éléments de décors puis comme éléments de jeux.



**Jules Dubost** est illustrateur de jeu de société, de jeu vidéo et de films d'animation. Il a accompagné le développement du jeu depuis ses débuts. Très à l'aise avec la vue 3D isométrique, sa grande flexibilité nous a permis d'effectuer rigoureusement les nombreux ajustements nécessaires pour coordonner éléments visuels et gameplay.



**Yann Valeani** a été formé dans le monde du dessin animé. Passionné par la narration visuelle qu'il enseigne à Marseille, il a publié notamment la BD Rock & Stone, un diptyque de science-fiction aux éditions Delcourt. Il a réussi à s'appropriier avec merveille l'univers du jeu et à lui donner vie sur 32 pages de Bande Dessinée pour présenter les missions.



### Ghost Adventure - Acte 1 : de l'idée au prototype

L'idée du concept « Spinboard » m'est venue en 2017 en griffonnant des notes sur un grand cahier au sujet d'un autre projet de jeu en cours. J'ai ce jour-là, sur la table, ma toupie fétiche offerte par mes parents il y a plus de 35 ans. Las de ne pas trouver le moyen de résoudre un problème mécanique sur le jeu en question... par un geste irréfléchi, je lance la toupie sur mes notes. En inclinant mon cahier pour éviter que la toupie n'en tombe, je me surprends à prendre un immense plaisir à déplacer la toupie sur le support pour éviter qu'elle touche mes schémas. Depuis ce jour-là, je n'ai plus qu'une idée en tête : créer un jeu de parcours de toupie ! Ma première obsession est alors de créer une variété de parcours qui exploite au maximum le potentiel ludique du concept. Je conçois d'abord un labyrinthe en découpant au cutter, puis en contrecollant, deux couches de cartons gris. Le fait d'avoir des parois rend déjà encore plus fun l'expérience du déplacement de la toupie sur son support. Mais l'enjeu ludique reste trop limité. À force de tests, je me rends compte qu'il est possible de faire sauter la toupie avec précision sur le relief des parois du support et même d'un support à un autre. Ainsi, après moult découpages, collages et tests, je conçois 8 plateaux offrant une belle profondeur de gameplay : trous, obstacles, saut, passages étroits, rampes... La base du jeu était là !



### Ghost Adventure - Acte 2 : du prototype à l'édition

Avec ma casquette d'éditeur, je profite d'un séminaire à l'« Escale à Jeux » avec toute l'équipe de mon distributeur « Blackrock Games » pour présenter le prototype. Le concept a tout de suite fait l'unanimité par son aspect original et innovant. Mais il semble manquer quelque chose. C'est alors que François Haffner (propriétaire de l'Escalade à jeux, auteur et collectionneur de jeux) m'encourage à repenser le concept pour le rendre coopératif. L'idée m'a tout de suite convaincu, d'autant plus que cela permet d'offrir une expérience différente des toupies Beyblade® d'Hasbro® fondées sur la confrontation entre joueurs. Le jeu devient alors un jeu de parcours en relais, les joueurs se passent la toupie d'un plateau à un autre avec pour objectif de toucher toutes les cibles indiquées dans la mission. Durant plus d'un an, de nombreuses parties en famille, avec l'équipe de la Ludothèque de Montreuil, les boutiques ludiques et les nombreux festivaliers, me permettent d'équilibrer la montée en puissance de la difficulté des missions. Une nouvelle rencontre heureuse se présente au Festival des Jeux de Cannes en 2019. Michel Van Langendonck (notamment chercheur en sciences et techniques du jeu) découvre le jeu et m'annonce être un passionné de toupie. Il me donne un conseil déterminant qui a accompagné toute la suite du développement : « créer un lien d'empathie entre les joueurs et la toupie ». Convaincu et déterminé à offrir la plus belle expérience de jeu possible, je décale le lancement d'un an pour me donner les moyens d'intégrer cette idée. Je fais ainsi appel à la sensibilité de Germain Winzenschtark (Conteur d'histoire) pour

imaginer un univers épique et bienveillant. Igor Polouchine (directeur artistique sur le jeu) voit tout de suite l'opportunité de donner vie à cette aventure en intégrant les missions au sein d'une BD ! Jules Dubost (illustrateur du jeu), séduit par cette nouvelle thématique, réoriente tout l'univers visuel des différents mondes. Enfin, Yann Valeani (illustrateur de BD) donne vie à l'univers et ses personnages dans la Bande Dessinée.

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

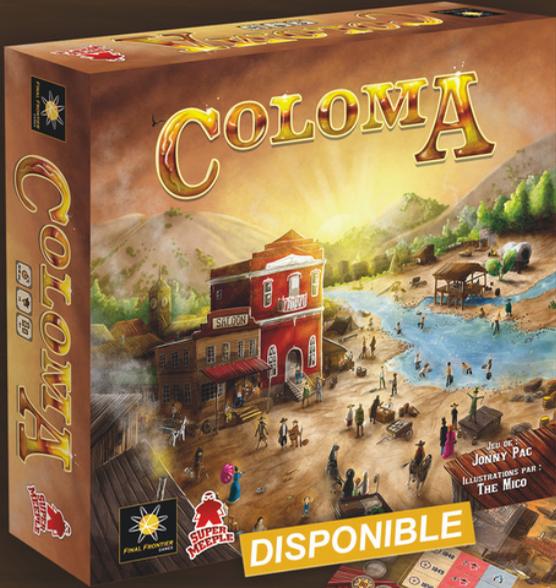
Un nouveau concept ludique nécessite beaucoup d'explications pour compenser le manque de repère des joueurs. Par exemple, beaucoup de joueurs pensent être trop maladroits pour déplacer la toupie... Alors qu'une fois le jeu en mains... ils font des miracles ! J'ai eu la chance de pouvoir présenter le jeu dans de nombreux festivals avant les restrictions sanitaires. J'essaie désormais de compenser le manque d'animation en festival par de nombreuses vidéos sur les réseaux sociaux. Et je travaille sur des challenges solo en espérant réunir de nombreux fans du jeu. Je remercie d'ailleurs chaleureusement Philibert ainsi que les nombreuses boutiques spécialisées pour leur super accueil du jeu et les vidéos qu'ils relaient. J'en profite pour inciter les joueurs à regarder la vidéo règles de 4 minutes visible sur le site [www.buzzygames.net](http://www.buzzygames.net). Elle présente notamment 3 conseils majeurs : comment lancer la toupie avec le lanceur, comment faire sauter la toupie et comment la téléporter !





60-90 min • + 14 ans • 1 à 6 joueurs

- *Un jeu de stratégie à 6 joueurs sans temps d'attente !*
- *Mode solo*
- *Thématique présente*
- *Stratégies variées*



**DISPONIBLE**

# Coloma, à la conquête de l'Ouest !



*"UN JEU QUI EST VRAIMENT BEAU,  
PLAISANT, FLUIDE ET RICHE EN STRATÉGIES"*

LUDICE

*"UNE IMMERSION MÉCANIQUE ET PALPITANTE  
DANS LA RUÉE VERS L'OR"*

GUS & CO

**PHILIMAG :** Bonjour Jules et Yann, pourriez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours dans le secteur du jeu ?

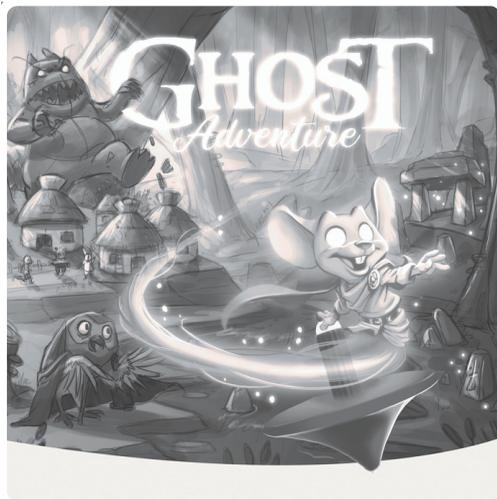
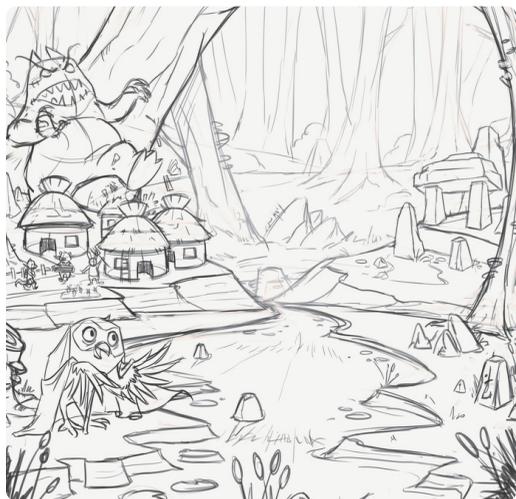


**Jules Dubost :** Bonjour, je suis illustrateur freelance. Je travaille dans l'univers du jeu depuis 3 ans. J'ai commencé avec Igor Polouchine, avec qui j'ai donc travaillé sur Ghost Adventure. Le premier jeu sur lequel on a bossé ensemble était U.S. Telegraph, chez Super Meeple, suivi de près par Abra Kazam !, chez Buzzy Games. J'ai aujourd'hui plusieurs jeux illustrés à mon actif : Abra Kazam !, U.S. Telegraph, Cerbère, Bugz, Ghost Adventure et d'autres à venir d'ici 2021.



**Yann Valeani :** Ghost Adventure est le premier jeu que j'illustre, et étant joueur moi-même, j'espère que ça ne sera pas le dernier ! Je viens de l'illustration et de la bande dessinée, j'ai notamment dessiné le diptyque Rock & Stone chez Delcourt, et je travaille actuellement sur un nouveau projet. J'ai fait mes armes dans le monde du dessin animé d'abord comme layout man, puis comme mecha et character designer.

Évolution graphique de la couverture illustrée par Jules Dubost et Yann Valeani





**PHILMAG : Vous avez chacun travaillé sur un support différent, Jules sur le jeu, Yann sur la BD. Pouvez-vous nous parler de vos rôles respectifs et de votre expérience sur le jeu Ghost Adventure ?**

**Jules Dubost :** Pour ma part, j'ai réalisé les plateaux, la couverture, les mini mondes et le character-design des persos. Je suis arrivé sur le projet lors du tout début. Avec Igor et Wlad, on a d'abord élaboré une première version du jeu avec des mondes très différents de ceux qui sont dans Ghost Adventure. Mais le problème était que l'univers n'était pas assez cohérent. Ils sont alors revenus vers moi, quelques mois après l'avoir testé auprès du public lors du FIJ de Cannes de 2019, avec un nouveau scénario : celui des animaux celtes/vikings et des esprits gardiens ! L'Univers collait mieux, l'histoire était prenante, les toupies servaient mieux le propos. Bref, Ghost Adventure était né ! On est donc reparti de zéro, avec les premières ébauches des personnages tels que l'esprit souris, notre héros, le loup sorcier etc. Et le reste s'est fait tout seul. Je tiens à saluer le travail de Wlad et d'Igor sur la conception des niveaux des plateaux. Allier graphisme et maniabilité n'était pas facile !

**Yann Valeani :** Quand Igor m'a parlé du projet, j'ai trouvé le concept du jeu novateur et j'aimais beaucoup l'idée, elle aussi originale, de réaliser une partie du jeu sous forme de BD. Pour autant, ça me semblait très difficile d'expliquer l'histoire ET les missions à réaliser en BD, qui plus est sans aucune bulle, pour être compris aussi des plus jeunes. Je savais que la réussite de l'entreprise résiderait dans les storyboards : les croquis préliminaires des cases et de la narration. Igor me les a fournis... et ils étaient excellents ! Je n'ai pour ainsi dire pas eu de changements à faire, et j'ai pu me concentrer sur l'exécution.

Nous avons fait quelques recherches sur la première page pour trouver le bon style graphique. Enfin, avec Jules, nous avons travaillé à quatre mains sur la couverture du jeu.

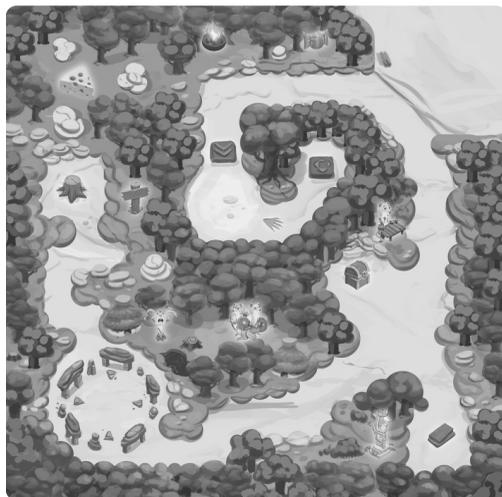


**PHILIMAG : Bonjour Igor, quelles sont les synergies qui ont été déployées pour donner une cohérence à l'ensemble du projet ?**



**Igor Polouchine :** Wlad tenait (à juste titre) à ce que le Gameplay ne soit jamais perturbé par l'esthétisme. C'est ce qui nous a orienté vers une direction artistique très « jeu vidéo ». Dès lors, nous avons notre fil rouge : que l'image soit toujours véhicule de sens. On a commencé à travailler avec Jules au tout début du projet car il avait ce sens du modelé et de la lisibilité dont nous avons besoin (en plus du fait d'être quelqu'un de très souple, réactif et talentueux). La conception des plateaux de jeu de Wlad a été au cœur du développement artistique. Charge à nous ensuite de trouver une cohérence graphique sur l'ensemble des supports. Nous avons imaginé les mondes qui correspondaient le mieux au gameplay, et adapté des gameplays à des mondes que nous pensions indispensables. C'est de ces aller-retours qu'est né l'univers de Ghost adventures. Il y a eu une première version des plateaux de Jules avec une thématique différente, plus futuriste. Mais c'est le thème des animaux-celtes qui a permis à tout le monde d'aller dans la même direction et de bien ancrer les choses, l'idée étant d'évoquer l'univers celtique sans tomber dans la geekitude. Pour cela, nous avons opté pour un code couleur assez fort et des typographies modernes. Pour la scénarisation de la bande

*Évolution graphique d'un plateau illustré par Jules Dubost*



*Évolution graphique du fond de la boîte par Jules Dubost*





dessinée, j'ai travaillé avec Wlad et Germain afin d'avoir une histoire qui puisse servir de mode de jeu. Il fallait à la fois être très synthétique tout en restant immersif et compréhensible en un coup d'œil. La complémentarité de chacun nous a permis de concevoir un récit sans texte, qui répond bien à ces objectifs. Des scènes de l'histoire ont donné lieu à du Game design et des missions de plateau ont été traduites en BD. Jules a fourni à Yann les chara-design des personnages et les plateaux de jeu qui devaient servir d'inspiration pour les décors. Yann a su mettre de la vie dans tout ça et insuffler un souffle épique au récit. Je ne le remercierai jamais assez pour son implication et sa maîtrise du média BD qui a permis d'obtenir cette belle histoire sans texte (c'était le challenge). Nous avons pu créer des synergies entre Yann et Jules afin que le style de chacun puisse être cohérent avec l'ensemble. Pour la boîte, Yann et Jules ont travaillé de concert. Yann avait proposé une première ébauche qu'il a finalisée pour les prototypes. Pour la version finale, Jules a retravaillé le visuel avec un autre décor et Yann a ensuite retouché les personnages. Enfin, la cerise sur le gâteau fut la carte de l'intérieur de boîte qui permet d'avoir une vision globale du monde et de le rendre prégnant. Wlad voulait avoir un monde d'entraînement dans la boîte, j'ai réalisé un petit croquis façon « carte de jeu de rôle » qu'ensuite Jules a magnifiée.





Travail final / Brouillon - Planche de la BD  
Yann Valeani



**PETIT PAPA  
NOËL, QUAND TU  
DESCENDRAS DU  
CIEL AVEC TOUS LES  
JEUX LUDONAUTE,  
N'OUBLIE PAS MON  
PETIT SOULIER...**



<b>Auteur</b>	Walter Obert
<b>Illustrateur</b>	Carlo Emanuele Lanzavecchia
<b>Éditeur</b>	HUCH !
<b>Thème</b>	Super-héros
<b>Mécanisme</b>	Adresse
<b>Age</b>	7 +
<b>Durée</b>	10 - 20 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 6

Dans **Captain Wonder Cape**, chaque joueur incarnera une fois le fier héros éponyme, qui doit porter la cape de papier toilette la plus longue possible afin de combattre le crime et la saleté. Mais ses adversaires feront tout pour lui compliquer la tâche...

### Comment jouer ?

On commence par faire sortir une feuille du rouleau de papier toilette (inclus) de la fente de la boîte en la pinçant avec le clip de super-héros.

À tour de rôle, les autres joueurs lancent le dé d'action, qui représente toujours une ou deux feuilles de papier toilette avec une ou deux bombes KK (un petit jeton Crotte) et une ou deux gouttes jaunes.

Pendant qu'un joueur tient la boîte, le héros essaye d'allonger sa cape d'une ou deux feuilles en tirant sur son clip.

Puis le joueur ayant lancé le dé (le sombre Professeur Pi) dépose une à deux bombes KK ou utilise la pipette pour faire tomber une à deux gouttes d'eau au centre d'une feuille ainsi tirée.

L'adversaire suivant lance alors le dé, et l'opération recommence, la récupération de feuilles de papier toilette devenant d'autant plus compliquée que la cape s'allonge et se fragilise.

### Comment finit la partie ?

Quand toutes les bombes KK ont été posées, qu'une bombe KK est tombée pendant que le héros tirait ou que la bande de papier toilette s'est déchirée, le tour s'achève. Le héros conserve sa cape, et le joueur suivant prend sa place.

La partie s'achève quand tous les joueurs ont incarné une fois le super-héros. On compare alors la cape de papier toilette de chacun, et celui qui a la bande la plus longue remporte la partie.

S.W.



Un jeu fleuri et coloré pour toute la famille !



# BUTINE!



© Bragelonne Games 2020

DÉJÀ DISPONIBLE  
EN BOUTIQUE !

Devenez la reine de la ruche en récoltant le plus de miel dans ce **jeu de combos** et de **pose de tuiles** d'Olivier Caïra, illustré par Olivier Derouetteau.

Découvrez **comment jouer** en une minute en regardant cette vidéo !



[bit.ly/butine-12s](https://bit.ly/butine-12s)

WWW.BRAGELONNE.GAMES



<b>Auteurs</b>	J. Gilmour, B. Lewis
<b>Illustrateurs</b>	F. Janson, T. Tamblyn
<b>Éditeur</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème</b>	Super-héros
<b>Mécanisme</b>	Coopératif
<b>Age</b>	13 +
<b>Durée</b>	15 - 30 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

**Mint Cooperative** est un jeu coopératif. Combattez la mauvaise haleine ensemble grâce à ce jeu de poche que vous pouvez emporter partout avec vous ! Votre mission : protéger Mintopia City et les autres villes du Comté de Mortimer des plans machiavéliques du S.T.O.M.A, le Syndicat pour la Terreur Odontologique et les Maladies Associées.

### Mise en place

Les joueurs disposent les 7 cartes Ville au centre de la table afin de créer le Comté de Mortimer. Trois pastilles blanches sont positionnées sur chaque piste fraîcheur de chaque Ville. Les joueurs choisissent un Super-Vilain et placent une pastille rouge sur la carte Panique. Le paquet Menace est constituée à partir de cartes Chaos et de cartes Menaces. Chaque joueur reçoit une carte Super-Héros et place son pion sur la ville correspondant à sa couleur.

### Comment jouer ?

Au début du tour, trois cartes Super-Pouvoir sont réparties entre les joueurs. Le joueur actif lance les dés et en fonction du résultat des dés, révèle et résout une ou plusieurs cartes du paquet Menace. Les cartes Menace imposent aux joueurs d'enlever des pastilles blanches sur les Villes indiquées par la carte. Une pastille blanche qui libère un emplacement d'une piste fraîcheur avec un symbole Panique fait augmenter le niveau de Panique générale ! Une fois les Menaces résolues, le joueur actif choisit l'un des dés et réalise l'action associée au chiffre obtenu : ajouter des pastilles blanches sur la piste fraîcheur, se déplacer sur une autre Ville, jouer un pouvoir, jouer sa carte Super-Héros, reculer le niveau de Panique. Puis, c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les dés sauf un aient été joués. Puis, un nouveau tour commence.

### Comment se termine la partie ?

La partie se termine lorsque les joueurs ont révélé et résolu les 3 cartes Chaos, ils ont alors remporté la partie. Mais attention, si le niveau de Panique générale atteint son seuil maximum, les joueurs ont perdu la partie.

### Pour aller plus loin

Certains Vilains possèdent des règles supplémentaires qui augmentent la difficulté du jeu. Il existe également un mode difficile, où les pistes fraîcheur des villes (au verso) ont davantage de symboles Panique.

En mode solo, le joueur joue trois héros.  
À deux joueurs, chacun joue deux héros.



# KOMPROMAT

LE DUEL D'ESPIONS !



8-99



2



30 min



**Oeil pour oeil, dent pour dent !**

Dans ce Black Jack 2.0, abats tes cartes pour remporter missions et outils, sans dépasser 21...

Prends des risques, gère tes cartes et combine astucieusement tes outils pour finir en tête au bout des 6 manches.

Attention à ne pas te faire griller : ton adversaire aussi est sous couverture, il fera tout pour te faire tomber !

« Un des meilleurs jeux de Essen Spiel 2020 ! »



Retrouve la vidéorègle en scannant ce flash code !



**HELVETIQ**

# OMERTA

QUI S'EN SORTIRA ?

**Débarrasse-toi de ton stock d'alcool avant les autres !**

Observation, déduction, et une bonne dose de ruse pour éviter les coups bas... dans Omerta, c'est chacun pour soi !



10-99



3-5



30 min



Retrouve la vidéorègle en scannant ce flash code !





Cette version Print&Play est une version adaptée pour 3 joueurs.  
La version originale se joue jusque 6 joueurs !

Scannez le QR code pour découvrir les règles du jeu !

DémoPrint & Play !

Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon.  
Elle a été faite par l'un de vos animaux de compagnie  
ou celui d'un autre joueur.

Mais qui a fait ça ?





**+ de Print & Play**  
**sur notre site internet !**  
[bit.ly/BO-PnP](https://bit.ly/BO-PnP)



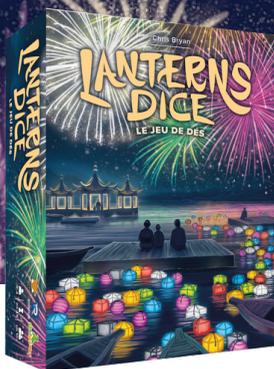


PIXIE  
GAMES

VOUS SOUHAÏTE DE  
JOYEUSES FÊTES !

PRENEZ SOIN DE VOUS ET AMUSEZ-VOUS BIEN !





# Lanterns OPEN BOUATE Dice

<b>Auteur</b>	Chris Bryan
<b>Illustratrice</b>	Beth Sobel
<b>Éditeur</b>	Foxtrot Games / Origames
<b>Thème</b>	Lanternes chinoises
<b>Mécanisme</b>	Roll & Write
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	30 - 45 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Lanterns Dice** est un roll & write dans lequel des artisans décorent le lac du palais avec des lanternes et mettent à profit les pavillons, pontons et barques pour offrir les plus beaux feux d'artifice à l'Empereur.

### Comment jouer ?

Les joueurs sélectionnent 4 tuiles Feux d'artifice parmi 8, les 4 formes de polyomino auxquelles ils auront accès au cours de la partie. Ils prennent tous une feuille différente.

Une partie dure 6 à 10 manches selon le nombre de joueurs. Au cours d'une manche, chaque joueur est une fois le joueur actif.

À son tour, le joueur actif lance les 4 dés dans la piste incluse avec le jeu. Il peut les relancer en dépensant 1 cadeau. Puis il oriente la piste de manière que chaque dé soit face à un joueur.

Tous noircissent alors sur leur feuille une zone de la couleur du dé attribué. Si l'on noircit ainsi une zone contenant un pavillon, on gagne 1 cadeau. Si l'on a noirci les deux zones (le bassin) entourant un ponton, on peut colorier une zone supplémentaire dans un bassin adjacent.

Le joueur actif noircit ensuite la zone bonus de tour qui apparaît sur le côté droit de sa fiche.

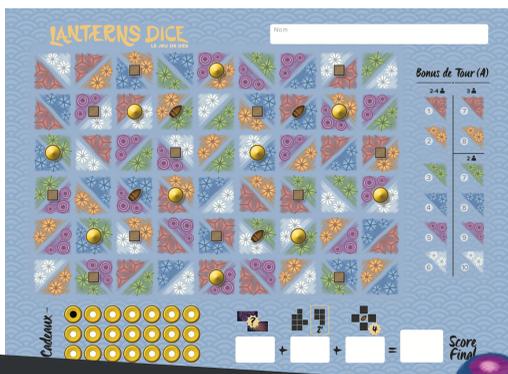
Tous peuvent alors dépenser des cadeaux afin de bénéficier de l'une des 3 cartes Empereur. Selon la partie, il pourra s'agir de noircir 1 zone : de la couleur du dé opposé au leur, d'une couleur différente de celles des dés, complétant un bassin...

Enfin, le joueur actif peut placer le feu d'artifice supérieur d'une pile (qui vaut plus de points que ceux qu'il recouvre) sur ses bassins noircis, à condition que la forme corresponde.

Le joueur suivant dans le sens horaire devient alors joueur actif.

### Comment finit la partie ?

La partie s'achève à la fin des 6 à 10 manches. On additionne les points de ses feux d'artifice, 1 point par bassin du deuxième plus grand groupe de bassins noircis adjacents et 4 points par bateau présent sur son lac dont le bassin n'est pas colorié mais dont les quatre cases orthogonalement adjacentes sont noircies. Celui qui possède le plus de points remporte la partie, et en cas d'égalité, la victoire va à celui qui a marqué le plus de points grâce aux feux d'artifice.



S.W.

69

# OPEN BOUATE

## Encore ! Kids



<b>Auteurs</b>	Inka Brand, Markus Brand
<b>Illustrateur</b>	Fiore GmbH
<b>Éditeur</b>	Schmidt Spiele
<b>Thème</b>	Animaux
<b>Mécanisme</b>	Roll & Write
<b>Âge</b>	5+
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Encore ! Kids** est un roll & write. Il se passe quelque chose au zoo ! De nombreux visiteurs sont venus pour admirer les animaux. Votre mission est de nourrir de nombreux animaux le plus rapidement possible. Vous nourrissez les animaux en cochant l'enclos des animaux sur votre fiche de jeu en fonction de la couleur du dé. Plus rapidement vous remplissez les cases, plus vous pouvez accumuler de points.

### Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, chaque joueur reçoit un crayon et une fiche de jeu. Puis le joueur actif lance les trois dés. Il choisit un dé qu'il met de côté, et coche toutes les cases d'un même enclos sur sa fiche de jeu correspondant à la couleur indiquée par le dé. Les autres joueurs peuvent choisir parmi les deux dés restants, et cochent également toutes les cases de l'enclos correspondant aux couleurs du dé sur leurs fiches respectives.

Lorsqu'un joueur a coché toutes les cases d'une même colonne, il entoure le visiteur (qui ne pourra plus être sélectionné par les autres joueurs), et les seaux correspondant à la colonne. Lorsqu'un joueur a coché toutes les cases d'une même couleur (animal) sur sa fiche, il entoure les cases nourriture correspondant à cet animal.

### Comment se termine la partie ?

La partie prend fin lorsqu'un joueur a coché toutes les cases de deux espèces, autrement dit lorsqu'un joueur a coché toutes les cases de deux couleurs. Tous les visiteurs, seaux et nourritures entourés par le joueur valent un point de victoire. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.



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



# Phili Quiz

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

Réponses à la page 74



1/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas un jeu de dessin ?

- What's missing ?
- Esquissé ?
- Kanagawa
- Mirogolo

5/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas un Eurogame ?

- Colon de Catane
- Zombicide
- Carcassonne
- Terraforming Mars



2/ Parmi ces jeux, lequel n'utilise pas le sens du toucher ?

- Nyctophobia
- Au creux de ta main
- Maître Renard
- Fantômes contre fantômes



6/ Hurrican est une maison d'édition de jeux :

- Suisse
- Belge
- Française
- Allemande



3/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas d'illustration de vache ?

- Mow
- Pour une poignée de marguerites
- Pit
- Hop ! Hop ! Hop !

7/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas pour thème la construction ?

- Cloud City
- Santorini
- Not Alone
- Quadropolis



4/ Parmi ces jeux, lequel ne prend pas place dans les îles ?

- Maracaibo
- Water Lily
- Archipelago
- Galérapagos



8/ Parmi ces jeux, lequel ne finit pas avec une explosion ?

- Badaboum !
- Time Bomb
- Tic-Tac Boom
- Phone Bomb



**9/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas illustré par The Mico ?**

- Architectes du Royaume de l'Ouest
- Dig Your Way Out
- Explorateurs de la Mer du Nord
- MicroMacro : Crime City

**15/ Parmi ces jeux, lequel met 3 fois plus de temps à se terminer si vous êtes au Pôle Nord ?**

- Ice team
- Cool Runnings
- L'empereur
- Manchots Barjots



**10/ Parmi ces jeux, lequel ne contient pas de caca ?**

- Top Ten
- Captain Wonder Cape
- Questions de Merde
- Kikafé



**16/ Quel est le jeu d'enquête le plus compact ?**

- Chronicles of Crime
- Crime Zoom
- Nom d'un Renard
- Detective



**11/ Quel extension autonome du jeu Similo est fictive ?**

- Similo Mythes
- Similo Histoire
- Similo Contes
- Similo Fruits et Légumes



**17/ Lequel de ces noms de jeux n'est pas une illusion auditive en français ?**

- Tekhenu
- Ceylan
- Kobayakawa
- Seikatsu



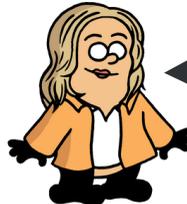
**12/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas été réédité ?**

- 7 Wonders
- Le Petit Prince
- Citadelles
- Room 25



**18/ Quel jeu n'est pas sur la thématique préhistorique ?**

- L'Âge de pierre
- Paleo
- Cro-Magnon
- Mémoire 44



**13/ Avec quel autre auteur Bruno Cathala n'a-t-il pas créé un jeu ?**

- Ludovic Maublanc
- Antoine Bauza
- Roberto Fraga
- Corentin Lebrat



**19/ Lequel de ces jeux ne possède pas des pièces en métal en option ?**

- Les Bâtisseurs
- Maracaibo
- Little Town
- Kobayakawa



**14/ Traditionnellement, de quelle couleur sont les boîtes de jeu d'Haba ?**

- Rose
- Jaune
- Bleu
- Violet



**20/ L'appellation « Meeple » :**

- est une marque déposée à l'INPI
- est libre de droit
- est sous licence creative commons
- ne possède aucun statut particulier



**Avertissement :** pour ne pas vous divulguer, répondez d'abord aux questions **page 72 et 73.**

### 1/ Kanagawa

Ce jeu de collection a été créé par Bruno Cathala et Charles Chevallier, illustré par Jade Mosch et édité par Iello en 2016.

### 2/ Fantômes contre fantômes

Ce jeu de bluff a été créé par Alex Randolph, illustré par Tony Emeriau et réédité par Asmodee en 2012.

### 3/ Hop ! Hop ! Hop !

Ce jeu coopératif créé par Monica San Cristobal et édité par Djeco en 2007 met en scène des moutons.

### 4/ Water Lily

Ce jeu de bluff créé par Dominique Ehrhard, illustré par Vincent Dutrait et édité par GameWorks en 2010, se déroule dans une mare.

### 5/ Zombicide

Cet Ameritrash a été créé par Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult, édité par Guillotine Games et CoolMiniOrNot en 2012.

### 6/ Suisse

Fondé en 2016, Hurrican Edition est un éditeur de jeux de société suisse. Il a notamment édité Mr Jack, Via Magica et Mow.

### 7/ Not Alone

Ce jeu de déduction créé par Ghislain Masson, illustré par Sébastien Caiveau et édité par Geek Attitude Games en 2016 a pour thème la science-fiction.

### 8/ Badaboum !

Ce jeu d'adresse a été créé par G. W. « Jerry » D'Arcey et édité par Capiépa - Jeux Educatifs en 1952.

### 9/ MicroMacro : Crime City

Ce jeu de déduction et d'observation a été créé par Johannes Sich, illustré par Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich, et a été édité par Edition Spielwiese en 2020.

### 10/ Questions de Merde

Ce jeu d'ambiance a été créé par Yves Hirschfeld, François Lang et Gabriel Munch-Anderson, et édité par Le Droit de Perdre en 2009.

### 11/ Similo : Fruits & Légumes

Similo est un jeu de déduction été créé par Martino Chiacchiera, Hjalmar Hach et Pierluca Zizzi, édité par Gigamic en 2020. Il existe un Similo Histoire, Mythes, Contes, Animaux et Animaux Sauvages.

### 12/ Le Petit Prince

Ce jeu de collection a été créé par Antoine Bauza et Bruno Cathala, et édité par Ludonaute en 2013.

### 13/ Roberto Fraga

Roberto Fraga est un auteur de jeu malouin. Il a notamment créé Dr Eureka, Gare à la toile et Captain Sonar.

### 14/ Jaune

Cet éditeur allemand fondé en 1938 est connu pour ses boîtes de jeux de société jaunes. Il a notamment édité Le Verger, Pyramide d'animaux et Monza.

### 15/ Cool Running

Ce jeu de défi, créé par Olivier Mahy et édité par Ravensburger en 2018, se joue avec des vrais glaçons.

### 16/ Crime Zoom

Ce jeu d'enquête coopératif, créé par Stéphane Anquetil et édité par Aurora, se joue avec 55 cartes.

### 17/ Kobayakawa

Ce jeu de déduction de Jun Sasaki, illustré par Biboun et édité par Superlode en 2014, n'est pas une illusion auditive, contrairement à Tekhenu (T'es cul nu), Ceylan (C'est lent) et Seikatsu (C'est quatre sous).

### 18/ Mémoire 44

Ce Wargame créé par Richard Borg et édité par Days of Wonder en 2004 met en scène des batailles célèbres de la Seconde guerre mondiale.

### 19/ Les Bâtisseurs

Ce jeu de collection, créé par Frédéric Henry et édité par Bombyx en 2013, contient des pièces en plastique et non en métal.

### 20/ Une marque déposée à l'INPI

Meeple est une marque déposée par Hans im Gluck, l'éditeur de Carcassonne.

# DECK-BUILDING - AVENTURES - BEST SELLER



**1** OPTIMISEZ VOTRE DECK EN ACHATS, DÉPLACEMENTS, COMBATS

## LE DECKBUILDING QUI FAIT DU BRUIT !



**2** EXPLOREZ LE DONJON ET RAPORTEZ L'ARTEFACT SALVATEUR (ET QUELQUES TRÉSORS AU PASSAGE...)



**3**

ESQUIVEZ LA FUREUR DU DRAGON ET RESSORTEZ VIVANT POUR COMPTER VOTRE BUTIN !

Publié par : Dire Wolf Digital and Renegade Games Studios.  
© Copyright 2017 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES

PlayRGSFrance

DISTRIBUTION: ABYSSE CORP. - GÉRONIMO - DUDE - KLERELO



RENEGADE  
GAME STUDIOS  
FRANCE



<b>Auteur</b>	Kevin Russ
<b>Illustratrice</b>	Beth Sobel
<b>Éditeur</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème</b>	Animaux
<b>Mécanisme</b>	Placement, Collection
<b>Age</b>	10 +
<b>Durée</b>	30 - 45 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

**Calico** est un jeu de placement de tuiles et de collection. Créez le dessus de lit le plus douillet ! Placez les tuiles de différents motifs et couleurs en fonction de vos objectifs, en regroupant les couleurs pour coudre des boutons ou encore les motifs pour attirer les Chats les plus câlins.

### Mise en place

Les joueurs choisissent trois objectifs et les placent sur les emplacements prévus à cet effet sur leur plateau. Une tuile Tissu possède deux informations importantes : une couleur et un motif. Toutes les tuiles Tissu sont placées dans un sac en toile. Enfin, les joueurs disposent 3 tuiles face visible au centre de la table, et ils en piochent chacun 2 qu'ils gardent en main.



### Comment jouer ?

À son tour, un joueur choisit une tuile parmi les deux qu'il a en sa possession et la positionne sur son plateau. En posant sa tuile, le joueur gagnera des points s'il complète une collection de trois couleurs adjacentes ou une collection de motifs respectant une disposition particulière. À la fin de son tour, le joueur choisit et ajoute dans sa main une tuile parmi les 3 tuiles centrales disponibles et pioche dans le sac une nouvelle tuile pour remplacer la tuile qu'il vient de prendre au centre de la table.

### Comment se termine la partie ?

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont complété leurs plateaux avec des tuiles ! Ils comptent leurs points en fonction des objectifs réalisés, en fonction des collections de 3 tuiles de couleur identique adjacentes et en fonction de la disposition des tuiles ayant des motifs identiques.

### Pour aller plus loin

Dans la variante famille, les joueurs ne jouent pas avec les objectifs.

Il existe dix scénarios qui peuvent être joués en mode solo ou à plusieurs joueurs. Chaque scénario indique quels sont les objectifs qui doivent être réalisés pendant le scénario, ainsi que les chats et les objectifs de réalisation utilisés.

Les joueurs peuvent remplir le tableau d'accomplissement chaque fois qu'ils remportent un accomplissement en fonction du mode de jeu : partie classique, règles restrictives, scénarios.





<b>Auteur</b>	Pierrick Lugen
<b>Illustrateurs</b>	A. Brull, M. Maigret
<b>Éditeur</b>	Lubee
<b>Thème</b>	Animaux, Alimentation
<b>Mécanisme</b>	Placement, Modulable
<b>Age</b>	10 +
<b>Durée</b>	20 minutes

**Nombre de joueurs** 2

**Cookie Addict** est un jeu de duel dans lequel un panda roux et un raton laveur vont tenter de récupérer autant de cookies que possible en se plaçant autour du plateau, tout en évitant les gardiens qui pourraient les faire retourner au zoo.

**Comment jouer ?**

Avant de jouer, les tuiles Cookies et Cookies perdus sont mélangées à quelques tuiles spéciales, puis toutes sont disposées en grille de 6 par 6, ou de 5 par 5 pour une partie plus rapide.

Le dernier joueur à avoir mangé un cookie place le jeton Personnage de son choix devant une ligne ou une colonne de la grille. S'il a choisi une ligne, son adversaire place son jeton face à une colonne et inversement, puis applique l'effet de la tuile se trouvant au croisement des deux personnages. Une tuile retournée ou recouverte par un gardien ne pourra cependant pas être ainsi sélectionnée, et il faudra qu'après ce placement tuile à la jonction des deux chapardeurs soit valide.

Il s'agira essentiellement de gagner ou de perdre des cookies et de gagner des leurres, mais certaines tuiles ont des effets plus élaborés : vol de cookies et de leurres à son adversaire, déplacement d'un gardien, retournement d'une tuile, échange de la position des joueurs, gains ou pertes doublées au prochain tour...

Une tuile activée est aussitôt retournée, et ne pourra plus être activée par un autre joueur.

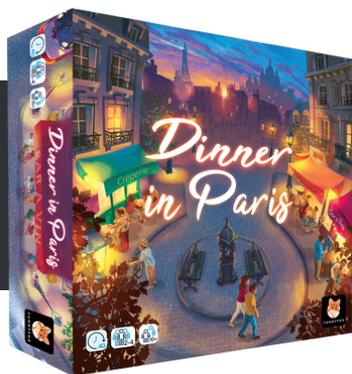
Une fois l'effet appliqué et la tuile retournée, le joueur actif peut dépenser des leurres pour déplacer un gardien d'autant de cases et ainsi tenter de bloquer une case que son adversaire pourrait convoiter. Puis c'est au tour de l'autre joueur de déplacer son jeton Personnage et d'activer une tuile.

**Comment finit la partie ?**

La partie s'achève quand un joueur ne peut plus se déplacer. Celui qui a accumulé le plus de cookies remporte alors la partie.

S.W.





<b>Auteurs</b>	Les Trolls Associés
<b>Illustrateur</b>	Alain Boyer
<b>Éditeur</b>	Funnyfox
<b>Thème</b>	Restaurants, Paris
<b>Mécanisme</b>	Placement, Construction
<b>Age</b>	10 +
<b>Durée</b>	40 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

Dans **Dinner in Paris**, des restaurateurs tentent de s'imposer sur une nouvelle place piétonne parisienne en y ouvrant des adresses et en y développant leurs terrasses.

### Comment jouer ?

Un joueur commence son tour en prenant une carte Ressource face visible ou dans la pioche face cachée.

Il peut ensuite réaliser 2 actions, y compris 2 fois la même :

- pioche d'une carte Ressource.
- l'ouverture d'un restaurant exige la défausse de ressources. Il pose alors le restaurant correspondant sur le pourtour du plateau central, avec une tuile Propriété de sa couleur, et augmente sa jauge de revenus permanents.
- la pose de terrasses ne peut être réalisée qu'une fois par tour, mais elle concerne tous les restaurants du joueur tant qu'il en a les moyens. La terrasse doit être posée devant l'un de ses restaurants ou sur une case adjacente à une terrasse du même restaurant.

Si une terrasse recouvre un pigeon, le joueur pioche une carte Pigeon aux effets divers : pioche de cartes Ressource ou Objectif, pose d'une nouvelle terrasse, 2 pièces, réduction du coût d'un restaurant...

- réalisation d'un objectif personnel ou commun.

Ces objectifs représentent une quantité ou une disposition de terrasses. Si le joueur réalise un objectif personnel, il pioche une nouvelle carte Objectif et décide de la conserver secrètement ou de la mettre en commun.

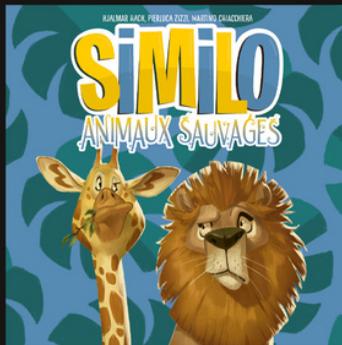
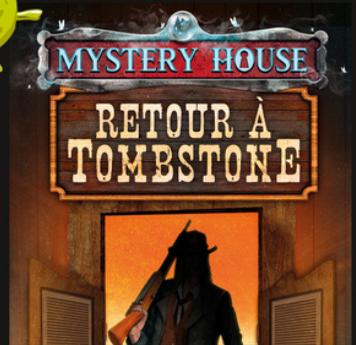
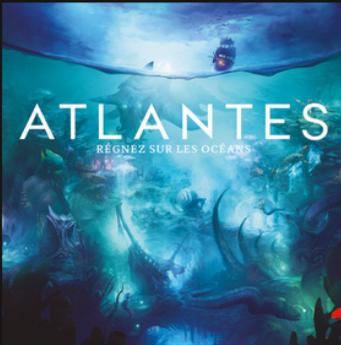
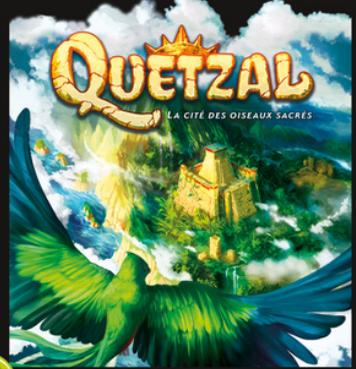
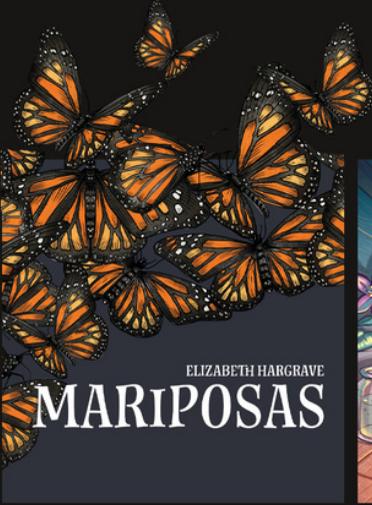
### Comment finit la partie ?

La partie s'achève quand un certain nombre de restaurants a été posé, qu'un joueur a posé toutes les terrasses de 2 catégories de restaurants ou que l'on ne peut plus poser de restaurants ou de terrasses sur le plateau. Les joueurs additionnent alors les points de leurs restaurants, des terrasses construites, des majorités indiquées sur la carte Majorité dévoilée en début de partie (majorité de terrasses autour d'une fontaine, de cartes Pigeon, de restaurants, de terrasses au Nord...) et des objectifs, mais ils perdent les points des objectifs personnels non réalisés.

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)

# Paroles de Joueurs

Quel est le dernier élément de jeu de société égaré que vous avez retrouvé ?  
Racontez-nous en quelques lignes cette fabuleuse retrouvaille !

Un cube cuivre de **Terraforming Mars** qui a dormi sur ma table de chevet. Comme ça chaque matin je me disais « purée, faut que je le remette dans la boîte », ça m'a pris un mois !

*Thomas Thor*

Avant que nous ayons les plateaux 3d de **Terraforming**, à chaque partie, nous égarions des cubes cuivre (unité 1000) qui se fondent particulièrement bien sur le carrelage, pour les retrouver au milieu des croquettes des chats !

*Arthemissf Von Wasmeier*



Une anecdote sur le jeu de Monsieur Alexandre Droit **Gloobz**. Je prends le jeu sans le vérifier pour une animation jeux au travail et en ouvrant la boîte je m'aperçois qu'il n'y a plus aucun personnage du jeu ! En rentrant à la maison le soir je retrouve les gloobz en train de bronzer dans la piscine Playmobil de ma fille âgée de 4 ans.

*Olivier Faure*

J'ai perdu ma dignité dans une partie de **Conan**. Foncé bille en tête au milieu des hyènes et mené mon groupe à la défaite. Je l'ai jamais vraiment retrouvée...

*Yann Grizonnet*



Pour ma part c'est un cube rouge translucide en plastique qu'on a retrouvé lors du déménagement d'un ami... le souci c'est que je ne sais pas si c'est un cube de Batman Gotham City Chronicles, de l'Ascension de Thanos, de l'Ascension du côté obscur ou de **Arena : For the gods**... vu que c'est les même cubes !

*Julien Vergonjeanne*

Dans **Takenoko** il me manquait un des 3 jetons qui permettent de rendre une tuile immunisée au panda depuis 1 ou 2 ans. À chaque partie je trouvais un truc random pour remplacer si il y avait besoin du 3ème. Et un jour en allant chez ma sœur, je vois dans son « bol à clefs et autres trucs dont on sait pas trop quoi faire » mon jeton Takenoko ! J'étais ravi de pouvoir recompléter ma boîte !

*Jérémy Bardou*



Le dernier élément de jeu perdus est un morceau de bambou du jeu **Takenoko** lors d'une animation pendant un festival de jeu qui a eu lieu en février 2020 ! Heureusement le président de l'association organisatrice est un ami et il m'a ramené cette pièce dans une enveloppe lors de mon anniversaire en septembre ! Le bambou a pu retourner dans sa boîte !

*Jerome Costa*



Nous avons voulu faire découvrir **Unlock!** à un couple d'amis, scénario inédit du coup. Résultat : plus de 2h de torture de cerveau, impossible de trouver la solution finale, on a retourné le truc dans tous les sens possibles... jusqu'à abandonner dégoutés... et se rendre compte à la fin de la soirée qu'une de nos amies avait fait tomber par terre LA carte qui permettait de trouver la solution. C'était le 1er et dernier Unlock! avec eux !

*Jiho Achaène*

Nous avons fait découvrir à notre petite dernière (3 ans) le jeu **Vite! Cachons-nous!** ! Elle a adoré y jouer, joie du cache-cache, rires, bonheur etc. On range ensemble une fois les parties terminées et on ressort la boîte une semaine après et là ohhhh surprise la marionnette du loup avait disparu ! Quelqu'un sait où est le loup ? Bahhh oui, il est dans mon cartable ! Ah bon bah pourquoi ? C'était pour montrer à la classe et pour faire peur à la maîtresse comme dans le jeu ! Bonne initiative ma fille ! On a également retrouvé quelques dés du Pérudo au fond du cartable, c'est fou tout ce que l'on peut trouver comme trésors dans les cartables d'enfant.

*Mark Assin*



La carte « goutelettes » pour **Imagine!** ! Ces fiches cartes sont en plastique transparent et, tels des caméléons, se fondent parfaitement avec mon carrelage hideux en cas de chute inopinée sur le sol. Elle a disparu de longs mois avant de réapparaître la semaine dernière dans la gueule du lapin (à peine mangée).

*Pit De Cazernal*

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

Nan, jette pas les bouchons : ça va me servir pour un proto!



Avec le carton des boîtes de céréales, je fais des tuiles hyper solides.



Tu as vu les jolies boîtes de rangement pour les pionis. À la base, ce sont des pots de yaourt.



Chez eux, la poubelle de recyclage est toujours ultra légère. C'est bizarre.



À croire qu'ils gardent tout.

Vidberg



J'ai eu une nouvelle idée de proto! Commencez le réveillon sans moi, il faut absolument que je le bricole ce soir!

Je viendrai pour les cadeaux si j'ai fini.

Vidberg

Le vrai cadeau pour moi, c'est de savoir que plein de gens vont trouver mon jeu Drafting sous le sapin.



Qu'ils vont y jouer et qu'ils participeront à la chasse au trésor qu'on a caché sur le site de Philibert.



J'ai le syndrome du Père Noël: j'ai besoin que mes jeux plaisent.



Ton jeu, je ne sais pas, mais en tout cas, les enfants s'amuse déjà beaucoup avec l'emballage!



Vidberg

# MA PREMIÈRE AVENTURE

L'HISTOIRE DONT TU ES LE TOUT PETIT HÉROS

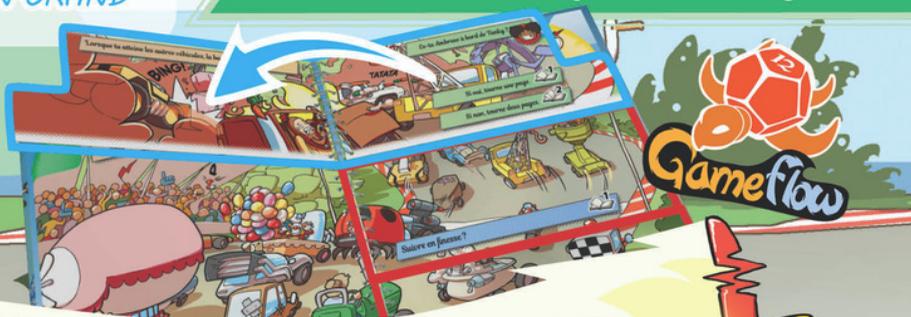


## 1) Choisis ton univers

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

VVVVRRRAAAA OOOOUUUUMMM!!!



# NEAR AND FAR

## LES ROYAUMES DU LOINTAIN



DISPONIBLE EN  
BOUTIQUE EN  
DÉCEMBRE 2020

# ABOVE AND BELOW

## LES ROYAUMES DU DESSOUS

