

3 760319 640126

# PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°8 - JANVIER 2021



**Claude  
Leroy**  
Auteur de jeux abstraits

**MICRO MACRO**  
**CRIME CITY**



**REGLES EXPRESS**



**PANDEMIC**  
avec sa Règle Express

JEU DE DÉMO INCLUS : MICROMACRO - CRIME CITY

# ECOS

CONTINENT ORIGINEL



DISPONIBLE EN BOUTIQUE



# Sommaire

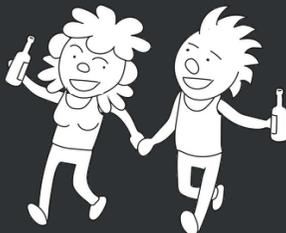
- 4 TOP 10**  
Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**  
I am a Banana
- 8 Open Ze Bouate**  
Dr. Eureka
- 10 TOP Thème**  
Sélection de Jeux Abstraits
- 12 Open Ze bouate**  
Décode
- Comment c'était**  
**Après ?**  
Des échecs à Champ d'Honneur
- 16 Open Ze Bouate**  
Champ d'Honneur
- 18 PhiliBulle**  
Discussion avec Claude Leroy
- 20 Open Ze Bouate**  
Imagine Famille
- 22 Open Ze Bouate**  
Fabulia
- 23 Open Ze Bouate**  
La Course des Casse-Tout
- 24 Open Ze Bouate**  
Near and Far
- 26 Avis de PhiliBoyZ**  
Alien - Kit de démarrage
- 28 Open Ze Bouate**  
The Artemis Project
- 29 Open Ze Bouate**  
Tortuga 2199
- 31 Archives Ludiques**  
Pandemic
- 32 Open Ze Bouate**  
Pandemic Legacy - Saison 0

## ERRATUM

À la page 46 du numéro précédent (décembre 2020), une erreur s'est glissée. *Polgara*, l'auteur de l'avis sur le jeu *Ice Cool*, ne fait pas partie du *Labo des Jeux*.

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

- 33 Règle Express**  
Pandemic Legacy - Saison 0
- 38 Open Ze Bouate**  
Ecos
- 39 Open Ze Bouate**  
Tawantinsuyu
- 40 Open Ze Bouate**  
MicroMacro : Crime City
- 42 PhiliBulle**  
J. Sich, D. Goll, T. Jochinke
- 48 Jeu de Démo**  
MicroMacro : Crime City
- 52 Open Ze Bouate**  
Colt Express
- 53 Open Ze Bouate**  
Coloma
- 54 Open Ze Bouate**  
Ménéstrels
- 56 PhiliTour**  
Victoria Game
- 58 Open Ze Bouate**  
À la Conquête des Catacombes
- 60 Open Ze Bouate**  
Harry Potter - Bataille à Poudlard
- 61 Open Ze Bouate**  
Naruto - Ninja Arena
- 62 Open Ze Bouate**  
Kompromat
- Paroles de joueurs**  
Le jeu auquel vous perdez mais que vous adorez ?
- 66 L'oeil de Martin**  
Une BD de Martin Vidberg



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

# PhiliMag n°8

Qui dit nouvelle année dit bonnes résolutions, et le PhiliMag n'échappe pas à la règle. En effet, nous avons fait le bilan de cette première année d'activité et nous avons décidé d'effectuer plusieurs changements pour 2021. Comme vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire, il était nécessaire d'augmenter le volume d'exemplaires imprimés et diffusés chaque mois. En 2020, vous étiez 10 000, maintenant vous êtes 16 000 chaque mois à recevoir la version imprimée du PhiliMag dans votre commande Philibert ! Nous avons aussi procédé à quelques modifications concernant la mise en page des articles, avec notamment des Open Ze Bouate mieux mis en valeur, des titres qui prennent moins de place et un bas de page revisité. Une autre nouveauté concerne le partenariat conclu avec l'équipe de Ludovox, qui vous proposera tous les mois une Règle Express d'un jeu, que vous pourrez détacher du magazine. Une chose qui ne change pas néanmoins, c'est la composition de l'équipe et le plaisir que nous avons à vous proposer un nouveau numéro chaque mois ! Ce mois-ci, nous avons voulu mettre en honneur les jeux abstraits. Vous pourrez découvrir des jeux abstraits dont vous ne soupçonniez pas l'existence à travers le parcours d'un auteur spécialisé dans le genre : Claude Leroy, l'auteur de *Gygès*. C'est un jeu (et un auteur) exceptionnel. Pour la confiance, il s'agit même du jeu préféré de Bruno Cathala. Nous espérons que vous apprécierez tous ces changements et le contenu de ce nouveau numéro, et nous tenons à remercier (encore une fois) tous nos partenaires sans qui le PhiliMag ne pourrait voir le jour.

**Bonne lecture et bonne année !**

Adeline & Léandre

## Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg  
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35  
Tirage à 16 000 exemplaires.  
Imprimé par Imprimerie Rochelaise



### #1 Unlock! Mythic Adventures

Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Avec ce 8ème opus de la saga Unlock!, découvrez 3 nouvelles aventures palpitantes, un tour du monde en 80 jours, une plongée dans l'antiquité grecque et un nouveau scénario avec Noside.

### #2 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.



### #3 Terraforming Mars



L'ère de la domestication de Mars a commencé. Dans Terraforming Mars, de puissantes corporations travaillent pour rendre la Planète Rouge habitable. La température, l'oxygène et les océans sont les trois axes de développement principaux. Mais afin de triompher, il faudra aussi construire des infrastructures pour les générations futures.

### #4 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.



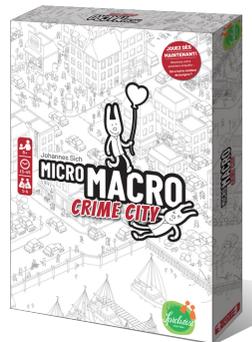
### #5 7 Wonders Duel



7 Wonders Duel est l'adaptation pour 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 d'affermir leur civilisation ou de bâtir des merveilles.

## #6 MicroMacro : Crime City

Dans cette ville, le crime se cache à chaque coin de rue. La police n'arrive pas à faire face à ces nombreux vols et ces crimes de sang-froid. C'est pourquoi nous avons besoin de vous. Vous devez résoudre différentes affaires, de la plus banale à la plus délicate. Vos compétences en observation et en déduction sont requises !



## #7 Mysterium Park



Dans ce jeu coopératif et asymétrique, le fantôme envoie des visions à l'aide de cartes illustrées. Les médiums tentent de les interpréter afin d'écartier certains suspects et lieux. Ensuite, ils saisiront leur seule chance de reconstituer ce qui est arrivé au directeur. Vous n'avez que six nuits avant que le carnaval ne quitte la ville... Ouvrez vos esprits et découvrez la vérité !

## #8 Zombie Teenz Évolution

Chassés de l'école, les zombies ont établi une base dans les égouts et sèment la pagaille dans toute la ville ! Le temps de se cacher est révolu... Il faut trouver 4 ingrédients pour préparer un antidote qui rendra leur forme humaine aux zombies !



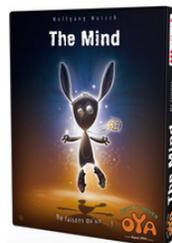
## #9 Codenames



Dans Codenames, les joueurs incarnent des espions d'élite répartis dans deux équipes. À la tête de chaque équipe, un maître-espion dirige les opérations. Les deux maîtres-espions sont les seuls à avoir connaissance de toutes les identités des autres agents en mission. Ces derniers ne sont connus que par leur nom de code. L'objectif du jeu est que chaque équipe retrouve ses agents en se basant sur leurs noms de codes.

## #10 The Mind

Avec The Mind, constituez une suite croissante de numéros avec les autres joueurs. Jouez en collaboration, mais sans la moindre communication. Dans The Mind, jouez en équipe mais en silence. Sentez le jeu et faites preuve de patience !





I am a Banana  
**OPEN  
 BANANE**  
 Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	A. Boccara, Y. Hirschfeld
<b>Illustrateur(s)</b>	Yves Hirschfeld
<b>Éditeur(s)</b>	Le Droit de Perdre
<b>Thème(s)</b>	Humour
<b>Mécanisme(s)</b>	Observation, Mime
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	4 - 8

Dans **I am a Banana**, un joueur incarne le médecin, chargé d'identifier les fous ligués contre lui.

### Comment jouer ?

Au début de la partie, 7 des 114 images (57 cartes recto-verso) sont assignées aux 7 numéros du plateau central. Chaque fou reçoit une carte Divan indiquant l'un de ces 7 numéros : ce sera sa folie - objet, aliment, personnage, édifice, véhicule... - pour lequel il doit se prendre. Le médecin met alors ses lunettes et enclenche le sablier. Il a 90 secondes pour poser face cachée devant les fous la carte Divan portant le numéro de leur folie. Pendant ce temps, les fous doivent cependant partager leur folie les uns avec les autres sans qu'elle puisse être trop facilement devinée par le médecin, et tout en restant silencieusement sur leur chaise.

Silencieusement... mais non sans gesticuler, en particulier dès que le médecin détourne le regard ! Quand ils pensent avoir compris la nature réelle d'un camarade, ils placent face cachée devant lui une carte Banane, supposée porter le numéro de sa folie.

### Comment se termine la partie ?

Au terme des 90 secondes, les fous dévoilent un à un leur carte Divan, ainsi que les cartes Banane et la carte Docteur qui a pu leur être assignée.

Un fou rapporte 1 point à son équipe par autre fou l'ayant identifié... ou 0 si le médecin a posé le bon diagnostic. Le médecin de son côté marque 1, 2 ou 3 points par fou repéré, selon le nombre de joueurs. Le camp qui cumule le plus de points remporte la partie.

### Pour aller plus loin

Au lieu du sablier (inclus), les joueurs peuvent utiliser la bande-son de 90 secondes proposée sur le site de l'éditeur : [www.lddp.info/banana](http://www.lddp.info/banana)



S.W.

**Pssst**  
**...**





<b>Auteur(s)</b>	Roberto Fraga
<b>Illustrateur(s)</b>	Stéphane Escapa
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Sciences
<b>Mécanisme(s)</b>	Dextérité, Logique, Rapidité
<b>Âge</b>	6 +
<b>Durée</b>	15 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Dr. Eureka** est un jeu de dextérité. C'est la folie dans le labo ! Le Dr. Eureka a besoin d'aide pour réaliser au plus vite ses expériences. Transvasez les billes le plus vite possible dans le bon ordre et devenez le meilleur savant fou !

**Comment jouer ?**

Avant de commencer à jouer, chaque joueur reçoit trois tubes à essai et y place deux billes violettes, deux billes rouges et deux billes vertes.

Au début du tour, la première carte Objectif est retournée. Les joueurs essaient de réaliser la combinaison indiquée sur la carte en transvasant les billes d'un tube à l'autre. Pour valider l'objectif, les tubes peuvent être à l'endroit ou à l'envers. Le premier joueur qui réalise la combinaison crie

« Euréka ». Si la combinaison est correcte, il gagne la carte. Si elle est incorrecte, le joueur est éliminé pour le tour en cours. Si un joueur touche ou fait tomber une de ses billes, il est également éliminé.

Une fois la carte Objectif gagné, les joueurs retournent immédiatement une nouvelle carte.

**Comment se termine la partie ?**

Dès qu'un joueur remporte cinq cartes Objectifs, la partie se termine et il est déclaré vainqueur.

**Pour aller plus loin**

Il existe un mode Défi : tous les joueurs annoncent en combien de coups ils peuvent réaliser l'objectif. Le joueur qui a fait la plus petite annonce commence. S'il réussit, il gagne la carte. S'il échoue, c'est au joueur ayant fait l'enchère la plus proche de tenter sa chance, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réussisse le défi ou qu'aucun joueur n'y arrive. Puis les joueurs passent à l'Objectif suivant. Le premier qui remporte cinq cartes est déclaré vainqueur.



**ANNÉE**

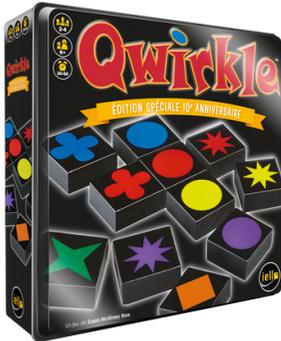
**VOËUX**

**JOIE**

**BONHEUR**

**SANTÉ**





### Qwirkle

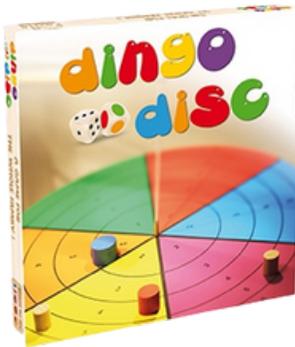
La mécanique du jeu est simple : faire des séries de tuiles en les associant selon leurs formes ou leurs couleurs. Efficace et rapide, ce jeu ravira petits et grands. Grâce à ses règles faciles d'accès et amusantes, vous n'aurez besoin que de quelques minutes pour comprendre le principe et vous lancer dans une partie.

### Quantik

Le but du jeu est d'être le premier joueur à poser la quatrième forme différente d'une ligne, d'une colonne ou d'une zone carrée. Chacun son tour les joueurs vont poser une de leurs pièces sur le plateau. Il est interdit de poser une forme dans une ligne, une colonne ou une zone où cette même forme a déjà été posée par l'adversaire. On ne peut doubler une forme que si l'on a joué la précédente soi-même.



### Dingo Disc

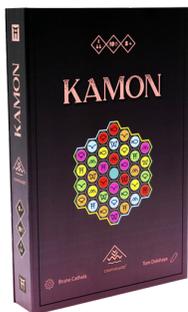


Dingo Disc est un jeu d'adresse, d'équilibre, de stratégie et d'habileté où les joueurs doivent poser tous leurs pions sur un disque en équilibre sans faire tomber les pions déjà posés. Chaque joueur à son tour lance les 2 dés. Le dé de couleur détermine la zone colorée du disque - le dé 6 indique l'emplacement de son pion. Le gagnant est le joueur qui aura posé tous ses pions le premier.

### Kluster

Kluster est fun, simple, accessible à tous et diablement stratégique. Les joueurs se répartissent équitablement les pierres magnétiques. Chacun à son tour, les joueurs placent un aimant dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres remporte la partie. Mais attention ! Si au moment de poser une pierre, celle-ci se colle à une autre, le joueur ayant joué la ramasse.



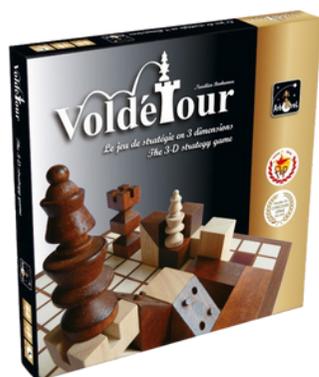


## Kamon

Un jeu de stratégie interactif où vous prendrez plaisir à combiner logique, finesse et réflexion. Pour gagner, reliez deux bords du plateau, encerclez ou bloquez votre adversaire. Élaborez votre stratégie en respectant les contraintes des Kamons.

Punto est un jeu de cartes de deux à huit joueurs dont le but est de former une suite logique. Pour cela, les joueurs doivent poser 4 cartes de la même couleur afin d'établir une rangée, une colonne ou une diagonale.

## Punto



## Voldétour

Voyagez au cœur d'un labyrinthe mobile en 3D ! Tour à tour, les joueurs posent ou déplacent 1 ou 2 pièces de construction de leur couleur afin de créer des chemins sur lesquels ils déplacent leur Seigneur, bloquer les pièces de construction de l'adversaire et/ou faire obstacle au déplacement du Seigneur adverse. Créez votre route et arpentez les constructions adverses, contrez l'avancée de l'assaillant... Soyez le premier à prendre d'assaut la Tour ennemie !

## Tasso

Soyez le premier à placer tous vos bâtonnets sur le plateau de jeu. Placer son bâtonnet pour gagner, pas si évident, mais faisable ; mais penser à gêner l'adversaire, l'empêcher de rejouer, voilà qui mérite réflexion... Surtout ne pas trembler en plaçant son bâtonnet, il faut un peu d'adresse pour gagner ! Un espace entre bâtonnets mal évalué, voilà un cadeau pour l'adversaire !



## ColleXion

Tentez d'obtenir le score le plus élevé en collectant des polygones de couleurs et formes différentes. Collectez des polygones pour créer vos propres séries et gagner un maximum de points. Mais attention ! Toutes les pièces que vous aurez récupérées n'ayant pu être validées dans une série compteront comme des points négatifs en fin de partie. Ne soyez pas trop gourmand et surveillez les prises de vos adversaires !



<b>Auteur(s)</b>	Alex Randoph
<b>Illustrateur(s)</b>	Alain Dion
<b>Éditeur(s)</b>	FoxMind
<b>Thème(s)</b>	Abstrait
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction
<b>Âge</b>	7 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2-5

À son tour, un joueur demande si le chiffre de son choix, entre 1 et 7, se trouve sur l'une de ses tuiles. Le joueur à sa gauche retourne l'une des tuiles portant ce chiffre le cas échéant. Si plusieurs tuiles portent ce chiffre, une seule est cependant dévoilée à son propriétaire, qui devra songer à redemander le même plus tard.

Il s'aidera pour cela des tuiles de ses adversaires (qu'il voit toutes), des tuiles face visible au centre de la table, des tuiles qu'il a déjà pu deviner, et de sa connaissance de la répartition des tuiles, chacune étant présente en autant d'exemplaires que sa valeur (d'une seule tuile 1 à sept tuiles 7).

À 2 et 3 joueurs seulement, deviner correctement une tuile permet aussitôt de rejouer en donnant donc un nouveau chiffre.

Si le chiffre n'est pas présent, ou s'il était présent mais que l'on joue à 4 ou 5, c'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de tenter de deviner l'une de ses tuiles.

**Comment se termine la partie ?**

Quand un joueur a identifié les chiffres présents sur l'ensemble de ses tuiles, il remporte aussitôt la partie.

S.W.





# GAMEGENIC

INGENIOUS SUPPLIES



**Protégez vos jeux avec du Gamegenic,  
si vous ne le faites pas pour vous, faites-le pour eux !**

**GAMEGENIC** vous propose une gamme d'accessoires  
de qualité, du protège-carte à la deck box,  
prévus pour ça !

### Père wiki, raconte-nous une histoire

Les Échecs existaient-ils déjà en Chine vers le 4ème siècle avant notre ère ? Il semblerait qu'on y pratiquait Xiangqi, mais ce nom a pu être porté par des jeux très différents avant que ses règles soient enfin décrites sous l'ère Tang, vers le 8ème siècle de notre ère. C'est peut-être vers cette période que sont vraiment nés ceux que l'on appelle désormais les Échecs chinois, un jeu abstrait très combinatoire où il s'agit de menacer le général adverse tout en capturant les pièces ennemies malgré une armée initiale identique. Vers le 6ème siècle, les Indiens de l'Empire Gupta semblaient pratiquer le Chaturanga, un jeu de stratégie pour quatre, où chacun déplaçait ses pions grâce à un dé sur un plateau quadrillé de 8 cases par 8. Les quatre pièces spéciales de chaque joueur, obéissant à des règles de déplacement spécifiques, y auraient été placées derrière quatre pions communs, représentant quatre unités d'infanterie. Ce jeu serait devenu le Shatranj de la Perse sassanide, à moins que le Shatranj ait influencé le Chaturanga, lequel ne serait qu'une variante pour quatre tardive d'un jeu de duel ? Voire qu'ils aient tous deux un mystérieux ancêtre commun, ou soient simplement nés indépendamment ? On est au moins sûr que les pièces du Shatranj sont disposées exactement

comme celles du jeu d'échecs et se déplacent presque de la même manière, si l'on excepte un vizir ne se mouvant que d'une case en diagonale et l'éléphant de deux cases en diagonale. Le mythe devient peu à peu Histoire, et les hypothèses, faits : c'est bien le Shatranj qui est découvert par les Arabes lorsqu'ils envahissent la Perse, puis qui se popularise en Sicile et dans l'Espagne musulmane, passant progressivement en Europe au 10ème siècle. S'ils se pratiquaient d'abord avec un dé, les Échecs s'occidentalisent peu à peu, par les noms (le vizir devient la vierge puis la reine, l'éléphant le fou, le roukh arabe la tour...), puis à la Renaissance par les règles, avec les déplacements plus importants de la reine et du fou, l'invention du roque... pour une stabilisation des règles vers le milieu du 17ème siècle. Dès le 9ème siècle arabe, des traités d'Échecs apparaissent et des champions deviennent célèbres, un mouvement qui ne cessera de s'intensifier au fur et à mesure que les règles se figent et se répandent mondialement, nourrissant une théorie toujours plus rigoureuse et des championnats d'ampleur grandissante. Si le descendant a partiellement occulté les ancêtres, de nombreux jeux apparentés ont cependant leur popularité, et continuent de nourrir l'imagination des auteurs de jeux de société.



Le Joueur d'échecs d'Honoré Daumier (1863)

## Présentation de Champ d'honneur

Champ d'Honneur est un jeu conçu par Trevor Benjamin et David Thompson, illustré par Brigette Indelicato, édité par AEG et localisé par Gigamic en 2019. Chaque joueur s'y voit assigner différents types d'unités, qu'il va devoir poser et déplacer sur le plateau de façon à éliminer les unités adverses et à contrôler des territoires, tout en achetant de nouveaux jetons selon un principe de bag-building.

### Les différences

Les différences entre les Échecs et Champ d'honneur peuvent paraître plus frappantes que leurs points communs, déjà parce que les joueurs possèdent des unités différentes en main, au lieu de posséder les mêmes sur le plateau. Au point que les règles imaginent des confrontations historiques, avec une répartition des unités rappelant quelques grandes batailles. En outre, ces unités sont matérialisées sous la forme de jetons de Poker aux fonctions multiples, puisqu'ils peuvent être posés sur le plateau, ajoutés à une unité identique en jeu pour la renforcer ; être défaussés face visible pour permettre à une unité identique en jeu d'attaquer une unité adverse, de se déplacer ou de prendre le contrôle du territoire où elle se trouve ; être défaussées face cachée pour prendre l'initiative à la prochaine manche, placer dans son sac une unité de la réserve correspondant à l'une des unités assignées en début de partie et augmentant ainsi les chances d'en piocher un autre exemplaire. L'objectif n'est par ailleurs pas de menacer une pièce adverse mais de contrôler des cases particulières du plateau. Enfin, Champ d'honneur

peut être pratiqué en deux équipes de deux joueurs, sur un plateau plus étendu.

### Les similitudes

Ces différences pourraient sembler radicales, et pourtant beaucoup pensent spontanément aux Échecs en voyant Champ d'honneur. C'est que tous deux sont des jeux de duel militaires mais abstraits, où les joueurs manipulent des unités obéissant à des règles particulières sur un plateau. Ces unités sont par ailleurs peu nombreuses, et chaque type d'unité est peu représenté voire n'est représenté qu'une fois. Il s'agit donc de maîtriser assez finement les règles de chaque unité et d'observer très attentivement le plateau afin d'anticiper les coups adverses. Enfin, si l'attaque de pièces adverses n'est pas une condition de victoire, elle porte dans les deux jeux des coups assez durs à la stratégie adverse, et rapprochent de la domination sur le plateau.

### Conclusion

Si l'on associe aussi spontanément Champ d'honneur aux Échecs, c'est que les deux jeux semblent intimement liés par leur matériel, par leurs règles et surtout par leur esprit, un certain goût de l'épure inspirant aux joueurs des sensations ludiques très intellectuelles. C'est probablement aussi pourquoi les Échecs ont tant d'ancêtres et de variantes : tous et en tous temps ont voulu en adapter la stimulation et la satisfaction, de sorte que la codification absolue des Échecs ne les empêche pas d'être encore un formidable moteur de créativité.

S.W.





# Champ d'Honneur

## OPEN

## BOUQUATE

Déjà disponible

**Auteur(s)** T. Benjamin, D. Thompson

**Illustrateur(s)** Brigette Indelicato

**Éditeur(s)** Gigamic

**Thème(s)** Guerre

**Mécanisme(s)** Majorité, Pouvoir

**Âge** 12 +

**Durée** 45 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Champ d'Honneur** est un jeu d'affrontement en 1 contre 1. Il peut aussi se jouer en équipes de 2 contre 2. C'est un jeu de tactique qui utilise la mécanique de bag-building. Glissez vous dans la peau d'un chef de guerre médiéval qui cherche à étendre son territoire. Pour y parvenir, vous devez diriger au mieux votre armée sur le terrain mais aussi gérer vos unités de réserve.

### Comment jouer ?

Au début de la manche, les joueurs piochent 3 pièces Unité dans leurs sacs. Puis chacun son tour, les joueurs jouent une des pièces piochées pour réaliser une action :

- Actions de placement : déployer une unité sur le plateau, renforcer une unité du même type.
- Actions défausser une pièce face cachée : prendre l'initiative, recruter de nouvelles unités, passer son tour.
- Actions défausser une pièce face visible : déplacer une unité, prendre le contrôle d'un lieu, attaquer une unité adverse et utiliser la tactique d'une unité.

Lorsque toutes les pièces ont été jouées, les joueurs piochent trois nouvelles pièces. S'ils n'en ont pas assez, ils remettent les pièces défaussées dans le sac. Même si l'attaque permet d'affaiblir et de ralentir la progression de l'adversaire, ne perdez pas de vue votre objectif de victoire qui consiste à prendre le contrôle du territoire.

### Comment se termine la partie ?

Dès qu'un joueur (ou une équipe) place son dernier marqueur Contrôle sur un lieu, la partie prend fin et il est déclaré vainqueur.

### Pour aller plus loin

L'extension **Noblesse**, propose une nouvelle action : Proclamer, ainsi que de nouvelles cartes : Décret Royal, et de nouvelles unités. Pour réaliser l'action Proclamer, les joueurs doivent défausser face visible le sceau royal, puis mettre un jeton de proclamation sur une carte Décret Royal afin de bénéficier de son effet.



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

LUDISTRI



Sweet  
games

LUDISTRI

Imaginez le conte  
de vos rêves

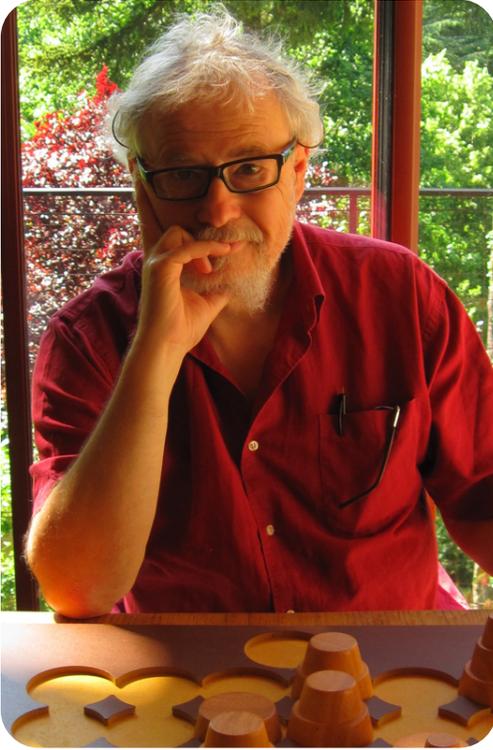
# Mon Royaume pour un conte



Jeu de draft en famille

3 niveaux de jeu





**PHILIMAG : Bonjour Claude, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le monde du jeu ?**

Je crois que ce qui fonde mon identité, c'est ma fascination pour les mythes grecs, leur intemporalité, leur capacité à rendre compte des ressorts de l'âme humaine. Ce n'est donc pas un hasard si mon premier jeu s'est appelé Gygès, du nom de ce berger lydien qui avait découvert un anneau conférant l'invisibilité ; pour Homère, c'est une métaphore de la ruse ; Ulysse affirme que son nom est personne, et il aveugle le cyclope ; le gardien pris à contre-pied plonge vers un ballon inexistant ; celui qui perd contre plus malin que soi avouera qu'il n'a « rien vu venir »... Le jeu de stratégie est le lieu où se déploie la supériorité de l'esprit sur la force brutale ; très tôt, je suis parti à la recherche d'un théâtre ludique où la supériorité numérique était inefficace, où l'intelligence du positionnement procurait la victoire.

**PHILIMAG : En 1984, vous avez créé Gygès, qui existe encore aujourd'hui sous le nom de Kang. Pouvez-vous nous raconter l'histoire de ce jeu et nous livrer le secret de sa longévité ?**

Comme beaucoup d'enfants de ma génération (je suis né au début des années cinquante) mes frères et moi créions nos propres sources d'amusement ; apparemment cette part d'enfance m'est restée ; très tôt, étudiant touche-à-tout et dilettante, je me suis lancé dans la quête de mon Graal ludique, avec pour cahier des charges que le hasard n'aurait aucune part, que les combinaisons seraient innombrables, et qu'on ne se « mangerait » jamais de pièces ; en fait j'étais parti pour une promenade de santé de 12 ans. Le Gobelet d'or du Concours international de Boulogne-Billancourt a très heureusement conclu cette quête ; comme il m'avait fallu « couper au montage », les idées momentanément laissées de côté m'ont fourni une banque d'idées qui m'a permis de mettre au point la série des jeux suivants. Comme ils appartiennent tous à la catégorie des jeux dits abstraits, je ne pouvais m'adresser qu'à un public restreint, mais passionné ; ma bonne fortune, c'est que cette communauté d'amateurs se renouvelle de génération en génération, et qu'on peut parler alors de « classiques » ; encore faut-il bien identifier la cible ; l'erreur serait - et a pu être - de viser directement le plus grand nombre, au risque d'une maldonne ; nous pensons maintenant qu'il vaut mieux proposer au noyau des fidèles une édition haut de gamme, et laisser le temps continuer à faire son œuvre ; c'est dans cet esprit que Blue Orange prépare une énième réédition du Gygès.



**PHILIMAG : Vous avez plusieurs jeux édités par Cosmoludo (Hokito, Mana, Pantarei). Qui sont les personnes qui pilotent cette nouvelle maison d'édition ? Quel est l'objectif, l'ambition et la ligne éditoriale de cette jeune structure ludique ?**

Cosmoludo est effectivement une toute nouvelle maison dirigée par un jeune éditeur-designer, Tom DELAHAYE ; elle diffuse effectivement les jeux que vous venez de citer – à quoi il faut ajouter le Kamon de Bruno CATHALA - à des distributeurs nationaux et internationaux ; elle dispose aussi d'ores et déjà d'un catalogue d'autres créations originales, présentées sur le site Cosmoludo.com. La charte qui les régit se résume en quelques principes : des règles simples, pas ou très peu de hasard, des parties rapides, dynamiques et toujours propices aux renversements de situation ; une présentation sobre et élégante ; un prix abordable. L'idée de base est qu'il existe en fait un public en attente de ce type de propositions, et qui ne trouvait pas jusqu'ici de quoi se satisfaire.

**PHILIMAG : Quels conseils pourriez-vous dispenser aux personnes qui souhaitent créer des jeux abstraits ?**

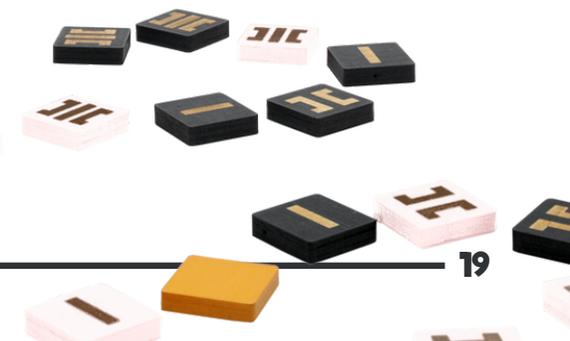
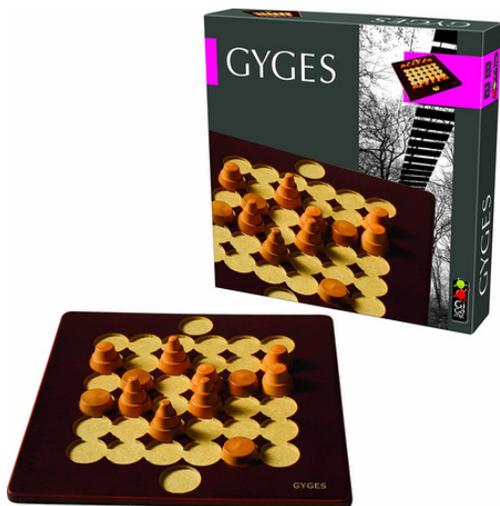
Je leur dirais de chercher d'abord à se faire plaisir ; j'ai rencontré dans les générations montantes des auteurs talentueux et à succès, qui consacraient néanmoins du temps à la recherche de leur propre baleine blanche, d'un bel objet ludique non encore identifié ; ils savent qu'il faut moins en attendre des

retombées financières qu'une source de fierté et de joie, et je leur tire mon chapeau de sacrifier à cette noble ambition. Et puis, ils pourront peut-être proposer le résultat à Cosmoludo...



**PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter une anecdote marquante qui s'est déroulée lors d'une démonstration d'un de vos jeux en festival (FLIP, Cannes) ?**

Jusqu'à l'avènement d'Internet, et à la multiplication des sites et autres blogs qui ont pu faire écho à mes créations, je m'étais fait à l'idée que ma démarche ne pouvait intéresser qu'un cercle de happy few, et que je n'avais rien à attendre des trompettes de la renommée. C'est pourtant à Parthenay que j'ai eu la première idée de l'aspect paradoxal que pouvait revêtir une certaine forme de notoriété ; j'étais devant mon stand quand un tiers m'a présenté à un jeune créateur comme étant l'auteur du Gygès. À ce moment là, ce jeune homme a reculé d'un pas, et a montré tous les signes d'une confusion hébétée : « L'auteur du Gygès ? Mais je le croyais mort depuis longtemps ! » Ce jour-là, j'ai eu un petit serrement de cœur, et cru comprendre à quoi pouvait bien ressembler un début de célébrité : c'est quand on vous croit mort, depuis belle lurette.





<b>Auteur(s)</b>	Shintaro Ono, Shingo Fujita, Hiromi Oikawa, Shotaro Nakashima, Motoyuki Ohki
<b>Éditeur(s)</b>	Cocktail Games
<b>Thème(s)</b>	Abstrait
<b>Mécanisme(s)</b>	Combinaison, Créativité
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	30 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 8

**Imagine Famille** est un jeu d'ambiance qui allie la créativité et la déduction. Amusez-vous à faire deviner ou à deviner un animal, un objet, un métier, un personnage... avec toutes les cartes transparentes qui se superposent !

### Comment jouer ?

Avant de commencer à jouer, les joueurs disposent le plateau au centre de la table, les cartes transparentes autour du plateau et les cartes devinettes en trois pioches à proximité.

Le joueur actif pioche une carte devinette et énonce l'indice qui y est donné. Afin de faire deviner un des cinq mots présent sur la carte, il place les cartes transparentes de son choix sur le plateau. Il peut :

- utiliser autant de cartes qu'il veut,
- assembler, superposer, combiner et bouger les cartes,
- cacher des parties de cartes avec ses doigts,
- faire des animations « en 3D » des cartes en les décollant de la table.

Mais attention à ne pas :

- parler, faire des bruitages, chanter...
- mimer avec les mains,
- faire des lettres et des chiffres avec les cartes.

Lorsque la deuxième carte transparente a été placée, les autres joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent. Le premier joueur qui trouve la solution gagne un point tout comme le joueur actif. C'est ensuite au tour du joueur suivant de faire trouver une nouvelle devinette.

### Comment se termine la partie ?

La partie se termine après un ou deux tours de table (en fonction du nombre de joueurs). Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

### Pour aller plus loin

Pour des parties plus difficiles, les joueurs peuvent faire deviner sans annoncer l'indice de la carte.

Les plus jeunes peuvent inventer des histoires en utilisant les cartes transparentes.



# HAPPY CITY

**Vous avez un seul objectif :  
Créer la ville la plus heureuse !**

Bâissez votre petite ville carte après carte en gérant vos revenus,  
choisissez chaque bâtiment avec soin et surtout gardez un œil sur vos adversaires !

Trouvez la stratégie du bonheur pour créer votre **HAPPY CITY** ❤️ !

**Happy City, c'est :**

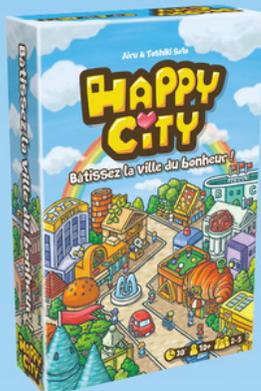
**2 modes de jeu :**  
pour les familles et  
pour les experts



**Une énorme  
rejouabilité avec 56  
bâtiments spéciaux  
qui rendent vos  
parties uniques**



Le plaisir incomparable  
de **construire un  
ranch à licornes** ❤️



**Sortie printemps 2021**

🕒 30' 👤 10+ 👥 2-5

[facebook.com/jeux.cocktailgames](https://facebook.com/jeux.cocktailgames)





<b>Auteur(s)</b>	M. Fort, W. Fort
<b>Illustrateur(s)</b>	Eugenia Smolenceva
<b>Éditeur(s)</b>	Lifestyle Boardgames Ltd
<b>Thème(s)</b>	Contes, Animaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Créativité, Déduction
<b>Âge</b>	5 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Fabulia** est un jeu de déduction. Les joueurs complètent ensemble un livre d'histoires enchanté, en choisissant les personnages qui correspondent le mieux à la description et au récit. Le jeu peut se jouer en mode coopératif ou en mode compétitif.

**Comment jouer ?**

Un joueur est désigné Narrateur. Il prend le livre et les sept cartes qui constituent l'histoire choisie. Puis il commence à la conter, en insérant, au fur et à mesure dans le livre, les cartes de l'histoire. Chaque fois que le Narrateur termine de lire une carte, un nouveau personnage fait son apparition. Tous les joueurs donnent alors au Narrateur, face cachée, l'une des cinq cartes qu'ils ont en main, représentant des animaux. Les animaux donnés au Narrateur doivent correspondre au mieux au personnage décrit dans l'histoire. Le Narrateur révèle ensuite les cartes animaux face visible et les joueurs votent, selon eux, pour celle représentant le mieux le personnage qui vient d'apparaître dans l'histoire. La carte ayant recueilli le plus de votes est insérée dans le livre. Puis, le narrateur tourne la page et continue l'histoire...

**Comment se termine la partie?**

Lorsque le narrateur lit la septième carte histoire, la partie se termine. Les joueurs peuvent s'ils le souhaitent se remémorer l'histoire en regardant les icônes des personnages et leur rôle dans l'histoire.

**Pour aller plus loin**

La première extension du jeu **Fabulia, En route vers de nouvelles aventures !** rajoute des cartes Histoires et Personnage au jeu de base. Les joueurs pourront également créer leur propre histoire grâce aux cartes vierges disponibles, en suivant les règles d'écriture d'une histoire Fabulia :

- chaque Histoire se compose de 7 cartes
- le titre de l'histoire est écrit sur la première carte
- l'histoire doit commencer par : « Il était une fois, quand..., il vivait / était... » afin d'introduire le personnage principal
- Chaque chapitre (carte) continue l'histoire et doit introduire un nouveau personnage
- Le dernier chapitre n'introduit pas de nouveau personnage et doit conclure l'histoire
- Les joueurs doivent respecter les contraintes techniques dans l'écriture de l'histoire

*Fabulia*  
Le livre-jeu dont tu choisis les héros !





<b>Auteur(s)</b>	R. Hennion, Q. Guidotti
<b>Illustrateur(s)</b>	Achile
<b>Éditeur(s)</b>	Game Flow
<b>Thème(s)</b>	Transports
<b>Mécanisme(s)</b>	Exploration
<b>Âge</b>	4 +
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

**La Course des Casse-Tout** est un livre dont vous êtes le héros de la gamme de livres jeunesse « Ma première aventure ». L'histoire évolue en fonction des choix que vous ferez. Dans cet album, vous incarnez un pilote de course qui va tout faire pour remporter la Grand Prix !

Aujourd'hui, c'est la grande course où tous les coups sont permis. Foncez sans freiner dans un grand prix effréné. Faites les bons choix, car dans cette histoire pas comme les autres, chaque décision change vos chances de finir sur le podium.

**Comment jouer ?**

Avant de commencer, tournez les roues du livre sur les cases vides et choisissez le pilote que vous allez incarner et son véhicule : Ambrose à bord de son char blindé « Tanky », Bip-Bop dans sa « Futuro-Mobile », une merveille technologique, ou Haru aux commandes de « L'Éclair Rouge », son super bolide. Foncez sur la ligne de départ. À vos marques, prêts... commencez à lire l'histoire ! Lorsque vous rencontrez une page découpée en trois, choisissez l'action à faire, puis laissez-vous guider. Vous pourrez ainsi collecter du matériel et des alliés qui vous seront utiles dans la suite de la course. Mais attention car à tout moment, vous pouvez vous faire dépasser par vos adversaires. Chaque fois que vous obtenez du matériel, des alliés, ou qu'un adversaire vous dépasse, tournez la roue correspondante.

**Comment finit la course ?**

La course est terminée, vous avez franchi la ligne d'arrivée. Avez-vous remporté la course ? Êtes-vous sur le podium ? Pour le savoir, vérifiez les roues !





<b>Auteur(s)</b>	Ryan Laukat
<b>Illustrateur(s)</b>	Ryan Laukat
<b>Éditeur(s)</b>	Red Raven/Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Aventure
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement, Choix narratifs
<b>Âge</b>	13 +
<b>Durée</b>	90 minutes

**Nombre de joueurs** 2-4

Dans **Near and Far**, des aventuriers partent en quête de la Dernière Ruine, 1 région à chaque partie pour s'améliorer, trouver des trésors, vaincre des menaces et multiplier les rencontres les plus variées. Il se déroule dans le même univers que les jeux Above and Below et Roam.

**Comment jouer ?**

À son tour, un joueur peut visiter la Ville : il déplace son personnage sur l'un des bâtiments du plateau Ville : Hôtel de Ville, Saloon, Écuries, Magasin général, Ferme, Hutte du mystique et Mine lui permettront de gagner ou perdre en réputation (par des transactions ou des duels contre ses adversaires), de récupérer pièces, nourriture, gemmes, cartes Artefact et Trésor, de recruter les Aventuriers des différentes factions pour les placer dans son groupe actif, d'acquérir des Oiseaux porteurs (qui portent des trésors et lui permettent de se déplacer plus vite). Le joueur peut à la place partir à l'aventure, et se déplace sur la région, trouvant trésors ou menaces. Celles-ci, toujours plus dangereuse au fur et à mesure de la partie, doivent être surmontées avec son équipe et ses cartes pour continuer. Certains espaces proposent des quêtes,

assorties d'un numéro : un autre joueur lit dans le Livre de rencontres le texte narratif, les choix correspondants, la valeur d'habileté ou de combat requise par chacun et la récompense sur laquelle il débouche. Le joueur choisit une voie, et le lecteur lui annoncera les conséquences de sa réussite ou son échec. Un joueur peut aussi construire un campement afin de trouver des récompenses de recherche ou de contrôler une route commerciale ; ou acheter les cartes Artefact de sa main afin de bénéficier de leur capacité permanente.

**Comment se termine la partie ?**

La partie s'achève quand un joueur place son 14ème campement. Le vainqueur sera celui qui cumule le plus de points de voyage, notamment grâce à ses campements, ses routes, ses artefacts, ses menaces vaincues, sa réputation et ses ressources.

**Pour aller plus loin**

Le jeu se décline en nombreux modes, Première aventure, Arcade (une seule région, des rencontres simplifiées), Campagne (10 régions, l'amélioration des avatars entre les 10 parties), Personnage (plusieurs régions, développement narratif des avatars).

S.W.



DISPONIBLE EN BOUTIQUE

# KINGDOM RUSH

FAILLE TEMPORELLE

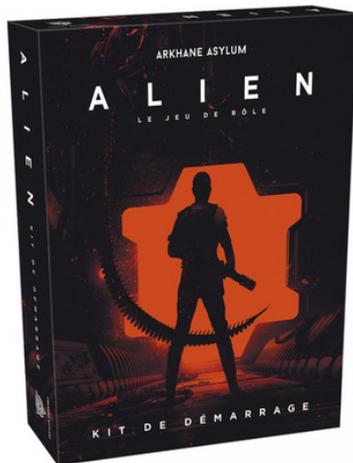


Guillaume est notre barbu du jeu de rôles. Oh pardon, du jeu de rôle (oui parce que sinon il va me faire un jet de baston à deux D10). Possédant sa propre page Facebook (car il la nettoie régulièrement), vous pourrez y retrouver des articles et des « open ze bouate » sur les dernières nouveautés du monde rôliste.



Si j'étais une pièce de jeu, je serais : un D12  
Si j'étais un jeu, je serais : Unknown Armies  
Si j'étais un auteur, je serais : Anthony Combrexelle  
Si j'étais un illustrateur, je serais : Bastien Lecouffe Deharme  
Si j'étais une mécanique, je serais : le Cypher System  
Si j'étais une thématique, je serais : l'Horreur

En préambule, sachez que j'ai été biberonné aux films d'horreur et que j'ai vu les films Alien et Aliens plutôt jeune. J'ai donc un attachement particulier à ses créatures suintantes au sang acide. On pourrait penser alors que je serais indulgent avec son adaptation en jeu de rôle, mais c'est tout l'inverse, j'en suis d'autant plus exigeant. Eh bien force est de constater que Free League (et Arkhane Asylum) a plutôt bien réussi son coup. Difficile d'en dire du mal tant le matériel original est respecté (oui, du coup je spoile ma conclusion<sup>^^</sup>). Pour un Kit de démarrage, le prix est un peu au-dessus de dont nous avons l'habitude, mais la boîte (assez costaud) est bien



remplie. Les 20 dés (10 de base et 10 de stress) devraient être largement suffisants pour ne pas avoir besoin d'en racheter par la suite. À noter que vous pouvez très bien jouer avec des D6 classiques. Mis à part les habituels plans et fiches de pré-tirés, ce kit se compose de 2 livrets : un livret de règles d'une centaine de pages et Le Chariot des Dieux, un gros scénario jouable en 2-3 sessions intenses. Sur la forme les livrets retranscrivent très bien l'ambiance Hard SF que ce soit par les illustrations (vraiment classes) ou par la mise en page. Sur le fond, c'est un peu pareil<sup>^^</sup> Les auteurs ont très bien su prendre tout ce qui fait d'Alien ce monument de l'horreur spatiale et distiller cette essence pour nous proposer un jeu de rôle à la hauteur de mes (nos ?) espérances. Et c'est le système de jeu qui en est en grande part responsable. Déjà parce qu'il a la brillante idée de proposer 2 modes de jeu : le mode Cinema et le mode campagne. Le mode cinema vous invite à des parties en one-shot avec un taux de mortalité élevé et des chances de survie assez faibles, le rapprochant de ce fait d'un film Alien. C'est ce mode qui est proposé dans le scénario Le Chariot des Dieux. Tout y est fait pour retranscrire la tension, la peur de l'obscurité et de l'inconnu où le moindre faux pas signifie la mort (violente, bruyante et souvent sale), ce que supporte parfaitement le

système de jeu. Ce système de jeu, c'est le Year Zero Engine, que connaissent très bien les joueurs de Mutant Année Zéro et Tales from the Loop. Ici on reprend la mécanique de base (on lance une poignée de D6, si on fait au moins un 6, on réussit l'action) qu'on adapte à l'ambiance souhaitée. La petite spécificité pour Alien, ce sont les dés de Stress et la Panique qui peut faire dérailler votre personnage à tout moment. Petite explication rapide, quand j'échoue à un test, je peux le « forcer », c'est-à-dire refaire le jet contre 1 point de Panique. Vous devrez ajouter à votre pool de dés de base un nombre de dés de stress égal au nombre de points de Panique. Lors du test, si vous faites un 1 (ou la face « Facehugger »), vous déclenchez une crise de panique chez votre personnage... et vous vous doutez que cela finira rarement bien.

Le mode campagne est seulement effleuré dans ce Kit mais devrait permettre de plonger un peu plus dans l'univers d'Alien en s'intéressant aux intrigues des corpo, en découvrant une planète, ses secrets et ses dangers en tant que colons. Cela semble ouvrir de nombreuses portes et offrir la profondeur à laquelle on s'attend sur un jeu à campagne. Les chances de mourir sont donc plus faibles pour permettre de développer une intrigue sur du long terme. Bref, j'ai hâte d'y jeter un œil dans le livre de base. Il y aurait encore plein de choses à dire sur les règles, qui sont mine de rien assez touffues, mais pour vous laisser quelques surprises, je n'en dirais pas plus. Bon si, une dernière chose : la possibilité de jouer un androïde et les petites règles qui vont avec donnent assez envie d'en avoir un (caché ou pas) dans son groupe de personnages. Et je vous laisse découvrir à quoi servent les pions et la règle qui va avec, parce que ça aussi c'est une excellente idée ! Du côté de la description d'univers, cela donne une vision d'ensemble et nous permet d'entrevoir quel genre d'intrigue pourra être développé dans le mode campagne. J'ai trouvé bienvenue la double page avec la chronologie des événements importants dans laquelle sont évidemment insérés les différents films Alien. Enfin quelques mots sur le scénario Le Chariot des Dieux. On est ici sur un scénario assez classique, ce que l'on attend quand on parle d'Alien : un message de détresse, un vaisseau abandonné mais finalement pas si abandonné que ça. Ce qui donne tout son sel à ce scénario (et sans doute à bien d'autres en mode Cinéma), c'est que chaque personnage va avoir ses objectifs secrets et forcément ils pourront s'avérer contradictoires. Dans ce kit vous trouverez donc un paquet de cartes matérialisant ces objectifs. Quand un joueur fait avancer son objectif il reçoit un point de récit. Ce point de récit lui permettra d'obtenir une réussite automatique sur un test en le dépensant. Pas de suspense donc, j'ai beaucoup apprécié de découvrir le jeu de rôle Alien avec ce Kit de démarrage et cela a gommé beaucoup de mes appréhensions sur cette adaptation.

*Guillaume Manier*





The Artemis Project  
**OPEN**  
**BOUQUATE**  
 Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Daryl Chow, Daniel Rocchi
<b>Illustrateur(s)</b>	Dominik Mayer
<b>Éditeur(s)</b>	Grand Gamers/Super Meeple
<b>Thème(s)</b>	Colonisation spatiale
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement de dés
<b>Âge</b>	12 +
<b>Durée</b>	60 - 75 minutes

**Nombre de joueurs 1 - 5**

Dans **The Artemis Project**, les joueurs devront optimiser le placement de leurs dés sur les sept lieux de la lune Europe afin d'obtenir davantage de bénéfices des récoltes de ressources, expéditions, recrutements et constructions de bâtiments que leurs rivaux !

**Comment jouer ?**

Au début d'une manche, tous les joueurs lancent leurs 5 dés. Ils vont ensuite en poser un à tour de rôle, dans le sens horaire :

- à côté de l'une des cartes Expédition du Camp de base, où les joueurs devront souvent coopérer pour en remplir les prérequis, mais où les plus importants contributeurs seront les mieux récompensés. Divers types de colons peuvent favoriser leurs chances ou récompenses.
- dans l'ordre croissant sur les Cheminées et les Carrières, à droite des dés déjà posés de même valeur, afin d'obtenir autant d'énergie et de minerai que leur valeur. Un dé plus élevé récoltera plus d'énergie, mais à condition qu'il en reste... C'est le mécanisme d'exposition, au cœur du jeu.
- sur les bâtiments du Portique, que remportera le dé le plus élevé (contre le paiement de sa valeur en minerais).

- au Port spatial, afin de gagner des colons selon le système d'exposition et contre 2 énergies par recrutement.
  - à l'Académie, afin d'échanger un colon contre un autre type de colon, défini par la valeur du dé.
  - à l'Entrepôt pour gagner immédiatement des boîtes à outil, qui peuvent altérer la valeur des dés.
- Une fois tous les dés posés, les lieux sont résolus l'un après l'autre, ainsi qu'un événement rattaché à l'un d'entre eux. À chaque fois qu'un dé échoue à remporter une récompense, son propriétaire progresse sur une piste de secours offrant une consolation.

Au cours de la phase de maintenance, les joueurs peuvent remplir leurs bâtiments de surface avec des colons afin de se conformer à leurs objectifs, et le joueur possédant le moins de ressources choisit le premier joueur.

**Comment se termine la partie ?**

La partie s'achève après la sixième manche. Les joueurs additionnent les points des colons, boîtes à outils, ressources, bâtiments et badges d'expédition, et celui qui en possède le plus la remporte. S.W.





# Tortuga 2199

## OPEN BETA

Prochainement

<b>Auteur(s)</b>	Mikhail Loiko, Denis Plastinin
<b>Illustrateur(s)</b>	Andrei Mironov
<b>Éditeur(s)</b>	Jet Games Studio / Origames
<b>Thème(s)</b>	Piraterie spatiale
<b>Mécanisme(s)</b>	Deckbuilding, Contrôle
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	60 - 90 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

Dans **Tortuga 2199**, vous incarnez les capitaines pirates de navires spatiaux, souhaitant dominer l'ancienne colonie minière de Tortuga par la conquête de ses secteurs, la chasse de monstres et le recrutement d'un puissant équipage.

### Comment jouer ?

À son tour, après avoir éventuellement récupéré une carte réservée, un joueur réalise autant d'actions qu'il le souhaite et le peut :

- pose des cartes de sa main pour bénéficier de leurs effets et gagner des jetons Manœuvre et Crypto.
- dépense de manœuvres pour retirer du jeu une carte jouée, déplacer sa grande figurine de vaisseau en plastique vers un secteur adjacent, collecter un minerai, regarder le jeton Chasse de son secteur, vaincre une créature dont on a regardé le jeton Chasse (ce qui rapporte de l'influence et la carte correspondant à la créature chassée pour son deck), conquérir un secteur, éventuellement en attaquant le joueur le contrôlant déjà s'il est présent.
- attaque d'un vaisseau ennemi pour l'éjecter du secteur, lui prendre 1 jeton Influence et lui faire détruire l'une des cartes utilisées dans le combat.

- retrait du jeu d'une créature chassée de sa main pour en gagner la valeur d'influence.
  - dépense de cryptos pour renforcer la défense d'un secteur contrôlé, pour acheter des cartes disponibles dans son secteur, pour renouveler les cartes disponibles à l'achat ou pour réserver face cachée une carte de sa main.
- Les secteurs peuvent donner accès à des marchés différents et à des effets spécifiques.

À la fin du tour, le joueur défausse ses jetons Crypto et Manœuvre ainsi que les cartes encore en main, mais il conserve les minerais (qui peuvent être utilisés à la place des cryptos). Puis il pioche 5 cartes, en mélangeant sa défausse pour en faire un nouveau deck s'il n'en contenait plus assez.

### Comment se termine la partie ?

La partie s'achève avec la victoire immédiate du premier joueur cumulant 15 points d'influence, ou par la victoire de celui qui possède le plus d'influence après la conquête de Tortuga.

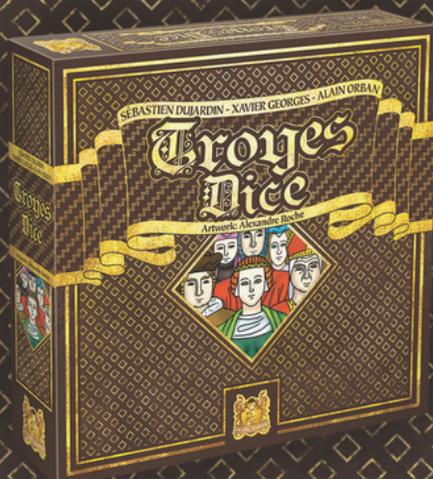
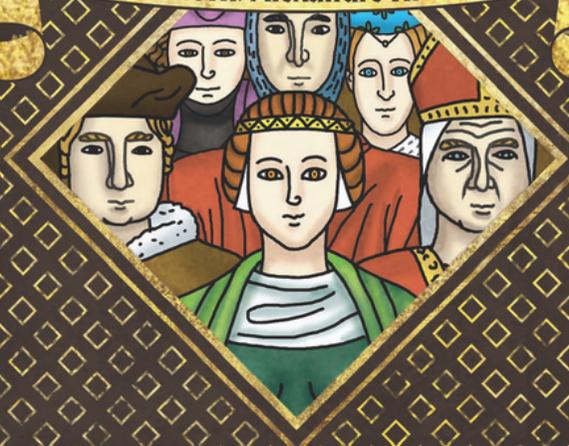
S.W.



SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

# Troyes Dice

Artwork: Alexandre Roche



Bâissez  
les murailles  
de Troyes...  
à coups de dés !

**Avis de PhiliBoyz :** « Johnson, on a un problème à Kinshasa ! T'es déjà là-bas ? Parfait, je t'envoie un pont aérien et tu nous sauves le monde fissa ! Pandemic s'est rapidement imposé comme un classique du jeu coopératif. Nous incarnons des médecins, chercheurs, scientifiques et nous serons chargés de sauver le monde. Rien que ça. La mécanique simple permet à tous d'y jouer sans mal. Malgré tout, sauver le monde ne sera pas une mince affaire, et il ne sera pas rare d'échouer lors de ses premières parties. Mais avec l'expérience du terrain, vous risquez rapidement de vouloir augmenter la difficulté et de devenir accroc. On vous aura prévenu Johnson. »



## Trouvez des remèdes contre les épidémies !

**Pandemic** a été créé par Matt Leacock et édité par Z-Man Games en 2008. Dans ce jeu coopératif, les joueurs incarnent des spécialistes qui tentent de trouver des remèdes pour lutter contre la propagation mondiale de plusieurs virus.

## Comment jouer ?

Avant de commencer une partie, chaque joueur se voit attribuer une carte rôle, lui conférant une capacité spéciale permettant d'aider son équipe. À son tour un joueur dispose de quatre actions lui permettant de se déplacer de différentes manières, de traiter une maladie en retirant des cubes du plateau ou encore de partager des connaissances en échangeant des cartes avec un coéquipier. À la fin de chaque tour, de nouveaux cubes maladie sont posés aléatoirement sur des villes du plateau. Attention à ne pas laisser la maladie prospérer, au risque de voir des éclosions répandre les virus avec des réactions en chaîne. Les joueurs gagnent la partie ensemble s'ils arrivent à trouver le remède des quatre maladies avant que les épidémies ne se soit transformées en pandémie incontrôlable.

## Le saviez-vous ?

Matt Leacock s'est inspiré de l'épidémie de SRAS en 2003 pour créer Pandemic.

## Découvrez la gamme Pandemic

Depuis sa création, la gamme Pandemic comporte pas moins de 17 déclinaisons et extensions. Pour les joueurs qui souhaitent retrouver toutes les sensations du jeu de base mais en version plus

courte **Pandemic : Zone rouge - Amérique du Nord** est idéal. Ceux qui souhaitent jouer avec du matériel premium - une reproduction d'un kit de premiers secours des années 1920 en métal, des pions en bois, un design vintage - se dirigeront vers **Pandemic - 10ème anniversaire**. Pour enrichir le jeu de base, il existe trois extensions. **Au Seuil de la Catastrophe** qui ajoute une cinquième maladie, des effets aggravants sur les maladies, et l'ajout d'un joueur bio-terroriste ; **In Vitro** qui permet de jouer seul, ou par équipes en compétition jusqu'à six joueurs ; **État d'Urgence** qui permet de placer des villes en quarantaine et d'ajouter des événements négatifs à la pile Joueur, un supervirus ultra-résistant, des nouveaux foyers d'infection via des animaux. Les joueurs pourront également découvrir les prémices du jeu grâce aux standalones : **Pandemic : Intervention d'Urgence**, **Pandemic : Contagion** et **Pandemic : Le remède**. De plus, Pandemic est décliné sur d'autres thèmes. Dans **Le Règne de Cthulhu**, les joueurs doivent fermer quatre portails, tout en combattant les cultistes qui essaient de réveiller les Grands Anciens. Dans **Montée des Eaux**, les joueurs doivent aménager digues et structures pour préserver les Pays-Bas. Dans **La Chute de Rome**, ce sont les barbares qu'il faut cette fois repousser ou « absorber » le long de leurs routes d'invasion, lors de combats utilisant des dés. Enfin, si vous souhaitez vivre une nouvelle expérience narrative, plongez dans l'univers des trois volets de **Pandemic Legacy** (Héritage) où les règles et le matériel évoluent au fur et à mesure des parties.

Pandemic Legacy S0

OPEN  
BOUCLE

Déjà disponible



<b>Auteur(s)</b>	Rob Daviau, Matt Leacock
<b>Illustrateur(s)</b>	D.Gerlach, M.Helland, A. Kanaani, S. Shimota
<b>Éditeur(s)</b>	Zman Games
<b>Thème(s)</b>	Sciences, Histoire
<b>Mécanisme(s)</b>	Évolutif, Coopératif, Scénario
<b>Âge / Durée</b>	14 + / 60 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Pandemic Legacy - Saison 0** est un jeu coopératif évolutif où le choix des joueurs aura un impact sur les parties suivantes. 1962. La guerre froide bat son plein. Vous faites partie d'une équipe de jeunes diplômés en médecine recrutés par la CIA pour une mission urgente : enquêter sur une nouvelle arme chimique soviétique nommée MEDUSA. Vous et votre équipe devez donc enquêter afin d'empêcher à tout prix que le projet aboutisse : l'avenir de l'humanité en dépend.

### Le système Legacy

Legacy signifie Héritage, c'est-à-dire que chaque choix, réussite et échec a des conséquences sur les parties suivantes. Le jeu se divise en 12 mois (12 à 24 parties). Chaque mois, les joueurs prennent connaissance des cartes Legacy, ce qui leur permet de recevoir des Objectifs uniques qu'ils devront accomplir. Dès qu'ils en recevront l'ordre, les joueurs pourront acquérir de nouveaux éléments qui apporteront des péripéties à l'histoire ou des modifications aux règles : coffres-forts, dossiers, cartes opération, livre de débriefing, protocoles, fichiers de renseignements et personnel, calendrier du jeu et financement. À la fin d'une partie, les joueurs doivent suivre les étapes de fin de partie, ils

doivent ainsi rajouter des éléments durables sur le plateau, vérifier le paquet Legacy ou encore acheter des ressources en fonction de leur budget.

### Quelles sont les spécificités de ce jeu ?

Les tours de jeu sont assez semblable à ceux du jeu de base : les joueurs disposent de quatre actions et à la fin de chaque tour de nouvelles menaces sont posées aléatoirement sur le plateau. Mais dans cette déclinaison, il est important d'intégrer de nouveaux concepts clés. Les affiliations de chaque ville ont des conséquences sur les déplacements. Ce ne sont pas des maladies mais des agents soviétiques que les joueurs doivent neutraliser. Les joueurs doivent accomplir chaque mois (chaque partie) des objectifs différents contrairement au jeu de base où les joueurs doivent toujours accomplir le même objectif : découvrir des remèdes. Les joueurs peuvent s'appuyer sur des équipes, qui les aident à neutraliser les agents. Enfin, contrairement au jeu de base où les joueurs incarnent des scientifiques, dans ce jeu les joueurs incarnent des agents de la CIA sous couverture, symbolisés par un passeport. Ils doivent donc faire attention à ne pas être sous surveillance au risque de recevoir des handicaps et que leur couverture soit grillée. À noter qu'à la fin de chaque partie, les joueurs peuvent rajouter des ressources à leur fausse identité et ainsi se spécialiser.

**Pandemic Legacy - Saison 0** est le préquel de la série Pandemic Legacy. Il existe deux autres volets à cette saga. **Pandemic Legacy - Saison 1** se déroule à l'époque actuelle, et son scénario catastrophe se rapproche du jeu classique. **Pandemic Legacy - saison 2** se déroule 70 ans après les événements de la Saison 1 dans un univers post-apocalyptique.



# PANDEMIC LEGACY SAISON 0

Feuillet détachable, suite à la page 36



DÉCEMBRE 1961. VOUS VOILÀ FRAÎCHEMENT PROMU AGENT DE LA CIA. À PEINE SUR LE TERRAIN QUE VOUS DEVREZ CONTRE-CARRER LES PLANS DES SOVIÉTIQUES QUI SEMBLENT AVOIR MIS AU POINT UN VIRUS NOMMÉ MEDUSA. NEUTRALISEZ LES AGENTS ENNEMIS, TROUVEZ LES VILLES CIBLES, ÉVITEZ LES CITÉS SOUS SURVEILLANCE ET METTEZ SUR PIED UNE ÉQUIPE EFFICACE POUR MENER À BIEN VOS MISSIONS.

## 1 / MISE EN PLACE



- **PAQUET LEGACY** : Piochez les cartes **une par une** et lisez les instructions à voix haute. Prenez dans la réserve les cartes nécessaires pour le *Mois* en cours. Posez vos *Objectifs* en haut à gauche du plateau (*Opération*).
- **CARTES MENACE** : Mélangez les cartes. Piochez 3 cartes et placez 3 *Agents* sur chacune des *Villes* concernées. Piochez de nouveau 3 cartes et placez 2 *Agents* par *Ville*. Enfin piochez 3 cartes et ne placez qu'un **seul Agent** par *Ville*. Placez les 9 cartes dévoilées, face cachée dans la défausse *Menace*.
- **CARTES JOUEUR** : Rajoutez au paquet de cartes, un nombre de carte *Événement* selon votre *Niveau de financement*. *Prologue et Janvier* : ajoutez les 5 premières cartes *Événement* à votre jeu. Mélangez les cartes et distribuez à chaque joueur un nombre de cartes défini par le **nombre de participants** :

2/3/4 joueurs = 4/3/2 cartes. Laissez vos cartes face **visible** devant vous.

- **CARTES AGGRAVATION** : Divisez le paquet *Joueur* en 5 piles **équivalentes**. Mélangez 1 carte *Aggravation* (face cachée) dans chaque pile. Reformez le paquet *Joueur* sans le mélangeur.
- **PERSONNAGE** : Prenez le pion correspondant au *Personnage* que vous avez choisi. Récupérez l'*aide de jeu* et le *Passeport* correspondant. *Prologue* : prenez une *Fausse identité temporaire* à la place du *Passeport*. Si vous avez plusieurs *Fausse identités* choisissez-en une. Si vous n'en avez plus, prenez un autre *Personnage* ou une *Fausse identité temporaire*.
- Placez une *Planque* sur chaque *Ville* présentant une *Planque* permanente. *Prologue et Janvier* : uniquement sur *Washington*.
- Placez le marqueur *Niveau de Menace* sur la case la plus à gauche de la piste *Niveau de Menace*.
- Formez une *réserve* avec les jetons *Agent*, les *Marqueurs d'incident*, de *Suivi* et d'*Objectif*, les *Équipes* et les *Planques* restantes.
- Sélectionnez un premier joueur et démarrez tous la partie à partir de *Washington*.

## 2 / TOUR DE JEU



CHAQUE MOIS, VOUS DEVEZ ACCOMPLIR UN ENSEMBLE D'OBJECTIFS, DANS DES VILLES SPÉCIFIQUES (CONNUES OU NON) DU PLATEAU. VOUS DEVEZ CRÉER UNE ÉQUIPE SELON L'AFFILIATION DE LA VILLE (☙/☚/☛), PLACER L'ÉQUIPE DANS CETTE VILLE, PUIS REPÉRER DES CIBLES. UN TOUR DE JEU SE DÉROULE EN 5 ÉTAPES, DÉTAILLÉES CI-DESSOUS.

### 1) VÉRIFIER LA SURVEILLANCE

Si vous commencez votre tour dans une *Ville* sous *Surveillance* (☙), sans *Planque*, perdez 1 *Couverture* pour chaque icône de *Surveillance* de cette *Ville* (max. 3). Dans ce cas grattez la ou les cases les plus à gauche sur la piste de *Couverture* de votre *Fausse identité* actuelle. Si vous découvrez 1 icône après avoir gratté une case, appliquez son effet :

☙ Défaussez 1 carte *Joueur*. ☙ Choisissez un autocollant *Handicap* et placez-le sur cette *fausse identité*.

☙ Placez un autocollant *Grillé* sur la *Fausse identité*. Défaussez vos cartes. Perdez les actions restantes, puis déplacez votre pion à *Washington*. Défaussez votre *Passeport*. Au tour suivant, choisissez une *Fausse identité* temporaire pour le reste de la partie.

### 2) EFFECTUER 4 ACTIONS :

- Effectuez 4 actions parmi les suivantes. Vous pouvez réaliser **plusieurs fois** la même action.

- **VOITURE** : Déplacez votre pion sur une *Ville* adjacente (reliée par une ligne).
- **VOL COMMERCIAL** : ☙ / ☛ : Révèle une carte *Ville Alliée* / *Neutre* de votre main pour vous déplacer vers la *Ville* correspondante ☙ : *Vol commercial* non-autorisé vers une *Ville* Soviétique.
- **VOL NON-ENREGISTRÉ** : Défaussez la carte de votre *Ville* (où vous vous situez) pour vous déplacer vers n'importe quelle *Ville* (y compris les *Villes* Soviétiques).
- **NEUTRALISER DES AGENTS** : Retirez 1 *Agent* dans la *Ville* où vous vous situez et remettez-le dans le stock.
- **PARTAGER DES RENSEIGNEMENTS** : Si un autre joueur se trouve dans la même *Ville* que vous, vous pouvez au choix : Donner ou prendre à ce joueur, la carte *Ville* correspondant à la *Ville* où vous êtes. Défaussez immédiatement 1 carte si vous avez plus de 7 cartes en main.
- **CONSTRUIRE UNE PLANQUE** : Défaussez la carte de votre *Ville* pour y placer une *Planque*.
- **IDENTIFIER UNE VILLE CIBLE** : Sur une *Ville* avec une *Planque*, défaussez 3 cartes *Ville* de cette *Région* pour révéler une *Ville cible inconnue* située sous une carte *Objectif* de cette *Région*.
- **MONTER UNE ÉQUIPE** : Sur une *Ville* avec une *Planque*, défaussez 5 cartes *Ville* de l'*Affiliation* de votre *Ville* pour y placer une
- **VOITURE POUR ÉQUIPE** : Déplacez une *Équipe* vers une *Ville* adjacente. Vous n'avez pas à partager le lieu avec l'*Équipe*.
- **REPÉRER DES CIBLES** : La *Ville cible* est connue (indiquée sur l'*Objectif*) ou inconnue (Elle est piochée en début de tour parmi les cartes d'une *Région* prédéfinie par l'*Objectif* puis placée sous la carte *Objectif*. Les cartes restantes de la *Région* sont mélangées avec le paquet *Joueur*).

• **Ville cible connue** : Positionnez une *Équipe* active (correspondant à l'*Affiliation* de la *Ville*) dans la *Ville* indiquée sur la carte.

Effectuez l'action *Repérer des cibles*, placez 1 marqueur *Objectif Accompli* sur l'*Objectif* et lisez son entrée de *Débrief*.

• **Ville cible inconnue** : Vous pouvez découvrir la *Ville cible* grâce à l'action *Identifier une Ville cible* ou par *élimination*. Ainsi, au cours de la partie, lorsque vous piochez une carte du paquet *Joueur* correspondant à la *Région* d'une *Ville cible inconnue*, vous éliminez cette *Ville* de la liste des cibles potentielles. Utilisez les marqueurs de *Suivi* ☙x pour indiquer quelles *Villes* ont été ainsi éliminées. Positionnez une *Équipe* active dans la ou les *Villes* potentielles. Effectuez l'action *Repérer des cibles*, placez 1 marqueur *Objectif Accompli* ou *Echec* (mauvaise *Ville*) sur l'*Objectif* et lisez son entrée de *Débrief*.

AU DÉBUT, IL Y EUT...

**PANDEMIC**

**LEGACY**

**SEASON 0**



VERSION FRANÇAISE -



**ENTREZ DANS UN MONDE DIVISÉ  
OÙ LE TEMPS EST COMPTÉ.**

**SAISON 2**

**3) NETTOYER :**

Retirez tous les *Agents* de chaque *Ville* dans laquelle se trouve une *Equipe active* (correspondant à l'*Affiliation* de la *Ville*).



**4) PIOCHER 2 CARTES JOUEUR :**

- Piochez ensemble les 2 cartes du dessus du paquet *Joueur*. S'il reste moins de 2 cartes dans le paquet *Joueur*, la partie se termine.
- Vérifiez votre limite de cartes en main (7) : Si vous dépassez la limite, défaussez immédiatement des cartes ou jouez des cartes *Evènement*.
- Si vous piochez des cartes *Aggravation*, effectuez immédiatement les étapes suivantes :
  - **Augmentation de la Menace** : déplacez le marqueur *Niveau de Menace* de 1 case vers la droite sur la piste de niveau de *Menace*.
  - **Nouveaux Agents** : piochez la carte du dessous du paquet *Menace*. Placez 3 *Agents* dans cette *Ville*. Défaussez la carte dans la défausse *Menace*.
  - **Intensification** : mélangez toutes les cartes de la défausse *Menace* et placez-les face cachée sur le dessus du paquet *Menace*.

**5) PIOCHER DES CARTES MENACE**

- Retournez une par une, un nombre de cartes *Menace* du dessus du paquet *Menace* égal au *niveau de Menace actuel* (cf *Piste niveau de Menace*).
- Pour chaque carte retournée, placez 1 *Agent* sur la *Ville* correspondante et placez la carte dans la *Défausse Menace*.
- Il ne peut pas y avoir plus de 3 *Agents* sur une *Ville*. Si vous devez placer un 4<sup>ème</sup> *Agent* sur une *Ville*, un *Incident* a lieu :
  - Placez-y un marqueur *Incident* . Tout joueur présent dans cette *Ville* perd 1 *Couverture* (*Fausse identité* actuelle), sauf si la *Ville* contient une *Planque*.
  - Piochez immédiatement la carte du dessous du paquet *Menace* et appliquez l'*effet Incident* de la carte (ne placez pas d'*Agent*). Placez cette carte dans la *Zone de fin de partie* (et pas dans la défausse).

**3 / FIN DE PARTIE**



La partie se termine IMMÉDIATEMENT lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- Tous les objectifs possèdent un Marqueur (Échec ou réussite).
- Il ne reste plus assez de cartes dans le paquet *Joueur* pour en piocher 2.
- Vous devez placer un *Agent*, mais le stock est vide.
- Vous devez placer un marqueur *Incident*, mais le stock est vide.



**4 / ÉTAPES DE FIN DE PARTIE**

**1) VÉRIFIER LES OBJECTIFS**

- Tous les objectifs sont accomplis (votre performance est bonne) :
  - Diminuez de 1 votre *Niveau de financement* (limite de cartes *Evènement* début de partie). Notez-le sur votre *Calendrier* (dos livret *Débrief*).
  - Détruisez les *Objectifs* du *Mois* effectué et passez au *Mois* suivant.
- Vous avez échoué à 1 *Objectif* (votre performance est convenable) :
  - Augmentez de 1 votre *Niveau de financement* (limite de cartes *Evènement* début de partie). Notez-le sur votre *Calendrier* (dos livret *Débrief*).
  - Détruisez les *Objectifs* du *Mois* effectué et passez au *Mois* suivant.
- Vous avez échoué à 2 *Objectifs* (votre performance est mauvaise) :
  - Augmentez de 2 votre *Niveau de financement* (limite de cartes *Evènement* début de partie). Notez-le sur votre *Calendrier* (dos livret *Débrief*).
  - S'il s'agit de votre première tentative, rejouez ce *Mois*. A partir du *Mois* de *Mai* (3 *Objectifs*), vous pouvez indiquer les *Objectifs* déjà accomplis lors de la précédente partie.
  - S'il s'agit de votre seconde tentative, détruisez les *Objectifs* du *Mois* effectué et passez au *Mois* suivant.

**2) VÉRIFIER LES VILLES**

- Ajouter 1 (et un seul) autocollant *Surveillance* sur les *Villes* qui ont subi un ou plusieurs *Incidents*, dans la limite des places disponibles (3).

**3) VÉRIFIER LE PAQUET LEGACY**

Si le paquet indique *Pause*, vérifiez les informations indiquées.

**4) VÉRIFIER LA ZONE DE FIN DE PARTIE**

- Si cette zone contient des cartes *Menace*, déplacez-les vers la *défausse Menace*.

**5) DÉPENSER LE BUDGET**

- Qu'importe votre performance, vous devez choisir des *Améliorations* à la fin de chaque partie.
- Vous recevez des *Unités budgétaires* correspondant au nombre de joueur ayant participé au *Mois* écoulé + 1 si vous avez rempli tous les *Objectifs*.
- Ces unités vous permettent d'acheter des *Améliorations* (autocollant) selon le coût indiqué à côté :
  - **Ressources** (coût de 1 à 3 unités) : Ajoutez une *Ressource* sur n'importe quel emplacement *Ressource* d'une fausse identité créée.
  - **Planques permanentes** (coût 3 unités) : Choisissez une *Ville* contenant une *Planque* et placez un Autocollant *Planque* permanente à côté.
  - **Contre-Surveillance** (coût 1 unité) : Placez un autocollant *Contre-Surveillance* sur une icône de *Surveillance*. La *Surveillance* de cette *Ville* baisse de 1.

MARC ANDRÉ

# Splendor™



**MARVEL**



<b>Auteur(s)</b>	John D. Clair
<b>Illustrateur(s)</b>	S. Miramon, M. Paquette
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Animaux, Afrique
<b>Mécanisme(s)</b>	Tuiles, Modulaire
<b>Age</b>	14 +
<b>Durée</b>	45 - 75 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Ecos : Continent Originel** revisite le principe du loto. Les joueurs incarnent des divinités qui modèlent, à leur guise, la planète. Hélas, ces forces de la nature n'ont pas les mêmes projets leur vision diffère de celle des autres. Vos possibilités pour créer votre partie du monde sont multiples. Vous pouvez créer un monde identique au notre ou totalement imaginaire. Les paysages, les habitats et les espèces qui y prospèrent ne dépendent que de vous.

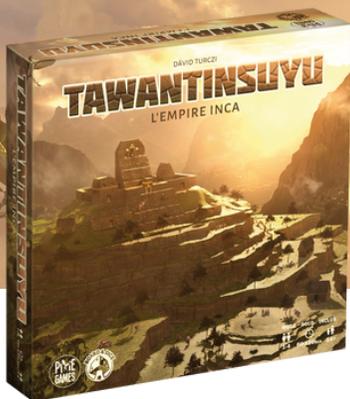


**Comment jouer ?**

Pendant toute la durée de la partie, les joueurs jouent en simultané et construisent un monde commun constitué de tuiles paysage, de montagne, de forêt et d'animaux. Tous les joueurs interagissent à travers ce monde qui prend vie au fur et à mesure de la partie. D'abord, les joueurs procèdent à une phase de draft pour se constituer avec des cartes une main de départ. Pour une première partie, les joueurs peuvent utiliser des mains de départ préconstruites, conseillées et listées dans la règle du jeu. Un joueur, nommé Messenger, pioche dans un sac un pion élément. Il y a 8 types d'éléments différents dans le sac, plus ou moins rares. Tous les joueurs peuvent placer un cube sur un emplacement vide correspondant à l'élément pioché d'une de leur cartes placée devant eux. Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser un cube, il peut pivoter son cadran qui lui octroiera un bonus compensatoire comme piocher une carte, gagner un cube ou encore jouer une carte. Lorsque chaque emplacement d'une carte contient un cube, le joueur résout l'effet de la carte. Les effets sont divers et variés et le joueur pourra placer une tuile terrain (prairie, eau, désert) au centre de la table afin de construire et façonner le monde, modeler la vie en posant ou en déplaçant un jeton animal, faire s'élever une montagne ou faire croître une forêt sur une tuile prairie/désert, ou encore gagner davantage de cubes nécessaires à l'activation des cartes. Certaines cartes, notamment celles avec un dos bleu, permettent d'engranger de nombreux points de victoire.

**Comment finit la partie ?**

Lorsqu'au moins un joueur atteint 80 points de victoire, la partie se termine. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.



Tawantinsuyu  
**OPEN**  
**BOUTIQUE**  
 Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Dávid Turczi
<b>Illustrateur(s)</b>	J.Skop, M. Długaj, A. Zawada
<b>Éditeur(s)</b>	Board & Dice / Pixie Games
<b>Thème(s)</b>	Incas
<b>Mécanisme(s)</b>	Pose d'ouvriers
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	60 - 120 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

Dans **Tawantinsuyu**, les joueurs rivalisent pour la succession du Sapa Inca en apportant la prospérité à leur peuple par des voies diverses : conquêtes, tapisseries, construction, culte...

### Comment jouer ?

À son tour, un joueur peut placer un ouvrier de sa réserve sur le plateau : il défausse alors une carte Dieu correspondant au symbole de l'emplacement visé ou 1 or, ainsi que de la nourriture selon le coût de déambulation (qui dépend de la position de l'ouvrier par rapport à celle de son Grand Prêtre) et de descente (qui dépend de la hauteur de cette case, puisque les biens sont transportés depuis le sommet de la colline centrale). La couleur de l'ouvrier détermine sa spécialité (architecte, coursier, artisan, prêtre, guerrier) et peut octroyer un avantage selon la case choisie. Ordinairement, l'ouvrier bénéficie d'1 tâche, plus 1 par ouvrier adjacent de la même couleur. Il répartit ces tâches entre les 3 icônes adjacentes à la case où il a été posé. Ces tâches consistent dans la construction d'escaliers, de bâtiments, de statues, l'achat de tissus pour former des tapisseries, dans le marchandage, l'entraînement de soldats et la production.

Au lieu de placer un ouvrier, le joueur peut réaliser 2 actions secondaires : déplacer son Grand Prêtre (afin de progresser sur le Temple en défaussant des statues ou du maïs, défausser/retourner des soldats pour conquérir des territoires, retourner des cartes Bâtiment pour produire, régénérer les bâtiments et cartes Armée), gagner des cartes Dieu, entraîner des soldats ou recruter un ouvrier de la zone des nomades.

À la fin du tour, le joueur peut recruter 1 ouvrier du Village. S'il vide ainsi le Village, il déclenche un festival, un décompte intermédiaire permettant de marquer des Points de Victoire liés au marchandage, à la progression sur la piste du Temple et aux conquêtes, et en faisant perdre à ceux qui possèdent encore des cartes Dieu en main.

### Comment se termine la partie ?

La partie s'achève après le troisième Festival par un décompte final lié aux tapisseries, au Temple, aux bâtiments face visible, aux cartes Dieu en main, aux cartes Armée face visible, aux ouvriers restants et à l'or. Le joueur possédant alors le plus de points de victoire remporte la partie.

S.W.

DAVID TURCZI  
**TAWANTINSUYU**  
 L'EMPIRE INCA





<b>Auteur(s)</b>	Johannes Sich
<b>Illustrateur(s)</b>	D. Goll, J. Sich, T. Jochinke
<b>Éditeur(s)</b>	Spielwiese
<b>Thème(s)</b>	Enquête
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction, Coopératif
<b>Age</b>	10 +
<b>Durée</b>	15 - 45 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

**MicroMacro : Crime City** est un jeu d'enquête coopératif, où vous devrez faire preuve d'observation et de déduction. Ensemble, résolvez des affaires criminelles, identifiez les mobiles, trouvez des preuves et arrêtez les coupables. Un vrai travail de détective... façon « *Où est Charlie ?* » !

**Comment jouer ?**

Avant de jouer, les joueurs déplient le plan de la ville sur une table (prévoyez une grande table), posent la loupe et les cartes de l'enquête choisie à côté du plan. Les joueurs sont maintenant prêts à résoudre leur première enquête ! D'abord, un joueur lit à haute voix la carte de départ de l'enquête qui contextualise le crime et qui met les joueurs dans l'ambiance. Puis, la première mission est lue à haute voix et tous les joueurs recherchent sur le plan la scène correspondante. Ils peuvent s'aider de la loupe pour voir les moindres détails. Si les joueurs pensent avoir trouvé la solution, ils vérifient au dos de la carte. Dès qu'une carte mission est résolue, la suivante est découverte et l'intrigue se poursuit jusqu'à la fin du paquet d'enquête. À chaque carte mission, un nouvel objectif est annoncé à haute voix et les

joueurs doivent s'atteler à retrouver ou retracer le parcours d'un personnage, localiser un lieu, retrouver un objet, comprendre les motivations d'un personnage... Le plan qui représente la ville et ses habitants n'est pas figé, de nombreuses scènes sont dissimulées un peu partout dans la ville et des indices permettent de, par exemple, suivre un personnage, ou le voir évoluer.

**Comment finit la partie ?**

La partie se termine lorsque toutes les missions de l'enquête ont été résolues. Les 16 enquêtes présentes dans la boîte sont d'une difficulté croissante.

**Pour aller plus loin**

Les joueurs qui le souhaitent peuvent passer au niveau expert : les joueurs lisent la carte de départ et essaient de résoudre les missions sans regarder la solution au dos de chaque carte. Ils vérifient les cartes uniquement à la fin de l'enquête pour vérifier que leurs déductions et leurs conclusions étaient correctes.

**Informations complémentaires**

Une réimpression est en cours et l'âge recommandé pour MicroMacro Crime City passe de 8 ans à 10 ans.



60 min • + 12 ans • 1 à 6 joueurs

# DECKSCAPE®

TOUS LES FRISSONS D'ESCAPE ROOM DANS UN PAQUET DE CARTES !  
DÉCOUVREZ LA SÉRIE COMPLÈTE !



DECKSCAPE EST LE PLUS PETIT DES JEUX D'ESCAPE ROOM,  
PENSÉ POUR POUVOIR ÊTRE MIS DANS LA POCHE !

VOUS N'AVEZ PAS DE RÈGLES À LIRE AVANT DE JOUER

CHAQUE AVENTURE EST DIFFÉRENTE  
ET IMPRÉVISIBLE : NOUS ADORONS VOUS SURPRENDRE

VOUS N'ÊTES JAMAIS BLOQUÉS PAR UNE ÉNIGME  
(MAIS GARE AUX PÉNALITÉS !)

AUCUNE CONNAISSANCE PARTICULIÈRE N'EST NÉCESSAIRE :  
ACCESSIBLE À TOUS !

**Nouveau :**  
1<sup>er</sup> escape compétitif en équipe vs équipe !  
Disponible fin janvier





Les auteurs de MicroMacro : Tobias Jochinke, Daniel Goll, Johannes Sich

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

Je m'appelle Johannes Sich, je vis à Berlin et je suis illustrateur, animateur et concepteur de jeux. Depuis mes études en Design de Communication, j'ai travaillé en freelance pour différents clients, des couvertures de livres et jeux de société aux jeux pour portable et aux films d'animation de produits. J'ai toujours investi une grande partie de mon temps dans mes propres idées et projets. L'un d'eux a été le développement du jeu de société La Cosa Nostra, que j'ai sorti en 2014 avec Daniel Goll sous le label Hard Boiled Games. Le jeu sur la sombre mafia a rapidement gagné une solide base de fans et a connu de nombreuses réimpressions ainsi qu'une extension. Bien sûr, cela m'a apporté beaucoup d'expérience et de contacts avec la scène du jeu de société et un bel apport créatif ! Très vite, l'idée du prochain jeu nous est venue à l'esprit. Suite à tout cela, j'aime aujourd'hui travailler presque exclusivement sur le développement et l'illustration d'enquêtes criminelles.

### PHILIMAG : En plus d'être l'auteur du jeu MicroMacro, vous partagez le travail d'illustration du jeu avec Daniel Goll et Tobias Jochinke. Pouvez-vous nous parler de cette collaboration et du rôle de chacun ?

**Johannes :** MicroMacro est un projet commun avec Daniel Goll et Tobias Jochinke. Nous nous connaissons grâce à nos études et sommes des amis proches depuis ce jour. Nous travaillons fréquemment sur des projets communs. Je vis à Berlin et Daniel et Tobias ont un studio de design à Düsseldorf. Pour le moment, nous avons surtout travaillé ensemble à distance, mais nous nous réunissons parfois en Rhénanie pour des semaines de travail intensives. Même si nous avons chacun nos propres domaines d'intervention, MicroMacro fut un travail collectif tout le long du projet. Le meilleur exemple est sans aucun doute l'immense plan de la ville de Crime City. Ici, des paysages illustrés, des personnages conçus individuellement, des bâtiments en 3D et d'innombrables objets dessinés à la main se mélangent pour former une image globale complexe qui doit fonctionner parfaitement pour assurer une expérience de jeu passionnante, et en



même temps facile à vivre. L'aménagement urbain et la narration sont interdépendants. Des quartiers entiers ont dû ainsi être reconstruits encore et encore suite à des problèmes révélés lors des fréquents tests du jeu. D'un point de vue technique, le concept nous a confrontés à de grands défis. Au fil des ans, nous avons développé un processus de travail pour la conception dynamique de la carte du jeu, dans lequel quatre logiciels de conception différents s'imbriquent. Enfin, le design du produit est également crucial - la taille exacte du plan, le pliage, l'intensité de la couleur d'impression et la largeur des lignes, tous les détails ont dû être réfléchis et testés.

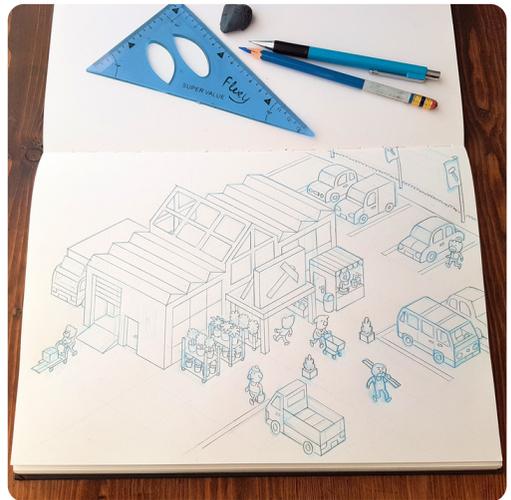
**PHILIMAG : Le choix du matériel est inédit. Pourquoi et comment s'est imposé le choix d'un poster géant comme support de jeu ?**

**Johannes :** L'idée de base était un jeu de casse-tête dans lequel vous deviez trouver de minuscules petits détails (MICRO) sur un immense monde illustré (MACRO), rassembler ces informations et en déduire une histoire. À partir de là, nous avons développé l'idée d'un jeu d'investigation sur une immense carte de ville.

**Daniel :** Nous avons essayé de nombreux mécanismes et même développé une application de test en même temps, avec laquelle nous avons pu acquérir beaucoup d'expérience dans les mécanismes du jeu. Mais nous nous sommes vite rendus compte que certaines choses ne pouvaient pas être appliquées numériquement. Rechercher les solutions ensemble, debout autour d'une carte géante, offre une forte interaction entre les joueurs, qui serait impossible s'ils étaient chacun devant son écran, séparés physiquement. L'immense plan de ville imprimé permet aussi à plusieurs personnes de désigner différentes zones sur la carte, et c'est une grande force.

**PHILIMAG : Pourquoi avoir choisi le noir et blanc pour illustrer le jeu ?**

**Michael (éditeur) :** Il était déjà assez difficile de trouver une imprimante capable d'imprimer et de préserver un si grand nombre de mini-détails sur une plateau de cette taille. Une carte en couleur aurait été beaucoup plus difficile à mettre en œuvre et n'aurait pas été bonne pour la clarté visuelle. Même les producteurs de cartes avaient atteint leurs limites.



**Tobias :** Nous avons opté pour les illustrations réduites afin qu'elles rendent justice à la ville et à l'architecture intérieure. Nous avons testé de nombreuses options graphiques avant d'arriver au concept d'affichage réduit. Techniquement, c'est un mélange de dessins Illustrator et d'objets 3D. Il a fallu beaucoup de temps pour développer un système basé sur une grille isométrique sur laquelle l'architecture de la ville pourrait être construite dans un premier temps, puis ensuite traitée et illustrée.

**Johannes :** Avoir les illustrations en noir et blanc était important au départ pour garder le jeu efficace. Nous avons juste besoin de créer rapidement un immense monde illustré pour tester au plus vite les mécanismes et les histoires. Tout aussi rapidement, nous devons être en mesure d'apporter des modifications importantes à la suite des tests. Nous avons cependant vite remarqué, pendant ces parties de tests, que les joueurs aimaient le look du jeu et nous avons commencé à l'aimer aussi.

**MicroMacro - Acte 1 : de l'idée au prototype**

**Johannes :** Au départ, le plus grand défi consistait à tester minutieusement le concept du jeu - qu'il fonctionne dans son ensemble et qu'il soit en même temps amusant. Au début, vous jouez normalement avec des prototypes très rudimentaires qui ne nécessitent pas beaucoup de travail pour être créés. Ces premiers tests vous indiquent généralement très rapidement que vous devez de toute façon changer toutes vos idées. Cependant, avec MicroMacro, nous

avons dû procéder d'une manière différente, car l'extravagante richesse de détails à l'intérieur d'une immense illustration est au cœur du jeu. Même le tout premier test a nécessité un énorme travail de préparation graphique. Une fois que le concept de base du jeu s'est avéré amusant lors des premiers tests, nous avons progressivement développé de plus en plus d'enquêtes. Nous avons développé la mécanique des cartes des enquêtes tout en remplissant la ville d'histoires, de personnages et de bâtiments. À un moment donné au cours de cette période, j'ai présenté le concept à Michael, et il est rapidement devenu clair que nous voulions travailler ensemble.

**Michael :** J'ai entendu parler du jeu pour la première fois à l'automne 2018 lorsqu'un ami commun en a fait l'éloge et m'a demandé s'il m'intéressait de l'essayer. J'ai vu le jeu pour la première fois début 2019 et j'ai tout de suite su que je devais être celui qui le publierait !

### MicroMacro - Acte 2 : du prototype à l'édition

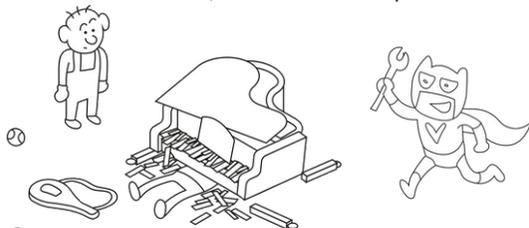
**Johannes :** La dernière année avant la sortie fut très intense. Dès que les enquêtes et le contenu du jeu ont été définis, la réalisation finale des éléments du jeu et la conception du produit ont été lancés. Le concept était si innovant qu'il y avait de nombreux défis à la fois techniques et créatifs. Par exemple, le plaisir du jeu dépend fortement de la qualité d'impression et de la finesse des lignes de la carte. Or, il n'était pas possible de le tester à l'écran ou avec votre imprimante à jet d'encre domestique. Par souci d'efficacité, les illustrations étaient assez grossières au départ. Le style définitif des illustrations n'a été développé qu'au cours du projet. Ce qui fait que pratiquement tous les éléments de la ville ont dû être retravaillés à la fin. En parallèle, nous avons continué à tester le jeu encore et encore, car chaque détail, chaque formulation devait être absolument parfaite pour que les histoires fonctionnent. Puis, au milieu de la phase de test



Prototype de MicroMacro



Visuel définitif de MicroMacro



finale, le Covid a frappé. Il n'était tout à coup plus possible de rencontrer des gens, de se rendre dans d'autres maisons, etc. Nous étions déjà contraints par le temps, mais nous voulions continuer les tests pour faire les derniers ajustements. Nous nous sommes donc lancés dans la réalisation de quelques prototypes que nous avons envoyés aux couples et aux personnes vivant sous le même toit afin qu'ils puissent tester le jeu chez eux.

### MicroMacro - Acte 3 : de l'édition aux boutiques

**Michael :** Nous avons gardé le jeu secret pendant très longtemps et lors des salons, nous ne l'avons montré à nos partenaires qu'à huis clos. Néanmoins, ce n'était pas un problème de lancer le jeu en huit langues. Sans la crise Covid19, il y en aurait eu bien plus. En janvier, ce sera déjà la quatrième production dont 5 nouvelles langues, et d'autres arriveront assez rapidement. Le plan initial était de montrer le jeu pour la première fois en juillet à Berlin, le week-end précédant la cérémonie de remise des prix du jeu de l'année, puis de le présenter à Indianapolis lors de la GenCon en août. Le jeu a finalement été présenté pour la première fois au public par Blackrock Games en septembre à l'espace pro du Festival des Jeux de Vichy. La particularité du jeu a fait que nous avons également dû le promouvoir d'une manière exceptionnelle, sans donner trop d'informations. Un véritable marketing de guérilla a été mis en place pour éveiller la curiosité des blogueurs et des youtubeurs : une campagne de cartes postales avant l'annonce du jeu en Allemagne et au Royaume-Uni, qui s'est terminée par la publication d'un jeu de démo en ligne ([www.micromacro-game.com](http://www.micromacro-game.com)). Nous avons donc envoyé séparément un total de 9 cartes postales sur une période de deux semaines. Ces cartes ne contenaient aucune indication d'origine ou d'intention, juste une partie de dessin en noir et blanc et la mention #MIMA20 à l'arrière. Ce n'est que progressivement que le contenu de ces cartes postales devait devenir clair. Les destinataires se sont rapidement retrouvés sur Twitter et Facebook et ont participé à l'énigme. Ce n'est qu'avec la dernière carte postale que nous nous sommes fait connaître. D'un côté, c'était vraiment très amusant de suivre tous les soupçons. Mais de l'autre, c'était vraiment difficile de rester aussi discret que possible. Il ne fallait surtout pas révéler trop tôt que ce n'était pas

un gros éditeur derrière tout ça, mais juste une équipe de 4 gars des Hard Boiled Games et l'éditeur Spielwiese. Ce qui a bien sûr été très utile pour couvrir ses traces et préparer l'action. Comme particularité, nous avons également proposé une boîte de jeu dont la couverture permet d'expliquer et d'essayer le jeu directement, et ainsi résoudre la 1ère affaire dans la boutique avant d'acheter le jeu.

### PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant le développement du jeu ?

**Johannes :** Je me souviens de l'un des tout premiers tests de jeu sur une enquête rudimentaire. Lorsque le groupe a résolu l'affaire, ils ont vraiment voulu continuer à jouer et ont été sérieusement déçus qu'il n'y ait plus d'histoires. C'est là que j'ai réalisé : « Oui, ça va marcher. Ce sera un bon jeu. Nous devons nous dépêcher et créer plus d'enquêtes ! ».

**Tobias :** L'un des moments les plus excitants pour moi a été lorsque le premier test d'impression est sorti de l'imprimerie et que nous avons alors pu voir que cela fonctionnait réellement et que cela allait être vraiment bon. Le niveau de détail et la largeur de trait correspondaient à nos attentes et nous étions tout proches d'atteindre la sensation parfaite du jeu.

**Michael :** Après avoir signé le jeu chez Spielwiese Edition, l'étape suivante a été de le partager avec mes partenaires tels que Pegasus, ASS en tant que fabricant ainsi que mes partenaires d'édition internationaux (comme Blackrock Games). À l'issue de chaque présentation, tous ont été immédiatement convaincus par ce jeu un par un. Nous avons même un partenaire international qui n'a pas voulu nous renvoyer son prototype, tellement le jeu lui plaisait. Un autre a déclaré qu'ils avaient rêvé du jeu cette nuit-là, et qu'ils l'ont eu dans leur esprit pendant les jours qui ont suivi.





**MICRO MACRO**  
CRIME CITY





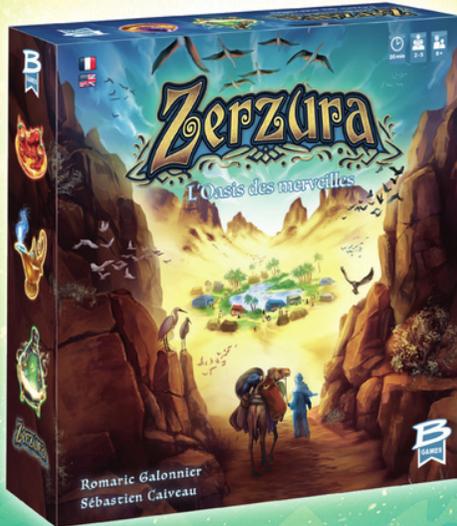
Un jeu de Romaric Galonnier illustré par Sébastien Caiveau

Dans ce marché fantastique,  
bien des objets vous assureront gloire et fortune !



# Zerzura

Mais attention, un objet manquant  
ou en trop pourrait faire perdre tout  
son piment à votre collection !



20 min



2-5



8+

**SORTIE LE 15 JANVIER 2021**

[WWW.BRAGELONNE.GAMES](http://WWW.BRAGELONNE.GAMES)

# MICRO MACRO

CRIME CITY



**JEU DE DÉMO**



Ne consultez pas les cartes qui sont entourées en rouge sur cette page, il s'agit des solutions ! Pour observer les détails, nous vous conseillons de vous munir d'une loupe pour ne rien... louper !

# MICROMACRO

## CRIME CITY

UN CRIME A ÉTÉ COMMISS ! À VOUS DE RÉSOUDRE L'ENQUÊTE EN OBSERVANT ATTENTIVEMENT LA CARTE ET EN RÉPONANT AUX QUESTIONS .

1/8

**CORNET DE FRITES**

★★★★★



2/8

**TROUVER LA SCÈNE DU CRIME !**

3/8

**OÙ SE TROUVAIT PRÉCÉDEMMENT LA VICTIME ?**

4/8

**QUI EST LE SUSPECT ?**

5/8

**OÙ VIVAIT LA VICTIME ?**

6/8

**QUEL EST LE MOBILE DU MEURTRIER ?**

7/8

**OÙ SE CACHE LE COUPABLE AVEC LE BUTIN?**

8/8

**OÙ EST L'ARME DU CRIME ?**

9/8

**QUI EST LE MEURTRIER ? COMMENT SA-VAIT-IL POUR L'ARGENT ?**

LE CORPS

Un homme a été abattu dans un coin sombre à l'ouest du placé du marché. Beaucoup de gens ont entendu le coup de feu, mais il n'y a aucune trace de son auteur.



LA VICTIME

Le cadavre se trouve dans une pièce avec la place du marché et la banque. C'est le célèbre DJ local David Gaga! Quelqu'un lui a tiré dessus. À côté de lui se trouve un cornet de frites.



LA FRITERIE

David Gaga a été vu pour la dernière fois devant la frioterie. Il a acheté un cornet de frites.



LE MYSTÉRIEUX POURSUIVANT

La victime a été suivie tout le long de son trajet par une personne inconnue portant un chapeau.



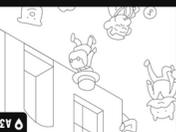
L'APPARTEMENT DU REZ-DE-CHAUSSÉE

David Gaga vivait dans un appartement au rez-de-chaussée. Dans sa cour, il se préparait à partir. Il y avait un meuble de rangement, des billes de vêtements, des liasses de billets dans son sac à dos.



LE SAC À DOS

Le coupable voulait apparemment la somme d'argent. Mais le sac n'était pas sur la scène. Plus au sud, le mystérieux harceleur a été repéré en train de partir avec un sac à dos.



LE TUEUR

Le meurtrier a été retrouvé dans une benne à ordures située derrière la terrasse de la frioterie. Le meurtrier a jeté le pistolet dans un coin sombre derrière la pizzeria.



JETÉ

Le meurtrier a jeté le pistolet dans un coin sombre derrière la pizzeria.



LE VOISIN

Le meurtrier est Bob Lapinac, le voisin de David Gaga. Depuis son balcon, il a vu la victime mettre les billets dans son sac à dos.





# Royal Secrets

de Vincent Bernet

Un jeu de **bluff** et de **gestion de main** où les alliances se nouent et se dénouent tout aussi rapidement !



1

Choisissez une audience avec le roi ou la reine.



2

Envoyez vos courtisans pour les influencer.

3

Collaborez... ou bluffez vos adversaires pour réussir l'audience et gagner des faveurs !



DISPONIBLE FIN JANVIER





Colt Express

OPEN  
3  
BOUQUATE

Déjà disponible



<b>Auteur(s)</b>	Christophe Raimbault
<b>Illustrateur(s)</b>	Jordi Valbuena
<b>Éditeur(s)</b>	Ludonaute
<b>Thème(s)</b>	Braquage de train
<b>Mécanisme(s)</b>	Programmation, Combinaison
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	40 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 6

Dans **Colt Express**, As d'or-Jeu de l'année 2015, plusieurs bandits ont eu l'idée de braquer le même train. Ils vont donc devoir prendre les autres de vitesse pour récupérer plus de butin - et le lucratif titre d'As de la gâchette en leur tirant dessus.

### Comment jouer ?

Au cours de la phase de plan, un joueur pioche une carte Manche qui définit le nombre de tours que la manche va durer et selon quelles modalités les cartes seront posées (face visible, cachée, deux à la fois, dans le sens antihoraire). À son tour, un joueur peut poser une carte Action de sa main sur la pile commune ou piocher 3 cartes. Quand tous les tours définis par la carte Manche ont été réalisés, on passe à la phase d'action.



Un joueur prend la pile commune, la retourne et on résout les cartes une par une, en commençant donc par la première posée. Le propriétaire d'une carte en appliquera obligatoirement l'effet avec son pion placé sur le train tridimensionnel, sauf quand cela n'est pas possible. Il peut s'agir de déplacer son bandit latéralement (vers un wagon adjacent) ou horizontalement (du toit du wagon à l'intérieur et inversement), de tirer sur un bandit dans un wagon adjacent (quand les deux bandits sont à l'intérieur) ou simplement visible (sur le toit) en donnant une balle à son propriétaire, de prendre un butin se trouvant à l'intérieur de son wagon, de donner un coup de poing à un bandit présent au même endroit afin de faire tomber l'un de ses butins et de l'éjecter vers un wagon adjacent, de déplacer le Marshal. Tout bandit le rencontrant reçoit une balle neutre et se cache sur le toit.

### Comment se termine la partie ?

Après cinq manches, les joueurs additionnent leurs butins et celui à qui il reste le moins de balles reçoit 1000\$. Le joueur avec le plus d'argent remporte la partie.

### Pour aller plus loin

Des règles avancées octroient à chaque bandit un pouvoir unique, et enrichissent les cartes Manche d'un événement. En outre, la dernière carte Manche sera une Arrivée en gare. Une variante permet aussi à 2 ou 3 joueurs de contrôler 2 bandits chacun.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Jonny Pac
<b>Illustrateur(s)</b>	The Mico
<b>Éditeur(s)</b>	Final Frontier/Super Meeple
<b>Thème(s)</b>	Ruée vers l'or
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement, Simultanéité
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	60 - 90 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 6

du chariot selon le nombre de chevaux possédés sur la carte des régions pionnières, pose de tentes (sur la roue pour doubler les gains de certaines manches, ou sur la carte) et pose de gars à la fusillade. Les joueurs récupèrent ensuite leur pionnier et recommencent une manche. Après chaque année, une fusillade a lieu, où l'on compare le nombre de hors-la-loi au nombre de gars posés par les joueurs. Les joueurs ayant peu ou pas participé à la fusillade sont pénalisés quand les plus importants contributeurs sont récompensés.

### Comment se termine la partie ?

La partie s'achève à la fin de la troisième année. Les joueurs additionnent les points de leurs rivières, ponts, bâtiments et tentes dans les régions pionnières, y soustraient des points selon le nombre de gars tués dans les fusillades, et celui qui possède le total le plus élevé remporte la partie.

### Pour aller plus loin

Coloma propose trois modules : les Hôtels permettent de placer les gars dans des hôtels au lieu de la fusillade pour un gain de points direct ; des avatars asymétriques ; le Duel de mules, variante optimisée pour deux joueurs.

S.W.



Dans **Coloma**, des pionniers de la Ruée vers l'or espèrent faire fortune dans la prospection d'or, mais il faudra savoir investir dans l'immobilier, dans la sécurité face aux bandits et dans l'exploration des terres voisines pour s'assurer d'en ressortir gagnant !

### Comment jouer ?

Une partie dure trois années, chacune divisée en cinq manches. Au début d'une manche, on tourne les tuiles Bonimenteur et Barricade de la roue d'actions aimantée afin de modifier les possibilités des joueurs et de définir les gains de tous les joueurs pour cette manche en pièces, pépites d'or (au cours variable selon la quantité d'or dans la partie), bâtiments ou gars. Les joueurs révèlent alors simultanément l'emplacement de la roue sur lequel ils vont poser leur pion. Chaque site propose une action principale et une action secondaire, mais cette dernière sera barricadée sur le site occupé par le plus de pionniers. Ils appliquent alors simultanément les actions disponibles sur leur site : gain des ressources représentées sur leurs bâtiments, de barils à usage unique, pose d'une rivière ou d'un pont au-dessus de leur plateau, construction des cartes Bâtiment, récupération de chevaux et de tentes, déplacement



<b>Auteur(s)</b>	Bruno Faidutti, Sandra Pietrini
<b>Illustrateur(s)</b>	David Cochard
<b>Éditeur(s)</b>	Sweet November
<b>Thème(s)</b>	Médiéval
<b>Mécanisme(s)</b>	Majorités, Pouvoirs
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	30 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 5

Dans **Ménestrels**, les joueurs incarnent des nobles cherchant à impressionner le Roi par le plus beau spectacle possible. Pour cela, il leur faudra réunir la troupe la plus cohérente, mais aussi la plus compétente...

### Comment jouer ?

Les joueurs reçoivent d'abord une carte Noble, définissant l'ordre de tour par leur rang et représentant leur pouvoir unique pour la partie, ainsi que des pièces d'or.

À son tour, un joueur a le choix :

- de prendre l'une des quatre cartes Artiste disposées face visible pour constituer la place du marché. Il la place alors devant lui, dans sa troupe, et la remplace en disposant la première carte de la pioche sur la place du marché. Si cette carte est marquée d'une pièce d'or, il la paye pour l'obtenir.
- de piocher la première carte de la pioche et de la placer secrètement dans sa main, à moins qu'elle implique un effet immédiat, auquel cas l'effet est appliqué et la carte rejoint la troupe. Si son verso était marqué d'une pièce d'or, il la paye pour l'obtenir.
- de gagner une pièce d'or.

### Comment se termine la partie ?

Au début de la partie, le Roi avait été mélangé aux dix dernières cartes de la pioche. Quand il est révélé pour rejoindre la place du marché ou pioché, la partie se termine immédiatement. Dans l'ordre de rang décroissant (donc dans le sens inverse du tour), les joueurs dévoilent leur main et en disposent les cartes dans leur troupe, regroupant celles qui appartiennent à la même catégorie et choisissant où ils placent les cartes bicolores voire tricolores.

Les joueurs gagnent alors des points s'ils ont la majorité (ou le deuxième plus grand nombre) d'interprètes, musiciens et acrobates, la majorité de femmes. Ils y ajoutent 1 ou 2 points par Montreur d'animaux, 1 point par paire de cartes formant un couple, et 2 points pour celui qui possède le plus de pièces. Le joueur avec le plus de points a su séduire le Roi mieux que les autres et remporte la partie.

### Pour aller plus loin

La boîte de **Ménestrels** existe en trois couleurs, avec trois couvertures distinctes, malgré un contenu identique. La plupart des cartes s'inspirent de personnalités réelles, y compris de la vie ludique, artistique et politique. Saurez-vous les identifier ?

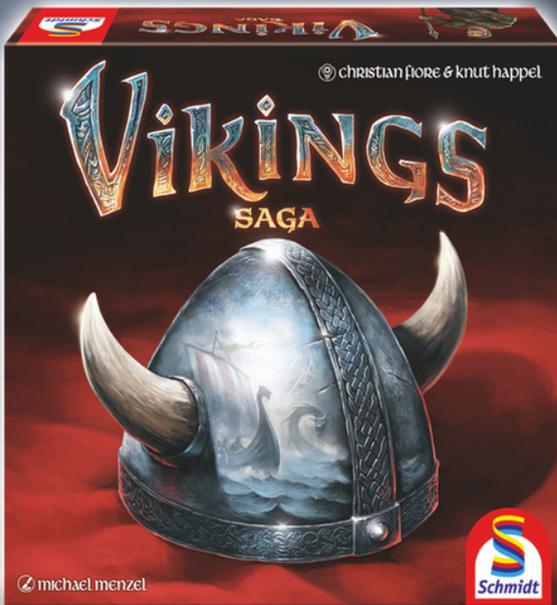
S.W.



# Vikings

## SAGA

En route pour le Valhalla !



1. Pars à l'aventure avec tes Vikings.

2. Collectionne les trésors et la gloire.

3. Entoure-toi de nouveaux alliés puissants.



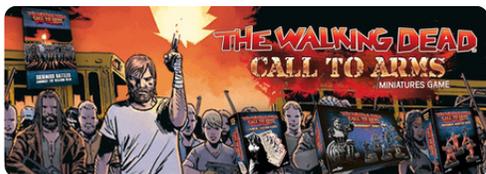
[www.schmidtspiele.de/fr](http://www.schmidtspiele.de/fr)





**PHILIMAG : Bonjour Guillaume et Mathieu. Pouvez-vous nous présenter l'équipe de Victoria Game et nous parler de vos différentes activités ?**

VictoriaGame est une petite société d'une 10e de personnes. Nous sommes organisés autour de 3 activités majeures de fabrication, distribution et logistique. L'histoire de cette société commence par la distribution des jeux de figurines Privateer Press. Nous étions alors organisés autour de 3 services de traduction/édition, de commerce et de logistique. Nous vendions uniquement aux magasins. Nous ouvrons quelques années plus tard d'autres marques afin de compléter et étoffer notre catalogue. 5 ans après, nous lançons une activité de fabrication et finissons par nous recentrer sur l'industrie de la fabrication du jeu de société. Aujourd'hui, nous avons 4 personnes en charge de la distribution des magasins, et 6 à 8 personnes pour organiser et fabriquer les jeux que nous proposons pour nos clients éditeurs, auteurs et distributeurs. L'essence de notre savoir-faire est d'abord de conseiller les entrepreneurs dans la fabrication et dans leur intégration au sein du marché. Ensuite, nous fabriquons du prototype à 5000 unités avec des délais jugés très rapides.



**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de quelques-uns des jeux qui font votre identité ?**

VictoriaGame est né avec les jeux de figurines

Warmachine et Hordes de la société US Privateer Press. C'est avant tout une histoire de passion autour des jeux de figurines. Plus tard, nous reprenons la distribution exclusive des produits Mantic Games et devenons une antenne de ce fabricant anglais en France. Nos plus grands succès sont les jeux Dungeon Saga, qui reprend les fondamentaux du Dungeon Crawler nostalgique HeroQuest, et la gamme de jeux hybrides The Walking Dead autour de la licence du comics. Nous ouvrons la distribution exclusive des prestigieux pinceaux Raphaël, fabriqués à Saint-Brieuc en France. Désormais, nous nous lançons dans la fabrication. Nous soutenons les éditeurs sans distribution et leur proposons de vendre et diffuser leurs jeux aux magasins spécialisés. C'est davantage une démarche d'accompagnement et nous nous concentrons sur la distribution des jeux que nous fabriquons. Au départ timides avec peu de titres comme Terre Pirates, Mamie Tartine ou encore le jeu Zombie (a) Social Club, lauréat du prix OctoGônes Expert, nous affirmons notre arrivée dans le monde du jeu de plateau en sortant 4 nouveaux jeux, toujours fabriqués en France sur papier français : bienvenue à nos nouveau-nés les coffrets Jeux Pirates et Jeux Celtiques, Crazy Farmers et Gunny Town !

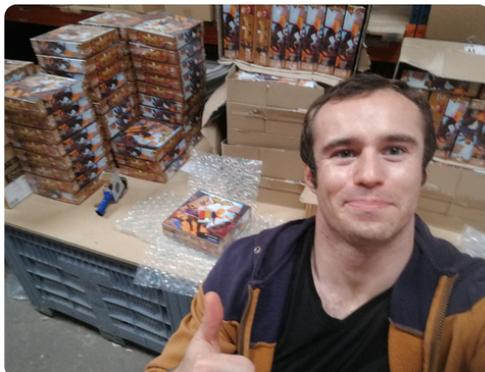


**PHILIMAG : En plus du jeu de société, vous êtes spécialisé dans les jeux de figurines, avec notamment Warmachine & Hordes dont vous avez l'exclusivité en France. Pouvez-vous nous en dire plus au sujet de ce jeu ?**

Warmachine est l'épisode intense d'une histoire d'amour avec le jeu de figurines. J'ai créé VictoriaGame pour redonner ses lettres de noblesse à la marque Privateer Press qui avait les moyens en 2014 de pénétrer le marché français de manière très

significative. J'ai redéveloppé les ventes en France, succédant à d'autres acteurs distributeurs, en investissant près de 500 000€ dans les traductions des livres de règles de jeu et descriptifs d'univers. Nous avons réalisé/édité près d'une 50e d'ouvrages de 100 à 450 pages en moins de 5 ans. C'est cette politique de traduction/localisation qui sans nul doute a fait redécouvrir au plus grand nombre cet univers et ce jeu formidable. Malheureusement, la société Privateer Press n'a pas su régénérer son système de jeu et perdit une grande partie de ses fans avec une politique commerciale et industrielle fragile dans une période où la concurrence faisait rage et preuve de beaucoup de talent.

papier Condat dans le Périgord pour les cartes à jouer et les livrets de règles. Nous sommes fiers de soutenir l'industrie de matières premières françaises. Nous fabriquons du vrai 100% français, pas de l'emballage marketing.



**PHILIMAG : Quels conseils pourriez-vous donner aux personnes qui voudraient se lancer dans l'auto-édition d'un jeu de société ?**

Savoir pourquoi ils se lancent dans l'aventure de créer un jeu. Imprimer un projet personnel avec une qualité professionnelle est très différent de vouloir en vivre. Rappelons que le terme « édition » définit « la mise en vente », autrement dit du commerce. Dans le cas d'auto-éditions, on parle donc de mettre en vente seul un produit sur son marché, de la conception des règles, à la fabrication, au financement du projet, à la communication et enfin la distribution du grossiste aux magasins. Bien s'entourer est donc la clé du succès si l'entrepreneur veut en vivre. Il y a beaucoup de sujets différents à appréhender. Nous conseillons nos clients modestement sur tous les sujets mais j'insiste plus particulièrement sur le calcul du prix d'achat et le contrôle des quantités minimum de commandes. N'achetez que ce que vous vendez ! Minimisez les risques, le marché est hyperconcurrentiel et n'envisagez une distribution dans les magasins que si votre prix d'achat industriel HT ne dépasse pas 20% de votre prix de vente TTC.



**PHILIMAG : Vous assurez la fabrication de vos propres jeux de société, mais aussi la fabrication de jeux pour d'autres éditeurs. Pouvez-vous nous faire visiter votre atelier et nous parler de votre démarche de production locale ?**

La production locale s'est d'abord imposée à nous. Nous avons besoin d'imprimer des cartes de jeu en version française pour vendre nos jeux Warmachine américains. Nous ne trouvions pas de solution d'impression, aussi avons-nous fini par acheter une grosse imprimante numérique et décidé de fabriquer nous-mêmes. La rapidité était, et est encore, la clé de toute l'industrie du jeu. Notre atelier est dimensionné pour faire des petits et moyens tirages du prototype à des séries de 5000 unités. Nous imprimons avec des imprimantes numériques de dernière génération nous-mêmes, avec nos propres machines. Nous découpons, emballons et fabriquons nous-mêmes les boîtes et étuis de jeu ainsi que les planches cartonnées contrecollées de punchboard/tokens. Pour faire simple, nous fabriquons 100% des produits papier carton. Nous sommes en train de valider la fabrication en France d'objets en bois tels que des Meeples et autres pions. Enfin, je veux souligner que nous travaillons avec la seule usine de carton gris en France, la cartonnerie Oudin, et l'usine de

VICTORIAGAME





À la Conquête des  
catacombes

# OPEN BOUATE

Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Aron West
<b>Illustrateur(s)</b>	Kwanchai Moriya
<b>Éditeur(s)</b>	Elzra Corp./Nuts! Publishing
<b>Thème(s)</b>	Fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Pichenettes, Gestion de main
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	15-30 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**À la Conquête des catacombes** est un jeu de pichenettes où deux équipes de héros s'affrontent dans une arène. Les joueurs utilisent des cartes pour les activer et déclencher des effets très variés afin d'utiliser au mieux les obstacles, projectiles divers ou attaques directes.

### Comment jouer ?

Chaque équipe possède initialement deux héros, disposés dans un coin de l'arène délimitée par des segments de mur, une réserve de 8 jetons Santé commune aux héros et son deck de cartes.

À son tour, une équipe pioche une carte puis en joue une. Ces cartes représentent d'abord une séquence de tir, c'est-à-dire une succession de pichenettes obéissant à des règles différentes : une pichenette de déplacement ne pourra ainsi servir qu'à déplacer un héros, tandis qu'une pichenette de combat permettra d'infliger une blessure à un héros ennemi percuté par le héros déplacé. Des missiles, boules de feu, arcs longs et vagues, représentés par des jetons de dimensions différentes, peuvent également être placés à côté du héros et envoyés sur un adversaire, mais disparaîtront après la pichenette, qu'ils aient atteint l'ennemi ou pas. Un jeton rebondissant sur un

mur et touchant ensuite un ennemi ne lui inflige en revanche plus de dégâts. Les cartes peuvent protéger des dégâts, permettre de récupérer voire de voler des jetons Santé, faire défausser une carte, rejouer, remélanger sa défausse à son deck...

Enfin, on peut donner une pichenette à un obstacle, par exemple pour qu'il protège l'un de nos héros ou qu'il pousse un adversaire, sans lui infliger de dégâts.

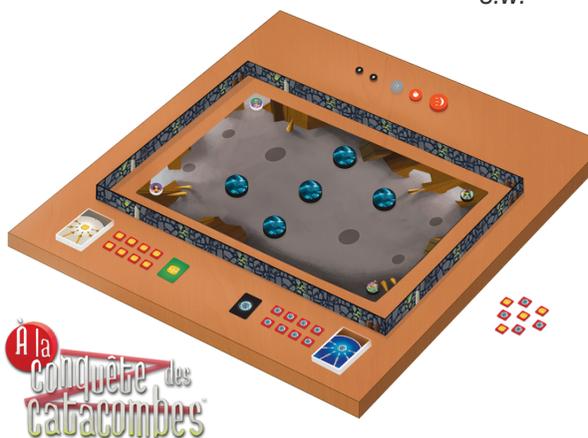
### Comment se termine la partie ?

La partie s'achève par la défaite de la première équipe perdant son dernier jeton Santé, ou par la victoire de l'équipe possédant le plus de jetons Santé à l'épuisement des jetons Santé de la banque ou quand un joueur est dans l'incapacité de jouer une carte de sa main.

### Pour aller plus loin

Un tapis de jeu officiel, vendu séparément, permet de délimiter le terrain sans montage des murs, facilite la mise en place et peut offrir une meilleure adhérence qu'une surface qui ne serait pas optimale.

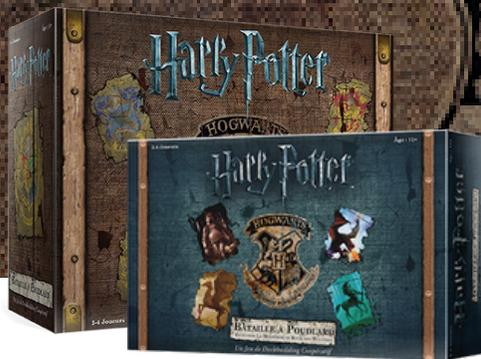
S.W.



# UNLOCK!

## MYTHIC ADVENTURES

**AS  
D'OR**  
JEU DE L'ANNÉE  
CANNES  
2017



Harry Potter  
Bataille à Poudlard

# OPEN BOUQUATE

Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Prospero Hall
<b>Illustrations</b>	tirées des films Harry Potter
<b>Éditeur(s)</b>	USAopoly
<b>Thème(s)</b>	Harry Potter
<b>Mécanisme(s)</b>	Deckbuilding, Coopération
<b>Âge</b>	11 +
<b>Durée</b>	Variable

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Harry Potter : Bataille à Poudlard** est un jeu coopératif dans lequel les joueurs incarnent Harry, Hermione, Ron et Neville. Chaque année de leur scolarité constitue une partie distincte, et la remporter permet d'accéder à la suivante.

### Comment jouer ?

Lors de la première phase de son tour, le joueur dévoile autant de cartes Forces du Mal que la quantité indiquée sur la carte Lieu en cours, et applique tous leurs effets négatifs.

Puis il résout les éventuelles capacités négatives des cartes Ennemi en jeu. Si un héros perd son dernier point de santé, il est assommé : il perd la moitié des cartes de sa main ainsi que ses jetons, et pose un jeton Contrôle sur le Lieu. À la fin de son tour, il récupérera toute sa santé.

Il peut enfin jouer des cartes de sa main, représentant des alliés, des sorts, des objets... afin de bénéficier de leurs pouvoirs, acquérir des jetons d'attaque, qu'il attribue aux ennemis, et de l'influence, qui lui permet d'acheter les cartes du marché et de les placer dans sa défausse. Si un ennemi cumule autant de jetons d'attaque que sa santé, il est détruit et octroie une récompense. À la fin du tour, si les

ennemis possèdent assez de jetons Contrôle sur le Lieu en cours, ils l'ont remporté et on dévoile le suivant. Un ennemi vaincu est remplacé par l'ennemi suivant, les cartes encore en main sont défaussées, les jetons restants sont perdus, et le joueur repioche 5 cartes. Si son deck n'en comporte plus assez, il mélange sa défausse, qui devient son nouveau deck. C'est alors au tour du joueur suivant.

### Comment se termine la partie ?

Les héros remportent la partie s'ils ont vaincu tous les ennemis, mais la perdent si les ennemis contrôlent tous les lieux.

### Pour aller plus loin

Après avoir remporté une partie, les joueurs peuvent ouvrir la boîte correspondant à l'année suivante et découvrir le nouveau matériel et les règles supplémentaires correspondantes.

Une extension, La Monstrueuse Boîte des Monstres, permet d'incarner également Luna et propose aux joueurs ayant surmonté les 7 années de la boîte de base de nouveaux défis sous la forme de rencontres, créatures et cartes Retenue.

S.W.



S.W.



Naruto Ninja Arena

OPEN  
BOUQUATE

Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Team Kaedama
<b>Illustrations</b>	d'après Masashi Kishimoto
<b>Éditeur(s)</b>	Don't Panic Games
<b>Thème(s)</b>	Naruto
<b>Mécanisme(s)</b>	Dés, Rapidité, Simultané
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	15 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Naruto : Ninja Arena** est un jeu de rapidité dont les participants, incarnant Naruto, Sakura, Sasuke ou Shikamaru, lancent les dés simultanément et aussi vite que possible (selon le système du Roll & Clash) afin de se distinguer lors des épreuves du Chûnin.

### Comment jouer ?

Il n'y a pas de tour de jeu : tous les joueurs lancent leurs 5 dés et les relancent sans interruption, avec la possibilité d'en conserver de côté pendant que d'autres sont lancés, et de les attribuer librement aux compétences de leurs personnages. Chaque héros possède en effet 2 techniques uniques, c'est-à-dire deux combinaisons particulières de dés (l'une avec 2 dés, l'autre avec 3 dés) infligeant des dégâts selon une règle distincte : prendre 1 dégât soi-même et en répartir 6 parmi ses adversaires, attribuer 5 dégâts à un joueur s'il n'a pas encore été blessé ou 2 sinon... Les héros ont également devant eux une tuile Pouvoir inactive : s'ils réalisent la combinaison exigée de 5 dés, ils frappent la grande tuile circulaire Uzumaki au centre de la table, et tous les autres doivent les imiter. Le dernier à avoir frappé la tuile reçoit 2 dégâts, puis tous (à l'exception de celui qui a déclenché son pouvoir) convertissent leurs pions de

dégâts en blessures, selon un barème propre à chaque héros. Le joueur ayant déclenché cette phase retourne alors sa tuile Pouvoir afin de jouir d'un bonus permanent, tandis que tous les adversaires s'assurent que leur tuile Pouvoir est sur sa face inactive. Si un joueur déplace son cube de blessures sur le dernier emplacement de son plateau, il est K.O. et retourne son plateau de joueur : il doit désormais réaliser une combinaison de 5 dés puis frapper l'Uzumaki afin de reprendre connaissance. S'il est à nouveau K.O., ou si un autre joueur déclenche son pouvoir pendant qu'il est K.O. et qu'il est le dernier à frapper l'Uzumaki, il quitte la partie.

### Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand tous les joueurs sauf un sont K.O. ou éliminés. Le dernier debout la remporte !

### Pour aller plus loin

L'extension Genin Pack, propose d'incarner également Gaara, Kiba, Hinata, Temari, Rock Lee et Tenten, et de jouer jusqu'à 6.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Rob Fisher, Adam Porter
<b>Illustrateur(s)</b>	Felix Kindelan
<b>Éditeur(s)</b>	Helvetiq
<b>Thème(s)</b>	Espionnage
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection, Stop ou encore
<b>Age</b>	8 +
<b>Durée</b>	30 minutes

**Nombre de joueurs** 2

**Kompromat** est un jeu de Stop ou encore basé sur la mécanique du blackjack. Les deux joueurs incarnent des espions qui s'affrontent sur des missions communes : le plus gros score l'emportera, mais attention à ne pas dépasser 21, au risque de récolter des jetons de notoriété. Et si un peu de célébrité fait du bien, trop peut tuer une carrière.

### Comment jouer ?

Au début de la manche, les joueurs placent quatre cartes Mission face visible au centre de la table. Puis à tour de rôle, les joueurs tentent l'une des quatre Missions. Le joueur actif place face visible la première carte de son deck puis autant de cartes qu'il le souhaite face cachée sur la même Mission. S'il dépasse 21, le joueur est obligé de s'arrêter. C'est ensuite au tour de son adversaire de tenter une Mission, et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs aient tenté toutes les Missions.

Les joueurs révèlent ensuite les cartes devant chaque Mission. Le joueur le plus proche de 21 remporte la carte de la Mission. Si un joueur atteint 21 exactement, il peut se débarrasser d'un jeton de notoriété. Si un joueur dépasse 21, il prend un jeton de notoriété.

### Comment se finit la partie ?

La partie se termine :

- lorsqu'un joueur gagne son 9ème jeton de notoriété, il perd immédiatement la partie.
- à l'issue du 6ème tour, les joueurs comptent les points de victoire figurant sur leurs cartes Mission et ajoutent un point de victoire par jeton de notoriété qu'ils possèdent.

Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

### Pour aller plus loin

Il existe 4 types de cartes Mission :

- Les cibles : permet aux joueurs de remporter des points de victoire.
- Les documents et codes : sont des cartes à collectionner, plus le joueur a de cartes du même type, plus il remporte de points de victoire.
- Le contre-espionnage : permet de récupérer des jetons de notoriété.
- Outils : donnent aux joueurs des aptitudes spéciales.



Bonne année

2021



CHARGEMENT...



AU PROGRAMME :

CHARPENTIER DE LA MER DU NORD,  
LA SAGA DES RUNES, CIRCADIENS, FALLING SKY,  
ROCKETMEN, TINY EPIC TACTICS, GRAAL,  
PILLARDS DE SCYTHIE, TINY EPIC DINOSAURS,  
TINY EPIC PIRATES, AGE OF CIVILISATION,  
DUNGEON & DRAGONS ADVENTURE BEGINS  
CALL ME CHTULHU, HIT ! WORLD WIDE TENNIS



# Paroles de Joueurs

Quel est le jeu que vous adorez mais auquel vous ne gagnez jamais (ou très rarement) ? Racontez-nous en quelques lignes cette exquise frustration !

Perso, j'ai une « loose addict » sur le jeu **TTMC**... Plus mes adversaires sont en avance, plus je tente des questions difficiles... Sauf que je m'y connais moyennement en rhinocéros ! Du coup, je n'avance pas et retente une question encore plus ardue pour combler mon retard ! Mais je ne m'y connais pas non plus en tuyauterie... Quel cercle vicieux !

*Michel Nouveau Profil*



Clairement **Welcome To !** À chaque fois, que je suis ma stratégie préférée, les objectifs, ou bien que j'innove, je me fais toujours avoir par ma douce moitié ! J'adore ce jeu d'optimisation fluide et profond à la fois, donc j'accepte toujours une partie ! Maintenant qu'il est sur BGA, je vais pouvoir m'entraîner !

*Ludovic Chatillon*

**Splendor !** J'adore ce jeu et peu importe la stratégie que j'essaie de mettre en place, je perds. J'ai dû gagner une ou deux parties sur plus d'une vingtaine. Mais le fait de perdre ne m'a pas empêchée d'acheter la version Splendor Marvel et de continuer de perdre.

*Marine Desprez*



**Pandemic**... Je dois avoir entre 7 et 8% de victoires à mon actif contre... un plateau de jeu ! Sans oublier que je joue avec 4 cartes de propagation de l'épidémie et non 5 ou 6 ! Je me suis dit que c'était de la faute de mes coéquipiers donc je les change à chaque partie mais le résultat reste le même...

*Hadrien Satregardepas*



À peu près tout...! Mais en particulier **Dice Forge** : j'achète des faces de l'espace, je me ruine, je forge, je forge, et je tombe toujours sur les seules faces initiales « 1 or + 1 or ». Je cumule pour acheter une face qui vaut 12 or, je me retrouve au max pendant quelques tours (je gagne donc de l'or que je ne peux pas stocker), et quand c'est enfin à moi, il n'y a plus de faces disponibles à ce prix. Mais le jeu est tellement beau et j'adore forger mes dés, donc je rejoue encore et encore (c'est que le début, d'accord d'accord).

*Dorine Mc*



**Le 6 qui prend !** Je pense souvent pouvoir poser la 3ème ou 4ème carte...mais c'est sans compter mes adversaires qui ruinent mon plan et je me retrouve à poser la 6ème carte et donc... je prends... ! Je me ramasse donc les cartes qui en plus ont souvent des gros scores avec 6 ou 7 têtes de taureau dessus.

*Mickael Bariselle*

J'adore **This War of Mine** mais le jeu semble conçu pour rendre ma vie misérable et me retirer la victoire des lèvres... Chaque fois qu'un événement un peu positif surgit, vient juste après une catastrophe infâme qui me laisse sanglotant dans la boue... Le jeu se serait sûrement moins vendu, mais il aurait dû s'appeler « Pleure et meurt, Pit »

*Pit De Cazernal*

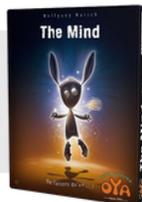


**Vikings Gone Wild.** Oui c'est très drôle de ne quasiment jamais gagner à son propre jeu. Mais en étant l'auteur les gens ont ce challenge d'essayer de me battre et du coup je suis très souvent la cible des attaques. Et ensuite il y a aussi la déformation professionnelle, j'essaye en permanence de nouvelles stratégies et les 3/4 sont de parfaits exemples à ne pas reproduire chez vous.

*Julien Vergonjeanne*

**The Mind** : 37 parties, 2 victoires. Comment te dire... Tu cherches le bon tempo, le bon timing et quand tu le trouves enfin et que tu enchaînes les tours de jeux sans accro... il y a un moment sur le final où tu craques et la victoire te tendait pourtant les bras.

*Julien Lenoble*

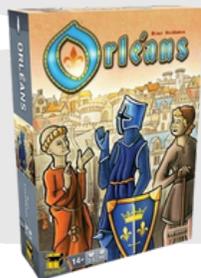


**Deep Sea Adventure.** Depuis le temps que j'y joue, je le sais pourtant, qu'il ne faut pas plonger trop profond, qu'il serait temps de remonter... Mais bon, il est tout près, ce trésor de niveau 3 ! Franchement ça se tente ! Et glou glou glou...

*Jérémy Michel*

**Star Realms**... typiquement le genre de jeu dont je pensais que le thème ne plairait pas à ma femme, mais elle adore et me rossé à chaque fois. Je crois toujours être bien parti et je me fais toujours retourner.

*Cédric Lumann*



**Orléans** ! Qu'est-ce qu'on l'adore. On s'y casse les dents à chaque fois mais nous, les grands fans de jeux coopératifs, nous n'arrivons pas, mais vraiment pas, à empêcher l'invasion d'Orléans. Ce n'est pas faute d'y mettre du cœur et de brûler des cierges à la cathédrale pour que l'esprit de Jeanne d'Arc nous guide ! Bref, Orléans (et l'extension Invasion) : on l'aime mais il ne nous le rend pas.

*Alexandra Cresteny Beninca*

**Coloma.** J'ouvre le jeu, je l'aime déjà. Première partie découverte je perds (mais bon c'est la première partie). Après 7 parties je sens enfin que je vais gagner grâce à l'artiste puis soudainement égalité et là je lis dans la règle que la personne qui a le plus de pépites gagne : j'en avais 0 et ma partenaire une seule. Tout compte fait je gagnerai la dixième partie avec une stratégie merveilleuse (enfin surtout une partenaire un peu fatiguée, mais chut) !

*Morgane Pinault*





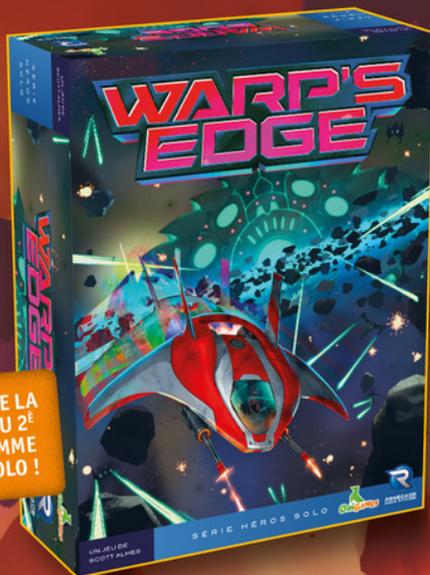
# BAG-BUILDING – SOLO – BOUCLE TEMPORELLE



1



AMÉLIOREZ LE CONTENU DU SAC POUR PIOCHER LES JETONS PERFORMANTS CONTRE LES FLÔTTES ENNEMIES ET LEUR VAISSEAU-MÈRE.



APRÈS LE DÉFI DE LA REINE, JOUEZ AU 2<sup>e</sup> OPUS DE LA GAMME SÉRIE HÉROS SOLO !

2



SI VOUS MÔUREZ, SAUTEZ DANS LE TEMPS ET REPRENEZ LE COMBAT AU DÉBUT, MAIS PAS ÉTERNELLEMENT...

## COMBATTEZ. MÔUREZ. RECOMMENCEZ !



3

VARIEZ VOS DÉFIS SOLOS GRÂCE AU LIVRET D'HISTOIRE DE 28 PAGES !



PlayRGSFrance

ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES



RENEGADE  
GAME STUDIOS  
FRANCE



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO  
[www.renegade-france.fr](http://www.renegade-france.fr)

**DELUXE EDITION**

# KICKSTARTER

REJOINS LA BATAILLE



UNE DÉMO DU JEU OFFERTE SUR  
[WWW.CLASHOFDECK.COM](http://WWW.CLASHOFDECK.COM)



GR  
EDITION