



PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°9 - FÉVRIER 2021



Dossier

Les super-héros font-ils de super-jeux ?

Dilemme du Roi

Carnet d'auteurs et Exposition photographique



État des lieux

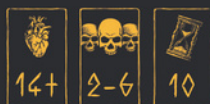
Les acteurs ludiques s'expriment

JEU DE DÉMO INCLUS : RICOCHET

DISPONIBLE EN BOUTIQUE



DEATHWAGER



14+

2-6

10



TESTEZ-LE



DEATHWAGERGAME



DEATHWAGER.COM

Sommaire

- 4 TOP 10**
Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**
Kikafé ?
- 8 Open Ze Bouate**
Dicé Hospital : Soins Communautaire
- 10 PhiliNews**
État des lieux du secteur ludique : le FIJ
- 11 PhiliBulle**
État des lieux du secteur ludique : l'UEJ
- 12 PhiliBulle**
État des lieux du secteur ludique : la SAJ
- 14 PhiliBulle**
État des lieux du secteur ludique : le RCL
- 15 PhiliBulle**
État des lieux du secteur ludique : le FLIP
- 16 PhiliBulle**
État des lieux du secteur ludique : l'ALF
- 18 Open Ze Bouate**
Zerzura
- 19 Open Ze Bouate**
Pax Pamir
- 20 Open Ze Bouate**
Near and Far : Les Mines d'Ambre
- 22 Jargon Ludique**
Améritrash
- 23 Archives Ludiques**
Risk
- 24 Avis de PhiliBoyz**
Godtear : The Eternal Glade Starter Set
- 26 Open Ze Bouate**
Mot Malin
- 28 Top Thème**
9 Super-Jeux avec des Super-Héros
- 30 Comment c'était Après ?**
De Splendor à Splendor Marvel
- 32 Open Ze Bouate**
L'Ascension de Thanos

- 33 Règle Express**
Le Gant d'Infinité
- 36 Jeu de Démo**
Ricochet
- 38 PhiliWeb**
Melodie
- 39 Open Ze Bouate**
Le Dilemme du Roi
- 40 Avis de Blogueur**
Le Dilemme du Roi
- 42 PhiliBulle**
Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
- 46 Expo Photo**
Le Dilemme du Roi
- 52 PhiliBulle**
Dans la boîte
- 54 Open Ze Bouate**
Royal Secrets
- 55 Open Ze Bouate**
Suspects
- 56 Open Ze Bouate**
Warp's Edge
- 58 Derrière le Paravent**
A la découverte du Jeu de Rôle
- 60 Open Ze Bouate**
Vikings Saga
- 62 Open Ze Bouate**
Ike No Koï
- 64 Paroles de joueurs**
Le dernier jeu joué en festival ?
- 66 L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg



PhiliMag n°9

Le mois de février sonne d'ordinaire le retour des festivals de jeux après une trêve hivernale, avec notamment l'incontournable Festival International des Jeux de Cannes. Mais cette année, à cause de la crise sanitaire, les festivals n'accueillent toujours pas de public. Dans ce contexte si particulier, nous avons ce mois-ci voulu donner la parole à tous les acteurs qui œuvrent dans le secteur du jeu de société : les éditeurs, les auteurs, les ludothèques, les animateurs, les cafés ludiques... Comment vivent-ils cette situation ? Comment s'adaptent-ils ? Après le partenariat passé le mois dernier avec Ludovox, nous avons établi un nouveau partenariat avec l'éditeur Flip Flap qui vous concoctera chaque mois une grille originale de Ricochet. Il s'agit d'un jeu d'association d'idées fort plaisant que vous pourrez maintenant essayer dans le PhiliMag. Nous accueillons aussi dans ce numéro un nouveau rédacteur - Philippe Pinon - qui vous proposera régulièrement du contenu sur le Jeu de Rôle. Ce mois-ci, c'est le Dilemme du Roi qui est mis à l'honneur en couverture. Vous trouverez une interview inédite des auteurs ainsi qu'une expo-photos réalisée par la talentueuse Amandine de Dans la boîte. Vous pourrez découvrir le Dilemme du Roi sous toutes ses coutures ! Nous espérons que vous apprécierez toutes ces nouveautés, et nous tenons à remercier (encore une fois) tous nos partenaires sans qui le PhiliMag ne pourrait voir le jour.

Bonne lecture !

Adeline & Léandre

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

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

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



1

#1 Duel : 7 Wonders

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 et de bâtir des merveilles.

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

#2 The Crew



2

#3 Unlock! Mythic Adventures



3

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.

#4 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. L'objectif du jeu est que chaque équipe retrouve ses agents en se basant sur leurs noms de codes.



#5 Top Ten



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

#6 Love Letter

Dans ce jeu de cartes rapide d'une vingtaine de minutes, qui mélange prise de risque et déduction, rivalisez avec vos concurrents pour que vos missives soient livrées à la Princesse. Malheureusement, vous dépendez de nombreux intermédiaires pour livrer votre message.



#7 Kluster



Kluster est un jeu d'adresse, pouvant se jouer de 1 à 4 joueurs, dans lequel les joueurs s'affrontent autour d'une zone délimitée. Le premier qui parvient à poser tous ses aimants remporte le duel. Kluster est fun, simple, accessible à tous, diablement stratégique et déborde de ruses et de coups tordus.

#8 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 !



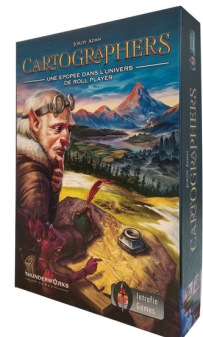
#9 Schotten Totten 2



Nouvelle escalade dans la guerre des voisins, alors que les deux belligérants du célèbre Schotten Totten ont décidé de passer à la vitesse supérieure pour un duel à la fois épique... et asymétrique ! Dans Schotten Totten 2, les deux adversaires sont désormais opposés pour la prise d'un Château. L'assaillant et le défenseur doivent prouver leur supériorité sur les emplacements des murailles. Mais cette fois, chaque joueur a des objectifs différents et ses propres conditions de victoire !

#10 Cartographers : A Roll Player Tale

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





Kikafé ? OPEN BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	Jonathan Favre-Godal
Illustrateur(s)	Steeve Augier
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Animaux
Mécanisme(s)	Rapidité, Mémoire
Âge	6 +
Durée	15 minutes

Nombre de joueurs 3 - 6

Kikafé ? est un jeu de mémoire et de rapidité. « Ce n'est pas mon perroquet qui a fait caca au milieu du salon mais je pense que c'est le lapin ! ». Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon. Elle a été faite par un de vos animaux de compagnie ou celui d'un autre joueur. Mais qui a fait ça ? Tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes !

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur prend les 6 animaux d'une même couleur : poisson, hamster,

tortue, chat, perroquet, lapin. L'un des joueurs pose un de ses animaux au centre de la table en disant par exemple : « Ce n'est pas ma tortue qui a fait caca, mais je pense que c'est un hamster ! ». Le plus rapidement possible, les autres joueurs doivent poser leur carte hamster sur la carte tortue. Le premier joueur à avoir posé sa carte peut alors clamer l'innocence de son animal avant d'accuser un nouvel animal. La manche continue soit jusqu'à ce qu'un joueur accuse un animal mais que personne n'a cet animal en main, soit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur avec des animaux en main. Le perdant reçoit un jeton crotte.

Comment se termine la partie ?

La partie se termine lorsqu'un joueur a reçu trois jetons crotte. Le joueur ayant reçu le moins de crottes est déclaré vainqueur.



Les joueurs sont en coloc.
Réunion au sommet :
il faut désigner...

kiki

VA SORTIR LES POUBELLES?

UNE CHOSE EST SÛRE,
C'EST PAS BIBI !



Inventez des excuses en combinant 1 action, 1 objet et 1 lieu de la coloc' pour expliquer pourquoi ce n'est pas vous qui allez sortir les poubelles !

AU MENU : MAUVAISE FOI & BONNE AMBIANCE !



Un jeu signé
Jean Pineau
Antoni Guillen

LE DROIT
DE PERDRE

Rejoignez-nous :
www.ledroitdeperdre.com
facebook.com/ledroitdeperdre



Auteur(s)	Mike Nudd
Illustrateur(s)	Sabrina Miramon
Éditeur(s)	Alley Cat / Super Meeple
Thème(s)	Hôpitaux
Mécanisme(s)	Placement, Dés
Âge	10 +
Durée	45 - 90 minutes
Nombre de joueurs	1 - 5

Dice Hospital est un jeu de placement de dés, qui représentent des patients qu'il s'agira de placer dans notre hôpital et de soigner grâce aux pouvoirs des différentes salles et des spécialistes. Quand un dé/patient dépasse la valeur de 6, il peut sortir de l'hôpital et rapporte des points. Après l'extension Deluxe, qui améliorerait le matériel du jeu, l'extension Soins communautaires (qui comprend directement du matériel deluxe) ajoute de nombreux modules afin de renouveler les parties, ainsi que la possibilité de jouer à 5. Les trois modules sont combinables entre eux.



La Ville : au début de la partie, les joueurs constituent une ville avec les 20 tuiles recto-verso de la boîte. Au lieu de prendre une ambulance de dés au début du tour, chacun possède son ambulance et va la déplacer en ville pour récupérer les patients et des bonus aux carrefours. Le premier joueur dispose même d'un grand hélicoptère en plastique, avec lequel il peut se rendre où il le souhaite en ville. La santé des patients non récupérés se détériore à chaque tour, comme celle des patients négligés de l'hôpital.

Les Investissements : un joueur récupérant une ambulance avec des dés forts récupère désormais aussi l'éventuel dé du parking adjacent. Surtout, il est désormais possible de placer une infirmière ou un spécialiste sur l'une des trois cases du nouveau plateau Investissement afin de piocher un jeton Investissement qui améliorera l'une des salles de notre hôpital, et donc les combos possibles. Chaque Service peut accueillir deux jetons, ce qui permet une personnalisation assez poussée de son hôpital.

La Maternité : ce module comporte des dés Mère : une fois installées dans une chambre (idéalement seules, pour ne pas se sentir négligées), un dé Sage-femme détermine si on lui associe un ou deux dés Bébé dans la chambre pédiatrique. Une mère et ses enfants doivent quitter l'hôpital le même tour. Ce module offre bien plus d'occasions de combiner des effets et de marquer des points, grâce aux puissantes tuiles Service Maternité et cartes Spécialiste.

Mode solo : le nouveau mode solo oppose le joueur à une équipe de docteurs robotiques. Des cartes Décision permettent de simuler ses choix, tandis que ses dés sont placés sur des cartes Hôpital.

S.W.

AU DÉBUT, IL Y EUT...

PANDEMIC

LEGACY

SEASON 0



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

CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

Qu'est-ce que le FIJ ?

Le Festival International des Jeux de Cannes est un festival consacré à la thématique du jeu, organisé annuellement en février durant trois jours au Palais des festivals et des congrès de Cannes. Le festival s'étend sur une surface de 30 000 m² (20 000 m² de stands d'animations et 10 000 m² de tournois). L'entrée est gratuite de 10h à 19h. En 2019, il a accueilli plus de 110 000 visiteurs et 300 exposants. En 2020, le festival a eu lieu du 21 au 23 février, il a accueilli 110 000 visiteurs, 5 000 professionnels, 8 000 compétiteurs, 310 stands, plus de 400 auteurs et illustrateurs de jeu, 313 journalistes et influenceurs et 6 000 personnes au festival OFF.

Le FIJ en 6 dates

En **1986**, après un an de préparation, 10 000 festivaliers participent à la première édition du Festival International des Jeux. À l'époque, le Festival fait la part belle au Bridge, au Scrabble et surtout aux Échecs, sous l'impulsion des événements organisés par Damir Levacic et son club de Cannes Échecs.

En **1988**, le label As d'Or (qui deviendra plus tard As d'Or — Jeu de l'Année) est créé pour récompenser les meilleurs jeux édités au cours de l'année écoulée. En **1991**, le FIJ est annulé pour raison de sécurité en raison de la concomitance avec la guerre du Golfe : la sixième édition se tiendra en 1992.

En **2011**, pour ses 25 ans, le Festival atteint le cap des 170 000 entrées.

En **2017**, le Festival met en avant la création ludique et crée le Proto Lab destiné aux auteurs de jeux qui peuvent y présenter leurs prototypes. Le festival s'ouvre aussi aux exposants professionnels.

En février **2019**, Cynthia Reberac remplace Nadine Seul au commissariat général du Festival International des Jeux de Cannes.

Communiqué officiel du FIJ pour l'édition 2021

15 décembre 2020 : Cher public fidèle du Festival des Jeux, chers partenaires éditeurs, illustrateurs, distributeurs, médias... En raison des incertitudes et des dernières annonces gouvernementales liées à l'épidémie de la COVID 19, nous ne sommes pas en mesure aujourd'hui de vous confirmer l'organisation du Festival des Jeux en 2021. Si les conditions sanitaires le permettent et dans le meilleur des cas, la prochaine édition du Festival International des Jeux se déroulera les 21-22-23 mars 2021, et le salon sera réservé uniquement aux professionnels. Comme vous vous en doutez, le contexte actuel ne nous permet pas d'organiser le Festival dans ses conditions habituelles et de l'ouvrir au grand public. Quoi qu'il en soit, nous ferons tout pour essayer de maintenir une édition exceptionnelle du Festival de Jeux en 2021 et dans le strict respect des mesures barrières. Nous vous confirmerons la mise en place de ce salon professionnel début Janvier 2021. En parallèle, nous étudions également la possibilité de vous proposer une nouvelle expérience virtuelle pour que les échanges et les découvertes puissent être réels... et dans l'esprit du FIJ. La cérémonie des As d'Or aura bien lieu virtuellement et sera diffusée en direct. La date sera annoncée prochainement. Dans ce contexte si particulier, nos fêtes de fin d'année seront belles grâce à tous les univers de Jeux qui nous permettront de garder le lien avec tous ceux qui nous sont chers. Ludiquement vôtre.

11 janvier 2021 : Les équipes du Festival des Jeux et du Palais des Festivals, Cannes vous adressent leurs meilleurs vœux pour cette nouvelle année. L'évolution actuelle de la pandémie et les dernières annonces gouvernementales ne nous permettent toujours pas, à ce jour (11 janvier 2020), de confirmer une édition BtoB [*Business to Business*] en présentiel du Festival des Jeux mais nos équipes travaillent activement à la mise en place d'autres propositions. Nous gardons l'espoir de revenir vers vous très prochainement avec plus d'informations. Nous vous souhaitons une belle année 2021 et nous remercions le monde du jeu de nous permettre de mieux vivre en famille et avec nos proches cette période de crise sanitaire et de confinement.



Union des éditeurs de jeux de société

PHILIMAG : Bonjour, qu'est-ce que l'UEJ ? Quel est son rôle ?

Créée début 2016, l'Union des Éditeurs de Jeux de Société est une association professionnelle qui regroupe les entreprises francophones d'édition de jeux de société. Elle a pour but de préserver et développer la compétitivité et la spécificité des entreprises du jeu de société, à travers de nombreuses initiatives et contributions, entre autres :

- Représenter et défendre l'édition de jeux de société auprès des pouvoirs publics, des organismes nationaux, publics ou privés, qui participent à notre économie, et ainsi faire connaître et reconnaître le secteur économique du jeu et ses acteurs.
- Promouvoir la qualité et la diversité de la création ludique francophone et son aspect culturel auprès des médias.
- Être une structure d'échange, d'entraide et de partage entre ses membres.
- Informer les adhérents des actualités réglementaires, juridiques et économiques du secteur, etc.

PHILIMAG : Quelles solutions avez-vous mises en place, en 2020, pour continuer votre activité pendant la crise sanitaire et les deux confinements ?

Plusieurs actions ont été mises en place pendant la crise. La première étant l'ouverture d'un fil skype d'information, avec l'aide d'un cabinet comptable qui nous tient informé de toutes les législations et actualités liées à la situation. Nous avons ouvert ce fil aux éditeurs adhérents mais aussi non adhérents ainsi qu'à différentes structures du secteur comme le Groupement des Boutiques Ludiques, les cafés jeux etc. D'autre part nous avons proposé aux différents distributeurs une visio-conférence afin d'échanger sur la situation, notamment pour éviter qu'il y ait trop de

sorties à la réouverture des boutiques et ne pas les submerger. Nous avons d'ailleurs constaté que naturellement les distributeurs ont pour la plupart proposé des souplesses de paiements pendant toute la durée de fermeture des commerces. Nous avons également lancé un festival virtuel, « Bien Ouej » : l'idée étant de créer un support de rencontre interactif avec le public dont nous sommes coupés en absence de festivals. En quelques semaines c'est toute une organisation qui s'est mise en place pour mener à bien ce projet, grâce à la mobilisation de chacun. Au final, un week-end de lives, d'animations, de concours, de démos qui ont eu lieu les 4 et 5 juillet dernier ainsi que toute la semaine suivante.

PHILIMAG : Pour vous, quelles sont les conséquences d'une édition restreinte du FIJ ? Comment voyez-vous le secteur du jeu en 2021 ?

Si cette édition restreinte a lieu... Rien n'est certain, même pour une version uniquement professionnelle. On craint malheureusement une annulation dans les prochains jours. Le problème aujourd'hui pour les éditeurs c'est d'abord de garder le lien avec les boutiques qui sont le cœur de notre métier. Chacun met en place des moyens pour préserver ce lien, même si cela ne remplacera jamais la présence sur terrain. Mais c'est aussi d'être coupé du public. La notoriété d'un jeu étant en bonne partie dépendante du bouche-à-oreille, il est difficile d'installer des nouveautés que nous ne pouvons faire jouer sur les différents événements comme nous le faisons d'habitude. Cela dit nous sommes tous conscients d'avoir la chance d'être dans un secteur qui n'est pas négativement impacté par la situation. Le jeu de société a gagné un nouveau public grâce au confinement et la tendance semble s'installer dans la durée. Cela bénéficie surtout aux jeux bien installés sur le marché, c'est plus compliqué pour les nouveautés. Notre inquiétude est surtout tournée vers les acteurs du secteur qui sont en première ligne des restrictions : boutiques spécialisées, toute la branche événementiel, café jeux, animations, ludothèques.... Nous espérons qu'ils pourront tous rouvrir le plus rapidement possible et nous serons là pour les soutenir.



**SOCIÉTÉ
DES AUTEURS
DE JEUX**



PHILIMAG : Bonjour, qu'est-ce que la SAJ ? Quel est son rôle ?

La SAJ est une association créée en 2017 pour rassembler et informer les auteurs et autrices de jeux de société francophones, et défendre leurs droits. Elle est gérée par des auteurs bénévoles, pour la plupart membres de la vingtaine de collectifs présents un peu partout en France. À long terme, elle s'efforce d'obtenir auprès des administrations une reconnaissance des auteurs de jeux de société en tant qu'artiste-auteur - et du jeu de société en tant qu'œuvre de l'esprit. Par ailleurs elle met à disposition gratuitement une documentation concernant la propriété intellectuelle appliquée aux

jeux de société, les contrats d'édition et la déclaration fiscale des droits d'auteur de jeu de société. Elle soutient également les auteurs en cas de litiges, et peut effectuer une relecture de leurs contrats pour les aider dans leurs négociations.

PHILIMAG : Quelles solutions avez-vous mises en place, en 2020, pour continuer votre activité pendant la crise sanitaire et les deux confinements ?

Parce qu'elle fédère des auteurs résidant partout en France, la SAJ est déjà une association dématérialisée. Nous n'avons pas de locaux et fonctionnons 100% à distance - notre activité n'a donc pas été impactée. En revanche, nous tâchions d'organiser sur quelques festivals des réunions publiques, ce qui a été impossible cette année : nous avons donc par exemple mis en place une réunion publique en ligne fin août, à l'appel du Brussels Games Festival. Les collectifs d'auteurs, eux, ont pour beaucoup adapté leurs prototypes sur des plate-formes numériques comme Tabletopia ou Tabletop Simulator, afin de continuer à travailler collectivement sur leurs projets.

PHILIMAG : Pour vous, quelles sont les conséquences d'une édition restreinte du FIJ ? Comment voyez-vous le secteur du jeu en 2021 ?

En dehors de la rencontre avec le public, le principal intérêt du FIJ pour les auteurs reste les rendez-vous professionnels avec les éditeurs. Si ceux-ci répondent présents, on peut espérer que les auteurs eux aussi feront le déplacement. On peut malgré tout regretter l'annulation évidente du « Off » du FIJ, qui était un moment fort pour les auteurs, et une belle occasion de mettre en avant leurs prototypes auprès des passionnés et des éditeurs. La SAJ, quant à elle, y tiendra sans doute son Assemblée Générale comme tous les ans. Les festivals ont manqué à tout le monde cette année, et je crois qu'au-delà des opportunités professionnels, on a tous envie de se retrouver à cette occasion, tout simplement. Concernant le secteur du jeu en 2021, je crois qu'il serait bien audacieux de faire des pronostics : nous souhaitons surtout aux boutiques et aux bars à jeux de se remettre de cette année chaotique à tous points de vue. Reprendre une activité stable et pérenne, ce serait déjà pas mal.

**FOR
THE
STORY**



LE PHÉNOMÈNE DU JEU NARRATIF
L'ÉDITION FRANÇAISE DE *FOR THE QUEEN*

POUR LA REINE

UN JEU D'ALEX ROBERTS



1

Nous jouons à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
À votre tour, piochez une carte et lisez-la à voix haute.



30 MIN ET +



2 À 6
JOUEURS



14 ANS ET +

Vous suspectez que ce périple n'est pas qu'un voyage diplomatique.

Que se trame-t-il d'autre, selon vous, et pourquoi ?

© Bragelonne Games, 2020



La Reine a décidé d'entreprendre un long et périlleux voyage pour négocier une alliance avec une puissance éloignée. Elle vous a choisi pour l'escorter au cours de ce dangereux périple. Rassemblez quelques amis, choisissez votre Reine parmi les 14 illustrations et laissez-vous guider en répondant à tour de rôle à l'une des 46 cartes Question, jusqu'à l'apparition de la plus importante d'entre elle : « La Reine est attaquée. La défendez-vous ? »

Pour la Reine inaugure une collection de jeux narratifs, accessibles et immersifs, appelée For the Story. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant amour, héroïsme, doutes et trahisons !



DE NOUVEAU DISPONIBLE

WWW.BRAGELONNE.GAMES





PHILIMAG : Bonjour, qu'est-ce que le Réseau des Cafés Ludiques ? Quel est son rôle ?

Le Réseau des Cafés Ludiques est une association fondée en février 2017 avec une dizaine de membres. Ces membres étaient des cafés jeu associatifs autour de l'historique lyonnais Moi j'm'en fous je triche, rejoints très vite par des cafés jeu en société. À l'époque, cela représentait la moitié des cafés jeu en France. Quatre ans plus tard, nous avons 60 membres représentant toujours une moitié des lieux. Cela montre le dynamisme de notre secteur ! Nos missions sont triples : l'aide aux porteurs de projet pour l'ouverture de nouveaux lieux qualitatifs, le partage de (bonnes) pratiques et la rupture de l'isolement des équipes (gérant.e.s, salarié.e.s comme bénévoles) et la valorisation de notre métier nouveau auprès des médias, des joueurs et de l'industrie du jeu de société.

PHILIMAG : Quelles solutions avez-vous mises en place, en 2020, pour continuer votre activité pendant la crise sanitaire et les deux confinements ?

L'annonce de la fermeture a été suivie de partages d'informations. Nos échanges ont été démultipliés pour s'aider, s'accompagner, se montrer solidaire. Nous avons ouvert nos lieux d'échange à des lieux non-membres. Progressivement, nous avons mis en place des ateliers : réflexions sur l'accessibilité, initiation à la LSF... Puis, en mai, une réflexion sur nos réouvertures avec des visuels. Cet automne, la litanie de mesures nous a fragilisé. Chaque semaine, nous attendions les annonces et leurs traductions dans les arrêtés préfectoraux. Il a fallu se réinventer et survivre à un permis de travail en sursis. Ce climat a été délétère et nous avons, au cours du 2e confinement, été presque incapable de travailler en réseau. À présent, nous sommes dans l'attente de perspective, nos lieux étant toujours fermés sans date de réouverture.

PHILIMAG : Pour vous, quelles sont les conséquences d'une édition restreinte du FIJ ? Comment voyez-vous le secteur du jeu en 2021 ?

Le FIJ est LE moment de rassemblement. Nous y tenons notre AG et la buvette du off avec l'appui de l'orga. Ces moments fédérateurs permettent la vraie vie de réseau en dehors des écrans. Les recettes financent l'hébergement des bénévoles. En 2020, 160 nuitées et 50 badges ont été commandés par le réseau. C'est aussi l'occasion de rencontrer des partenaires et d'avancer sur la reconnaissance de notre profession. Ces points clés de nos missions ne pourront avoir lieu avec une édition restreinte. 2021 sera une année de transition pour les cafés ludiques. Fragilisés, certains lieux fermeront face aux difficultés morales et/ou financières. Le premier trimestre s'annonce déjà sacrifié, après une année où nous avons travaillé seulement 6 mois. Cela laissera des traces durables dans le développement des cafés jeu, probablement bien plus que pour n'importe quel acteur de l'industrie.



PHILIMAG : Selon vous, quel est l'impact de l'annulation de la quasi-totalité des festivals de jeux pour les animateurs depuis mars 2020 ? Comment voyez-vous le secteur du jeu en 2021 ?

Les saisonniers et bien entendu les professionnels de l'animation sont durement touchés. D'un côté nombre de budgets étudiants sont impactés et de l'autre c'est un équilibre souvent précaire qui est mis à mal pour les professionnels. Le secteur entier est touché puisque la présentation et la prise en main des jeux sont essentiels à leur installation sur le marché. Un jeu doit être joué pour être apprécié et reconnu. Cependant la communauté de joueurs continue sa très forte progression au sein de la société et par ailleurs un nombre non négligeable de familles a redécouvert une pratique ludique pendant le confinement. Beaucoup attendent donc avec impatience, dès que cela sera possible, de nouveaux moments de lien social autour des jeux de plateaux. Je suis confiant, l'humain joue depuis la nuit des temps.

PHILIMAG : Comment organisez-vous et gérez-vous le recrutement ainsi que la formation des animateurs FLIP 2021 dans le cadre restrictif qu'impose la distanciation sociale et la crise sanitaire ?

Selon la situation en cours nous nous adaptons. En mars 2020, le 1er samedi d'entretiens s'est déroulé en présentiel avec des distances de sécurité, des désinfections des surfaces, l'interdiction de toucher les jeux des autres, des aérations des lieux, etc. Pour le 2nd samedi, les conditions avaient évolué et tous les entretiens ont été faits en visio pendant une semaine complète, répartis sur 4 recruteurs.

Habituellement le recrutement s'effectue en plusieurs étapes, la sélection des candidatures en février, les entretiens avec explication de jeux en mars, et enfin une formation complète en avril. Pour en savoir plus je recommande l'article suivant :



PHILIMAG : Bonjour, qu'est-ce que le FLIP ? Comment et pourquoi recrutez-vous des animateurs pour cet événement ?

Bonjour, depuis 1986 le FLIP est un festival des jeux gratuit s'étalant sur tout le centre-ville de Parthenay (79) pendant 12 jours chaque été en juillet. Nous recrutons et formons plus de 110 animateurs saisonniers en tant que collectivité organisatrice. Ils animent des espaces de jeux spécifiques qui composent l'épine dorsale de l'événement : jeux de société, jeux en bois traditionnels et du monde, jeux/jouets enfants, etc. Ils assurent l'accueil, la tenue des espaces, l'accompagnement du public, l'explication des règles des jeux, des défis ludiques, des tournois, des animations atypiques (Podium, Homme Jeu, PacMan Urbain, Chapelle des Arts Ludiques, etc.). Les animateurs sont aussi les vigies de l'événement et gèrent activement les urgences pour garantir la meilleure expérience au public.



Association des Ludothèques Françaises

PHILIMAG : Bonjour, qu'est-ce que l'ALF ? Quel est son rôle ?

L'ALF est un réseau qui fédère, représente et accompagne les ludothèques et structures ludiques assimilées qui partagent sa vision du jeu et les valeurs de l'éducation populaire. Nous assurons pour cela différentes missions :

- plaider pour défendre l'intérêt du jeu tel que nous le définissons et faire reconnaître le rôle culturel, social et éducatif des ludothèques,
- accompagnement du réseau, par des actions de conseil, de mise en relation, de production et mise à disposition d'outils et de documentation,
- formation continue des professionnels,
- coordination d'actions communes telles que la Fête mondiale du Jeu et la sélection des Ludothécaires.



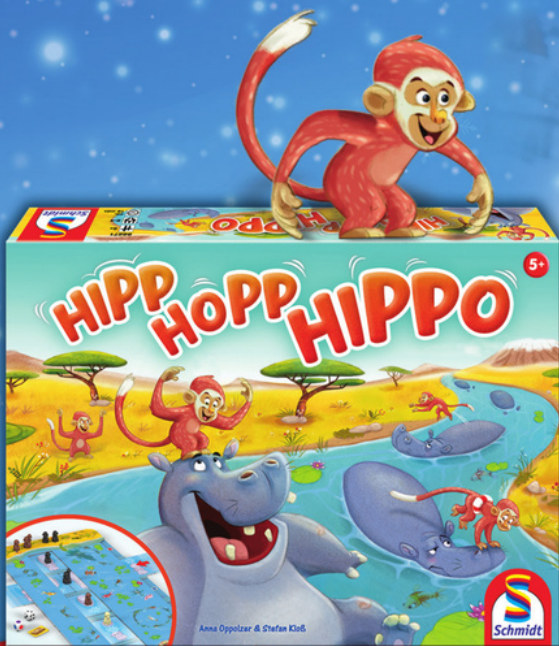
Nous regroupons ainsi environ 700 structures sur le territoire. L'ALF existe au niveau national, mais aussi sous la forme d'associations régionales.

PHILIMAG : Quelles solutions avez-vous mises en place, en 2020, pour continuer votre activité pendant les deux confinements ?

Pendant le premier confinement, nous avons accompagné les ludothèques pour les aider à mettre en place des actions à distance, pour maintenir du lien avec leurs publics et permettre de poursuivre une activité de jeu à la maison. Lors du déconfinement, l'activité a repris progressivement, d'abord sous la forme du prêt de jeu en drive. Puis avec la réouverture des écoles, des accueils de loisirs, la reprise des actions de soutien à la parentalité, etc. Les ludothèques ont commencé à pouvoir de nouveau accueillir ces publics ou se déplacer dans les structures (y compris pendant le deuxième confinement). Bien sûr, cette reprise implique la mise en place de mesures sanitaires très contraignantes, ce qui a des conséquences sur l'activité.

PHILIMAG : Pour vous, quelles sont les conséquences d'une édition restreinte du FIJ ? Comment voyez-vous le secteur du jeu en 2021 ?

Une édition restreinte du FIJ a peu d'impact pour nous, comparativement à d'autres acteurs comme les éditeurs, les boutiques, etc., auxquels nous exprimons notre solidarité. Pour ce qui est de l'avenir des ludothèques en 2021, nous sommes dans l'incertitude. Selon leur modèle économique, certaines structures vont se trouver fragilisées, voire menacées, et vont être très dépendantes des choix institutionnels et politiques qui seront faits. Plus largement, le contexte sanitaire a pour nous accentué la nécessité d'une réflexion politique sur la place du jeu dans la société : on a vu par exemple que la pratique du jeu sur écran a explosé, que le jeu pouvait servir de régulation au sein du milieu familial, ou encore qu'il était un moyen pour les enfants de surmonter le traumatisme lié à la crise. Une prise de conscience autour des enjeux sociétaux liés au jeu est nécessaire.



Jouons ensemble !



NOUVEAU



www.schmidtspiele.de/fr





Auteur(s)	Romaric Galonnier
Illustrateur(s)	Sébastien Caiveau
Éditeur(s)	Bragelonne Games
Thème(s)	Oasis, Contes
Mécanisme(s)	Cartes, Collection
Âge	8 +
Durée	20 minutes

Nombre de joueurs 2 - 5

Dans **Zerzura**, des marchands de la mythique oasis négocient l'achat d'objets mystérieux. Avec son oiseau sacré, la possibilité de cacher ses objets dans la réserve, l'échange forcé d'objets avec un rival et les visiteurs importants, il faudra s'imposer comme le meilleur marchand.

Comment jouer ?

Au début d'une manche, le premier joueur (avec la tuile Dromadaire) place au centre de la table autant de cartes Marchandise que de joueurs, ou 4 pour deux joueurs.

À tour de rôle, chacun réalise ensuite une action :

- prendre 1 carte du marché et la placer face visible devant soi, couverte de sa tuile Oiseau.
- échanger 1 carte face visible devant soi contre 1 carte face visible d'un autre joueur, non recouverte. Le joueur actif place alors son oiseau sur la marchandise récupérée.
- prendre 1 ou 2 cartes du marché et/ou face visible devant soi et les placer face cachée sous son plateau. Le premier joueur réalisant cette action chaque manche place son oiseau sur la tuile Dromadaire.

Dès qu'un joueur remplit la condition de l'une des 4 tuiles Commande placées au centre de la table en début de partie, il la prend. Il peut s'agir de posséder un certain nombre d'un type d'objet, de posséder 6 cartes face cachée sous son plateau, 2 cartes Marchandise Personnage... À la fin du tour de table (ou de 2 tours de table à deux joueurs), les cartes du marché sont défaussées. Si un joueur a placé son oiseau sur le dromadaire, il le récupère ; sinon, il est donné au joueur à gauche du premier joueur. Enfin, un nouveau tour commence.

Comment se termine la partie ?

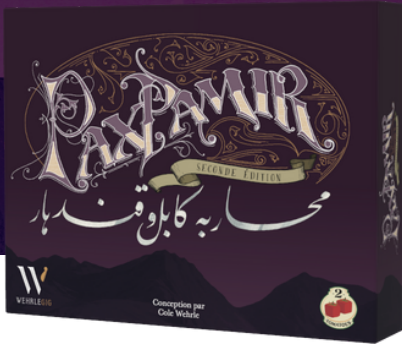
La partie s'achève quand la pioche est vide. Le plateau indique pour chaque marchandise combien la quantité que l'on en possède rapporte de points; additionnés aux commandes et aux altérations des personnages (+1 marchandise du type voulu, 1 point par paire de marchandise d'un type, 1 point par Personnage...). Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Les joueurs comptent les marchandises à l'aide de marqueurs sur leur plateau. En mode expert, on utilise le verso du plateau, sans marqueurs, et les joueurs doivent retenir à peu près combien leurs adversaires ont de marchandises et donc de points.

S.W.





Pax Pamir
OPEN
 7E
BOUQUATE
 Déjà disponible

Auteur(s)	Cole Wehrle
Illustrations	d'époque
Éditeur(s)	2Tomatoes Games
Thème(s)	Afghanistan, XIXe siècle
Mécanisme(s)	Cartes, Influence
Âge	14 +
Durée	45 - 150 minutes
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans **Pax Pamir**, des dirigeants afghans du XIXe siècle veulent forger un nouvel État en s'organisant en coalitions, menées par les Britanniques, les Russes, ou les agents locaux. Mais dominer le pays, représenté par six régions sur un plateau en tissu, peut aussi impliquer d'être prêt à changer de coalition quand le vent tourne...

Comment jouer ?

À son tour, un joueur réalise 0 à 2 actions :

- l'achat d'une carte au marché impose de placer son coût sur les cartes moins chères que la carte acquise, récupérées par le joueur qui l'achètera. Les cartes Événement se déclenchent aussitôt, les autres sont placées dans la main.
- jouer une carte dans sa cour impose de payer un pot-de-vin au gouverneur actuel de la région à laquelle elle est associée. Si la carte est un patriote n'appartenant pas à sa coalition, on défausse toutes les cartes de son ancienne coalition et on adapte son affiliation à la nouvelle.

Selon leur secteur (armée, politique, économie, espionnage), le rang des cartes protège des taxations, départage lors du décompte final,

augmentent la limite de cour ou de main. Une carte peut placer sur sa région un bloc en résine de sa coalition comme route ou armée, ou un cylindre personnel comme tribu, et sur une carte adverse un cylindre comme espion. Elle peut aussi octroyer 2 rroupies ou modifier le secteur favorisé. Chaque carte de sa cour peut être activée une fois par tour en tant qu'action bonus à condition de relever du secteur favorisé. Si des espions s'y trouvent, leur propriétaire doit recevoir un pot-de-vin. L'action peut permettre de prélever des rroupies à ses adversaires, d'ajouter des cadeaux dans sa coalition, de construire des armées et routes, de déplacer ses unités, de détruire une carte où se trouve un espion et éventuellement de la prendre pour récompense, de combattre des espions ou unités. Si l'on perd sa seule carte associée à une région, on perd toute tribu de cette région, et inversement. Quand les cartes Contrôle de Domination sont résolues, si une coalition domine largement, les joueurs y appartenant reçoivent des PV selon leur puissance. Sinon, les joueurs gagnent des PV selon le nombre de tribus/espions/cadeaux en jeu.

Comment se termine la partie ?

Après un Contrôle de Domination, si un joueur possède 4 PV de plus que le joueur suivant, il remporte la partie. Sinon, le joueur possédant le plus de PV après le dernier Contrôle la remporte.



S.W.



Near and Far

OPEN

BOUQUATE

Les Mines d'Ambre

Auteur(s)	Ryan Laukat
Illustrateur(s)	Ryan Laukat
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Aventure, Fantasy
Mécanisme(s)	Placement, Choix narratifs
Âge	13 +
Durée	90 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Les Mines d'Ambre est une extension pour le jeu **Near and Far - Les Royaumes du Lointain** (cf. Philimag 8). Elle consiste en 12 modules que l'on peut librement ajouter aux règles du jeu de base et combiner entre eux.

Mines d'Ambre remplace les actions de la Hutte du Mystique et de la Mine. Celle-ci propose désormais d'explorer une succession de cartes Mine d'Ambre en y déplaçant son personnage. S'il veut descendre et qu'aucune carte Mine d'Ambre n'est présente, on en dévoile une. Certaines représentent des défis ou des combats à surmonter pour continuer. En s'arrêtant sur une case, on peut y construire un campement pour en gagner les récompenses et en repartir lors de la prochaine descente, en plus d'obtenir des points de voyage en fin de partie si l'on y a trouvé plus d'ambre.

Construire un campement dans une mine rapporte 1 pièce par **mineur**, nouveaux aventuriers sans faction. La nouvelle Hutte du Mystique permet de progresser sur la piste de Magie, afin de gagner des cartes Sort (octroyant un puissant bonus unique), un campement et des points de voyage. On y progresse plus vite avec des aventuriers Maître de Magie dans l'équipe.

En visitant le Magasin général, on récupère un **dé Expert**, dont la face 1 est une relance, et dont la face 2 peut être relancée contre 1 Nourriture. En outre, des modules remplacent les **menaces** et le **Magasin général**, ajoutent des **artefacts** et **trésors** ou un nouveau compagnon (le Fourmillier). Un **mode coopératif** permet aux joueurs d'échanger leur matériel, à l'exception des artefacts, quand ils sont réunis. Ils font avancer le marqueur Temps d'une case sur le plateau coopération par tour. S'ils vainquent tous les boss avant la fin du temps imparti, ils additionnent leurs points et les comparent à la valeur de menace (croissant à chaque tour) multipliée par le nombre de joueurs afin de déterminer s'ils ont gagné ou non. Le mode coopératif a son propre module : certaines cases du plateau coopération associent des **cartes Serviteur** aux bâtiments de la ville, avec des effets néfastes, permanents ou en cascade. Il faudra les vaincre en duel deux fois pour s'en débarrasser, gagner des pièces et de la réputation. **Deux scénarios** remplacent enfin les rencontres des Régions La Montagne de Météorites et La Vallée Nuageuse (plateaux 4 et 6).

S.W.





NEAR AND FAR

LES ROYAUMES DU LOINTAIN

ABOVE AND BELOW

LES ROYAUMES DU DESSOUS

LES MINES D'AMBRE



DÉCOUVREZ LES JEUX ET L'UNIVERS DE
RYAN LAUKAT DANS VOTRE BOUTIQUE !



L'Améritrash provient des États-Unis d'Amérique. À la base, les jeux à l'américaine ou « Amerigames » proposent des boîtes de jeu avec beaucoup de matériel, des règles complexes et une thématique forte. Depuis quelques années, on assiste à une surenchère de matériel. C'est la quantité pléthorique d'éléments de jeu, parfois exagérée, ou bonne pour la poubelle (Trash) qui a donné son nom à l'AmériTRASH. Malgré son aspect péjoratif, ce terme n'est pas utilisé pour dévaloriser un gros jeu. Les Améritrash sont très appréciés du grand public. C'est devenu un genre à part entière. L'un des premiers Améritrash a été créé en 1957 par un Français, Albert Lamorisse. La Conquête du Monde est un gros jeu de diplomatie avec plein de matériel et de règles. Le jeu connaît un beau succès et est racheté par Parker Brothers sous le nom de Risk.

L'Améritrash propose une riche variété de matériel : plateaux, figurines, jetons, dés, cartes, crayons, etc. Cette présence conséquente de matériel est justifiée par des règles plus denses et plus techniques. On pourra citer RuneWars, ou encore Zombicide qui en sont des bons exemples. La part d'aléatoire dans un Améritrash est souvent très grande, on privilégie la thématique avant tout, on cherche à vivre une aventure unique dans un univers fort, comme dans Horreur à Arkham ou Dead of Winter. Un aspect très présent dans l'Améritrash, et qui en fait des jeux à forte interactivité, c'est la baston comme dans Rising Sun ou Arcadia Quest. Au final, un Améritrash est un genre qui possède moult mécaniques, et peut être un Deckbuilding comme Pathfinder ou un 4X comme Twilight Imperium.



Cthulhu : Death May Die

Cthulhu : Death May Die est un jeu de plateau coopératif au rythme endiablé pouvant réunir 1 à 5 participants. Pour vaincre les horreurs surnaturelles venues de par-delà le temps et l'espace, vous devrez œuvrer de concert et accepter de sombrer dans la folie. Plongez dans les mystères de six histoires différentes. Résolez-les en utilisant à la fois les compétences et les névroses de vos investigateurs. Combattez toute une ménagerie de monstres issus du Mythe. Vous allez devoir interrompre le rituel juste le temps de rendre le Grand Ancien vulnérable. Et vous allez le tuer. Une bonne fois pour toutes. Il s'agit probablement d'un voyage sans retour. Mais vous y êtes préparé, n'est-ce pas ?

Tiny Epic Quest

Dans Tiny Epic Quest, vous vous embarquez dans une grande aventure faite de courage et de gloire ! Un monde autrefois en paix a été assailli par une armée de gobelins sortie des profondeurs de la terre. Il revient aux joueurs de prouver leur valeur en combattant ces gobelins, en apprenant les sorts anciens, en accomplissant des quêtes, et en acquérant de puissants objets qui équiperont directement vos meeple... les ITEMeeples !



À la Conquête du Monde !

Risk a été créé par Albert Lamorisse et Jean-René Vernes, et édité par Parker Brothers en 1959. Ce jeu est une adaptation de Conquête du Monde créé par Albert Lamorisse et édité par Miro Company en 1957. Dans ce jeu de stratégie et de diplomatie, les joueurs sont à la tête d'une grande armée dont le but est de conquérir un maximum de territoires et de mettre en déroute ses ennemis.

Comment jouer ?

Avant de commencer une partie, chaque joueur choisit une couleur et récupère les différentes figurines de son armée (Infanterie, Cavalerie, Artillerie). Puis il place ses unités sur les territoires qui lui sont attribués au hasard. Enfin, chaque joueur pioche une carte Mission qu'il garde secrète jusqu'à la fin de la partie. Ces cartes missions représentent différents objectifs : occuper un territoire spécifique ou détruire tous les régiments d'une certaine couleur. À son tour, un joueur récupère d'abord des renforts en fonction du nombre total de territoires qu'il contrôle, en fonction du contrôle de continent complet et en fonction des combinaisons de cartes Risk obtenues au cours de la partie. Le joueur peut ensuite passer à l'attaque ! Il peut attaquer un territoire ennemi à la condition que le territoire de l'attaquant soit adjacent et que l'armée de l'attaquant soit composée d'au moins deux régiments. L'attaquant lance alors autant de dés qu'il engage de régiments dans le combat (max 3). Le défenseur lance un ou deux dés en fonction du nombre de régiments qui défendent. Pour déterminer l'issue de la bataille, le dé le plus fort de l'attaquant est comparé au dé le plus fort du défenseur. Le vaincu retire immédiatement un régiment de son territoire. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte. Un joueur peut attaquer autant de fois qu'il le veut à condition qu'il possède assez de régiments. Si le défenseur perd tous ses régiments d'un territoire, l'attaquant déplace dessus ses régiments mobilisés au combat et fait sien ce territoire. Après un combat, l'attaquant peut décider de continuer son attaque, d'attaquer un autre territoire ou de cesser l'attaque - piochant ainsi une carte Risk afin de conclure son tour de jeu. Les tours s'enchaînent ainsi et le vainqueur est le premier joueur qui parvient à atteindre l'objectif de sa carte Mission.



Découvrez la gamme Risk

Depuis sa création, la gamme Risk comporte pas moins de 44 déclinaisons et extensions. La majorité des déclinaisons ont été développées ces 20 dernières années. Et il y en a pour tous les goûts ! Les amoureux de l'histoire pourront se plonger dans les conquêtes napoléoniennes avec le Risk : Édition Napoléon. Pour ceux qui souhaitent une version plus rapide, basée sur le principe du stop ou encore, Risk Express est le titre idéal. Les joueurs qui veulent initier leurs enfants dès le plus jeune âge trouveront leur bonheur grâce à Risk Junior, jouable à partir de 5 ans sur le thème des Pirates. Les fans de jeux sous licence y trouveront également leur compte, que ce soit autour des séries et des films comme avec Risk : Star Wars, Risk : Seigneur des Anneaux, Risk : Game of Thrones ou encore Risk : Marvel Cinematic Universe. D'autres préféreront se plonger dans l'univers de comics bien connus tels que The Walking Dead. Les fans de jeux vidéo ne seront pas en reste grâce à Risk : Assassin's Creed, Risk : Plants vs Zombies ou encore Risk : Halo Legendary Edition. Chaque version comporte ses spécificités et ses adaptations pour coller au mieux à l'univers choisi.

Risk en jeux vidéo

Depuis la fin des années 80, le Risk a été développé et édité une quinzaine de fois par différents studios de jeux vidéo, dont le géant Ubisoft. Aujourd'hui, le Risk est jouable sur ordinateur via la plateforme Steam, sur smartphone (IOS et Android) ou encore sur console (Playstation 3, Playstation 4, Xbox One, Xbox 360, Nintendo Switch).

Le saviez-vous ?

C'est en jouant à Risk Legacy, que l'auteur de Pandemic, Matt Leacock a eu l'idée de développer Pandemic Legacy et a ainsi contacté Rob Daviau, son auteur, pour lui proposer une collaboration.

Spécialiste de tout ce qui tourne autour de la figurine, **Pierre-Guy** peint tellement bien que les photos de ses figurines ont été retweetées par Picasso.



Si j'étais une pièce de jeu : une figurine 28 / 32mm

Si j'étais un jeu : Malifaux

Si j'étais un auteur : j'en suis déjà un, je vous laisse trouver quelle boîte !

Si j'étais un illustrateur : pas pour les enfants

Si j'étais une mécanique : du deckbuilding avec des dés draftés

Si j'étais une thématique : étudié par des psychologues

Godtear s'apprend vite et se joue bien : ses règles sont faciles d'accès, et il ne nécessite que peu de retours au livre de règles (pour les premières parties, histoire de bien définir les différents termes utilisés et leurs effets). Godtear fait partie de ces jeux qui semblent très simples de prime abord, à cause notamment d'un livre de règles réduit et très compréhensible. Les notions sont bien définies et on a rapidement fait le tour des options de jeu. Et c'est là que le jeu commence vraiment : la qualité, la tactique et les sensations vont provenir des champions et de leurs suivants. La profondeur du jeu se déploie alors, entre les classes de personnages, les effets passifs, les actions tactiques ou agressives, le placement... La richesse des possibilités est quasiment infinie vu les champions existants et leur capacités. Godtear, comment ça marche ? Entre jeu de figurines tactique et jeu de plateau, Godtear propose un affrontement dynamique et rapide entre deux bandes. Chaque bande sera composée de 1 à 3 champions, selon le format choisi par les joueurs. Pas de construction de liste d'armée, pas de coût en points, pas de deck à préparer en amont : tout le matériel de jeu est là ! On peut même imaginer des parties en draft avec tous les héros disponibles dans les collections des deux adversaires posées au milieu ! Chaque champion est recruté avec plus ou moins de sbires, le tout étant



indiqué sur les trois cartes de profil accompagnant les figurines. Et ces trois cartes sont recto/verso (blanc/noir), car elles représentent les différentes actions disponibles durant les phases de jeu. En effet, chaque tour se divise en 2 phases : la première est plutôt une phase d'approche, avec peu d'options pour endommager l'adversaire, mais plutôt du placement, des buffs/debuffs, de la prise d'objectif et un début de bluff. Ensuite commence la phase de combat et on retourne les cartes sur leur côté noir. Les compétences ne sont pas les mêmes, plus agressives, évidemment. À la fin du tour, le joueur qui a le jeton de contrôle de son côté de la jauge marque les points pour le tour. Chaque tour n'octroie pas le même nombre de points, aussi le rythme de la partie va impacter votre stratégie et l'utilisation de vos pouvoirs ! Dès qu'un joueur gagne 5 Points de victoire, il gagne la partie (ce qui est impossible avant le tour 3). J'aime énormément la mécanique de ce jeu : la jauge de contrôle, l'activation alternée, les pouvoirs directement lisibles sur les cartes de profils, les cartes recto-verso, les (nombreux) scénarios. En outre, les personnages sont répartis en 4 classes qui leur octroient une façon supplémentaire de gagner de l'influence au cours du tour (et de faire venir le jeton de contrôle de votre côté de la jauge). En outre, les figurines, toutes uniques sont superbes ! Le plastique teinté dans la masse permet de jouer les figurines à la sortie de la boîte, même s'il sera plus agréable de les avoir peintes. Seul petit regret : la boîte de base propose 2 héros (1 pour chaque joueur) mais le format de jeu demande de posséder chacun 2 ou 3 héros. Donc, à part pour apprendre à jouer, la boîte ne suffit pas.



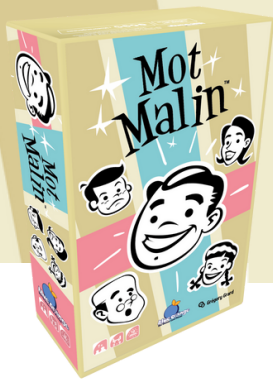
GAMEGENIC

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 !



Auteur(s)	Grégory Gard
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Déduction, Coopératif
Âge	7 +
Durée	10 minutes

Nombre de joueurs 2 - 6

Mot Malin est un jeu de déduction coopératif. Trouvez un lien entre « Ours » et « Docteur » pour que vos coéquipiers trouvent vos coordonnées. Vous avez trouvé ? Alors annoncez votre mot-indice et espérez que vos coéquipiers trouvent le lien et les coordonnées de votre indice. L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacun. Serez-vous capable de faire le maximum ?



Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs placent les tuiles Position « Lettres » en colonne et les tuiles Position « Chiffres » en ligne. Ils glissent un mot sous chaque tuile, et mélangent les cartes Coordonnées. Les joueurs retournent le sablier puis piochent chacun une carte Coordonnées. Ils ont maintenant cinq minutes pour faire deviner un maximum de Coordonnées.

À n'importe quel moment, un joueur peut annoncer un mot-indice pour faire deviner ses Coordonnées. Un mot-indice est un mot qui associe le mot de la colonne et le mot de la ligne imposé par la carte Coordonnée. Les autres joueurs peuvent discuter et se mettre d'accord avant de faire une proposition. Si la réponse est exacte, l'annonceur pose sa carte Coordonnées à la bonne place. Si la réponse est mauvaise, l'annonceur défausse sa carte. Puis il pioche une nouvelle carte Coordonnées.

Comment se termine la partie ?

La partie prend fin soit lorsque le temps est écoulé, soit lorsque la pioche est vide et que les joueurs n'ont plus de carte en main.

Pour aller plus loin

À 2 ou 3 joueurs, les joueurs piochent deux cartes Coordonnées.

Les joueurs peuvent jouer en mode « Silence Radio » : ils ne peuvent plus communiquer afin d'échanger leur opinion.

Mot Malin™

SAUREZ-VOUS TROUVER L'EMPLACEMENT DES MOTS SUIVANTS ?



- Chevalier • Mer • Pâte • Litière
- Château • Argenterie • Écailles



?

1

MAISON

2

DRAGON

3

CUISINIER

A

CHAT

LITIÈRE

B

REINE

C

POISSON

DEUX EMBLEMENTS RESTERONT VIDES... À VOUS DE TROUVER QUELS MOTS MALINS DONNER À VOS COÉQUIPIERS !



SORTIE LE
12 FÉVRIER 2021

Grégory Gard

Follow us !
blueorangegames.eu

blueorangenews





5-Minute Marvel

Joignez vos forces pour traverser des donjons peuplés de créatures maléfiques et farfelues. Remportez la victoire ensemble, ou périssez ! Tout le monde joue en même temps pour trouver extrêmement rapidement les symboles nécessaires pour franchir les cartes Porte qui barrent l'accès au boss, puis le vaincre en moins de 5mn. Retrouvez dix héros à incarner, chacun avec son deck dédié et ses capacités. Votre but : vaincre les 5 boss des donjons en équipe, en 5mn chacun maximum !

Justice League

Unissez-vous pour combattre le mal ! Superman, Batman, Wonder Woman, Aquaman, Cyborg et Flash unissent leurs forces pour créer la Justice League. Ensemble ils vont combattre le mal à l'aide de leurs supers pouvoirs et libérer le monde des attaques des supervillains. Avancez de ville en ville en éliminant les Paradémons pour atteindre la dernière case où seuls les survivants pourront affronter Steppenwolf et tenter de le vaincre. Le jeu coopératif de super-héros où la stratégie fait la différence.



Marvel Champions : Le Jeu De Cartes



Marvel Champions est un jeu coopératif. Chaque héros Marvel dispose de capacités incroyables, mais pour triompher du Mal, vous devrez travailler en équipe en coopérant avec les autres joueurs. Le rôle du méchant est de développer sa menace. S'il parvient à atteindre son objectif, les héros perdent ensemble la partie. Au contraire, si le groupe de champions parvient à riposter efficacement en œuvrant collectivement, le Bien triomphera du Mal. Qu'attendez-vous pour sauver le monde ?

Story Cubes Batman

Quand Story Cubes rencontre Batman ! Refaites l'histoire de Gotham City ! Serez vous utiliser chacun des 9 symboles pour créer une histoire ? Story Cubes est un générateur d'histoires qui stimule l'imagination des petits comme des grands. Un jeu d'images non compétitif pour un ou plusieurs joueurs.





Marvel United

Dans Marvel United, les joueurs doivent travailler ensemble pour arrêter les plans d'un super-vilain malfaisant. Ils utiliseront le paquet personnalisé de pouvoirs et de capacités de chaque héros, en jouant sur les forces des uns et des autres pour plus d'effet, tout en essayant de terminer les missions et d'éliminer le méchant avant qu'il ne soit trop tard. Ils se battront dans des endroits tout autour de la ville. Au final, soit la ville sera sauvée, soit le monde sera condamné.

Top Trumps - Quiz Marvel Cinematic Universe

Testez vos connaissances et soyez attentif ! Grâce à votre mémoire, vous pourrez peut-être renverser la partie ! Top Trumps - Quiz Marvel Cinematic Universe vous propose de revivre les moments cultes des films Marvel à travers 500 questions qui testeront vos connaissances.



DC Comics Deck-Building Game

Batman ! Superman ! Wonder Woman ! Aquaman ! The Flash ! Green Lantern ! Cyborg ! The Justice League of America ! Tous sont prêts ! Et vous ? Combattez dans cette bataille sans fin pour la vérité, la justice et la paix !

Funkoverse DC Comics - Jeu de Base

Affrontez-vous dans le jeu Pop ultime ! Combattez dans les nouveaux jeux de stratégie de Funko qui associent vos personnages préférés et affrontez des scénarios de jeu passionnants dans les emplacements les plus mémorables de vos licences préférées ! Retrouvez des lieux cultes : les rues de Gotham City ou le repaire du Joker. Incarnez Batman, Batgirl, le Joker et Harley Quinn et servez-vous de leurs capacités pour gagner des points et remporter la victoire.



X-Men : Le Soulèvement des Mutants

Dans X-Men : Le Soulèvement des Mutants, un à six joueurs vont défendre notre monde en incarnant des personnages aussi emblématiques que Gambit, Malicia, Tornade, Cyclope, Wolverine et bien d'autres encore. Choisissez parmi huit intrigues différentes et faites décoller le Blackbird pour accomplir des missions aux quatre coins de la planète jusqu'à l'affrontement final !

Un classique très récent

Publié en 2014 par les Space Cowboys, le Splendor conçu par Marc André est vite érigé en nouveau classique du jeu de société, malgré son jeune âge. 27ème meilleur jeu familial de tous les temps d'après l'agrégateur de référence Board Game Geek, il appartiendrait à son top 10 s'il n'avait été détrôné par des œuvres plus récentes.

Ce succès vient avant tout de son accessibilité, à commencer par celle de son thème : on y incarne des joailliers de la Renaissance, exploitant et échangeant diverses pierres précieuses afin d'attirer les regards des puissants. Les illustrations élégantes de Pascal Quidault aident ce jeu relativement abstrait à être plus universel qu'avec un thème plus pointu, séduisant tous types de joueurs sans afficher une identité trop « geek ». Ce que l'on fait a ainsi du sens quand on s'y penche (les cartes de niveau 1 correspondent à l'exploitation, celles de niveau 2 à la transformation, celles de niveau 3 à la vente ; leur prestige attire de hauts dignitaires), mais l'épure thématique éloigne Splendor de la « simulation » pour permettre une approche plus mathématique. Les auteurs ont eu la grande idée d'assortir cette jolie passe-partout d'un élément qui rendrait à lui seul le jeu matériellement mémorable : les pierres précieuses ne sont pas représentées par des bouts de carton ou des cubes en bois... mais par des jetons de poker, dont la manipulation est donc originale. L'accessibilité est aussi mécanique. Splendor est aisément assimilable dès 8 ans sans paraître simpliste, parce que sa composante de construction de moteur (ou engine building dans la langue d'Elizabeth Hargrave) garantit un développement gratifiant à chaque carte acquise, de gagner en puissance dès le début puis toujours davantage. C'était d'ailleurs l'objectif affiché par Marc André, qui avait longuement étudié ce qui faisait le succès de Catan, Carcassonne et Les Aventuriers du rail pour réaliser son propre grand jeu-passerelle, c'est-à-dire un titre qui pourrait attirer et stimuler les néophytes en matière de jeux de société modernes et les inviter à approfondir cet intérêt, tout en satisfaisant des joueurs plus connaisseurs.

Un engine building limpide

Au centre de la table sont disposées 4 cartes Développement de niveau I, II et III, une réserve de jetons Pierre précieuse de 6 couleurs, et autant de tuiles Noble que de joueurs. À son tour, un joueur a le choix de :

- Prendre 3 jetons non-or de couleurs distinctes.
- Prendre 2 jetons non-or de la même couleur.
- Réserver une carte Développement (qu'il sera donc le seul à pouvoir acquérir) et prendre 1 jeton Or.
- Acheter l'une des 12 cartes face visible ou réservées, en dépensant les jetons représentés, remplaçables par des jetons Or. Chaque carte déjà acquise offre une réduction d'une pierre de sa couleur, de sorte que posséder de nombreuses cartes pourra aller jusqu'à en octroyer gratuitement – c'est la part d'engine building du jeu.

Si, à la fin de son tour, il possède les cartes des couleurs requises par une tuile Noble, il la récupère. Contrairement aux cartes Développement, les nobles ne sont pas renouvelés en cours de partie. La partie s'achève quand un joueur cumule 15 points de prestige, sur ses cartes Développement et les tuiles Noble, par la victoire de celui qui possède le plus de points.



Un super-Splendor ?

Marc André travaille depuis 2015 à Splendor Marvel, enfin publié en 2020 par les Space Cowboys. C'est qu'il ne voulait pas seulement faire le même jeu avec une licence populaire, visant évidemment un public différent du premier Splendor, mais en profiter pour peaufiner certains des aspects du jeu de base, en s'inspirant de ce qu'il avait pu faire sur les extensions, et adapter les mécaniques à la licence. Il éviterait ainsi d'en faire l'un de ces nombreux « jeux à licence » dont le thème est plaqué sans rien à voir avec le système de jeu.

Splendor Marvel étant... un Splendor, on ne reviendra pas cette fois sur les similitudes entre deux jeux dont l'un est la rethématisation de l'autre, mais on se focalisera sur les différences distinguant l'opus le plus récent du précédent.

La différence principale est bien entendu le thème lui-même, puisque l'on passe d'élégantes illustrations assez consensuelles à des dessins directement tirés des comics et représentant pour chacune des 90 cartes un personnage différent. Des personnages qui pourront d'ailleurs être indifféremment des super-héros ou des super-vilains, ainsi contraints à de curieuses alliances de circonstance. Ils ont au moins pour point commun d'être pour la plupart liés à l'univers du Marvel Cinematic Universe, ou à des personnages de ce

MCU au sens large, même sans y apparaître directement, excluant par exemple les X-Men ou les Quatre Fantastiques. Logique pour un jeu construit autour du Gant d'Infini, que récupère le premier joueur à obtenir 16 points de prestige et une carte de chaque couleur, dont une de niveau 3, et qui octroie bien sûr la victoire. Une condition plus stricte, contraignant les joueurs à mieux observer le marché de super-héros.

Les jetons Pierre précieuse deviennent donc des jetons Gemme de l'Infini - même si l'on peut en posséder plusieurs de chaque, et que les personnages ont chacun une couleur, liée arbitrairement à la pierre dont ils offrent la réduction lors des recrutements. Plus accessoirement, les tuiles Noble deviennent des lieux emblématiques de l'univers Marvel et les jetons Or des jetons SHIELD. La dernière nouveauté, tant mécanique que thématique, vient du symbole Avengers apparaissant sur certaines cartes Personnage, de 0 à 2 fois. Le joueur qui en possède strictement plus que ses rivaux sur l'ensemble de ses personnages obtient en effet la tuile Avengers, d'une valeur de 3 points, qui crée ainsi une nouvelle interactivité, plus directe que la seule récupération ou réservation d'un personnage convoité par un autre joueur, et une nouvelle incitation à prendre des personnages en particulier, en plus de leur couleur, coût et niveau.

Conclusion

Splendor Marvel passe avec les honneurs le cap dangereux de l'adaptation à une licence, parce que l'univers Marvel est envisagé comme vecteur de renouvellement mécanique, et pas seulement comme collection de dessins à simplement coller sur les anciens. Il individualise ainsi mieux les cartes, au point d'essayer d'intégrer une certaine hiérarchie des personnages - sauf ce pauvre Hawkeye, les Avengers principaux sont par exemple tous de niveau 3, et sont généreux en symboles Avengers, invitant à en faire des éléments-clefs de son équipe. En outre, il repense à l'aune de la licence son interactivité et son objectif final, plus satisfaisants, sans trahir le système qui en a fait un classique, et parvient ainsi accomplir le rare exploit d'être un bon produit dérivé en même temps qu'un bon Splendor.

S.W.





L'Ascension de Thanos

OPEN
BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	Andrew Wolf
Illustrateur(s)	Rick Hutchinson
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Super-héros
Mécanisme(s)	Draft, Coopération, Dé
Âge	10 +
Durée	45 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

L'Ascension de Thanos est un jeu de cartes et de dés coopératif dans lequel les joueurs vont devoir recruter des Super-héros et constituer une équipe capable d'affronter Thanos et ses sbires. Le but est d'empêcher Thanos d'accomplir son grand projet de réunir les 6 Pierres d'Infinité, restaurant ainsi toute la puissance du gant de l'Infini, et de semer le chaos au-delà même des origines de notre réalité.

Comment jouer ?

À son tour, le joueur actif doit d'abord déployer son équipe sur l'un des trois secteurs autour de Thanos. Puis, Thanos et ses sbires entrent en jeu !



Le joueur doit lancer le dé Pierre d'Infinité qui indique une couleur. Un marqueur doit être ajouté sur la tuile de cette couleur. Si tous les emplacements sont occupés par un marqueur, les joueurs retournent la tuile face visible. Au fur et à mesure que Thanos récupère ses Pierres d'Infinité, il obtient de nouvelles et puissantes capacités qui rendront la tâche de plus en plus compliquée. Puis, le dé Thanos doit être lancé et son effet doit être appliqué. En fonction du résultat, Thanos peut pivoter dans un autre secteur, attaquer les Super-héros, déclencher les capacités des vilains, générer un nouveau marqueur pour obtenir plus rapidement ses Pierres d'Infinité...

Une fois que Thanos et ses sbires ont été activés, le joueur récupère les dés indiqués sur sa carte Base d'Équipe et les dés supplémentaires octroyés par d'éventuels super-héros de son équipe précédemment recrutés et/ou jetons Bonus. Après les avoir lancés, le joueur affecte le résultat des dés à un super-héros de son secteur dans le but de le recruter ou à un vilain de son secteur afin de le blesser. Pour chaque Dégât infligé à un vilain, le joueur récupère un jeton Bonus qu'il peut dépenser à tout moment.

Comment se finit la partie ?

La partie se termine lorsque 7 vilains ont été vaincus, les joueurs sont alors déclarés vainqueurs. Lorsque Thanos a réuni les 6 Pierres d'Infinité, que dix super-héros ont été vaincus ou que l'intégralité des super-héros de l'équipe d'un même joueur ont été vaincus, alors tous les joueurs ont perdu.



MARVEL (Z-MAN GAMES) LE GANT D'INFINITÉ

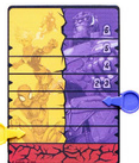
ALORS QU'UN JOUEUR JOUE THANOS ET TENTE DE RASSEMBLER LES 6 PIERRES D'INFINITÉ, LES AUTRES INCARNENT DES HÉROS ISSUS DE L'UNIVERS MARVEL. VOUS SEREZ AIDÉ PAR LES POUVOIRS DE VOS PERSONNAGES EN MAIN, POUR LUTTER CONTRE LE TITAN FOU AVANT QU'IL NE DÉTIENNE LA PUISSANCE ULTIME.



1 / MISE EN PLACE



- Choisissez un joueur pour incarner **Thanos**.
- Formez une réserve avec les **jetons Pouvoir**.
- Constituez une pioche (mélangée et face cachée) avec les 16 **cartes Héros**.
- Constituez une pioche (mélangée et face cachée) avec les 13 **cartes Thanos**.
- Posez la carte **Piste de Vie** et placez un **marqueur** :
 - Sur le haut de la piste des **Héros**.
 - Sur la case de la piste de **Thanos** selon le nombre de joueurs total.



CHAQUE HÉROS REÇOIT :

- Une carte **Référence**.
- 1 **carte** piochée sur la pile des cartes **Héros**.

THANOS REÇOIT :

- Une carte **Référence**.
- 2 **cartes** piochées sur la pile des cartes **Thanos**.

2 / TOUR DE JEU

Thanos débute toujours la partie. Selon votre rôle, piochez une carte de votre Paquet (**Héros** ou **Thanos**) puis jouez une carte de votre main en la posant face visible. Résolvez l'effet décrit sur la carte puis conservez en main la carte restante (2 cartes pour **Thanos**). Le joueur suivant font de même durant leur tour, jusqu'à la victoire de **Thanos** ou des **Héros**.

PAQUET HÉROS

VOUS NE POUVEZ PAS COMMUNIQUER ENTRE JOUEURS

1) CARTE N°1 (NEBUKA - SPIDERMAN - STAR LORD)

- Annoncez une **Valeur**. Si **Thanos** possède une carte de cette **Valeur** en main, elle est **Vaincue**. Si **Thanos** possède 2 cartes de cette **Valeur**, il en choisit 1 seule sans dévoiler l'autre.

- **Carte vaincue** : Quand 1 de vos cartes est vaincue, déplacez le marqueur de une case vers le bas sur la **Piste de Vie** correspondant à votre rôle. Défaussez, face visible, la carte vaincue puis repiochez une nouvelle carte de votre paquet.

2) CARTE N°2 (BLACK WIDOW - GAMORA - ANT MAN & LA GUÊPE)

- Désignez 1 autre joueur de votre équipe. Il doit regarder discrètement une carte de la main de **Thanos** sans la révéler. À 2 joueurs, c'est vous qui regardé la carte.

- **Communication entre joueurs** : Vous n'êtes pas autorisé à communiquer aux autres joueurs, les cartes que vous avez vue ou indiquer aux autres ce qu'ils doivent faire à leur tour.

3) CARTE N°3 (CAPTAIN AMERICA - HULK - THOR)

- Vous pouvez **combattre** **Thanos** ou jouer cette carte sans combattre en passant votre tour.

- **Combattre** : Si **Thanos** initie le combat, il choisit une carte de sa main et compare discrètement avec la **Valeur** de la carte du joueur désigné. Si un **Héros** initie le combat, il compare discrètement la **Valeur** de sa carte avec une carte **piochée au hasard** dans la main de **Thanos**.

- La carte qui possède la plus **petite Valeur** est **vaincue** (baisser de 1 sur la **Piste de Vie** + repiocher une carte)

- Le **gagnant** conserve sa carte.

- En cas d'égalité, les 2 joueurs conservent leur carte sans les révéler.

4) CARTE N°4 (BLACK PANTHÈRE - LE FAUCON - DOCTEUR STRANGE)

- Donnez un **pion Pouvoir** depuis la réserve au **Héros** de votre choix (vous inclus).

5) CARTE N°5 (LA SORCIÈRE ROUGE - VISION)

- Regardez discrètement les 3 cartes du dessus du paquet **Héros** et redispोजez-les dans l'ordre de votre choix.

- **Paquet épuisé** : Si la pioche du paquet **Héros** est **vide**, mélangez ensemble toutes les cartes **Héros** visible puis formez une nouvelle pioche. **Thanos** peut regarder ces cartes **avant** qu'elles retournent dans la pioche.

6) CARTE N°6 (CAPTAIN MARVEL - IRON MAN)

- Le joueur que vous désignez (vous compris) peut **combattre** **Thanos** ou éviter le combat. Respectez le **tour des joueurs** après cette action.

PAQUET THANOS

- Parmi les 13 cartes de, 6 sont des **Pierres d'Infinité**.

- Quand une **Pierre** est **vaincue**, repiochez puis mélangez la carte dans le paquet **Thanos**.

1) CARTE N°1 :

• **OUTRIDER** : Désignez un adversaire et annoncez une **Valeur**. Si le **Héros** possède une carte de cette **Valeur** en main, elle est **Vaincue**.

• **PIERRE DE L'ESPRIT** : Annoncez une **Valeur**. Si un ou plusieurs **Héros** possèdent une carte de cette **Valeur**, elle est vaincue. Les **Héros** perdent 1 **Vie** pour **chaque** carte vaincue.

2) CARTE N°2 :

• **CORVUS GLAIVE** : Désignez un adversaire. Si le **Héros** possède une carte de **Valeur 3** ou **moins** en main, elle est vaincue.

• **PIERRE DE L'ÂME** : Désignez un adversaire. Si le **Héros** possède une carte de **Valeur 3** ou **plus** en main, elle est vaincue.

3) CARTE N°3 :

• **BLACK DWARF** : Vous pouvez **Combattre** un adversaire, sinon votre tour prend fin.

• **PIERRE DE L'ESPACE** : Vous pouvez **Combattre** un adversaire puis vous pouvez attaquer un **nouvel adversaire différent**. À 2 joueurs, attaquez le même adversaire qui doit piocher une carte s'il a perdu le premier combat

4) CARTE N°4 :

• **PROXIMA MIDNIGHT** : Prenez 1 **pion Pouvoir** de la réserve.

• **PIERRE DU POUVOIR** : Prenez 3 **pions Pouvoir** de la réserve.

5) CARTE N°5 :

• **EBONY MAW** : Piochez 1 **carte**. Remettez 1 des vos 3 cartes en main sous la pioche, **sauf** s'il n'y a plus de cartes dans votre paquet.

• **PIERRE DE RÉALITÉ** : Piochez 2 **cartes**. Remettez 1 de vos 3 cartes en main sous la pioche, **sauf** s'il n'y a plus de carte dans votre paquet.

6) CARTE N°6 (PIERRE DU TEMPS) :

- Copiez l'effet d'une carte **devant** vous (jouée ou vaincue).

7) CARTE N°7 (THANOS) :

- Cette carte ne peut pas être jouée. Si **Thanos** est **vaincu**, piochez d'abord une carte puis mélangez **Thanos** dans la pioche.



3 / FIN DE PARTIE

VICTOIRE DES HÉROS :

- Lorsque le curseur atteint 0 sur la **Piste de Vie** de **Thanos**, les **héros** remportent la partie.

VICTOIRE DE THANOS :

- Lorsque le curseur arrive sur 0 sur la **Piste de Vie** des **Héros**, **Thanos** remporte la partie.

- Si vous possédez les 6 cartes **Pierre d'Infinités**, entre les cartes jouées (visible devant vous) et les cartes de votre main. La victoire est immédiate.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu,

Merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

DÉROULEZ LES PELOTES DE FIL
POUR FAIRE COURIR LES CHATS !

CATY MINI



Les chats courent après les pelotes de fil que vous enroulez sur les plateaux. Créez le bon chemin pour les faire passer sur les jouets et gagner la partie !

Un jeu novateur, où les enfants vont développer leur logique en s'amusant.



Un « Stop ou Encore » jouable dès 5 ans, rapide et super amusant, le tout dans une superbe boîte-jeu de type « Shut the box » qui se déplie en poulailler !

Dali le Renard



SAUREZ-VOUS VOUS ARRÊTER AVANT
QUE LE FERMIER VOUS ATTRAPE ?



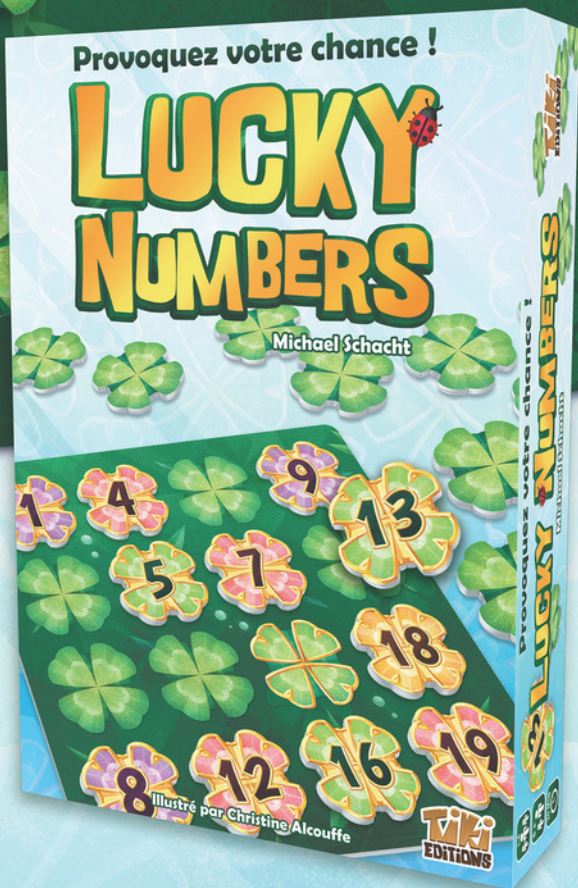
Fun ! Addictif ! Simple !
Intergénérationnel !



Multigénérationnel et pour toute la famille. Une efficacité autant dans les règles que dans la mécanique !
Groupement des Boutiques Ludiques



Très bon, parce que vous aurez envie d'y rejouer. Très bon, parce que vous y ferez facilement jouer tout le monde. Hyper addictif, super plaisant, c'est génial !
Le Passe Temps



On y joue, on y rejoue. Un coup de cœur !
Bruno Cathala



Tellement rapide, tellement simple, tellement ludique, Lucky Numbers rentre dans nos ludothèques !
Martin et Sylvain, Un Monde de jeux

+ DE 1 MILLION DE PARTIES JOUÉES SUR BOARDGAMEARENA



TIKI EDITIONS



Enigme démo de **RICOCHET** ^{N°1}

éditions **FLIP FLAP**

Votre mission : Trouvez la dernière phrase du dialogue !

Pour cela, à partir des **deux mots de départ**, trouvez en deux autres en rapport obligatoirement **ALIGNÉS** (même ligne ou colonne) ! (Synonyme, contraire, expression, titre d'œuvre...) **Ensuite ricochez !** Partez de ces deux nouveaux mots pour trouver les deux suivants aussi alignés, et ainsi de suite jusqu'aux galets blancs (6 rebonds).

Mot de départ



Il vous restera donc **4 mots non utilisés** ! Assemblez-les dans le **bon ordre** et lisez-les à haute voix pour entendre une phrase sous forme de **REBUS AUDITIF** ! C'est celle que vous cherchez ! Pour vous aider à assembler les mots dans le bon ordre, appuyez-vous sur l'**indice donné par les galets blancs** !

On est où là ?

Dans le Philimag ! Le magazine de Philibert.

Et il s'y dit quoi ?

Rébus de 4 mots - Mots de départ : Défense - Pluie

NIVEAU FACILE

Tombe

Genou

Montrer

Trompette

Voilé

Dé

Code

Trou

Présentation

Nez

Jouer

Ludique

Morse

Route

Sonder

Voie

 Cédrick Chaboussit

 Ben Basso & Vincent Dutrait

LUEUR

Sortie le 19 février

**DISSIPEZ LES TÉNÈBRES
ET RESTAUREZ LES COULEURS !**

Draft – Lancer de dés – Combinaisons



www.studiobombyx.com



PHILIMAG : Bonjour Piotr, qui êtes-vous? Comment est né Melodice?

Je suis un amateur de jeux de société depuis longtemps. Enfant, j'ai beaucoup joué aux échecs, puis j'ai opté pour des jeux de cartes classiques. Mes premiers jeux modernes étaient Catan et Carcassonne, qui ont été rapidement abandonnés lorsque j'ai découvert le jeu Megawatts. C'est toujours l'un de mes jeux préférés. Melodice est né parce que j'en avais assez de chercher des playlists musicales avant chaque soirée de jeux de société. Celles que je trouvais étaient souvent médiocres et j'ai été surpris de découvrir que je n'étais pas le seul à avoir ce problème. De nombreuses personnes se posaient des questions sur les chansons qui conviendraient le mieux à un jeu de société en particulier. Comme je n'ai rien eu à faire pendant les quelques heures d'un vol long-courrier, j'ai décidé de créer mon premier prototype de Melodice. Un mois plus tard, en juin 2016, Melodice était prêt et a été mis en ligne.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous expliquer comment fonctionne le site Melodice? Quelle est son utilité?

Melodice n'a qu'un seul objectif : il améliore votre soirée de jeux avec une playlist musicale correspondant au thème du jeu de société auquel vous jouez. Ainsi, lorsque vous jouez à Carcassonne, vous n'avez pas besoin de chercher sur le Web pour trouver vous-même des chansons médiévales. Vous tapez simplement le nom du jeu dans la barre de recherche sur le site Melodice et vous commencez à écouter. Ce que j'aime chez Melodice, c'est sa simplicité. L'idée principale était de le dépouiller de toutes les fonctionnalités non essentielles. Se concentrer uniquement sur ce besoin des joueurs et le résoudre.

PHILIMAG : Quel est le rôle des utilisateurs dans la mise à jour du contenu disponible sur Melodice?

En un mot, ce sont les utilisateurs qui font fonctionner Melodice. L'ensemble du site est participatif et tout le monde est encouragé à soumettre des chansons pour ses jeux de société préférés. Certains utilisateurs ne soumettent que des chansons uniques et certains d'entre eux passent des heures à créer des playlists complètes. Les deux approches sont très appréciées. Malheureusement, comme pour de nombreux sites Web participatifs, de nombreuses soumissions de mauvaise qualité doivent être supprimées manuellement. Je vérifie donc manuellement les playlists pour garantir la meilleure qualité des listes de lecture finales. Mais même si vous n'écoutez que des musiques, vous aidez réellement Melodice. En arrière-plan, il existe également un système complexe qui analyse la popularité de toutes les musiques et les supprime des playlists si elles ont été ignorées trop de fois. Ce système était également utilisé pour créer des playlists automatiquement pour des jeux moins populaires basés sur d'autres jeux similaires. Mais aujourd'hui, je préfère créer moi-même des playlists pour m'assurer qu'elles correspondent vraiment au thème du jeu. C'est pourquoi je crée principalement des playlists pour les jeux auxquels j'ai déjà joué.

Le saviez-vous ?

Melodice et myLudo (service en ligne gratuit permettant de gérer, organiser, partager et noter des jeux) se sont associés depuis 2020. Sur les fiches de jeux de myLudo, vous pourrez maintenant trouver des liens vers Melodice afin d'écouter une playlist musicale en rapport avec l'ambiance du jeu auquel vous êtes en train de jouer !





Auteur(s)	Lorenzo Silva, Hjalmar Hach
Illustrateur(s)	Giorgio Baroni
Éditeur(s)	Horrible Guild / lello
Thème(s)	Royaume médiéval
Mécanisme(s)	Legacy, Rôles, Négociations
Age	14 +
Durée	±15 parties de 60 minutes
Nombre de joueurs	3 - 5

Le Dilemme du Roi est un jeu Legacy, c'est-à-dire que les parties seront idéalement pratiquées par le même groupe de joueurs, incarnant des maisons d'un Moyen Âge imaginaire, dans une campagne unique. Le matériel sera définitivement altéré et le jeu ne sera pas rejouable, de même que le Royaume aura été transformé par leurs décisions.

Comment jouer ?

Au début de la campagne, chaque joueur reçoit un paravent contenant l'histoire de sa maison et indiquant ses objectifs secrets permanents. Au début d'une partie, il reçoit l'objectif secret du personnage qu'il incarne, appartenant à une nouvelle génération de la même maison. En outre, les événements des parties précédentes influent sur l'état du Royaume (la valeur initiale d'Influence, Prospérité, Moral, Bien-Être et Connaissance), les jetons Pouvoir, les objectifs publics positifs ou négatifs attribués aux joueurs et les pouvoirs dont ils peuvent disposer s'ils ont accompli des hauts-faits de maison. À chaque manche, on lit le recto d'une carte Dilemme décrivant une situation. Les joueurs votent Oui-Da, Nenni ou passer, en misant des jetons Pouvoir sur la cause qu'ils soutiennent, et s'achètent des services et votes.

On lit alors le côté de la carte ayant reçu le plus de votes sur le verso, et change en fonction des ressources, la stabilité et la progression, parfois en collant un autocollant Chronique (signé par le Meneur actuel, responsable de l'événement) et en ouvrant une nouvelle enveloppe de cartes. La carte Dilemme rejoint la frise du temps, et une autre manche commence.

Comment se termine la partie ?

À chaque fois qu'une ressource augmente ou diminue, le marqueur Stabilité accompagne son mouvement. S'il atteint une extrémité de sa piste, le roi abdique. Si l'on pose dans le dernier emplacement de la frise du temps une cinquième carte, ou une carte portant un crâne, le roi meurt. Dans les deux cas, la partie s'achève. Les joueurs marquent alors les points de leurs objectifs, et le vainqueur épouse l'héritier du roi. En outre, selon le classement et la manière dont la partie s'est achevée, chacun gagne des points de prestige et de convoitise, qui seront déterminants pour le Grand Final, une fois que six autocollants secrets auront été débloqués pendant la campagne. Comment ? Pourquoi ? À vous de le découvrir !

S.W.





On comprend dès les premières secondes de jeu que LE DILEMME DU ROI est « hors normes », qu'il ne s'inscrit dans aucune catégorie et qu'il va faire trembler violemment le monde ludique. Et pourtant, le livret de règles retarde légèrement l'envie immédiate de jouer. Un livre, quasiment, d'une épaisseur considérable, mais qui par sa clarté va bien heureusement nous encourager à se confronter à la réalité du jeu, qui s'avère bien plus accessible qu'on pouvait le penser. Mais, un deuxième paramètre, bien plus complexe à mon sens, va malheureusement freiner l'engouement général autour du jeu, pourtant si époustoufflant. Il va s'agir de trouver le groupe de joueurs qui participera à l'expérience. Car LE DILEMME DU ROI est plus que contraignant sur ce point-là. Il demande de réunir de manière fréquente et certaine (ou quasiment) les mêmes joueurs autour de la table, et que ceux-ci soit un minimum « experts ». Et en plus de cela, le jeu devient vraiment optimal, à mon sens, à partir de 4 joueurs. C'est le seul grand bémol du DILEMME DU ROI car, pour tout le reste, c'est absolument grandiose. La narration est juste parfaite, ni trop détaillée pour que les joueurs s'échappent, ni trop synthétique pour que l'immersion puisse opérer majestueusement. On se prend immédiatement au jeu, en incarnant l'espace d'un instant, des Conseillers du Roi, prêts à tout pour combler leurs intérêts, souvent peu scrupuleux et

donnant lieu à des discussions houleuses autour de la table. Ces discussions resteront à coup sûr dans les mémoires et ressurgiront plus tard, comme des témoignages de situations vécues ensemble, vestiges d'un passé commun. Et l'enchaînement des différents dilemmes confronte finalement les joueurs à leurs propres dilemmes moraux. Les décisions seront difficiles à prendre entre les objectifs à court, moyen et long terme à prendre en compte, le rôle que l'on incarne et les convictions qui nous animent. Les votes, par conséquent, sont très subtils et les « signatures » comme témoins de nos prises de décisions politiques, positives ou néfastes au Royaume, renforcent la consistance de nos incarnations et l'immersion dans l'histoire. Tout s'enchaîne parfaitement et la mécanique impressionne. On se demande en permanence comment les auteurs ont pu réaliser un travail pareil, à la fois très épuré dans le fond et très sophistiqué dans la forme. On va de surprise en surprise, et parfois au drame. Les thèmes sont souvent durs et lourds et révèlent une humanité assez souvent inhumaine. Mais n'oubliez pas que le Royaume prendra la direction que les joueurs souhaiteront. En ce sens, les possibilités de jouer des histoires totalement différentes d'une table à l'autre sont nombreuses. On a véritablement l'impression de vivre une page de l'Histoire, mais également d'inscrire notre nom dans l'Histoire du Jeu de Société en participant à une expérience exceptionnelle, inédite et novatrice. LE DILEMME DU ROI est un véritable chef-d'œuvre. Et même si l'on aurait pu imaginer un contexte plus récent pour simplifier parfois la mise en situation, le jeu nous emporte littéralement, justement par son immense modernité.





PILLARDS

DE SCYTHIE

Découvrez la nouvelle
création de
Shem Phillips

Après un passage par la Mer du Nord,
les Pillards reviennent plus forts que jamais...
**Un nouveau jeu nerveux
et stratégique à l'univers original !**



1-4 JOUEURS



ÂGE 14 +



60 MIN.





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

LORENZO : Bonjour Philimag ! Hjalmar est un génie. C'est une personne super créative et il a de nombreuses connaissances dans énormément de domaines : non seulement la conception de jeux, mais aussi la composition musicale, la programmation, les sciences et bien d'autres encore. Hjalmar était à l'origine un compositeur de musique classique, mais il y a quatre ans, il a décidé de s'installer à Milan pour s'associer à moi et à Horrible Guild afin de se concentrer sur la conception de jeux. C'était un excellent choix ! Il a un esprit créatif et analytique et cette combinaison est parfaite pour la création de jeux. Nous sommes très complémentaires : nous améliorons nos idées respectives et nous avons appris à travailler ensemble dans une grande harmonie. Et nous sommes aussi de bons amis !

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

HJALMAR : Bonjour ! Lorenzo Silva est le PDG d'Horrible Guild, mais il est aussi et surtout un concepteur de jeux. Lorsqu'il travaille sur un jeu, il a une vision très claire de l'objectif à atteindre, et il est prêt à recommencer son projet encore et encore afin de donner vie à cette vision. En tant que duo de concepteurs, nous nous complétons en nous éloignant des pièges de nos convictions, ce qui nécessite confiance, générosité et honnêteté : autant de qualités que Lorenzo possède en abondance.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Le Dilemme du Roi (éditeurs, illustrateurs, testeurs) ?

HJALMAR : De toute évidence, créer Le Dilemme du Roi aurait été impossible sans le travail de

Carlo Burelli, un ami cher qui se trouve être aussi un philosophe et un universitaire, ainsi que celui de Giuseppe Lapadula, un autre ami cher dont le travail est d'être chimiste, mais dont la passion est de construire le monde et de raconter des histoires. Carlo est le principal auteur de l'histoire du jeu, tandis que Giuseppe nous a aidés à créer un cadre cohérent pour le jeu (le Royaume, ses pays voisins et leur histoire).

LORENZO : Sur le plan artistique, Giorgio Baroni est responsable de la plupart des illustrations et de l'identité visuelle du jeu, tandis que Giulia Ghigini a réalisé les fantastiques artworks pour la carte et les écrans des Maisons. Il faut évidemment mentionner toute l'équipe d'Horrible Guild, bien sûr, qui a mis tout son cœur et son âme dans ce projet hors-normes, en particulier Alessandro Pra' (textes supplémentaires et édition), Noa Vassalli (graphisme), et Flavio Mortarino (production).

PHILIMAG : Quand nous avons découvert **Le Dilemme du Roi**, nous avons immédiatement fait le parallèle avec les jeux vidéo **Reigns** et **Crusader Kings**. Quels ont été vos sources d'inspiration pour créer et développer ce jeu ?

LORENZO : J'ai toujours été intéressé par la narration dans les jeux (qu'ils soient jeux de société ou jeux vidéo). J'aime les jeux narratifs, qu'il s'agisse de jeux d'aventure à l'ancienne (Monkey Island, Myst, Les Chevaliers de Baphomet, Syberia, et bien d'autres) ou des expériences plus récentes comme *What Remains of Edith Finch* ou *Gone Home*. Bien que le mécanisme des ressources dans **Le Dilemme du Roi** soit quelque peu inspiré de *Reigns*, j'ai voulu faire un jeu avec une histoire impliquant davantage, avec des décisions complexes à prendre, des dilemmes moraux, un choix toujours plus complexe entre le bien commun et des objectifs égoïstes qui permettent de remporter la partie.

Le Dilemme du Roi - Acte 1 : de l'idée au prototype

HJALMAR : En fait, pour commencer, trouver le bon équilibre entre l'histoire et le gameplay a réellement été la partie la plus délicate de ce



projet. Pendant le développement, nous sommes constamment passés d'un extrême à l'autre. À un moment donné, l'histoire était plus en arrière-plan, et nous étions beaucoup plus impliqués par les mécanismes du jeu, qui étaient alors beaucoup plus complexes que dans la version finale, avec une partie gestion du Royaume bien plus poussée.

LORENZO : Nous avons construit toute la structure des scénarios du jeu, et Carlo a commencé à écrire le texte des cartes avec une limite de caractères fixée : elles devaient décrire brièvement la situation sans forcer les joueurs à trop lire. Mais à la fin, nous avons en fait dû nous rendre à l'évidence : c'est l'histoire qui devait être le point central du jeu ! Il apparaissait clairement que les textes devaient être bien plus longs et plus détaillés. Cela signifie que Carlo et Alessandro ont dû réécrire toutes les cartes... plusieurs fois, en fait ! Nous en étions désolés, mais la logique du jeu exigeait un travail d'adaptation permanent.



Le Dilemme du Roi - Acte 2 : du prototype à l'édition

HJALMAR : Avec l'énorme quantité de cartes incluses dans le jeu, nous avons rapidement réalisé que la fabrication d'un prototype complet était impossible : cela aurait demandé trop de travail, et chaque petite modification des mécanismes du jeu nous aurait obligé à imprimer à nouveau l'ensemble du jeu encore et encore. J'ai donc dû développer deux logiciels personnalisés pour rendre le développement du jeu et les tests possibles, l'un pour écrire les cartes, et l'autre pour tester virtuellement le jeu (au moins pour la partie des cartes). Nous avons tout de même un plateau physique, des écrans et des jetons.

LORENZO : Alors que le développement était encore en cours, nous avons commencé à réfléchir au processus de production : chaque carte du Dilemme du Roi devait toujours être dans l'enveloppe exacte où elle était censée se trouver, sinon le récit du jeu s'effondrerait de lui-même, ce qui aurait été dramatique pour une expérience de jeu aussi immersive. Nous avons donc commencé à travailler sur cet aspect de haute précision avec nos partenaires de fabrication très en amont. Nous avons dû trouver des solutions de production originales pour d'autres parties du jeu également, comme l'énorme livret d'autocollants, ou l'insert en plastique avec les espaces de sauvegarde, qui vous permettent de reprendre votre jeu là où vous l'aviez laissé à la fin de la session précédente, de même que la défaisse que vous utilisez pour vous débarrasser des cartes de Dilemme résolues.



Le Dilemme du Roi - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

HJALMAR : Nous avons travaillé très, très dur pour que le jeu soit prêt à sortir lors de l'édition 2019 d'Essen. Avec un concept aussi bizarre, nous avons aussi beaucoup travaillé sur la promotion, pour faire connaître un jeu si atypique. C'était une sorte de pari pour nous, un projet si énorme, avec beaucoup de travail... et si les gens n'adhéraient pas au concept ? Heureusement, le lancement a été un grand succès !

LORENZO : J'étais un peu triste parce que je ne pouvais pas assister au SPIEL cette année-là, et ce pour la toute première fois depuis que je travaille dans l'industrie. Je n'ai donc pas vécu « l'excitation du lancement ». Je devenais père pour la deuxième fois à l'époque et mon fils est né en plein Essen (ce qui a immédiatement fait disparaître la tristesse ^). Quoi qu'il en soit, nous avons l'habitude de produire le stock d'Essen de nos nouvelles sorties en même temps que le stock des premiers détaillants, afin que les gens n'aient pas à attendre trop longtemps après le salon. Il est sorti en boutique immédiatement après Essen, et il a progressivement commencé à trouver son public, avec des scores d'évaluation et des votes constamment élevés. Tout cela a culminé avec la nomination au Kennerspiel des Jahres, bien sûr, ce qui a été une immense joie (même si nous n'avons pas gagné en fin de compte).

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

HJALMAR : C'est arrivé après la sortie, en fait, mais cela nous a obligés à retravailler certaines parties du processus de production. Lorsque Shut Up & Sit Down a publié sa critique du Dilemme du Roi, les ventes ont immédiatement explosé et le jeu a soudainement été vendu dans le monde entier. C'est une bonne chose, bien sûr, mais en vérité cela nous a forcé à retravailler et réviser tous les fichiers du jeu pour permettre une réimpression beaucoup plus rapide (pour des raisons techniques ennuyeuses)... Mais malgré cela, il a fallu quelques mois avant que nous puissions remettre le jeu en magasin de manière cohérente. Un succès explosif... qui nous a permis de nous améliorer !

MANDRAGORA

Bruno CATHALA & Florian SIRIEIX



EN MARS 2021, PRÉPAREZ-VOUS
À DES SOLDES MONSTRES...



STUDIO
H











DELUXE EDITION

KICKSTARTER

REJOINS LA BATAILLE



UNE DÉMO DU JEU OFFERTE SUR

WWW.CLASHOFDECK.COM

GR
EDITION

Dans -la boîte-

PhiliMag : Bonjour Amandine, pourriez-vous vous présenter brièvement?

Bonjour PhiliMag et amis ludistes ! On me connaît sous le nom de Billie du blog Ilovelypixel. Je suis aussi maman de trois pixels, j'habite au centre de la Belgique dans la campagne entourée de bêtes à poils et à plumes. Je suis tombée dans la marmite ludique à l'image d'Obélix. Je peux m'extasier sur la beauté d'une illustration, l'ingéniosité d'un thermoformage ou une mécanique innovante. J'ai alors l'impression d'être en possession d'un trésor. De cette passion dévorante, j'ai fait un métier : photographe et créatrice de contenus ludiques avec une ludothèque toujours en expansion.

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Dans la Boîte » ?

Avant la covid, un nouveau projet s'est développé suite à l'arrêt forcé de mon activité principale. Il y avait un vrai manque de contenus visuels de qualité dans la communication ludique. Elle a dû évoluer aussi et trouver d'autres moyens que les festivals pour faire connaître les nouveautés. À ce moment-là, je postais des articles avec mes photos de jeux sur mon blog personnel Ilovelypixel. Comme les éditeurs s'intéressaient à mon travail et me questionnaient sur l'utilisation des images, je me suis lancée. J'ai alors décidé de transférer tous les articles ludiques sur un site totalement dédié à l'univers du jeu de société : Dans la boîte. Le projet a démarré doucement et puis tout s'est accéléré. J'ai le plaisir d'avoir mis en lumière presque 100 jeux cette année et le site propose environ 150 articles ludiques.

PhiliMag : Quel type de contenu et services créez-vous ? Sous quelle(s) forme(s) ?

Mon projet est de proposer aux acteurs du monde ludique (éditeurs, distributeurs, etc.) des photos originales, colorées et de qualité qu'ils pourront utiliser pour leur communication. Des photos plus lifestyle et moins traditionnelles qui mettront plus l'accent sur l'univers du jeu, son matériel et son thème plutôt que sur une mise en place stricte. Les photos pourront ainsi être utilisées sur les réseaux sociaux, les sites internet de l'éditeur ou des boutiques, les magazines et même dans les vidéos. Je suis en train de développer d'autres propositions pour pouvoir répondre aux demandes et étoffer la palette de contenus que je propose. Je me suis également lancée récemment dans l'aventure youtube !

PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?



www.facebook.com/Ilovelypixel



www.instagram.com/dansla boite_studio



Dans la boîte studio



www.dansla boite.be



QUI VEUT LA GUERRE, PRÉPARE LA GUERRE !

BELLUM MAGICA™

RECRUTE DES MÉCHANTS POUR LE PRINTEMPS !



Blueorange
Hot Games Cool Players

SORTIE DÉBUT MARS

Frédéric Guérand
Sylvain Aublin

Follow us !
blueorangegames.eu

f in t y t u
blueorangegames



Auteur(s)	Vincent Bernet
Illustrateur(s)	Alain Boyer
Éditeur(s)	Funnyfox
Thème(s)	Cour royale
Mécanisme(s)	Bluff, Gestion de main
Âge	10 +
Durée	35 minutes

Nombre de joueurs 3 - 5

Dans **Royal Secrets**, les joueurs incarnent des espions étrangers, cherchant à influencer les décisions du Royaume en faveur de leur pays, et contraints de s'allier... pour mieux se trahir.

Comment jouer ?

Au début d'un tour, on dévoile la première carte Audience associée au Roi et la première associée à la Reine. Le joueur ayant la parole pose son pion auprès du Roi ou de la Reine, puis donne la parole à un autre joueur. Quand tous les joueurs ont choisi avec qui ils sollicitent une audience, ils misent une carte de leur main face visible ou cachée selon le même principe, puis une deuxième. Si la première carte a été posée face visible, la seconde sera face cachée, et inversement. La discussion avec les autres joueurs sera essentielle pour déterminer la valeur des cartes que chacun devra miser afin d'atteindre le total requis par l'audience.

On dévoile alors les cartes face cachée. Si le total est

- égal ou supérieur à l'influence requise, les joueurs gagnent les PV indiqués et les placent dans leur écritoire tridimensionnel. Le joueur ayant misé le plus remporte la faveur de la carte.

• inférieur à l'influence requise, les joueurs participant à l'audience perdent les PV indiqués. Lors de la septième audience (la dernière de la partie), seul le joueur majoritaire remportera les PV en cas de réussite, mais tous les perdront en cas d'échec.

Si un joueur pose un valet au lieu d'un courtisan ordinaire, il fait perdre des PV aux joueurs de l'autre audience en cas d'audience réussie, mais en perd lui-même en cas d'audience manquée. L'excuse permet de se retirer d'une audience, et donc de mettre les autres joueurs dans l'embarras. Si l'on réalise seul une audience, on est accompagné par deux cartes de la pioche Cardinal, avec la contrainte de faire mieux que le cardinal pour la faveur. Ces faveurs sont des capacités à usage unique, permettant de répartir les joueurs sur les audiences, de participer aux deux, de défausser une carte face cachée, de doubler la valeur d'une carte, de transformer les pertes de PV en gains...

On prépare enfin les audiences suivantes en défaussant les cartes jouées, à l'exception des courtisans 0.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève après la 7ème audience. Le joueur avec le plus de PV remporte la partie.

S.W.





Suspects
OPEN
 3-5
BOUTIQUE
 Prochainement

Auteur(s)	Guillaume Montage
Illustrateur(s)	Émile Denis
Éditeur(s)	Studio H
Thème(s)	Enquête, Années 30
Mécanisme(s)	Enquête, Associations de cartes
Âge	10 +
Durée	90 minutes

Nombre de joueurs 1 - 6

Suspects est un jeu scénarisé où les joueurs incarnent l'enquêtrice Claire Harper dans les années 30, pour une ambiance british proche des histoires d'Agatha Christie. Cette première boîte comporte trois scénarios à jouer dans l'ordre, Meurtre au Manoir Allister, La Dernière Tirade et Les Ailes de la Vengeance, soit le meurtre d'un aristocrate, d'un comédien et d'un Égyptologue.

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par lire l'introduction du scénario, qui dévoile les circonstances d'une affaire criminelle et s'achève sur une série de questions, accompagné du nombre de points de victoire que l'on pourra gagner en y répondant, selon le nombre de cartes Piste piochées.

Les cartes correspondent à des personnes interrogées, des lieux fouillés ou des éléments analysés. La plupart proposent plusieurs choix, par exemple dévoiler la carte X pour interroger une personne ou la carte Y pour observer un document. Les cartes ne sont pas replacées dans la pioche, et l'on pourra toujours revenir sur une piste précédemment explorée pour en suivre une option qui n'avait pas été initialement choisie.

Des motifs apparaissent parfois partiellement sur une carte : s'ils sont complétés en y accolant une autre carte, c'est que les deux éléments sont liés et permettent donc d'en tirer des conclusions. En outre, certaines cartes ne sont accessibles qu'en ayant trouvé d'autres cartes, ce qui incite à revérifier les pistes pour déterminer si certaines pourraient nous rapprocher des éléments nécessaires. Enfin, certaines cartes permettent de consulter les deux éléments mis de côté en début de partie, plans, dépliants et autres documents divers fournissant bien sûr des informations différentes des cartes. Quand les joueurs pensent avoir trouvé une réponse, ils l'inscrivent dans le questionnaire et cochent la case correspondant au nombre de pistes explorées, puis poursuivent l'enquête. S'ils modifient leur réponse, ils adapteront bien sûr la case cochée.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand toutes les cartes Piste ont été dévoilées, de sorte que les joueurs sont certains de ne passer à côté d'aucune information, tout en étant poussés à trouver les solutions le plus vite possible grâce à la connaissance initiale des questions. Ils consultent alors la solution et calculent les points apportés par les réponses exactes.

Pour aller plus loin : Une version de démonstration sera offerte en boutiques courant février.

S.W.





Warp's Edge

OPEN

BOUCLE

Prochainement

Auteur(s)	Scott Almes
Illustrateur(s)	Tyler Johnson
Éditeur(s)	Renegade/Origames
Thème(s)	Invasion spatiale
Mécanisme(s)	Solo, Bag-building
Âge	10 +
Durée	30 - 45 minutes

Nombre de joueurs 1

Warp's Edge est un jeu de bag-building solitaire. Pilote perdu derrière les lignes ennemies, il vous faudra foncer dans la mêlée et tenter d'abattre seul le vaisseau-mère d'une flotte d'invasion extra-terrestre ! Quand vous êtes détruit, un protocole vous permet de réapparaître plus tôt, et donc de retenter l'attaque, mais le nombre de ces warps est limité...

Comment jouer ?

Le joueur choisit d'abord son Chasseur stellaire et le Vaisseau mère qu'il affronte. Un tour est divisé en quatre phases. La ligne d'assaut est d'abord remplie de cartes Ennemi. Puis le joueur utilise les cinq jetons Ressources piochés dans le sac pour accomplir des actions :

- Assigner des jetons Laser aux ennemis pour les neutraliser, ou les détruire et obtenir des récompenses. Un jeton gagné est ajouté au sac.
- Assigner des jetons Manœuvre aux ennemis pour les neutraliser ou les fuir et obtenir des récompenses.

- Réparer son bouclier avec un jeton Énergie.
- Utiliser l'effet d'un jeton POWER.
- Acheter des jetons, placés dans le sac, avec des jetons Énergie.
- Assigner des jetons à une carte Tactique pour l'utiliser n'importe quand au cours du warp.

Les ennemis de la ligne d'assaut non neutralisés attaquent le bouclier, puis l'intégrité du chasseur. En touchant le bouclier, l'attaque retire de la partie des jetons de la défausse. Enfin, le pilote pioche 5 jetons. Un warp s'achève quand le sac de jetons est vide. Les jetons retournent alors dans le sac, tandis que les tactiques et ennemis sont réinitialisés.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève par une victoire quand le Vaisseau mère est détruit, et par une défaite à la fin du dernier warp ou si le chasseur est détruit.

Pour aller plus loin

La boîte comporte un livre d'histoire, où vos choix pourront influencer la mise en place et donc la partie ! Une extension, Invasion Virène, propose de nouveaux vaisseaux mère, chasseurs, ennemis et tactiques.

S.W.

WARP'S EDGE



**POURSUIVEZ
L'AVENTURE**

ZOMBIE TEENZ

ÉVOLUTION

Nouveau jeu,
nouvelles règles

Compatible avec
Zombie Kidz

Plus de *surprises* !



— Je m'approche discrètement de la porte et je colle mon oreille dessus.

— Tu n'entends rien de particulier venant de l'intérieur. Tout semble calme.

— Je regarde en dessous. De la lumière ?

— Tu te mets accroupi et tu jettes un œil sous la porte. Aucun rai de lumière ne filtre. La pièce semble plongée dans l'obscurité.

— Je regarde le système d'ouverture de la porte.

— Comme dans la plupart des hôtels, la porte s'ouvre à l'aide d'une carte magnétique. Que tu n'as évidemment pas.

David se gratte la tête et jette un œil à son compagnon de l'autre côté de la table. Ce dernier se contente de hausser les épaules avec un regard perplexe.



— Évidemment, je n'ai rien sur moi qui puisse me permettre de l'ouvrir, je suppose, reprend David ?

— Non. N'oublie pas que tu t'es glissé dans l'hôtel en essayant de ne pas te faire repérer. Et pense aux hommes de main qui sont à tes trousses. Si tu as bien compté, tu n'as que quelques minutes d'avance sur eux.

David fait un signe de tête. « Ouais, j'sais bien ! Ya urgence de ce que j'ai compris. Je sors mon portable et j'appelle le numéro de mon contact. »

— Comme tout à l'heure, ça sonne dans le vide.

Alex relève la tête en direction du joueur. « Tu as combien en Perception ? »



David consulte sa feuille de personnage.

« J'ai 48 % ».

— OK, reprend Alex. Il lance des dés derrière son paravent, puis s'adresse à David : « Tu entends distinctement la sonnerie, même si elle est étouffée, quelque part derrière la porte. »

David s'agite sur sa chaise, nerveux.

— Bordel, il est là !

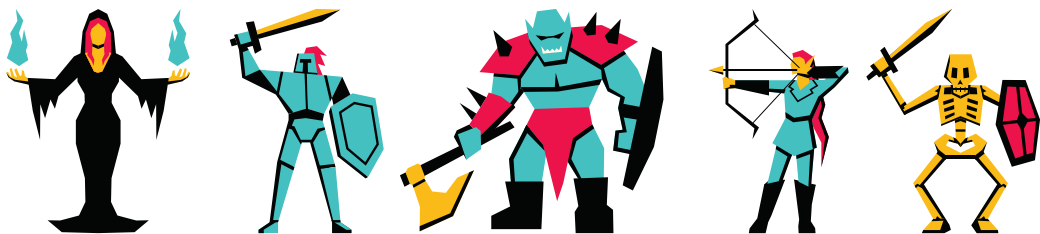
— La lumière du couloir s'éteint d'un coup, poursuit Alex. Et tu entends le « ding » caractéristique des portes d'un ascenseur quand elles vont s'ouvrir.

— P****, si c'est les autres mecs, là, je suis dans la mouise. OK, je sors mon arme, prends un peu de recul et je tente d'enfoncer la porte d'un coup !

Alex lance un regard malicieux à son ami depuis l'autre côté.

— OK, ça va devenir intéressant, maintenant...





Voilà le genre d'échange typique qui se produit à une table de Jeu de rôle. Mais qu'est-ce donc que le Jeu de rôle (abrégé JdR le plus souvent) ? C'est une expérience unique et irremplaçable, qui consiste à vivre une histoire par l'intermédiaire de dialogues entre les joueurs (qui vont chacun incarner un personnage), et le maître de jeu, qui est celui qui a préparé l'histoire à faire vivre à ses joueurs. C'est du théâtre improvisé – dans le sens où les joueurs vont devoir réagir sur le moment aux situations auxquelles ils seront confrontés, et où chacun va pouvoir réellement « interpréter » son personnage tel qu'il l'aura défini auparavant. Dans la théorie, il y a besoin de pas grand-chose pour une partie de JdR : une table, des chaises, des feuilles et quelques crayons. Mais dans la pratique, il existe des règles, spécifiques à chaque JdR, qui vont servir à la création des personnages et permettre de répondre de façon la plus logique qui soit aux situations qui vont se présenter durant la partie (comme savoir si, dans l'exemple du début, le personnage va entendre la sonnerie du téléphone

ou non). À ces règles, s'ajoutent bien souvent des univers, des aventures et des cadres de campagne « officiels » qui vont permettre de se plonger immédiatement dans une/des partie(s). Ces univers sont très nombreux, vont piocher dans tous les domaines de l'imaginaire (ou sont quelquefois plus ancrés dans le réel), et vont de la préhistoire en passant par le médiéval (plus ou moins fantastique), l'historique, le contemporain, la SF, etc. La seule limite du JdR, c'est l'imagination. Les jeux de rôle (dont la création remonte aux '70) ont connu un long passage à vide avant de renaître et d'exploser depuis quelques années. De loisir confidentiel perçu comme « un peu bizarre », c'est devenu, au même titre que les jeux de plateau, jeux de cartes, de société, etc., un loisir de plus en plus pratiqué, en France et ailleurs. S'y retrouver, pour celui qui souhaite se lancer dans la grande aventure, n'est pas aussi simple que cela, tant le choix est pléthorique. Par où commencer, donc ? J'y reviendrai, j'espère, plus tard.

Philippe Pinon





Vikings Saga
OPEN
BOUCLIER
 Déjà Disponible

Auteur(s)	Knut Happel, Christian Fiore
Illustrateur(s)	Michael Menzel
Éditeur(s)	Schmidt Spiele GmbH
Thème(s)	Viking
Mécanisme(s)	Déplacement, Deckbuilding
Age	12 +
Durée	60 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Vikings Saga est un jeu de deckbuilding. Neuf mondes, une destination. Poussés par l'appel des dieux nordiques, 2 à 4 jarls, chefs de villages vikings, embarquent pour un voyage aventureux à travers les neuf mondes d'Yggdrasil jusqu'à Asgard. Les joueurs se mettent en route avec une poignée de villageois, pour la plupart inexpérimentés, afin de vivre des aventures sur terre et en mer.

Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs posent à côté du plateau les cartes Aventure qui seront jouées pendant la partie. Chaque joueur récupère un pion Viking, des cartes Vikings constituées en paquet et un jeton Bouclier. Les joueurs prennent ensuite connaissance de la première carte Aventure en lisant le texte d'ambiance au verso. Avant le début de chaque aventure, les joueurs ont la possibilité de récupérer une ou plusieurs cartes Viking en payant un coût en pièces d'or afin d'améliorer leur paquet de cartes Vikings. Les préparatifs sont terminés, les Vikings sont prêts pour partir à l'aventure ! Une carte de déplacement est tirée, et le pion Viking de chaque joueur avance sur le sentier ou le Drakkar du nombre de cases indiquées. Il s'agit d'un déplacement commun à tous les joueurs. Puis, secrètement,

chaque joueur choisit une carte Viking de sa main, la révèle simultanément et déplace son pion Viking du nombre de cases indiqué sur la carte. Suite aux déplacements des pions Viking, des primes et pénalités peuvent être octroyées en fonction de la case sur laquelle les pions se sont arrêtés : pièces d'or, points de victoire en plus ou en moins... À cette étape, les joueurs peuvent choisir de quitter ou de poursuivre l'aventure au risque de s'aventurer trop loin sur le sentier et de perdre des points de victoire. Mais le risque peut être payant ! Les tours se succèdent jusqu'à ce que tous les joueurs aient décidé de quitter l'aventure. Alors, chacun choisit une de ses cartes Viking jouées durant cette Aventure et la place sous son bouclier. Ce Viking rejoint le Valhalla et ne pourra plus être joué lors des prochaines aventures, mais permettra de gagner des points de victoire à la fin de la partie. Les joueurs débutent ensuite une nouvelle aventure.

Comment finit la partie ?

La partie se termine à la fin de la dernière aventure. Le joueur ayant le plus de points de victoire (bonus d'Aventure, valeurs des Vikings au Valhalla et pièces d'or restantes) est déclaré vainqueur.



La vie, c'est beau comme
AÏE ! AÏE ! Burrito !



AÏE AÏE
BURRITO™



Ike No Koi
OPEN
BOUQUATE
 En précommande

Auteur(s)	Jérémie Caplanne
Illustrateur(s)	Ann&Seb
Éditeur(s)	Multivers
Thème(s)	Japon
Mécanisme(s)	Stop ou encore, Majorité
Âge	8 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Ike No Koi**, des collectionneurs de carpes koï rivalisent pour placer les plus belles et les plus variées dans leur jardin. Pour cela, il leur faudra compter sur la chance, mais aussi et surtout sur l'observation.

Comment jouer ?

Chaque joueur reçoit un défi personnel, qu'il conserve secrètement, tandis que l'on dévoile un défi commun. À son tour, un joueur dévoile 2 cartes

Étang. Il peut ensuite en dévoiler une troisième, puis une quatrième.

Si les deux premières cartes dévoilées sont identiques, son tour s'achève immédiatement et il les ajoute à son ponton.

Si deux de ces cartes sont identiques (mais pas les deux premières), son tour se termine et on procède à un partage : en commençant par le joueur suivant dans le sens horaire, chacun choisit l'une des cartes Étang révélées.

Si toutes les cartes sont différentes et qu'il s'arrête à la deuxième ou à la troisième, il les ajoute à son ponton.

Si les quatre cartes sont différentes, il les ajoute à son ponton et peut échanger deux de ses carpes koï contre une carpe koï d'un adversaire, qui ne peut pas refuser.

Outre les carpes koï, de valeur 1 à 11 et présentes en autant d'exemplaires que leur valeur, on peut piocher des cartes Jardin qui octroient différents effets : protection contre les échanges, consultation des cartes retirées du jeu en début de partie, voire récupération de ces cartes en fin de partie, remplacement d'une carpe koï au choix, consultation et réorganisation des deux prochaines cartes de la pioche.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand la pile de cartes Étang est vide. Chaque joueur gagne des lotus s'il a la majorité de carpes koï d'une valeur, s'il remplit les conditions de son défi personnel et du défi commun, et s'il a conservé des cartes Jardin Fleur de lotus. Celui qui en possède le plus remporte la partie.

S.W.



LE JEU DE CARPES À COLLECTIONNER



2-5 JOUEURS
DURÉE 20 MIN.
8 ANS ET +

L'ETANG AUX CARPES

1 Révélez

jusqu'à 4 cartes sur un principe de Stop ou Encore. 2 cartes identiques et votre tour est fini !

2 Ajoutez

à votre collection les cartes récupérées. Bénéficiez des effets des cartes spéciales, imposez des échanges.

3 Scorez

vos kois majoritaires et les bonus des défis validés.



Avant le début de la crise sanitaire liée au Covid, quel est le dernier jeu auquel vous avez joué en festival ?

Juste avant le confinement, j'ai eu la chance de me rendre dans ce magnifique probable cluster qu'était le FIJ... mais n'ai réalisé qu'une partie pendant tout le festival, d'ailleurs vraiment drôle, un **Crazy Tower** proposé par José d'Asmodee, qui avait sans doute senti mon dépit de ne toucher à aucun jeu en trois jours, ou pressenti qu'on ne jouerait bientôt plus dans les mêmes conditions... Merci à lui, et à Synapses Games du coup !

Siegfried Würtz



Avant cette crise, notre dernier festival fut le FLIP de Parthenay en juillet 2019... Venus de Martinique, nous ne pouvions pas rater ce pari lancé par notre ami Luc Rémond : faire un détour sur notre route pour la soirée pour jouer avec lui et rencontrer enfin en vrai plein d'amis joueurs ! Après le test de quelques prototypes, nous avons fini la soirée en jouant à **Compagnons**, joli jeu de cartes très intéressant et bien dans le thème de ce détour !

Stephane Gandar

Avant la crise mon dernier festival fut PeL et le dernier jeu auquel j'ai joué fut **Super Fantasy Brawl** qui était alors en cours sur ks. J'ai partagé cette partie avec Marc Lagroy où il a gagné rapidement. Mais cette partie fut le prétexte de se rencontrer vu qu'à l'époque nous étions tous les deux rédacteurs pour Jeudéclic.

La Parole Ludique



Lors d'un petit festival dont c'était la 1ère édition, tout à côté de chez nous, mon mari et moi avons découvert **The Island**. Habités aux jeux coopératifs plus tranquilles ou qui ont moins d'interaction entre les joueurs, cette découverte fut une révélation pour mon mari Laurent qui s'est découvert une petite « passion » pour les jeux fourbes. Depuis, nous avons acheté bon nombre de jeux à rôles cachés (Love Letter, Oriflamme...) et d'autres où les coups bas sont à la base de toute victoire (Cerbère, Galèrapagos...)

Alexandra Cresteny Beninca

C'était en février, à Cannes, après 9h de trajets en 406, nous avons découvert **Mysterium Park**, et c'était un réel coup de cœur ! L'univers, le matériel, nous ont conquis, résultat, à peine annoncé, nous avons réservé des exemplaires dans nos boutiques ludiques préférées !

Xavier Calmes



Dernier festival pour moi, festival d'Épinal en mars 2020 (15 jours même pas avant le confinement). Rdv annuel avec les copains, on loue un gros gîte à 3 ou 4 familles. Chouette découverte : **Fiesta de los Muertos**. Première partie compliquée à 8 mais nous avons bien ri à la 2ème que nous avons enchaînée.

Mar Ine



Mon dernier festival était le FIJ, Cannes au soleil. J'y ai plus fait jouer qu'autre chose, entre Dreamscape expliqué en mi-français mi-anglais à une table d'Italiens, et autres Mystic Vale, Punto ou Catalyst. Je me souviens en particulier d'un creux de fréquentation qui nous a permis de revisiter **Nom d'un renard** en mode compétitif, une bonne tranche de rigolade (si-si, j'vous jure) !

Jo Barjo

Le dernier jeu que j'ai pu jouer avant le début de la crise du Covid au Festival de Cannes est **La Marche du crabe** ! Un très bon moment avec Valérie Tartenpionne et des explications de Julien Prothière ! Toujours un magnifique moment que de se faire expliquer le jeu par son auteur !

Max Riock



Je me souviens de cette découverte de **Nidavellir** au FIJ en février 2020, cette attente pour jouer et ensuite ce gros coup de cœur !! Une nouvelle mécanique de coin building que nous avons pu tester à 5, pour laquelle nous avons craqué dès la sortie du festival.

Gwendoline Rotrou

AireCon, Harrogate, UK, le 23 mars, gros week end de jeu conclu avec **On Mars** assez épique entre joueurs expérimentés (on en avait tous joué une dizaine avant) et une victoire dans un mouchoir de poche. J'adore les conventions pour pouvoir rencontrer d'autres joueurs qui aiment approfondir les jeux.

Flavien Loisier



C'était un **Dragon Arena** au FIJ de Cannes où nos enfants (une fille de 13 ans et un fils de 10 ans) se sont combattus. La victoire de ma fille a été telle (et son chambrage un peu trop fort) que ça s'est fini en engueulade entre nos enfants ! Mon fils ayant un peu trop l'habitude de gagner sur ces jeux d'affrontement a été touché dans sa fierté ! On en sourit encore ! Qu'est-ce que ça nous manque les festivals...

Akoa Tujou

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



Réponse de l'Énigme démo numéro 1

Défense → Morse → Code → Route → Voie → Montrer
Pluie → Tombe → Trou → Nez → Trompette → Jouer

Il reste «Dé - Genou - Sonder - Voilé» = Des jeux nous sont dévoilés !

Retrouvez une nouvelle énigme démo dans le prochain Philimag !
Et dans la boîte de jeu : une aventure de 30 énigmes de 25 mots à la difficulté croissante !



DECKBUILDING - CONQUÊTE - PIRATES DE L'ESPACE



70mn



2-4



14+



1

CONSTRUISEZ UN DECK UNIQUE EN ACHETANT DE NOUVELLES CARTES DANS LES DIFFÉRENTS SECTEURS



2

AFFRONTÉZ DES CRÉATURES LÉGENDAIRES ET COLONISEZ LES SECTEURS DE LA PLANÈTE TORTUGA

LE DECKBUILDING DU FUTUR



3

COMBATTEZ SANS PITIÉ VOS ADVERSAIRES ET IMPOSEZ-VOUS COMME LE CAPITAINE DES PIRATES DE L'ESPACE

Jet Games studio



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES

DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.origames.fr - www.facebook.com/PlayOrigames

ORIGAMES

WWW.ORIGAMES.FR

CHRONICLES
OF
CRIME
LA SÉRIE MILLÉNAIRE

1400

CALICO™



**KINGDOM
RUSH**
PAILLE
TEMPORELLE

ecos
CONTINENT ORIGINAL™

DERNIÈRES SORTIES **LUCKY DUCK GAMES**,
NE LES RATEZ PAS !