

# PhiliMag

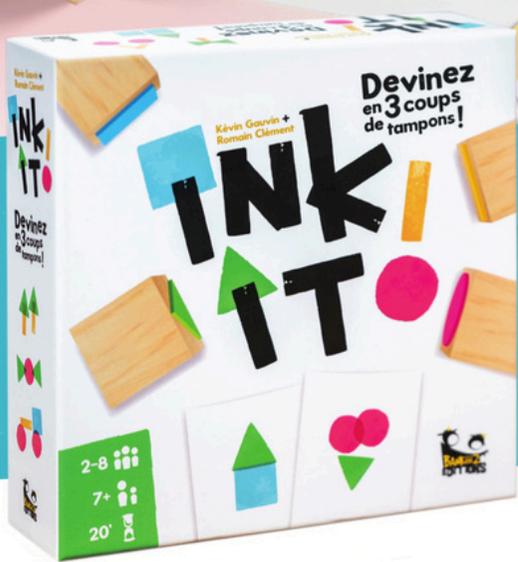
LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

HORS-SÉRIE N° 4

## TEMPLE CODE



17 JEUX DE DÉMO INCLUS



▶ ASSOCIEZ  
les mots aux dessins !

Un jeu de Romain Clément & Kevin Gauvin  
Mis en image par Jérôme Soleil



# Sommaire du

**PhiliMag**  
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

# HS n°4

- 4 Axo**
- 6 Team Story**  
Jeu des 7 différences
- 8 Pop Com**
- 10 Crôa**
- 12 Perfect Words**
- 14 1,2,3 Faufile-Toi**  
à colorier
- 16 Faux-Culte**
- 17 Bluffer**
- 19 AcryLogic**
- 22 Temple Code**
- 26 Turbo Kidz**
- 28 Phantom Ink**
- 30 Paper App Dungeon**
- 32 La Fabrique à Rêves**
- 34 Fish & Cheat**
- 35 Mario Coin Collector**
- 36 Cache-Cache Loustic**
- 38 Solutions**



## Publication / Régie pub

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

## Directrice de publication

Adeline Deslais  
**Rédacteur en chef**  
Léandre Proust  
**Rédacteur**  
Siegfried Würtz

## Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg  
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35  
Tirage à 30 000 exemplaires  
Imprimé par Imprimerie Rochelaise

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous aucune forme et par aucun moyen sans autorisation préalable de Grammes Édition. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.

# AXO

**Dans Axo, jouez vos cartes astucieusement pour compléter vos grilles sans que vos adversaires en tirent profit. Et activez vos effets spéciaux au bon moment ! La personne qui complète 8 grilles en premier remporte la partie !**

## COMMENT JOUER

À mon tour de jeu, je joue une carte Forme de ma main. J'annonce ensuite une couleur à haute voix parmi le rouge, le jaune ou le bleu. Puis, durant la phase de remplissage, je remplis des cases de la couleur en question en suivant la forme choisie, sur les grilles de mes 3 cartes. Attention, la forme doit pouvoir tenir entièrement à l'intérieur de la grille pour être validée ! Les autres joueurs quant à eux ne peuvent remplir que l'une de leurs 3 grilles.

### Les effets spéciaux des cartes

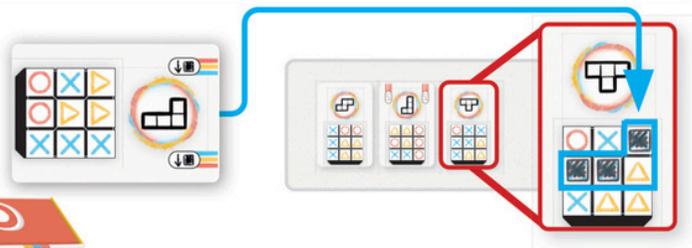


Après avoir complété entièrement cette grille, remplissez 1 case vide de votre choix dans votre Zone de jeu.



Après avoir rempli entièrement cette grille, remplissez 1 case vide de la couleur rouge sur la carte Forme juste à droite de celle où figure l'effet.

### Exemple d'un remplissage où le bleu a été annoncé

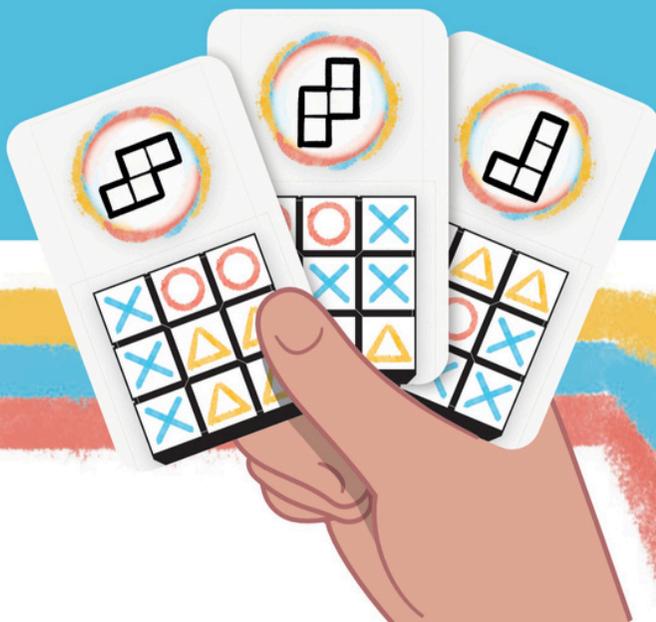
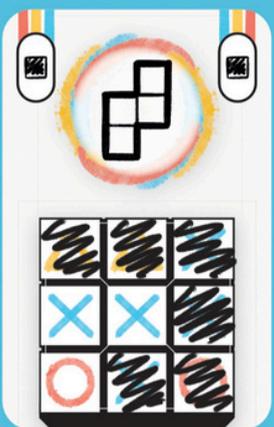
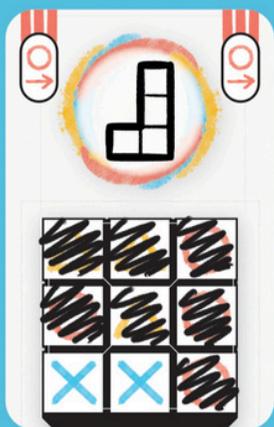
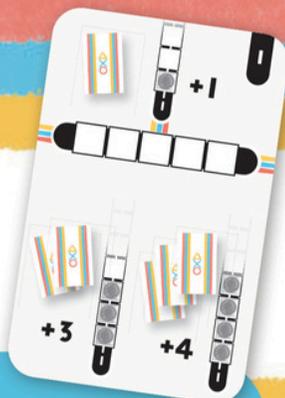


Découvrez Axo, le nouveau jeu de l'été qui débarque dans la gamme boîtes biseau de Gigamic ! Faites preuve de rapidité et de vision dans l'espace pour remplir vos grilles avant vos adversaires !



## À VOUS DE JOUER !

Tentez de compléter vos 3 grilles en jouant une seule de vos cartes en main. N'oubliez pas les effets spéciaux sur vos cartes... Ainsi vous marquez les 4 points qu'il vous manque pour remporter la partie !



# TEAM<sup>TM</sup> STORY

Sauras-tu trouver  
les 7 erreurs  
entre ces  
2 chevaliers ?



Le jeu idéal  
pour se raconter  
des histoires  
palpitantes !



Après 10 ans de prestige,  
Splendor arrive dans un nouvel écrin !



10+ 30' 2-4

Un jeu de Marc ANDRÉ  
Illustré par Paul VÉRITÉ





Grâce à vos compétences créatives, réelles ou simulées, tentez de maintenir votre place au sein de l'agence Pop Com.

Soyez le ou la moins mauvaise, marquez le maximum de points qui représentent autant de campagnes, marchés ou autres projets que vous aurez remportés !

4-14  
13+  
20'

Prenez un  
stylo,  
un papier et  
jouez\* !



**C'est quoi ce truc ?**  
On a perdu le brief du client.

Il ne nous reste que le nom du produit. Qui peut me dire ce qu'est **UNE TURLUTINE SCABREUSE** et à quoi ça sert précisément ?



La télé a besoin de nous pour le **titre de cette nouvelle émission.**

People Chanel lance un nouveau concept. Le principe : **des femmes vont vivre la vie de leur mec durant 6 mois et inversement.**



On fait appel à nous pour trouver le **titre de ce livre.**

**Annabella Spaguettoni** vient d'écrire un livre sur sa **collection de pâtes alimentaires.**

\*Pour chaque projet ci-dessus ou ci-contre, griffonnez vos idées et proposez-les aux autres. Que la meilleure proposition gagne !



Il me faut un **argument choc** pour cette publicité !

À vous de le trouver :  
**ROBOT CHOC** est une nouvelle enseigne de robots multifonctions, **et surtout...**



Brief de ouf ! Il faut vite trouver un nom pour ce produit.

Un laboratoire pharmaceutique vient de sortir un super **médicament qui soigne la connerie !**



À vous d'improviser un **discours** en plaçant les mots imposés.

La célèbre "Tante Germaine" vient de nous quitter. Pas évident de faire son éloge funèbre avec ces mots qui lui étaient si chers :  
**SOURIRE, PIZZAIOLO, MANGE-MERDE, BANANE.**



Chaque créa **griffonne** un truc vite fait !

La société de nettoyage **TROPASSAL** veut qu'on lui refasse son **logo** ! Bonne chance mes p'tits crados ! Dans une minute chacun explique sa grande idée !



Rédigez votre pancarte et **scandez-la** !

Pour la manif de jeudi, le **GPF, Groupe de Procrastination Français**, nous demande de trouver un slogan idéal **pour réclamer six mois de vacances dans l'année.**

364 challenges hilarants pour devenir les AS de la Pub !



**Les règles**

Alexandre Droit

L'auteur

Yves Mirschfeld

L'autre auteur

Simon Caruso

Le graphiste stagiaire





# TEMPÊTE SUR LA MARE !



*Ce grand classique se refait une beauté pour son 25<sup>e</sup> anniversaire ! Explorez la mare, faites grandir votre colonie de grenouilles, évitez les dangers et tentez de chasser les reines adverses pour régner sur la mare...*

## MINI JEU

Chassez la reine rose en déplaçant une de vos **GRENOUILLES VERTES** dessus !



Une grenouille peut se déplacer d'une case à la fois, dans toutes les directions.

Quand une grenouille se déplace sur :

- **UN NÉNUPHAR** : elle saute immédiatement sur une case adjacente.
- **UN ROSEAU** : il ne se passe rien.
- **UN BROCHET** : elle se fait manger !
- **UN MOUSTIQUE** : déplacez immédiatement une autre grenouille de votre couleur.
- **UNE VASE** : elle s'arrête, elle est enlisée.

**Solution** : La Reine verte se déplace sur le nénuphar à droite. Elle doit immédiatement se déplacer en dessous. Ce qui permet à la grenouille verte de se déplacer sur le moustique en dessous. Ce qui permet à la Reine de se déplacer une nouvelle fois. Elle saute sur le nénuphar sous elle et termine son déplacement en chassant la reine rose à sa droite.



[WWW.ORIGAMES.FR](http://WWW.ORIGAMES.FR)





# DÉKAL



⚙️ Claude Clément / Joey



**CET ÉTÉ,  
NE LOUPEZ PAS  
L'OFFRE VACANCES  
DE GIGAMIC !**

Une boîte éligible  
achetée :

**la 2<sup>ème</sup> à -25%  
la 3<sup>ème</sup> à -50%\***



**Disponible  
le 7 juin !**

**7+** **2-6** **15 min**

\*Offre valable du **15 juin au 31 juillet** sur toutes les gammes boîtes biseau et métal de Gigamic. Voir conditions sur [www.gigamic-ope.com](http://www.gigamic-ope.com)



# PERFECT WORDS

**Perfect Words** est un jeu coopératif et accessible à tous, dans lequel vous créez ensemble une grille de mots fléchés, puis essayez de décoder chacune des dix associations formées.

Oscar

Gangster



Ski

Plateforme

Mangas

Voici une grille de **Perfect Words**, que vous auriez pu créer lors d'une partie.

Pour chaque numéro de flèche, notez sur une feuille, l'association qui résume le mieux l'alignement de mots correspondant.

**Vous jouez en solo ?** Rendez-vous à la page 38, pour comparer vos réponses à celles de notre communauté sur les réseaux sociaux !

**Vous jouez à plusieurs ?** Notez vos réponses individuellement, puis comparez et commentez vos résultats !

*A vous de jouer !*

Tigre

**PERFECT WORDS** est un jeu de Paul-Henri Argiot, illustré par Christine Alcouffe, édité par Tiki Éditions.

Golf



Clavier

Main



Football



Événement

Brésil



Suisse

Circuit

Jeu de société



Natation

En septembre, découvrez  
**Divertissement**  
et **Tour du monde**,  
deux mini-extensions  
qui viendront enrichir  
vos parties de

**PERFECT WORDS**





**Prends tes crayons et colorie ce petit raton-laveur !**



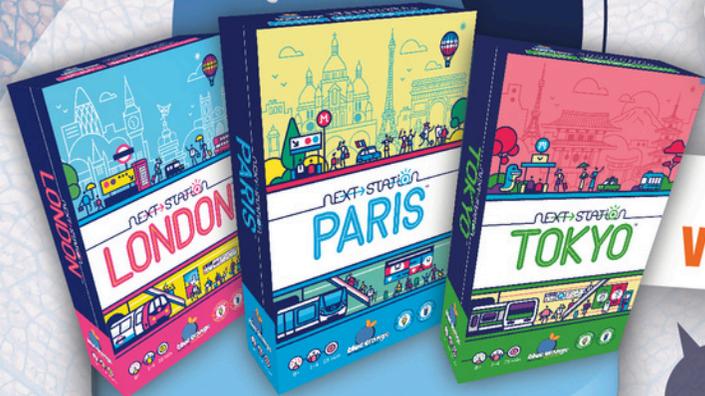
**Ravensburger**

# sélection Vacances

Pour  
rigoler!



Pour (se)  
connecter!



Pour  
voyager!

# TROUVE LE FILM AVEC FAUX-CULTE!

## COMMENT JOUER ?

- ★ Faux-Culte c'est un jeu pour se marrer qui contient des critiques spectateurs 1 étoile totalement décapantes.
- ★ Le but du jeu ? Trouver de quel film culte il s'agit !

★ ★ ★ ★ ★

« Tout compte fait, Léonardo n'a sauvé ni le bateau ni le film du naufrage. »

★ ★ ★ ★ ★

« Il y a fort à parier que les premiers hommes des cavernes avaient plus d'humour que ces pseudos acteurs. »

★ ★ ★ ★ ★

« Spielberg a du sang de requin sur les mains. »

★ ★ ★ ★ ★

« Tous ces nabots rivalisent de cabotinerie dans cette interminable Star Academy des sorciers. »

★ ★ ★ ★ ★

« Quand Pixar s'effondre, en revisitant les 4 Fantastiques à la sauce American Dad... »

Faux-Culte c'est 2 boîtes de jeu indépendantes, contenant chacune plus de 220 critiques spectateurs. Et on ne t'a pas spoilé car celles présentes sur cette page ne sont dans aucune boîte ! Alors, prêt à mettre au défi tes amis ?



# Bluffer®

Inventez une fausse réponse...  
plus vraie que la vraie !

## JEU DE DEMO

DECOUPEZ ET FORMEZ DEUX EQUIPES

*Jeu au dos*



### ÉQUIPE BLEUE

Question 1 : un cochon / Question 2 : A boire !  
Question 3 : un ouvre-bouteille

RÉPONSES



### ÉQUIPE ROUGE

Question 1 : des poignards / Question 2 : son pot de  
chambre / Question 3 : une catapulte

RÉPONSES



## ÉQUIPE ROUGE

Quelle collection originale fait Angelina Jolie ?

①  
②  
③  
④

Quel objet ayant appartenu à Napoléon a été adjugé pour 90 000 € à Drouot ?

①  
②  
③  
④

Au Moyen Âge, que désignait-on par un couillard ?

①  
②  
③  
④

## ÉQUIPE BLEUE

À Hollywood, quel animal a partagé la vie de Georges Clooney pendant 18 ans ?

①  
②  
③  
④

Quels furent les derniers mots de l'amiral Nelson avant de mourir à Trafalgar ?

①  
②  
③  
④

En Afrique, que désigne un « ziboulateur » ?

①  
②  
③  
④

## Testez le jeu Bluffer ! 3 questions par équipe pour piéger l'adversaire

Une équipe bleue, une équipe rouge.

Découpez selon les pointillés et donnez à chaque équipe ses trois questions.



1. Chaque équipe lit une question et invente en secret 2 ou 3 réponses fausses. Écrivez-les dans les cases vierges.

2. Au dos, en bas de page, regardez la bonne réponse et ajoutez-la parmi les réponses fausses.



3. Quand les deux équipes sont prêtes, chacune lit sa question et les réponses proposées. L'adversaire choisit une réponse puis une 2e, etc... tant qu'il ne trouve pas la réponse exacte.

**Score :** Chaque mauvaise réponse de l'adversaire vous donne un point.

Score final après les trois questions.

Plus vos réponses seront originales, plus vous piégeriez vos adversaires.

# ACRYL LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR  
EDITION

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

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

Disponible  
aussi en  
**JEU VIDÉO**



DISPONIBLE SUR  
**Google Play**

## AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

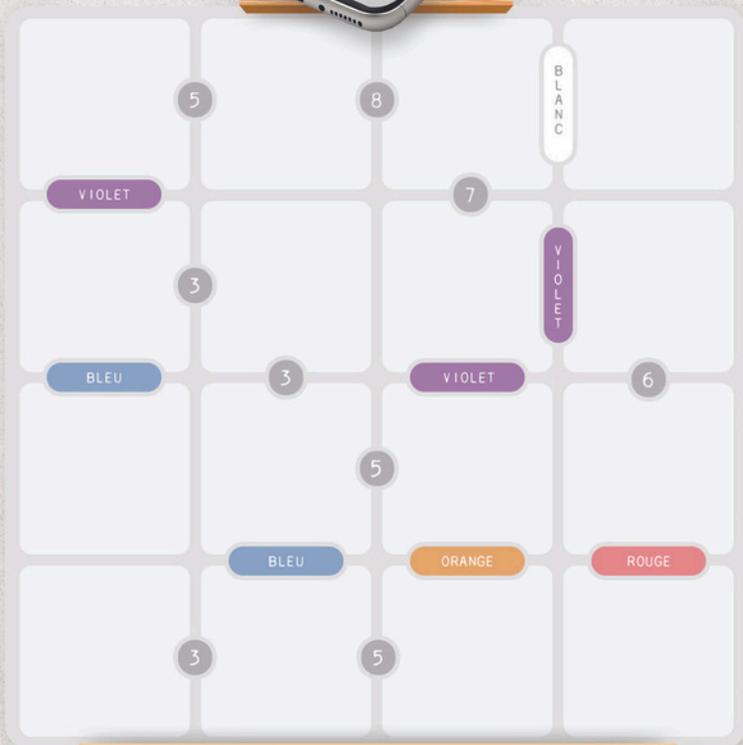
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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

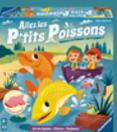


Un jeu créé par Léandre Proust  
Remerciements à Yoann Level - Ressources graphiques : Freepik

# On joue à quoi... cet été ?

Retrouvez les 12 jeux cachés  
à la plage !





**Ravensburger**

# TEMPLE CODE

Dans Temple Code, vous devez retrouver une combinaison de 3 statuettes uniques pour ouvrir une salle au trésor. Mesurez-vous à 7 défis de logique inspiré du jeu !



- Une statuette en commun avec la combinaison, à la bonne position.
- ▼ Une statuette en commun avec la combinaison, mais à une mauvaise position.

Défi 1

			●
			●

Défi 2


Défi 4

			▼
			▼
			▼

Défi 5


Voici les 7 statuettes du jeu et leurs symboles :



Défi 2



Défi 3



Défi 5



Défi 6



## Défi 7



✦ YOANN LEVET  
/ DJIB



Ce système d'indices est la mécanique centrale de Temple Code. Mais l'interaction avec les autres joueurs est également au cœur du jeu : vous récupérez des indices en choisissant une des 2 cartes posées devant un adversaire, tout en lui laissant consulter l'autre !

À tout moment, le premier joueur à trouver 2 combinaisons peut gagner immédiatement la partie, pour des fins de partie à couteaux tirés...



Emportez-le et  
relevez ses défis n'importe où !



# PALM LABORATORY

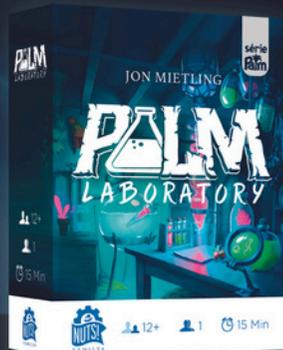


Gérez votre labo depuis votre lit, dans la salle d'attente ou en prenant le train, sans inquiéter les voisins.

Explosions, potions, expérimentations... votre savant-fou intérieur tient le sort de l'humanité dans le creux de sa main !



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



12+

1

15 Min

# Turbo KIDZ

Affrontez-vous dans des courses délirantes... à l'aveugle !  
**À VOS MARQUES. PRÊTS. TRACEZ !**

## RÈGLES SPÉCIALES

### Tuyaux

Dès que le feutre pénètre dans un tuyau, les copilotes doivent communiquer uniquement avec le pouce.



### Tremplins

Quand le tracé du feutre atteint la zone du tremplin (zone jaune), la pilote doit soulever le feutre et le reposer dans une autre zone avec le même motif.



1

Formez 2 équipes de 2 joueurs. Pour chaque équipe, désignez un pilote et un copilote !

2

Chaque pilote se couvre les yeux et doit tracer son parcours le plus vite possible avec l'aide de son copilote qui le guide avec sa voix tout en bougeant son pouce comme un "joystick".  
**Attention aux sorties de route !** Si le tracé dépasse une ligne blanche, recommencez au point de sauvegarde (ligne bleue).



3

L'équipe qui franchit la ligne d'arrivée en premier remporte la course. **3.2.1... GO!**



Matériel requis : 1 feutre

Matériel requis : 1 feutre

ÉQUIPE #02



Un jeu d'Emmanuel Gauvin  
Illustrations par NIKAO et Rémy Tornior

**DÉJÀ DISPONIBLE**

Découvrez  
16 circuits  
complètement  
délirants !

15'  
7+  
2-6



# Phantom Ink

Dans *Phantom Ink*, 2 équipes de Médiums s'affrontent pour découvrir en premier l'Objet Secret que le joueur Esprit tente de leur communiquer. Chaque équipe a un côté du Bloc d'écriture à disposition pour que l'Esprit réponde à ses questions (au choix parmi plusieurs cartes). Mais attention, vous pouvez dire « Silencio » à tout moment pour que l'Esprit stoppe sa réponse en plein milieu, afin que l'équipe adverse n'ait pas trop d'indices. En effet, vos questions restent secrètes mais les réponses sont, quant à elles, visibles de tous !



Jouons ! Vous êtes ici l'équipe Soleil et avez déjà posé ces 3 questions à l'Esprit, tandis que l'équipe adverse, l'équipe Lune, a déjà posé 2 questions (non visibles par vous) et fait une proposition erronée. Quel est le mot mystère ?



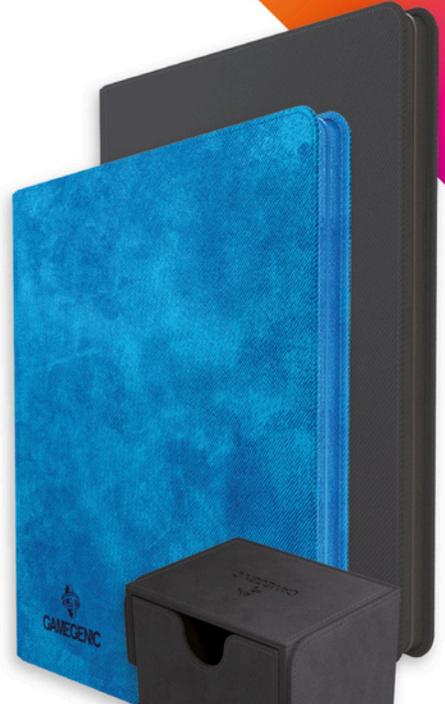
Prenez plaisir à varier les rôles, de Médiums à Esprits, en vous procurant *Phantom Ink* ! Ce jeu d'ambiance et de déduction par équipes se joue de 4 à 8 joueurs.





# GAMEGENIC®

INGENIOUS SUPPLIES



Des deck box aux sleeves en passant  
par les tapis de jeux, votre collection  
n'a jamais été si bien protégée  
qu'avec du **GAMEGENIC®**

**SUIVEZ LE GUIDE !  
VOS JEUX SONT  
PROTÉGÉS PAR  
GAMEGENIC**



## EXPLOREZ VOTRE DONJON !

### Matériel nécessaire :

- 1 crayon
- 1 dé à 6 faces

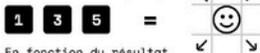


Nommez votre Héros/Héroïne

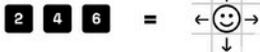
## Règles abrégées

Commencez par repérer ce smiley : ☺  
Il indique la position de départ de votre Héroïne ou Héros.

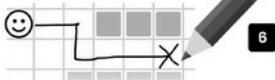
### Lancez le dé à 6 faces (D6)



En fonction du résultat, choisissez une direction.



### Déplacez-vous



Tracez une ligne droite dans la direction choisie et déplacez-vous du nombre **exact** de cases obtenu sur le D6, en ne changeant de trajectoire **que** si vous heurtez un mur.

Si possible, évitez de repasser sur des cases déjà traversées au tour précédent.

## Interagissez

Dans l'ordre où vous les rencontrez, interagissez avec les **Trouvailles** sur votre chemin. Chacune d'elles peut être utilisée une fois (sauf le Téléportail).

**NOTE :** vous ne pouvez pas mourir subitement en explorant un étage, car le calcul des PV ne se fait qu'au moment où vous le quittez.

## Quittez l'étage

Vous pouvez décider de **QUITTER** L'ÉTAGE si vous terminez votre tour sur la sortie ☺ ou sur l'une des cases adjacentes (identifiées par ☹), ou encore si vous traversez seulement la case ☺.

Au moment de sortir, calculez vos PV et vos € restants. Vous commencerez l'étage suivant avec ces nouvelles valeurs. Si vos PV < 1, notez une mort sur la dernière page du carnet puis commencez l'étage suivant avec 10 PV et 0 €.

Vous ne pouvez jamais avoir moins de 0 € et plus de 10 PV (sauf mention contraire au fil de l'aventure).

Si vous entrez dans une Boutique, vous pouvez dépenser vos € pour acheter de l'équipement au coût indiqué.

## Trouvailles

☺ Ajoutez 1 dans la zone « + € » pour chaque pièce que vous croisez en chemin.

🗳 Lancez le D6 pour savoir combien de pièces contient ce trésor et notez cette valeur dans la zone « + € ».

👹 Cet ennemi a une force de 3. Notez cette valeur dans la zone « - PV ».

👹 Lancez le D6 pour connaître la force de cet ennemi et notez cette valeur dans la zone « - PV ».

♥ Vous récupérez 3 PV. Notez cette valeur dans la zone « + PV ».

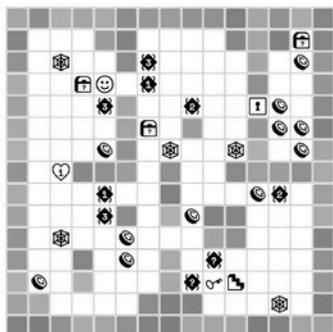
♥ Lancez le D6 pour savoir combien de PV vous récupérez et notez cette valeur dans la zone « + PV ».

🌀 Téléportez-vous sur l'autre icône ☺ et continuez votre déplacement. Cette Trouvaille est la **seule** qui peut être utilisée plusieurs fois.

🎲 Ce piège met un terme à votre déplacement. Lancez le D6 pour savoir combien de pièces vous perdez et notez cette valeur dans la zone « - € ».

🔑 Pour traverser une porte verrouillée, vous devez d'abord avoir ramassé la clef à cet étage.

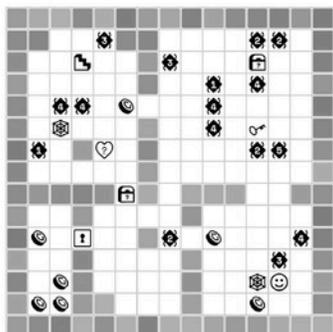
### Étage 1



À l'entrée + - À la sortie

10 PV		/ 10 PV
0 €		€

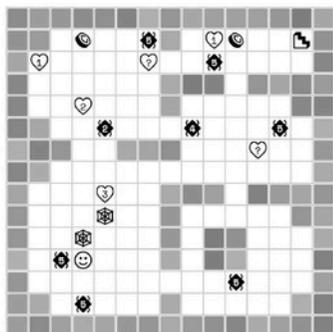
### Étage 2



À l'entrée + - À la sortie

__ PV		/ PV
__ €		€

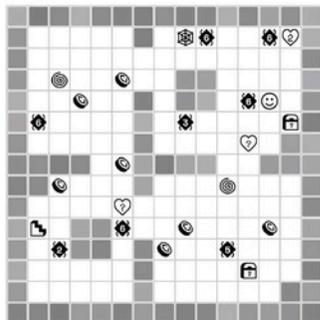
### Étage 3



À l'entrée + - À la sortie

__ PV		/ PV
__ €		€

### Étage 4

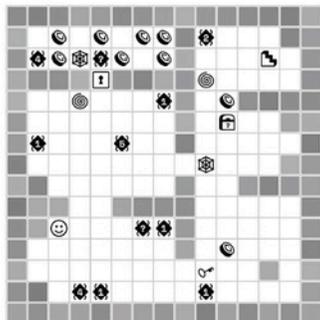


À l'entrée + - À la sortie

\_\_\_ PV            /    PV

\_\_\_ €            \_\_\_ €

### Étage 5



À l'entrée + - À la sortie

\_\_\_ PV            /    PV

\_\_\_ €            \_\_\_ €

### Boutique

Arrachez cette page (ou pliez un coin) pour retrouver facilement vos équipements à usage unique.

**Passe-muraille**  Utilisé  
19 € Traversez un mur (usage unique).

**Crésus**  
29 € Au prochain étage, doublez les pièces et les trésors gagnés.

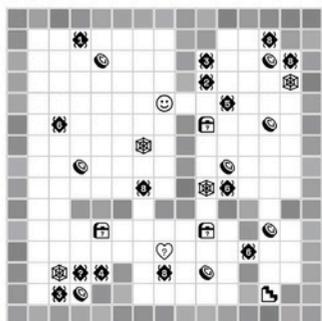
**Téléparchemin**  Utilisé  
13 € Téléportez-vous sur n'importe quelle case à cet étage (usage unique).

À l'entrée + - À la sortie

\_\_\_ PV            /    PV

\_\_\_ €            \_\_\_ €

### Étage 6

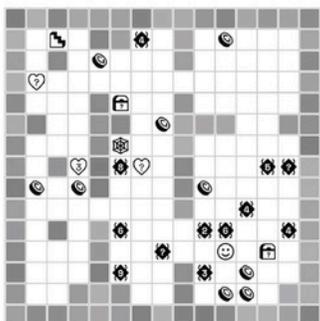


À l'entrée + - À la sortie

\_\_\_ PV            /    PV

\_\_\_ €            \_\_\_ €

### Étage 7

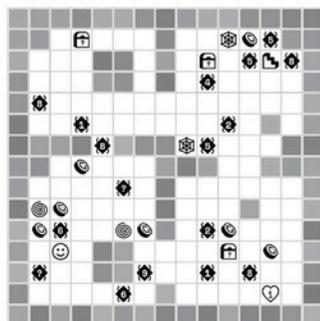


À l'entrée + - À la sortie

\_\_\_ PV            /    PV

\_\_\_ €            \_\_\_ €

### Étage 8

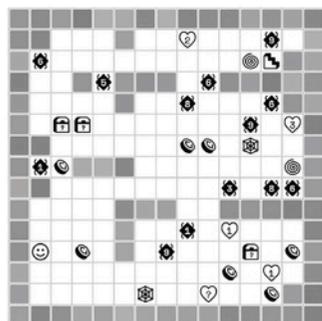


À l'entrée + - À la sortie

\_\_\_ PV            /    PV

\_\_\_ €            \_\_\_ €

### Étage 9



À l'entrée + - À la sortie

\_\_\_ PV            /    PV

\_\_\_ €            \_\_\_ €

### Boutique

Arrachez cette page (ou pliez un coin) pour retrouver facilement vos équipements à usage unique.

**Crésus**  
26 € Au prochain étage, doublez les pièces et les trésors gagnés.

**Repas**    
13 € Récupérez 6 PV.

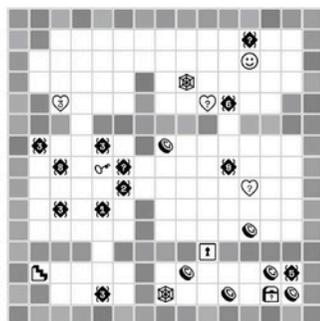
**Festin**    
17 € Récupérez 9 PV.

À l'entrée + - À la sortie

\_\_\_ PV            /    PV

\_\_\_ €            \_\_\_ €

### Étage 10



À l'entrée + - À la sortie

\_\_\_ PV            /    PV

\_\_\_ €            \_\_\_ €



# LA FABRIQUE À RÊVES



Vous venez d'être embauchés à la Fabrique à rêves, l'endroit où, chaque nuit, des millions de rêves sont créés pour faire vivre aux rêveurs du monde entier des aventures extraordinaires.



## Nuit des lieux

Cette nuit, faites-les voyager dans des lieux familiers ou saugrenus : à la plage, au pied des pyramides d'Égypte ou tout simplement à l'épicerie ?

## Votre mission ce soir :

**deviner les 5 mots correspondants aux 5 fioles sur le thème de la « Nuit des Lieux »**



sable  
sable



valise  
valise



ange  
ange



tente  
tente



maison  
maison

soleil  
soleil

wagon  
wagon

ciel  
ciel

vacances  
vacances

miroir  
miroir

vague  
vague

air  
air

rasoir  
rasoir

Écrivez vos réponses ici !



**La Fabrique à rêves est un jeu d'association d'idées coopératif de Antonin Boccara et Romaric Galonnier illustré par Maud Chalmel.**

**Les joueurs doivent créer, tous ensemble, les prochains rêves en respectant les consignes données par le Grand Marchand de sable !**



Solution:  
Fiole 1 - Plage, Fiole 2 - Train,  
Fiole 3 - Paradis, Fiole 4 - Camping,  
Fiole 5 - Salle de Bain

# Du fun à emmener partout, même en vacances !



/SchmidtSpieleFrance



# FISH & CHEAT

À chaque manche de *Fish & Cheat*, une question sur un fait insolite drôle est posée. Mais seule une personne autour de la table a pour mission de donner la bonne réponse, tandis que les autres doivent inventer des réponses plausibles, ou pas. **Saurez-vous démasquer la seule bonne réponse dans ces 2 exemples ?**

## QUESTION 1

Par quoi Alfred Hitchcock était-il terrifié ?

Les œufs

Les rideaux de douche

Les poupées

Les oiseaux

## QUESTION 2

À Fukuoka, au Japon, il y a un hôtel qui coûte moins d'1 Euro par nuit. Pourquoi est-il si bon marché ?

Le lit est à la verticale

Vous êtes retransmis en direct sur YouTube

Il faut faire le ménage

C'est un hôtel karaoké

Passez une soirée mémorable avec *Fish & Cheat* ! Vous alternerez entre différents rôles cachés qui détermineront qui donnera la bonne réponse à la question posée, qui inventera une réponse convaincante et enfin qui devra démêler le vrai du faux là-dedans !

10+

4  
10

30min



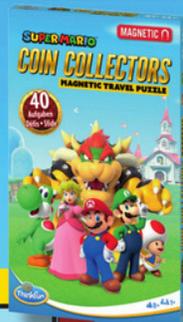
BEGINNER

4



## Joue avec Mario Coin Collectors !

1. Résous un défi !
2. Sers-toi des indications pour déterminer les cases où tu placeras les pièces magnétiques (pour cette fois, munis toi d'un crayon pour les dessiner)
3. Une fois toutes les contraintes respectées et les pièces à leurs places, TU GAGNES !



**SUPER MARIO**

©Nintendo

Retrouve Mario Coin Collectors  
et la gamme de jeux magnétiques  
pour relever les 40 défis !



# cache-cache LOUSTIC



Ils sont cachés ! Pourras-tu tous les retrouver ?



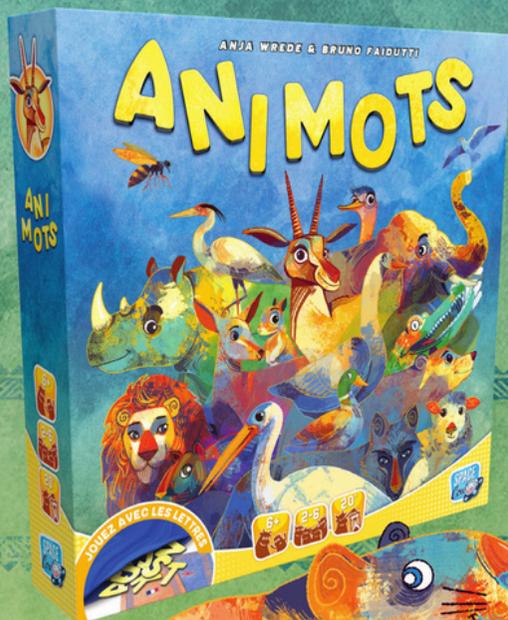
Le cache-cache  
des tout-petits !



Après leur bain quotidien dans le lac Komentutapel,  
les animaux ont oublié leur nom !  
Aidez-les à le retrouver !

# ANIMOTS

ANJA WREDE &  
BRUNO FAIDUTTI



## POINTS FORTS :

- Jeu coopératif
- Variante dès 5 ans
- Jouez avec les lettres en français et en anglais.



www.spacecow.fr

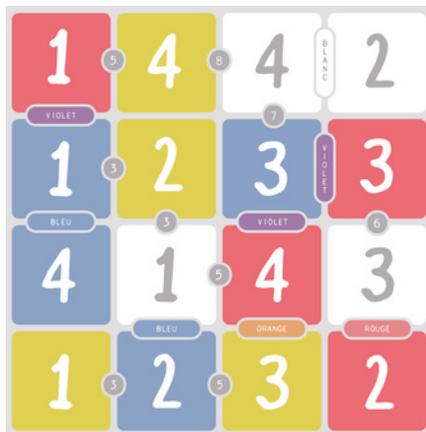




## Page 4 : Axo

Vous devez sélectionner la carte Forme du milieu et annoncer le Bleu. Ainsi, vous savez compléter entièrement la grille de gauche et alors débloquer un effet spécial. Cet effet vous permet de finir de compléter la grille du milieu (en cochant le rond rouge en bas à gauche) puis de débloquer un autre effet spécial. Ce dernier vous permet de cocher la dernière case de la grille de droite (la croix bleue en haut à droite).

## Page 19 : Acrylic



## Page 12 : Perfect Words

Tiki Edition a publié la grille sur ses différents réseaux sociaux. Pour chaque flèche, voici la réponse la plus donnée :

1. Tiger Woods
2. Librairie
3. Le Parrain
4. Tremplin
5. Coupe du Monde
6. Piano
7. Carnaval
8. Pays
9. Heat
10. Sync or Swim

## Page 16 : Faux culte

De haut en bas et de gauche à droite :

1. Titanic
2. RRRrrrrr !!!
3. Les dents de la mer
4. Harry Potter à l'école des sorciers
5. Les indestructibles

## Page 28 : Phantom Ink

Réponse : Rubis. Questions de l'équipe Lune :

- COULEUR / De quelle couleur est-ce ?
- VETEMENTS / Que portez-vous quand vous l'utilisez ?

## Page 34 : Fish & Cheat

- Les œufs
- Vous êtes retransmis en direct sur YouTube

## Page 22, 23, 24 : Temple code



Hisashi Hayashi

The Creation Studio

# YOKOHAMA

Découvrez l'ère Meiji dans cette nouvelle version remasterisée !

- PLACEMENT D'OUVRIERS
- PLATEAUX MODULAIRES
- CONTRATS

BOARD  
GAME  
GEEK  
TOP 150

2 MINI-EXTENSIONS  
INCLUDES



YOKOHAMA



DISPONIBLES EN  
PRÉCOMMANDE



PREMIUM  
TOKENS



[f](#) [i](#) @jeuxsynapsesgames

OKAZU  
brand

Synapses  
Games

DÉCOUVREZ LE TOUT NOUVEAU **STAND ALONE** BASÉ SUR DUNE : IMPERIUM !

# DUNE

IMPERIUM

## INSURRECTION



### DUNE : IMPERIUM INSURRECTION

Paul Dennen

Clay Brooks, Derek Herring, Raul Ramos, Nate Storm

1-4 ou 6

13+

60-120 min ou 180 min



JUILLET 2024  
EN BOUTIQUE

