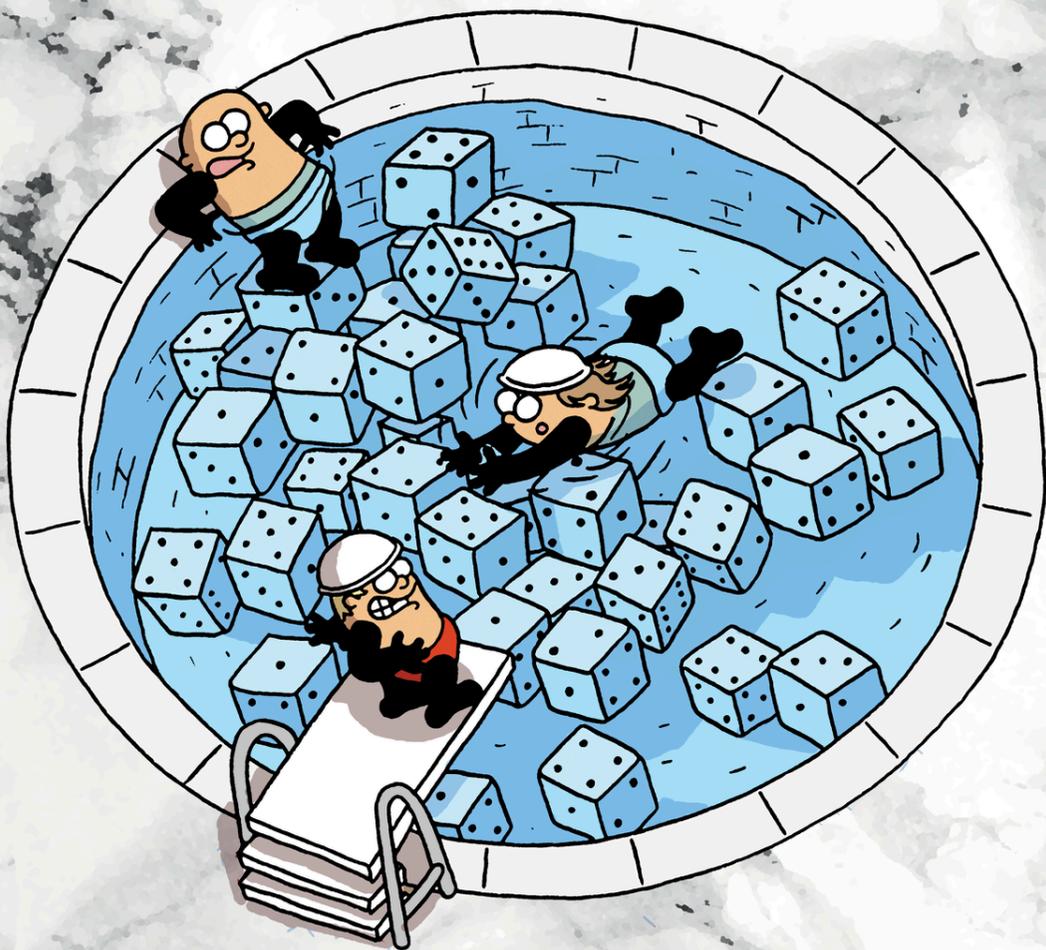


PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

HORS-SÉRIE N° 5



12 JEUX DE DÉMO INCLUS



MORPH

CUSTOMIZABLE TRADING CARD GAME

LE PREMIER JEU DE CARTES
À **COLLECTIONNER** ET À **PERSONNALISER**
DONT **VOUS** CHOISISSEZ LES VISUELS !



Rejoins l'aventure

www.morphtcg.com

Sommaire du

PhiliMag
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

HS n°5

4

**Les
Eclairtout**

Loki

6

**L'île des
Mookies**

Scorpion Masqué

8

Différence

Gigamic

10

Color Words

Bankiiz Editions

12

Focus

OldChap Editions

14

**Quiz
Photos**

Dans la boîte

16

Acrylic

Grammes Édition

21

Hutan

Lucky Duck Games

25

Cachamot

Bankiiz Editions

28

Blind jack

Bandjo

30

**Happy
Letters**

Tiki Éditions

32

**Living
Forest Duel**

Ludonaute

34

Solutions

Pour vérifier si
vous avez juste !



Publication / Régie pub

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

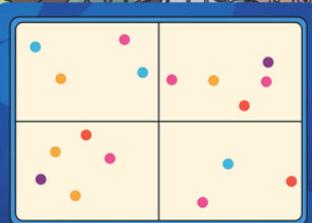
Directrice de publication

Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 25 000 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.



i NOILNOS



HORRIBLE GUILD

L'île des Mookies

Florian Sirieix
/ Seppy

Prends tes crayons,
colorie ton Mookie
et donne-lui un nom!



UN JEU DE COLLECTION
POUR 2, DÈS 4 ANS!



À savourer
dès le 27 août !



Cookie Party, c'est
un jeu de roll & write
simultané... avec une
touche de bingo et une
montagne de cookies !

COOKIE
PARTY



Place tes jetons et
lance les dés...

Trace des lignes
autour du numéro
obtenu...



Entoure des cases
et déplace tes
jetons...



Sois le premier à
encercler tous les
cookies d'un même
type et régale-toi
en points !



Ravensburger

DIFFERENCE

CHERCHEZ L'ERREUR !



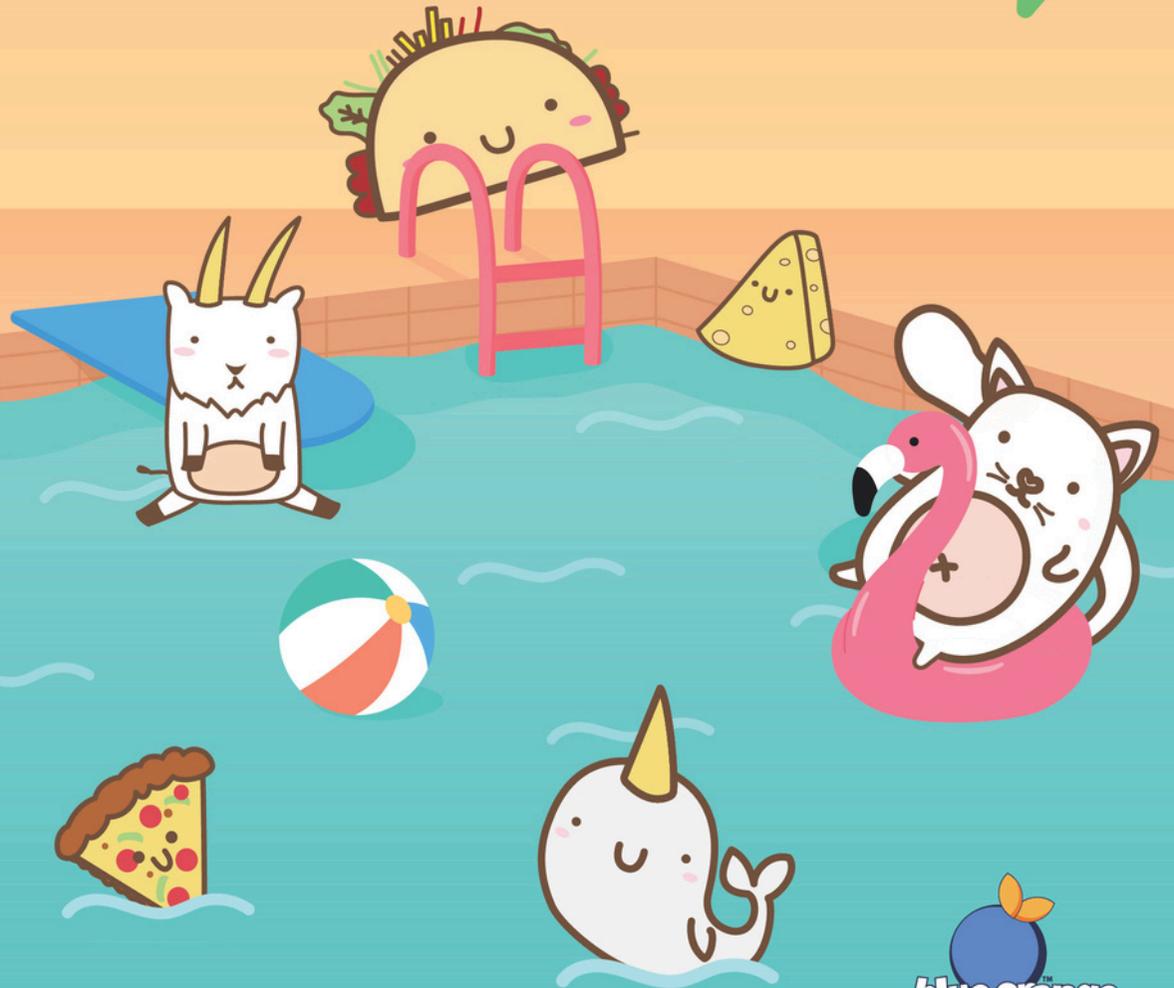
7+ 2-6 20min

Chacun tente de retrouver les 2 différences cachées entre sa carte et celle placée au centre de la table.



TACO
CHAT
BOUC
CHEESE
PIZZA™

Bel été à tous !

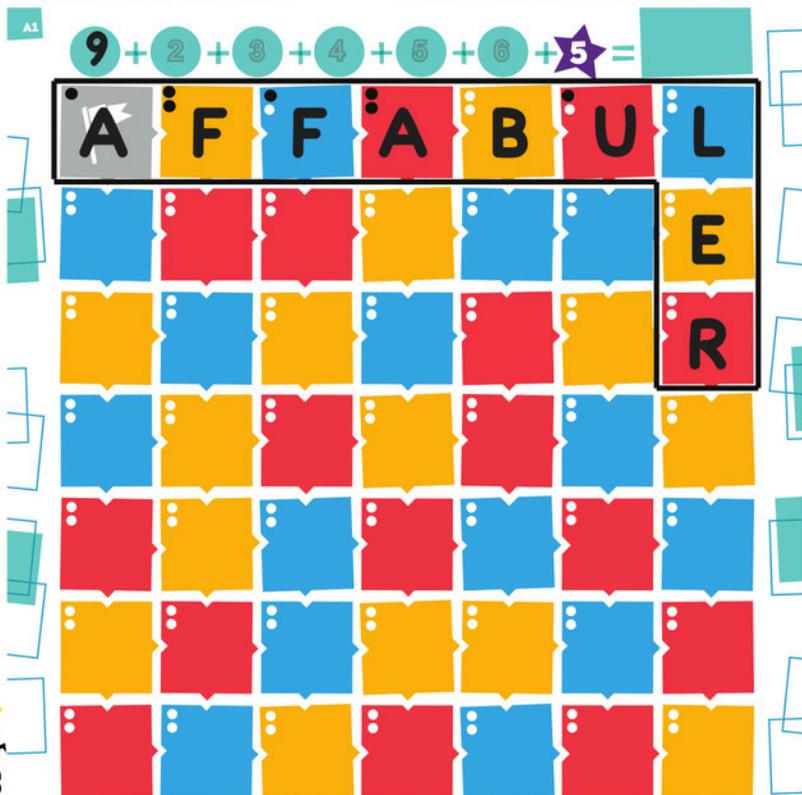
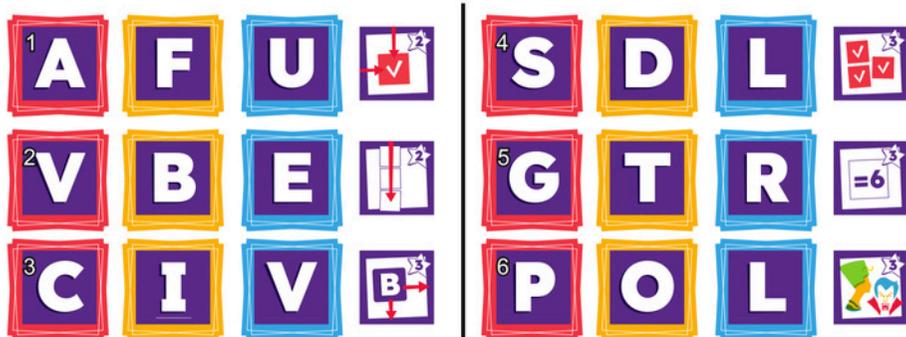


Marquez le plus de point possible en 6 mots !

Pour chaque mot, vous avez un tirage de 3 cartes Lettres et 1 Bonus. Écrivez le mot de votre choix dans votre grille, en commençant sur la case grise ou adjacente à un mot précédent. Vous pouvez écrire vers la droite et/ou vers le bas, mais jamais vers le haut ou en arrière.

Marquez votre score dans les case de 1 à 6 : chaque lettre tirée dans votre mot rapporte 1 point, ou 2 si elle est sur une case de la bonne couleur ! Gagnez des points supplémentaires en remplissant le Bonus.

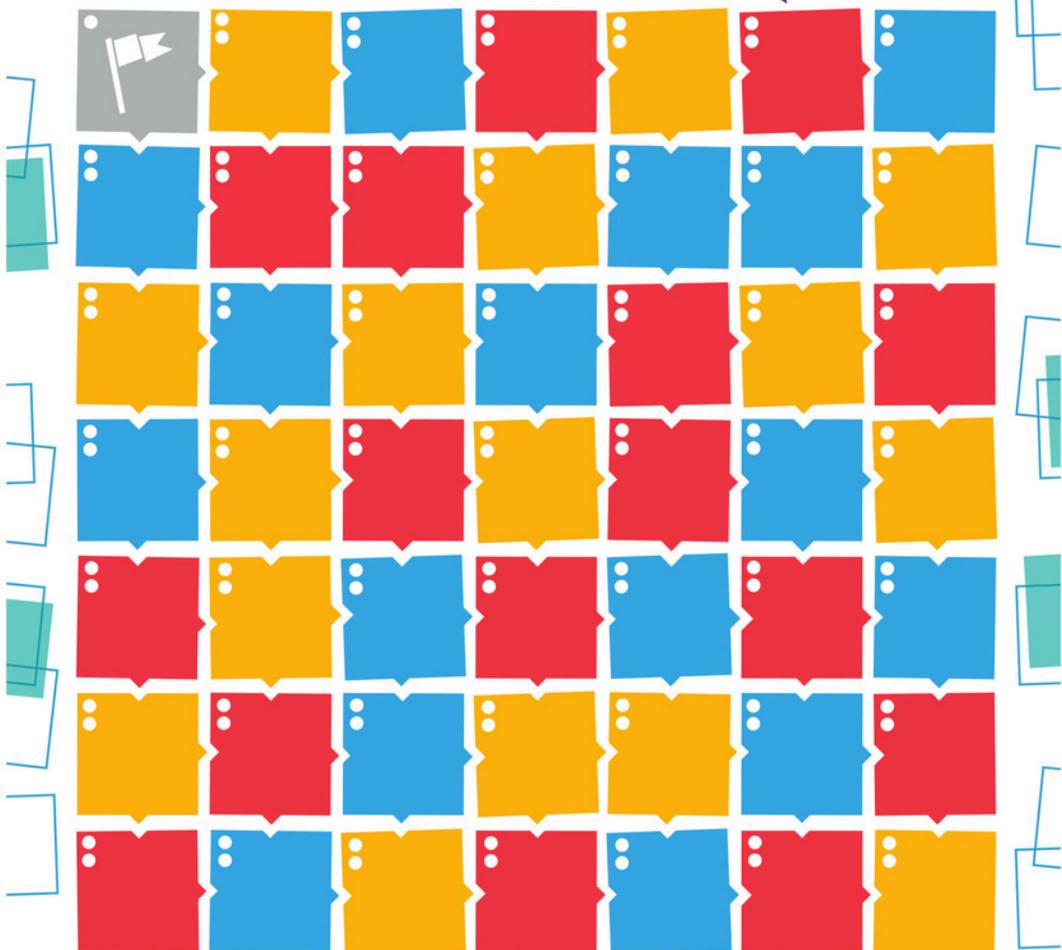
À la fin, gagnez le bonus de 5 points s'il y a 7 cases vides ou moins dans votre grille !





A1

1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 5 = 



FOCUS

Un jeu d'association
d'idées pour 2 joueurs

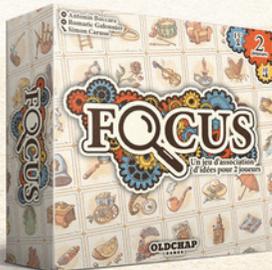
Les pièces à conviction de Sherlock et Watson se cachent dans les cartes centrales.
Parmi ces cartes, ils ont choisi des indices qui leur font penser à leur pièce à conviction.

**Votre mission : Trouver les pièces à conviction
de Sherlock et de Watson**

Sherlock



Watson



Focus est un jeu d'association d'idées pour 2 joueurs dans lequel deviner et faire deviner sont entremêlés : attention, chaque indice que vous pouvez prendre est peut-être la carte de votre partenaire !

Vos réponses :

Antonin Boccara
 Romaric Galonnier
 Simon Caruso

Sherlock



Watson

MIDDLE
EARTH
ENTERPRISES

Créé par Matt Leacock

Z-MAN
games

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™
Le DESTIN de la
COMMUNAUTÉ

L'Aventure vous attend!

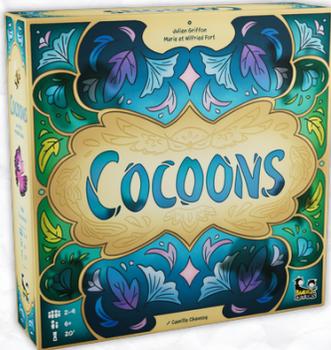
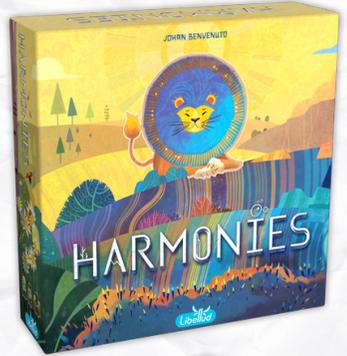


Comment jouer ?

Associez chaque photo du matériel (à gauche) à sa boîte (à droite) afin d'identifier la boîte du jeu qui est en trop.

Réponse : page 34





ACRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR
EDITION

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

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

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

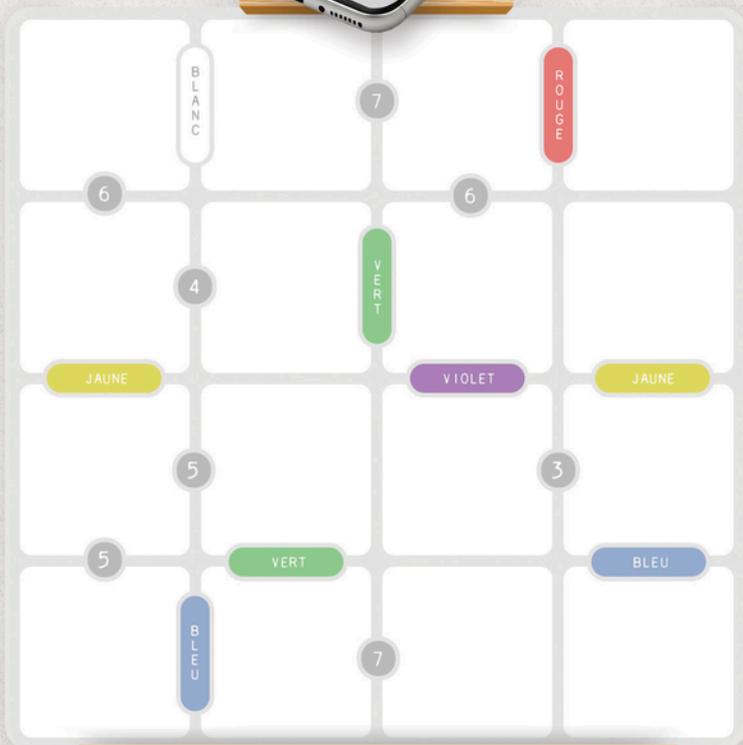
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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

L'expédition reprend dans
l'extension du jeu plébiscité
«**Sur les traces de Darwin**».

Déjà disponible



Un jeu de bluff
et d'espionnage
stratégique pour deux.

Déjà disponible



UNE SWAF DE JEUX TOUTE L'ANNÉE !



365
AVENTURES

Disponible
automne 2025

Le concept unique
d'un calendrier
et d'une aventure
évolutive en 365 jours !

Un jeu de stratégie
où chaque pas compte.

Disponible
automne 2025



SORRY
WE ARE
FRENCH

Retrouvez plus d'informations sur www.sorryweare.fr

 **MAGIC**[®]
THE GATHERING



FINAL FANTASY[™]

Altered®

MURMURES du Labyrinthe



DISPONIBLE DÈS
MAINTENANT

NOUVEAU
Marketplace & POD
Achète, vends et imprime
tes propres cartes Altered !



29 AOÛT

17 scénarios uniques
74 figurines



HUTAN

LA VIE DANS LA FORÊT TROPICALE

Incarner les auteurs d'Hutan

Asger Harding Granerud et Daniel Skjold Pedersen s'affrontent à Hutan, leur création, et ont déjà joué 7 manches sur 9. La huitième s'apprête à commencer et pour l'instant, le score est de 25 à 36 en faveur d'Asger. Daniel s'apprête à commencer puisqu'il a récupéré le pion Pangolin à la manche précédente.

A vous de prendre leur place. Jouez seul les deux joueurs ou à deux en choisissant son camp, maximisez vos placements et affinez votre stratégie dans ce match entre les auteurs du jeu.

Rappel des règles :

L'objectif est de gagner le plus de points avec les zones remplies de fleurs de la même couleur, les arbres et les animaux. (NB : Dans une partie à 2 joueurs comme ici, il n'y a que 2 animaux de chacun des 5 types possibles et non pas 3).

Planter des fleurs : Chaque joueur, en commençant par celui qui a le pion Pangolin (pion 1^{er} joueur) choisit à son tour une carte parmi les cartes proposées ou le pion Pangolin qui permet de placer une fleur unique de la couleur de son choix (en plus de devenir le 1^{er} joueur pour la manche suivante).

Le 1^{er} joueur, en premier choix, ne peut pas prendre directement le pion Pangolin.

Les fleurs se posent l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

Une fleur peut être superposée à une fleur de la même couleur.

La première fleur doit être posées adjacente (diagonales interdites) ou sur une fleur précédemment posée.

Les fleurs suivantes doivent être adjacentes entre elles.

Etoffer la forêt : Si deux fleurs de même couleur se superposent, c'est un arbre qui pousse.

Peuplez un habitat : lorsqu'un habitat (zone entourée d'eau et dont la forme est rappelée par l'icône de carrés noirs) est entièrement rempli d'arbres, le dernier arbre est remplacé par un animal à la couleur des fleurs de cet habitat. Chaque case adjacente (diagonales interdites) à cet animal peut recevoir une fleur de la couleur choisie par le joueur.

Après la 9^{ème} manche, chaque habitat empli de fleurs de la même couleur rapporte les points indiqués près de l'icône de carrés noirs. Une zone hétérogène (qui contient des fleurs de couleurs différentes) ou inachevée marquent ces points négativement.

Chaque arbre rapporte 2 points.

Chaque animal rapporte autant de points qu'indiqué près du symbole « patte » dans la zone où il est placé.

Que choisiriez-vous dans le rôle de Daniel ? Comment joueriez-vous dans le rôle d'Asger ? Jouez et comparez ensuite avec ce qu'ont fait les concepteurs (voir en fin de magazine).

HUTAN CHALLENGE

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

IL COMMENCE AVEC LE JETON 1^{ER} JOUEUR CE TOUR,
CHOISIT 1 CARTE ET REPOSE LE JETON 1^{ER} JOUEUR



RIVIÈRE DU TOUR 8



CHACUN PIOCHE UN ÉLÉMENT À SON TOUR

ASGER HARDING GRANERUD





L'OFFRE ESTIVALE pour égayer vos vacances



1 JEU
BISEAU



LE 2ÈME
JEU



LE 3ÈME
JEU

ACHETÉ

À -25%

À -50%

Offre réservée aux particuliers du 14/06/2025 au 31/07/2025, valable pour l'achat de deux ou trois jeux de la gamme biseau présentés sur le même ticket de caisse. Dans la limite des stocks disponibles. Remise à valoir directement en caisse. Retrouvez tous les détails de l'offre sur <https://gigamic-ope.com>

CACHAMOT



LE JEU D'AS _____ D'ID _____ !

CACHAMOT EST UN JEU D'ASSOCIATION D'IDÉE.

À PARTIR DU PREMIER MOT VISIBLE, VOUS DEVEZ TROUVER LE MOT BULLE ASSOCIÉ AU MOT VISIBLE, PUIS LE MOT COQUILLAGE EN LIEN AVEC LE MOT BULLE.



CHAT

S OURIS 

O RDINATEUR 

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

PLATEAU 1

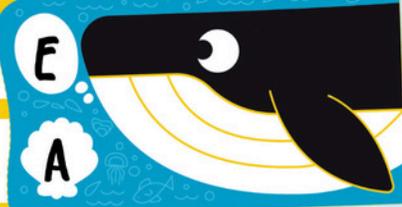
F R 

R A 

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

YOANN & CÉLINE LEVET
AUTEUR ET AUTRICE

STAR 2

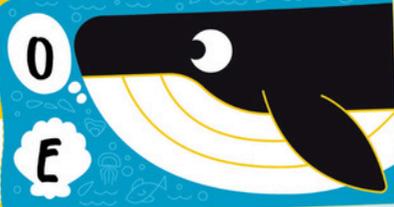
V E 

B A 

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

CLÉMENT MILKER
ÉDITEUR

SAUCISSON 3

C O 

F E 

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

SIMON VILLIOT
ÉDITEUR

CAPITAINE

4

B

A

M

O

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

ALINE VIDBERG
UN MONDE DE JEUX

BANDE

5

B

I

S

N

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

SÉBASTIEN KHIM
ÉDITEUR

CAVE

6

G

R

J

O

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

MATTHIEU LANVIN
ÉDITEUR

PELLE

7

R

O

J

E

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

MAXIME DAMIEN
PHILIBERT

BRIQUE

8

T

E

P

O

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

MARTIN VIDBERG
UN MONDE DE JEUX

VITAMINE

9

S

C

M

A

DEVINEZ LE DEUXIÈME MOT
POUR TROUVER LE TROISIÈME !

JÉROME SOLEIL
ILLUSTRATEUR

REPONSES: 1. PLATEAU/FROMAGE/RAGLETTE - 2. STAR/VEDETTE/BATEAU - 3. SAUCISSON/COCHON/FERME
4. CAPITAINE/BATEAU/MOUCHE - 5. BANDE/BILLARD/SNOOKER - 6. CAVE/GRENIER/JOUEUR - 7. PELLE/ROULER/JEUNESSE
8. BRIQUE/TETRIS/POLYMINO - 9. VITAMINE/SCORBIT/MARIN

Nouveau



ink

En boutiques
le 27 juin 2025.



Simple à jouer, passionnant à maîtriser!

1

Créez des zones colorées.

2

Complétez des objectifs pour
placer vos bouteilles d'encre.

3

Déclenchez une multitude de combos
pour prolonger votre tour!

225 possibilités!

Au coeur du jeu, les Actions Bonus.
Changez-les et découvrez de toutes
nouvelles stratégies à explorer!

Retirez jusqu'à 2 bouteilles d'encre
depuis 2 différents espaces
colorés de votre tableau.
La Roue de gain sera
pour un tour ultérieur.
posez
couleur de votre choix.

Posez 1 rond blanc sur
un carré libre disponible.

Retirez 1 bouteille d'encre

BLIND JACK

RÉPONDEZ SANS DÉPASSER 21

Devinez la bonne réponse entre 0 et 10 !

?
DURÉE
EN ANNÉES
DU PREMIER
TOUR DU MONDE
EN BATEAU

?
NOMBRE
DE TOURS COMPLETS
SUR SOI-MÊME APRÈS
AVOIR DANSEÉ TOUTE
LA MACARENA

?
NOMBRE
DE COULEURS
DIFFÉRENTES
DANS UN PAQUET
DE M&M'S

?
NOMBRE
DE TOPPINGS
SUR UNE
PIZZA HAWAÏ

?
DURÉE MAXIMALE
EN MINUTES
D'UNE ÉCLIPSE
SOLAIRE

?
RECORD
DE NAISSANCES
EN UNE SEULE
GROSSESSE

?
DURÉE MOYENNE
EN SECONDES
D'UN BÂILLEMENT
HUMAIN

Alors à votre avis ?

.....



La Bataille de Versailles

Vous êtes ici
pour en découdre !



28 novembre 1973. Rejouez l'évènement extraordinaire où se sont affrontées cinq légendes de la mode française et cinq étoiles montantes américaines en quête de gloire.



2
Joueurs

14+
Âge

30
MIN.



www.nutspublishing.com

NUTS!
PUBLISHING

A vous de jouer !

Pour chacune des 3 grilles suivantes, nous vous proposons 5 thèmes.

Pour chaque thème, trouvez un mot en utilisant un maximum de lettres d'une même ligne ou d'une même colonne de la grille. Les lettres n'ont pas besoin d'être toutes présentes dans la ligne ou colonne, ni d'être dans le bon ordre.

Entourez les lettres utilisées, puis passez au thème suivant.

Votre objectif : compléter la grille ou entourer le plus de lettres possible grâce aux 5 thèmes proposés !

HAPPY LETTERS

La victoire tient à une lettre !



1

1/ Un insecte :

Exemple : Mouche

2/ Quelque chose qui pousse :

3/ Dans un garage :

4/ Dans la cuisine :

5/ Un objet :

D

S

S

L

N

V

E

R

U

M

P

O

T

I

T

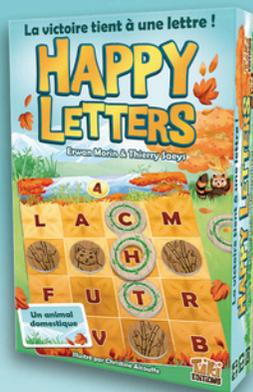
C

Une solution est disponible en page 34.

**La rencontre du Bingo et du Petit BAC
dans un jeu de lettres évolutif!**

HAPPY LETTERS est un jeu de Erwan Morin et
Thierry Saeys, illustré par Christine Alcouffe,
édité par Tiki Éditions.

Sortie prévue : octobre 2025



- 1/ Un animal domestique
- 2/ Un mot d'au moins 8 lettres
- 3/ Un fruit ou un légume
- 4/ Un type de pâtes
- 5/ Une couleur



- 1/ Un oiseau
- 2/ Commence par la lettre D
- 3/ Un verbe
- 4/ Une matière que l'on étudie
- 5/ Dans une salle de bain

living forest DUEL



Colorie l'esprit Été au gré de tes envies.

20' | 2 | 10+
Ludonaute



KINGDOMINO

★ NOUVELLE ÉDITION ★

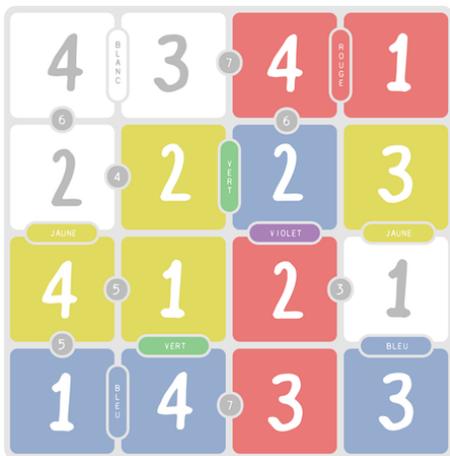


Page 12 : Focus

Sherlock : Le tonneau

Watson : Les patins à glace

Page 16 : Acryliclog



Page 14 : Quiz photos



Page 30 : Happy Letters

Grille 1

1. Mouche (L3)
2. Tulipes (C3)
3. Vis (C2)
4. Casserole (C4)
5. Dentier (C1)

Grille 2

1. Chien (L3)
2. Diplomate (C3)
3. Groseille (C1)
4. Tagliatelle (C2)
5. Rouge (C4)

Grille 3

1. Pélican (L2)
2. Dribbler (C4)
3. Moquer (L3)
4. Latin (L1)
5. Shampoing (L4)



Page 21 : Hutan

Daniel : Avoir avoir priorisé l'obtention des 2 casoars pour limiter les options d'Asger, les 2 fleurs rouges me tentent bien pour obtenir un orang-outan dans le coin inférieur gauche (l'autre zone rouge est une option mais aurais-je de quoi terminer au tour 9... Mieux vaut tenir que courrir !). Si Asger prend le Pangolin, j'aurai également les 2 fleurs blanches pour compléter une zone. S'il ne le prend pas, je récupérerai le Pangolin pour tenter le tigre au tour final !

Asger : Après le choix de Daniel, puis-je laisser le Pangolin pour les 2 fleurs blanches ? Non, être premier au dernier tour est primordial pour maximiser mon score ou coincer Daniel. Comme peu de fleurs grises sont passées, je tente ma chance en gris avec le Pangolin. Noir, Blanc, Jaune et deux arbres m'iront bien également pour garder de la flexibilité sur la zone jaune et blanche"

Score à la fin du tour 8 : 42 à 42... Incroyable, tout se joue donc sur le dernier tour ! Et vous quels scores avez-vous obtenu ?

Page 28 : Blind Jack

De haut en bas et de gauche à droite :
3 - 4 - 6 - 3 - 7 - 9 - 6

Idéal pour les familles !

Mission 626



Aidez Stitch
dans ce court
jeu de
déduction !



Trousse de
transport
incluse !



Disney
Stitch

Dès 8 ans !

© Disney

Z-MAN
games

CE JEU EST UNE
TUERIE
ALIEN À BORD



**MANGER OU ÊTRE MANGÉ,
À VOUS DE JOUER !**



Critter
KITCHEN
★★★
BISTROT & BESTIAUX

