



PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

HORS-SÉRIE N°1



26 JEUX DE DÉMO INCLUS

TORPEDO

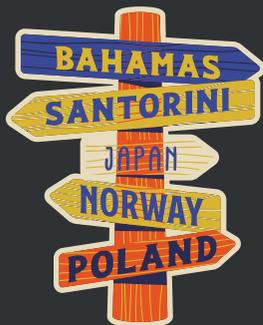


**EN AOÛT, TENEZ-VOUS PRÊTS
POUR UN ROLL AND WRITE
ABYSSALEMENT INTERACTIF !**



- 4** **Escape Quest**
à lire et à observer
- 5** **Kingdomino**
à découper
- 8** **Similo**
à observer
- 10** **Pique Plume**
à colorier
- 12** **Olé Guacamolé**
à découper
- 15** **Top Ten**
à découper
- 20** **Crazy Theory**
à lire
- 22** **Pantone**
à observer
- 24** **Mini Rogue**
à découper
- 27** **Dragomino**
à découper
- 31** **Dragomino**
à relier
- 32** **Comment j'ai
adopté un gnou**
à lire
- 34** **Quiz Photo**
à observer

- 36** **Catch The King**
à compléter ou à imprimer
- 38** **La Maison des Souris**
à colorier
- 40** **Mr Troove**
à observer
- 42** **Escape Quest**
à lire et à observer
- 44** **Okiya**
à découper
- 47** **Exo**
à découper
- 52** **Taco Chapeau
Gâteau Cadeau Pizza**
à découper
- 55** **I am a Banana**
à observer
- 56** **Contrario**
à lire
- 58** **Penny Papers**
à cocher et à écrire
- 60** **Ricochet**
à observer
- 62** **Pour La Reine**
à lire et à cocher
- 64** **Trésors Volés**
à observer
- 66** **Solutions**



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

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

Vous tenez entre les mains le tout premier hors-série du PhiliMag. Il s'agit d'un numéro spécial exclusivement consacré à des jeux de démonstration. Dans ce numéro, vous ne lirez pas de Open Ze Bouate, pas de Top, pas d'avis de blogueur, pas d'avis de PhiliBoyzs... Ni Siegfried, ni Philippe ne vous régaleront de leurs plumes. Hélas ! Mais... dans ce numéro vous découvrirez des jeux récents et moins récents, des jeux à découper, des jeux à lire, des jeux à observer, des jeux à cocher, des jeux à colorier, des jeux à relier... un moyen parfait pour essayer de nouveaux jeux avant d'en faire l'acquisition ! Nous tenons à remercier tous les éditeurs qui ont répondu avec beaucoup d'enthousiasme à ce projet de hors-série et qui ont mobilisé leurs graphistes pour nous concocter de chouettes jeux de démos ! On espère que vous prendrez autant de plaisir à y jouer que nous en avons pris à vous préparer ce numéro spécial au goût de cahier de vacances.

Nous vous souhaitons un bel été et de bonnes vacances.

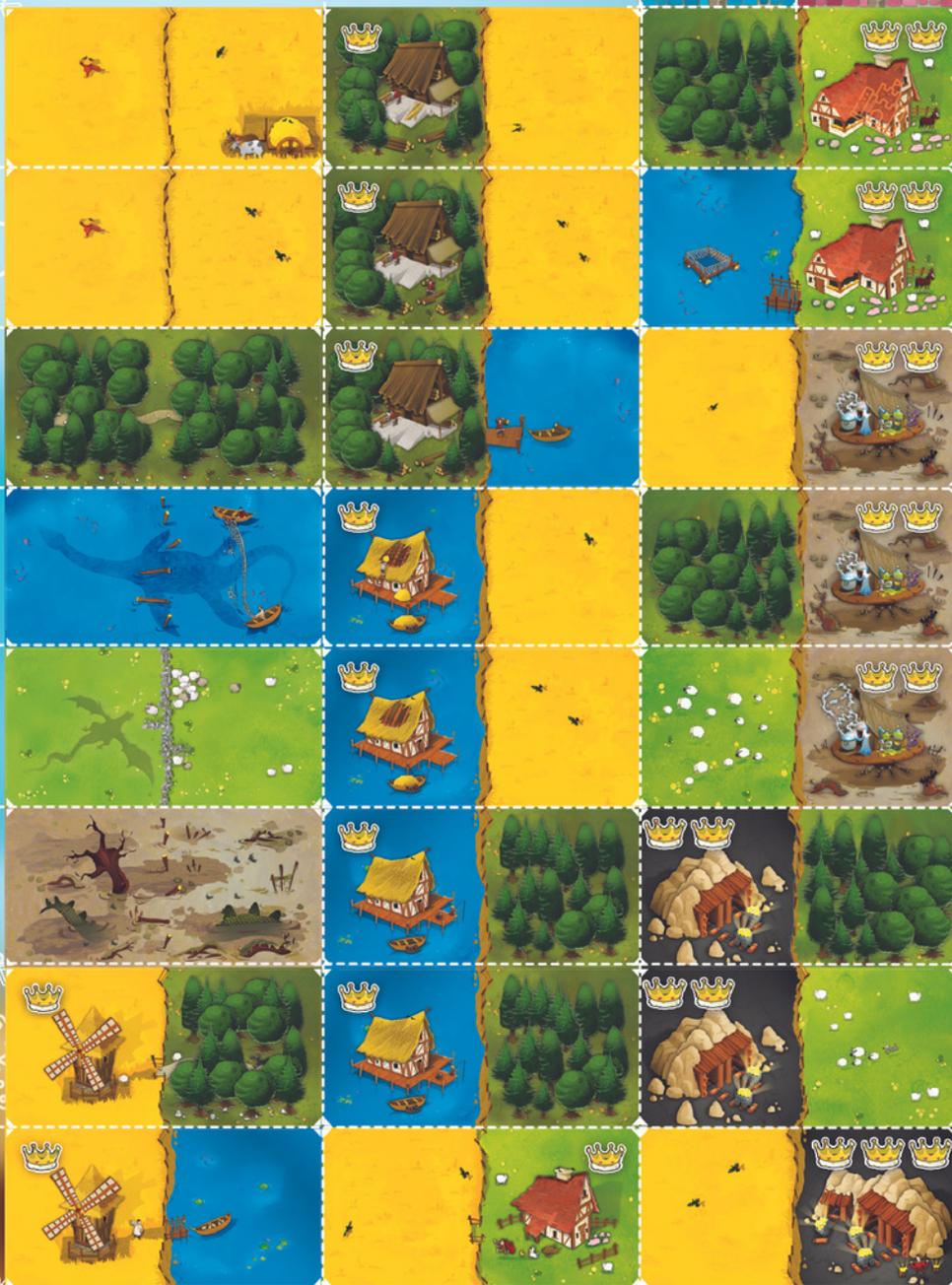
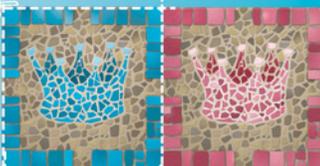
Adeline & Léandre

Kingdomino

DEMO PRINT & PLAY

Trouvez chacun de quoi matérialiser
deux jetons de votre couleur

DÉCOUPEZ ET JOUEZ !



DÉCOUPEZ LES 24 DOMINOS



AS DGR
Carnet
2017



BRUNO CATHALA
CYRIL BOUGUET

8+

2-4

15 min

blueorangegames



✂ DÉCOUPEZ LES 24 DOMINOS ✂

17

9

1

18

10

2

19

11

3

20

12

4

21

13

5

22

14

6

23

15

7

24

16

8



Kingdomino

ORIGINS

AU COMMENCEMENT,
IL Y AVAIT LE FEU !



AUTOMNE 2021

BRUNO CATHALA
CYRIL BOUQUET



SIMILO CONTES

Un personnage part en voyage !

Votre mission ? Le retrouver parmi les autres personnages de conte !

Pour cela, on vous aide avec quelques indices ! Avec ces derniers, retirez du jeu les cartes qui ne correspondent pas au personnage secret !



DES PERSONNAGES
SERVENT D'**INDICES**, POUR
MARQUER DES **SIMILITUDES**...
Exemple : Alice (petite fille, yeux bleus...)



OU DES **DIFFÉRENCES**.
*Exemple : le Génie
(personnage masculin,
costaud, non humain...)*

Vous avez 5 indices pour trouver le personnage secret. A l'aide de la première carte indice, éliminez une carte, puis éliminez 2 cartes à l'aide de la 2^e, 3 cartes pour la 3^e, et 4 cartes pour la 4^e. Avec le dernier indice, il ne reste plus que deux cartes en jeu : vous devez en éliminer une des deux pour trouver le personnage secret !



INDICES

1



2



3



4



5



Rique Plume

La ronde des poules



**La version accessible
du jeu MOW!**

MOW ACCESS



Quéééééééé les vaches !!



But

Avoir le moins de cartes à la fin de la partie.

Mise en place

Mélange toutes les cartes. Le joueur qui fait la meilleure recette de guacamole commence. Jouez en sens horaire.

Jeu

À ton tour, révèle une carte du paquet.
Tu as 12 secondes pour prononcer un mot qui...

1. ne contient aucune des lettres révélées;
2. est lié par le sens au mot prononcé par le joueur précédent (ne s'applique pas au 1^{er} mot de chaque manche).

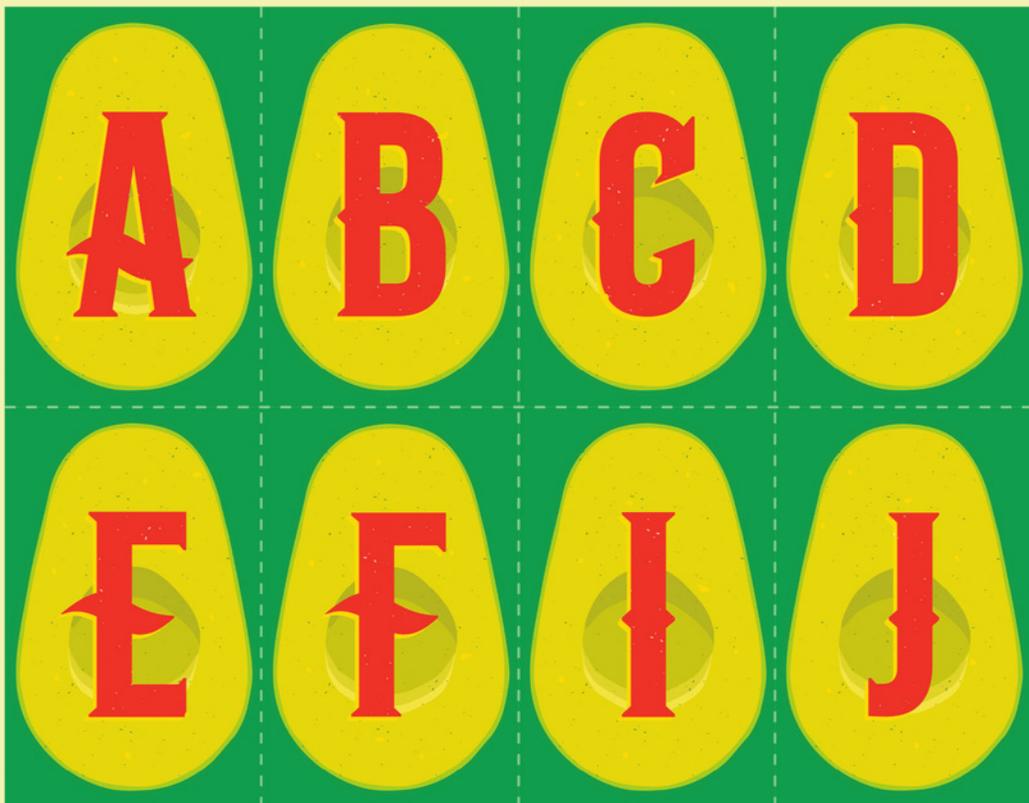
Si tu te trompes ou réfléchis plus de 12 secondes, les autres doivent crier : "GUACAMOLÉ!" Prends les cartes révélées et pose-les devant toi. Relance une nouvelle manche avec une nouvelle carte.

Si tu révèles une carte OLÉ!, crie : "OLÉ!"
C'est le joueur suivant qui doit répondre à ta place! Ouf!

La partie se termine quand la dernière carte est révélée.
Si le joueur répond correctement, il répartit équitablement entre les autres joueurs les cartes révélées.

Le joueur qui a le moins de cartes l'emporte.

Découvre le jeu complet, avec plus de lettres et de nouvelles cartes OLÉ! pour jouer jusqu'à 8 joueurs!





le jeu de
l'apéro





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 !



TOP TEN



4-9 joueurs

jeu d'ambiance

+14
ans

**TOUJOURS 10 BONNES RAISONS
DE DIRE DES C*NNERIES !**

RÈGLE DU JEU

- 1 On choisit un CAP'TEN pour la 1re manche :
 - il lit tout haut l'un des thèmes.
 - il distribue secrètement une carte **Numéro** à chaque joueur (lui aussi).
- 2 Le CAP'TEN d'abord, puis les autres dans n'importe quel ordre, inventent et annoncent une réponse chacun pour faire deviner leur numéro.

**L'intensité d'une réponse dépend du numéro
compris entre 1 (critère en vert) et 10 (critère en rouge).**

- 3 Ensuite, le CAP'TEN doit retourner les numéros (dont le sien), un par un, du plus petit au plus grand. Si un numéro est plus petit que celui de la carte précédente, c'est une erreur !
- 4 Quand tous les numéros sont retournés, on démarre une nouvelle manche :
 - on change de CAP'TEN.
 - on mélange TOUTES les cartes **Numéro**

Après 5 manches de jeu, la partie s'arrête.
Moins vous avez fait d'erreurs, plus vous êtes doués !



Aurélien Picolet

TOP TEN



TOUJOURS 10 BONNES RAISONS DE DIRE DES C+NNERIES !

jeu d'ambiance | 4-9 joueurs

+14 ans

★ 500 ★
THÈMES VARIÉS

pour délirer entre potes !



TOP TEN

TOP TEN

↩ ✂ DÉCOUPEZ LES CARTES ET RETROUVEZ LA RÈGLE SUR LA PAGE PRÉCÉDENTE ✂ ↪

3



4



5



6



7



8



9



10



**TOP
★
TEN**

ET MAINTENANT, À VOUS DE JOUER !

ÇA FAIT 3H ET 26 MINUTES QUE VOUS JOUEZ AU MONOPOLY À CETTE TABLE. QUE DITES-VOUS À VOS PARTENAIRES DE JEU ? DE **VOUS VOUS ENNUYEZ GRAVE** À **VOUS ADOREZ**.

APRÈS CETTE PARTIE DE TOP TEN, VOUS PROPOSEZ UN AUTRE JEU. LEQUEL ? DE **TOUT LE MONDE PART EN COURANT À TOUT LE MONDE EST EN JOIE !**

TOP
TEN



C'EST LE DERNIER TOUR D'UN JEU DE GESTION ET PROGRAMMATION. TOUT LE MONDE ATTEND VOTRE COUP. MIMÉZ VOTRE RÉFLEXION, DE **LA MOINS RAPIDE À LA PLUS RAPIDE**.

VOUS JOUEZ À UN JEU DE CARTES AVEC DES POUVOIRS. LISEZ LE POUVOIR DE LA CARTE QUE VOUS VENEZ DE JOUER, DU **POUVOIR NUL AU MEILLEUR**.

TOP
TEN

LORS DE VOTRE JEU DE RÔLE MÉDIÉVAL, VOUS ENTREZ DANS UNE AUBERGE ET VOUS VOUS PRÉSENTEZ. QUEL EST VOTRE PERSONNAGE ? DU **MOINS IMPRESSIONNANT AU PLUS IMPRESSIONNANT**.

VOUS VENEZ DE PERDRE À UN JEU CONTRE VOTRE VOISIN DE DROITE. INTERPRÉTEZ VOTRE RÉACTION, DE **TRÈS TRÈS MAUVAIS JOUEUR À BON JOUEUR**.

TOP
TEN

POURQUOI TOUS VOS TANKS ET NAVIRES DE GUERRE SONT-ILS SI PROCHE DE LA BASE ADVERSE SUR LE PLATEAU ? EXPLIQUEZ-VOUS, DE **ÇA PASSE POUR CETTE FOIS** AUX **REPRÉSAILLES IMMÉDIATES**.

CHACUN A SES PETITES MANIES DE JOUEUR... QUELLE EST LA VÔTRE ? DE **PAS DE PROBLÈME À VOUS N'AVEZ PLUS D'AMIS POUR JOUER AVEC VOUS**.

TOP
TEN

TOP
TEN

FAITES UNE PROMESSE AU JOUEUR À VOTRE GAUCHE POUR QU'IL NE VOUS PIQUE PAS UNE SUPER CARTE : DE LA PROMESSE **LA MOINS EFFICACE À LA PLUS EFFICACE**.

VOUS ÊTES LIVREUR ET VOUS APPORTEZ UNE COMMANDE PHILIBERT À LA PORTE D'UN CLIENT. MIMÉZ VOTRE LIVRAISON, DE **LA MOINS SOIGNÉE À LA PLUS SOIGNÉE**.

TOP
TEN



Trouve la vérité avec...

CRAZY THEORY

Au départ, il y a un **complot**, deux complices et un **coupable** :

Les masques FFP2 ont tous des **BARRETTES** en métal au niveau du nez... C'est sûr, elle servent d'antennes pour la 5G ! Scandale ! Complot !

POUTINE

LADY GAGA

LE VATICAN

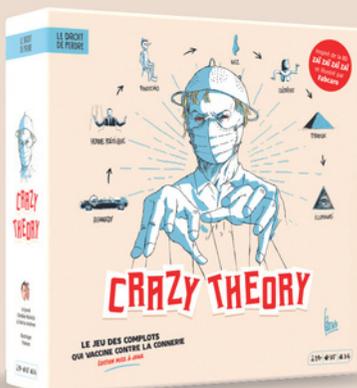
Peux-tu relier chacun des quatre mots-clés en rebondissant par association d'idée ?

Tu as le droit à autant d'étapes intermédiaires que tu le souhaites.
Tu peux jouer sur les sons des mots.
Tu fais les liens que tu veux,
Si les autres te croient,
la vérité vaincra et nous sacheront tous !

BARRETTE > SHIT
SHIT > SHOT
SHOT > VODKA
VODKA > **POUTINE**
POUTINE > _____
_____ > _____
.... > _____

_____ > **LADY GAGA**
LADY GAGA > _____
.... > _____

_____ > **LE VATICAN**



Un jeu de Christian Rubiella et Fabrice Andrivon, illustré par Fabcaro



Des parties de 30 minutes pour 3 à 6 joueurs, dès 14 ans



Inspiré de la BD **Zai Zai Zai Zai**, de Fabcaro

LE DROIT DE PERDRE

PANTONE™

LE JEU



Dans Pantone™ : Le Jeu, vous utilisez des couleurs pour créer des représentations de personnages de la culture populaire. Ces couleurs sont inspirées de Pantone™, l'expert mondial de la couleur.

Créez des personnages reconnaissables rien qu'avec quelques couleurs. Retrouvez l'essence visuelle des plus célèbres icônes réduites à leur plus simple expression. Besoin d'aide ? Pas de panique l'Artiste : les indices aideront les joueurs à trouver. Si l'un d'entre eux devine juste, vous gagnez tous les deux des points, le gagnant de la partie étant celui qui a le meilleur score.

Il y a 180 personnages à faire deviner à l'aide des 60 cartes nuancier...
Préparez-vous à en voir de toutes les couleurs !

**TESTEZ VOS TALENTS D'ARTISTE EN RETROUVANT
NOS PERSONNAGES PANTONE
(SOYEZ INDULGENT : ON A FAIT DE NOTRE MIEUX)**

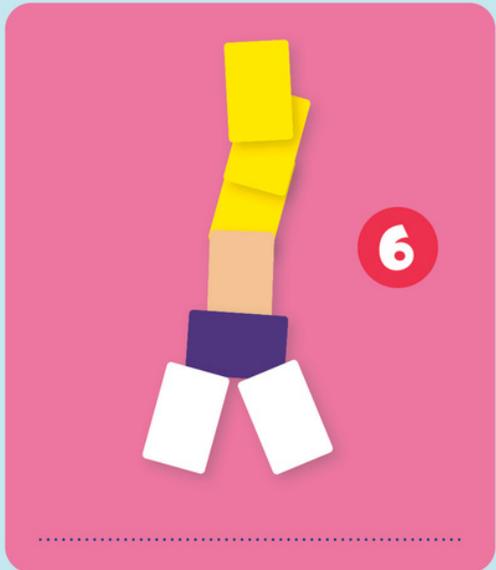
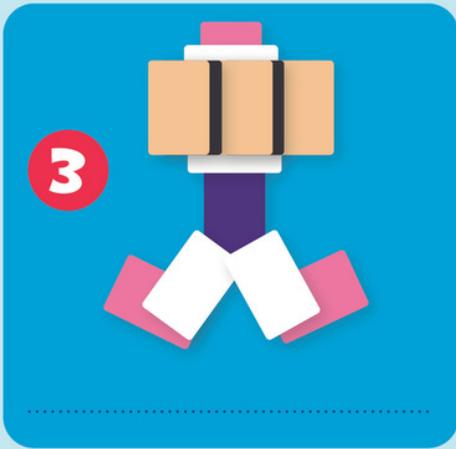


1



97+1
à voix haute

2



Auteur : un jeu de Scott Rogers



Tentez de gagner votre

PANTONE™
LE JEU

en découvrant le Pantone™
du Mois préparé pour vous
sur notre page

Facebook 



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

PANTONE™

Pour jouer, vous aurez besoin :

- Des 9 cartes de la démo.
- De 4 dés à 6 faces.
- De 8 cubes.
- De la règle du jeu : tiny.cc/mr9_fr

PIÈCE

"Ca devrait être facile à enlever !"

1	Horde de rats	-1	2	Fil-piège	-1
3	Brunes acide	-1	4	Pendules	-1
5	Murs moutnants	-1	6	Trou béant	-3

TRÉSOR

"Ca loup ne pourra me trahir !"

+1		/		→ +2	
1	Armure	+1	2	Arme	+2
3	Feu	4	Givre	5	Poison
5	Poison	6	Soin	7	

MONSTRE

1	Soldat mort-vivant	6	-2	+1
2	Squellette	9	-4	+1
3	Chevalier mort-vivant	12	-6	+2
4	Chevalier serpent	15	-8	+2
5	Garde d'Og	18	-10	+3

GARDIEN

1	Géant mort-vivant	10	-3	+2
2	Seigneur squellette	15	-5	+3
3	Seigneur mort-vivant	20	-7	+4
4	Serpent démoniaque	25	-9	+5
5	Restes d'Og	30	-12	SANG D'OG

FEU DE CAMP

Chasser	+1
Aiguiser l'arme	+1
Soigner	+2

MARCHAND

ACHAT	1	→ +1	2	→ +1	3	→ +1	4	→ +1	5	→ +1	6	→ +1	7	→ +1	8	→ +1
VENTE	-1	→ +3	-1	→ +4	-1	→ +4	-1	→ +4	-1	→ +4	-1	→ +4	-1	→ +4	-1	→ +4

SÉPULTURE

"Pierres tombales pour ériger à double transept..."

1	Vivres	+1	2	Fontaine	+2
3	Butin	+2	4	Codex	+2
5	Bouclier	+1	6	Monstre	7

La Vallée des Marchands est une collection de deck-building intelligents.
Chaque boîte peut être jouée seule et ne nécessite pas de connaître ou de posséder les autres jeux.

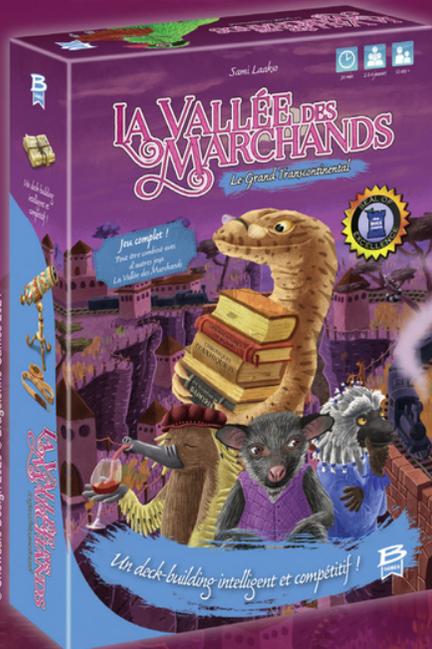


LA VALLÉE DES MARCHANDS



LE GRAND TRANSCONTINENTAL

Jouez avec les 6 peuplades présentes dans cette boîte : Varans, Lémurs, Pirolles, Échidnés, Blanchons et Dendrolagues ont chacun leurs points forts et des mécaniques propres qui vous garantissent des heures de jeu.



AOÛT 2021



UNE REJOUABILITÉ INFINIE !

Combinez ces peuplades avec celles des autres boîtes pour créer de nouveaux combos ! Grâce aux multiples possibilités offertes par les combinaisons, obtenez le style de jeu qui convient à vos envies (interactif, complexe, agressif, aléatoire...) et renouvelez votre expérience de jeu à chaque partie !



DÉJÀ DISPONIBLES



WWW.BRAGELONNE.GAMES

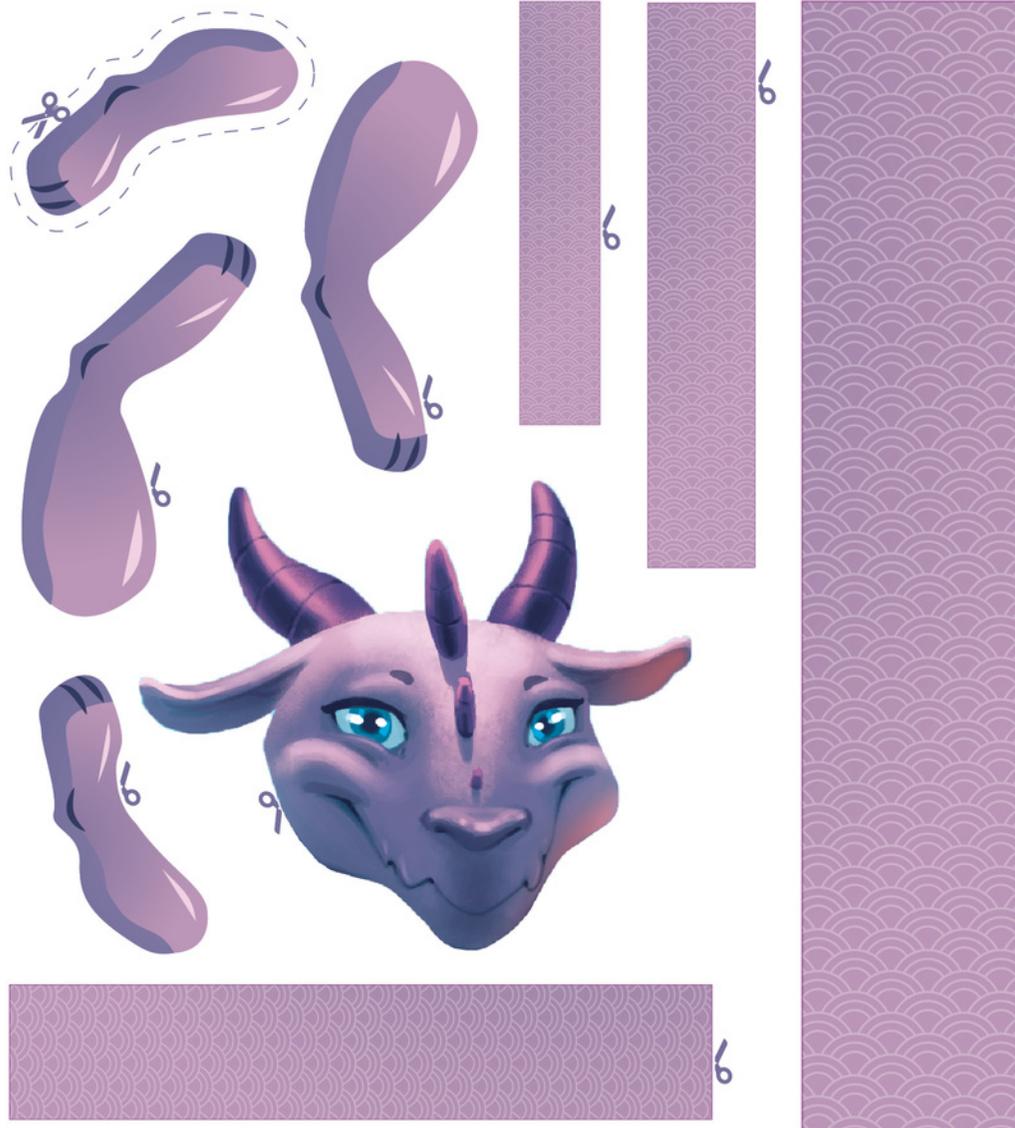




DRAGOMINO™

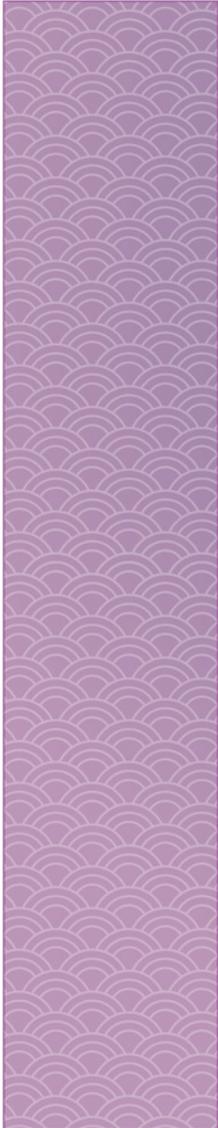
DÉCOUPEZ ET ASSEMBLEZ VOTRE
PROPRE MAMAN DRAGON !

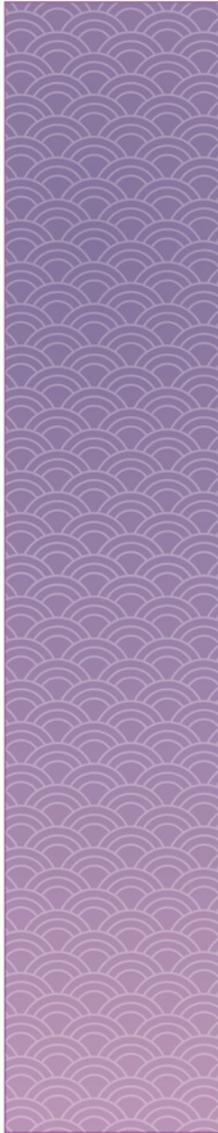
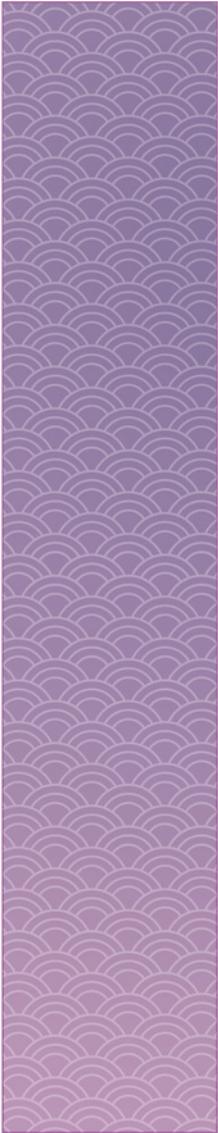
(Étapes au dos de la page)

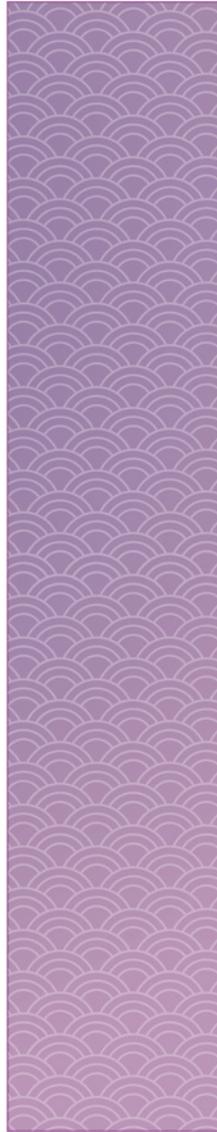
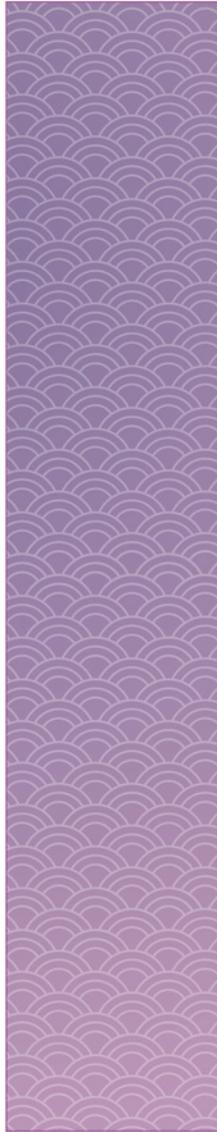
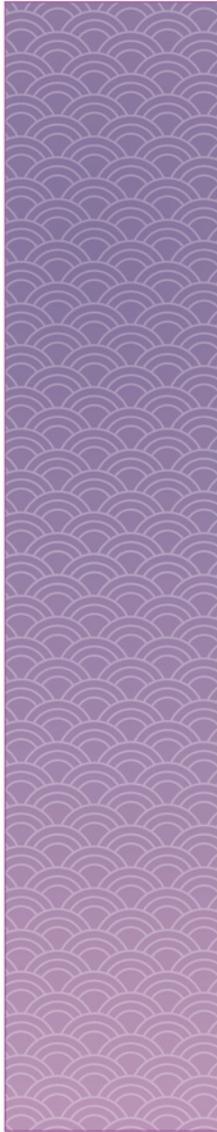
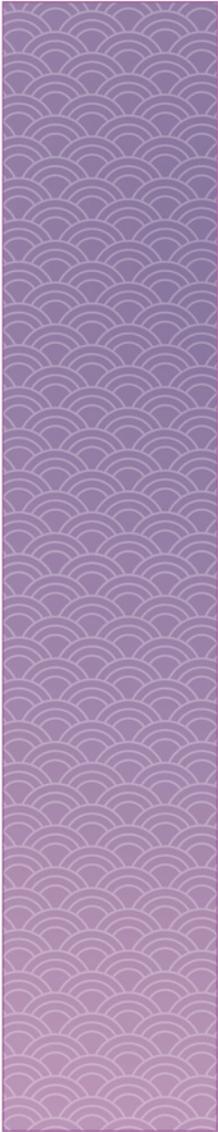




- 1- Découpez toutes les formes
- 2- Rassemblez les neuf anneaux ! Collez- les, l'un dans l'autre, du plus grand au plus petit
- 3- Collez la tête et les pattes de la Maman Dragon !







Bruno Cathala, Marie et Wilfried Fort
Maëva Da Silva, Christine Deschamps



DRAGOMINO™

RELIE LES POINTS DE 1 À 96 POUR TROUVER
QUEL DRAGON SE CACHE DERRIÈRE CETTE ILLUSTRATION !



Bruno Cathala, Marie et Wilfried Fort
Maëva Da Silva, Christine Deschamps



Raconte une histoire avec



comment
J'ai adopté
un gnou

Choisis d'abord un thème qui t'inspire :

Comment j'ai inventé un jeu qui tue !

Le robot qui se baladait avec une maison.

J'ai lu un truc dans Philimag qui a changé ma vie...

Peux-tu compléter les phrases après chaque dé ?

Comme dans
l'exemple
ci-contre.

L'AUTRE
JOUR

j'ai vu un dé à 6 faces, par terre,
dans la rue...

DONC

je le ramasse pour voir si je le reconnais...

TOUT
À COUP

je suis un gros, gros joueur et je connais presque
tous les dés du monde, mais celui-là...

ET LÀ,
SURPRISE !

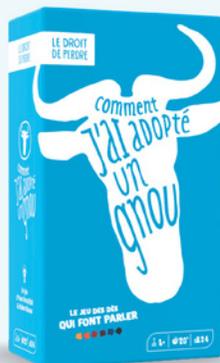
je lance le dé, je fais un 6 et j'entends une voix crier "Aaaaah"...

MOI,
TRANQUILLE

je regarde autour de moi et là, je vois le Père Noël étalé dans la rue...

CONCLUSION

j'ai relancé le dé, j'ai refait un 6 et un autre
Père Noël est tombé du ciel !! Heureusement,
je l'ai évité de justesse !



Un jeu d'Yves Hirschfeld
et Fabien Bleuze



Des histoires de 2 à 3 minutes
pour 2 à 8 joueurs, dès 8 ans

LE DROIT
DE PERDRE

tranquillité



Disponible à la rentrée 2021

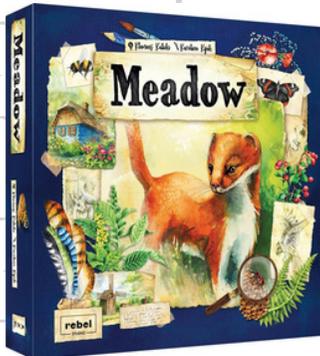
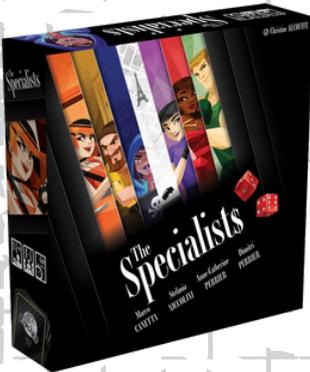
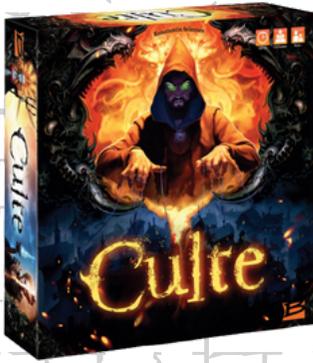




Comment jouer ?
Associez chaque photo
de matériel (à gauche) à
sa boîte (à droite) afin
d'identifier la boîte du jeu
qui est en trop !

Réponse : page 66





CATCH THE KING



Catch the king est un jeu de stratégie asymétrique pour 2 joueurs d'une vingtaine de minutes.

Le but pour l'attaquant est d'encercler le roi des 4 côtés.



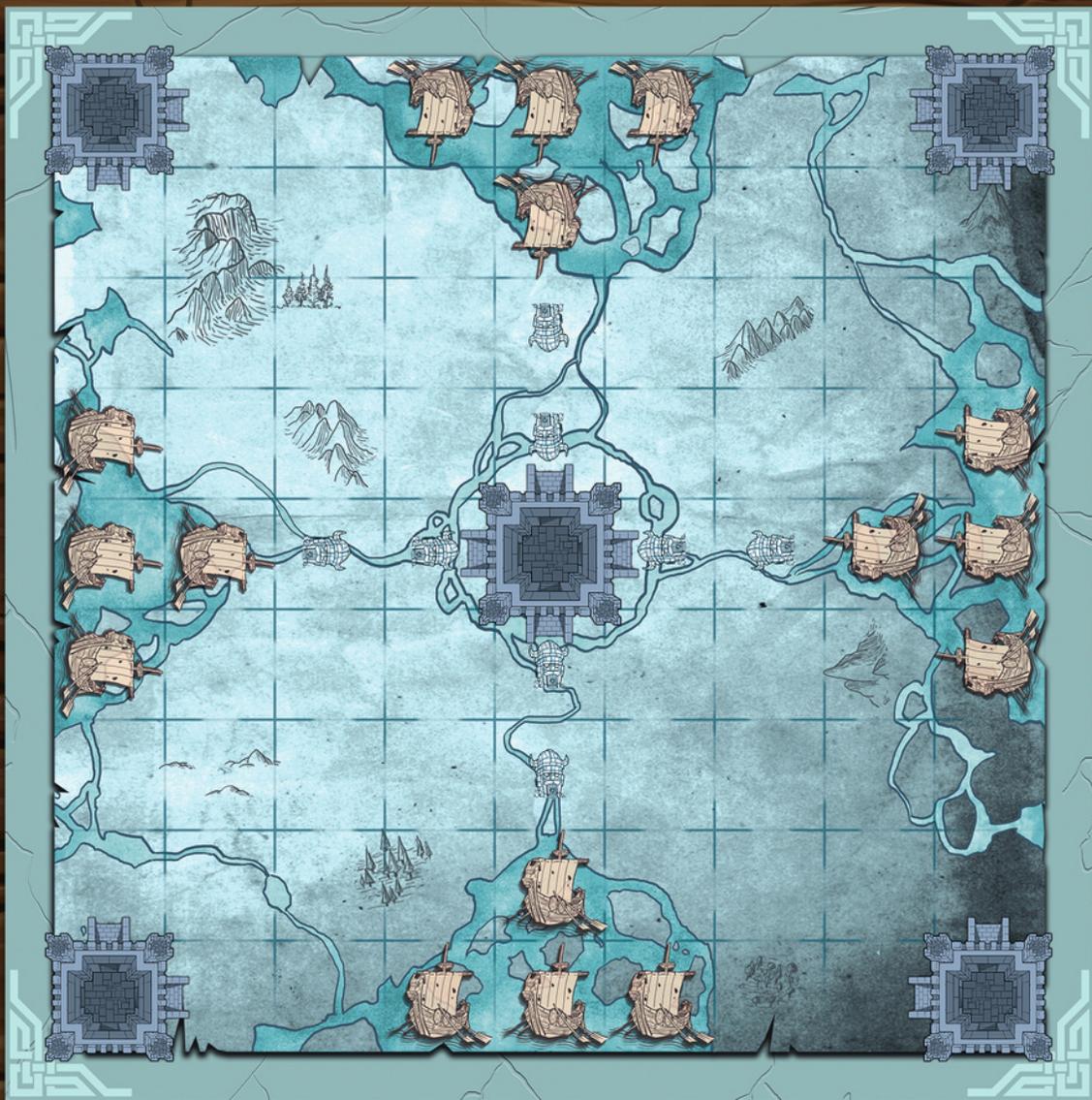
Le but pour le roi (défenseur) est de s'enfuir par l'une des quatre forteresses des coins du plateau de jeu.

Vous pouvez prendre des pions de votre collection pour représenter les 16 vikings attaquants et les 8 joms défenseurs ainsi que le Roi ou bien télécharger des jetons à découper avec les règles du jeu.



Pour plus
d'informations
www.studio-twin-games.com





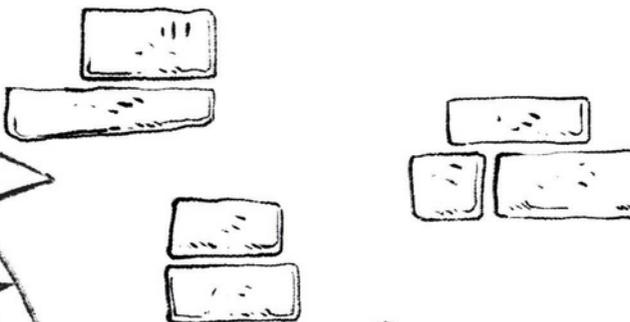
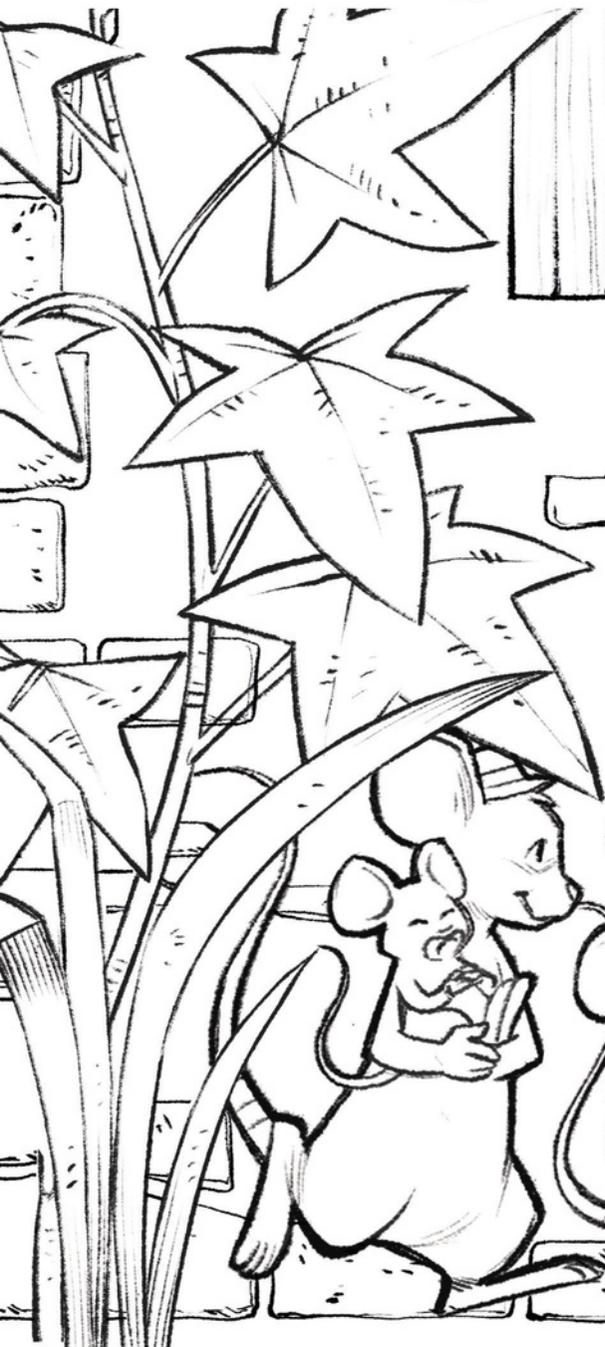
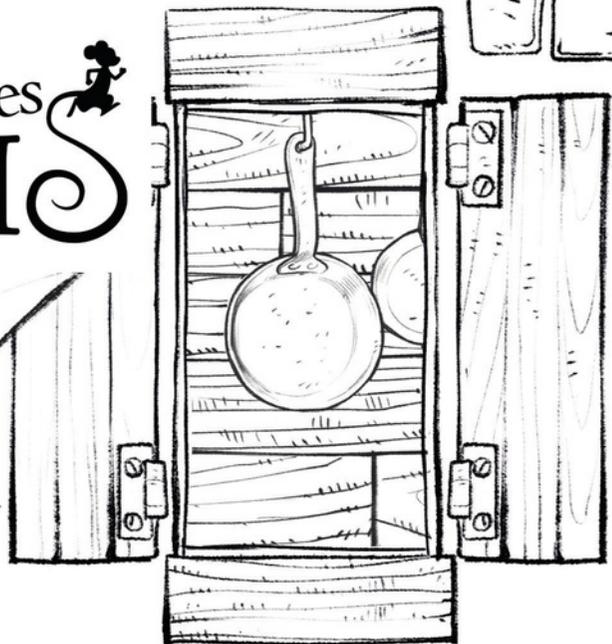
Vidéo de démo



Lien vers les règles



la Maison des SOURIS





PIRATE BOX

MÉMORISEZ SON CONTENU
OU VOTRE TRÉSOR SERA PERDU

ATTENTION, ÉQUIPAGE ET PARTAGE
NE FONT PAS BON MÉNAGE...



1

Un film sorti
en 1902

2

Un film avec
Ewan McGregor

3

Un film où le
héros est chauve

4

Un film qui porte
le nom d'un plat

5

Un film où le héros
se fait tuer au début

6

Un film où le héros
doit dire "oui" à tout

7

Un film où l'on
prononce le mot
«Supercalifragilisti-
cexpialidocious»

8

Un film où le héros
est schizophrène

9

Un film où l'héroïne
se nomme Duchesse

10

Un film où le
héros fait revivre
un pot de fleurs
mortes



Vous avez correctement déchiffré les deux premières énigmes. C'est un bon début ! Vous atteignez l'atelier de l'éminent professeur Mayard. Ce dernier aimerait bien vous aider à résoudre votre dernière énigme, mais il semble très inquiet et peu loquace.

Saurez-vous le rassurer en conversant sur les sujets qui lui tiennent à cœur ?



LE HÉROS... C'EST VOUS !



Vous détenez des aptitudes certaines à la résolution d'énigmes : continuez d'entretenir ces talents et diversifiez-vous à travers les 12 opus déjà existants de la gamme Escape Quest.



www.dontpanicgames.com



[EscapeQuestGamebooks](https://www.facebook.com/EscapeQuestGamebooks)



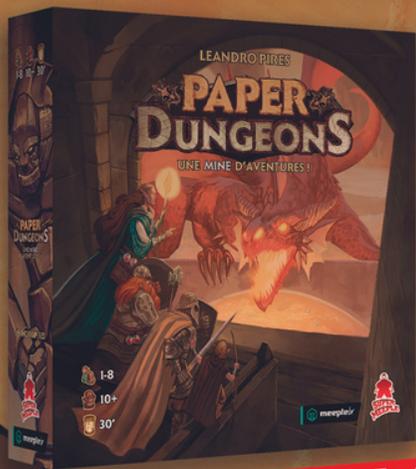
[escapequest_gamebooks](https://www.instagram.com/escapequest_gamebooks)

30-60 min. 10+. 1 à 8 joueurs

Une Mine d'aventures !

PAPER DUNGEONS

Un Roll & Write Médiéval fantastique où chaque joueur dirige une bande d'aventuriers dans un donjon rempli de monstres accompagnés de leurs sbires.



- Améliorez vos personnages
- Fabriquez des objets magiques
- Evitez les pièges
- Trouvez des potions de soins
- Accumulez plus de trésors que les autres !

A vos épées, objets magiques et crayons !



Sortie boutique fin juillet





OKIYA

bit.ly/Okiya-règles



Scannez le QR Code pour accéder aux règles !

**UN JEU DE STRATÉGIE
SIMPLE ET ÉLÉGANT**

 Coupez le long des pointillés !

 Coloriez selon vos envies !





Attention !

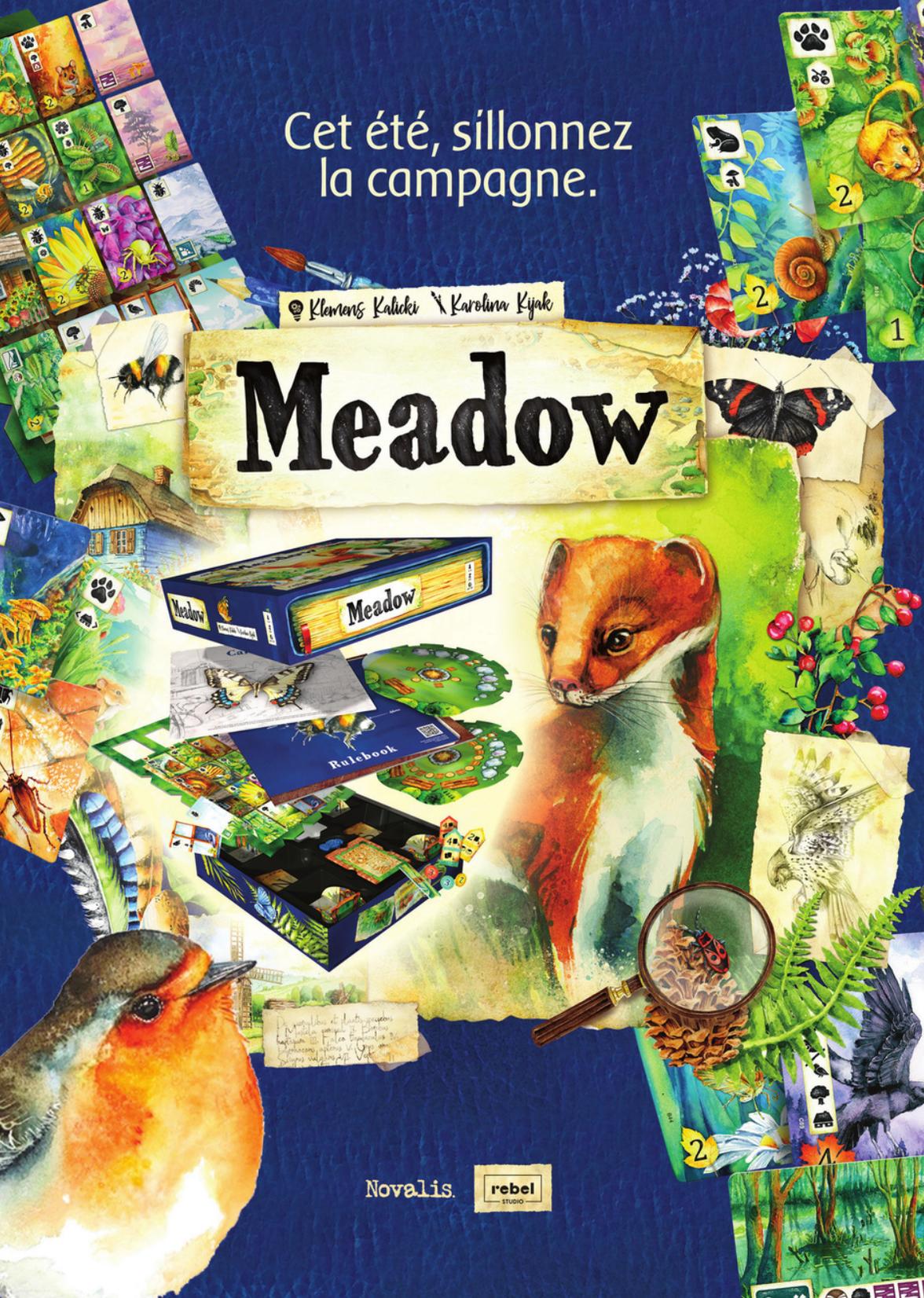
Il existe 2 types de jetons personnages : un type avec un motif en fond pour le joueur 1 et un type sans motif pour le joueur 2



Cet été, sillonnez
la campagne.

Klemens Kalicki & Karolina Kijak

Meadow



Novalis

rebel
STUDIO

RÈGLE DU JEU

EXO

n°2
created by Léandre Proust



15'



2-3



8+

BUT DU JEU

L'idée du jeu consiste à créer des combinaisons en alignant des planètes. Façonnez votre galaxie afin d'atteindre l'équilibre cosmique.

MISE EN PLACE

Au début de la partie, chaque joueur crée sa Galaxie en posant un jeton Étoile devant lui. Formez l'Univers en mélangeant les 27 jetons Planètes et en les disposant aléatoirement comme sur l'illustration suivante :

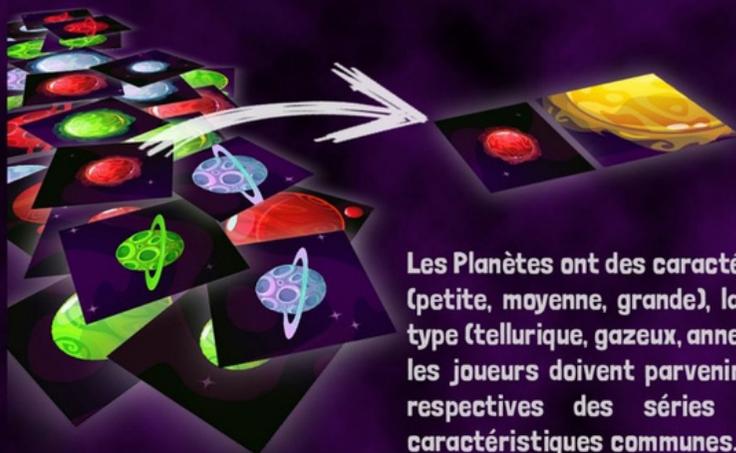


Le premier joueur est le dernier à avoir observé les étoiles.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour, un joueur doit choisir une Planète disponible (qui n'est pas recouverte par une autre Planète) dans l'Univers et la poser devant lui dans sa Galaxie.

La première Planète qui rejoint la Galaxie d'un joueur doit impérativement être placée sur une des 8 cases adjacentes à son Étoile. Les Planètes suivantes devront être impérativement placées sur une case adjacente de son Étoile ou d'une autre de ses Planètes déjà présente dans sa Galaxie. Une Planète une fois posée ne pourra pas être déplacée en cours de partie.

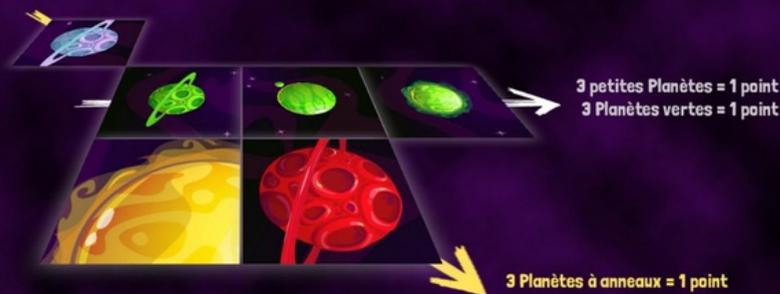


Les Planètes ont des caractéristiques différentes : la taille (petite, moyenne, grande), la couleur (bleu, rouge, vert), le type (tellurique, gazeux, anneaux). Pour marquer des points, les joueurs doivent parvenir à aligner dans leurs Galaxies respectives des séries de 3 Planètes avec des caractéristiques communes.

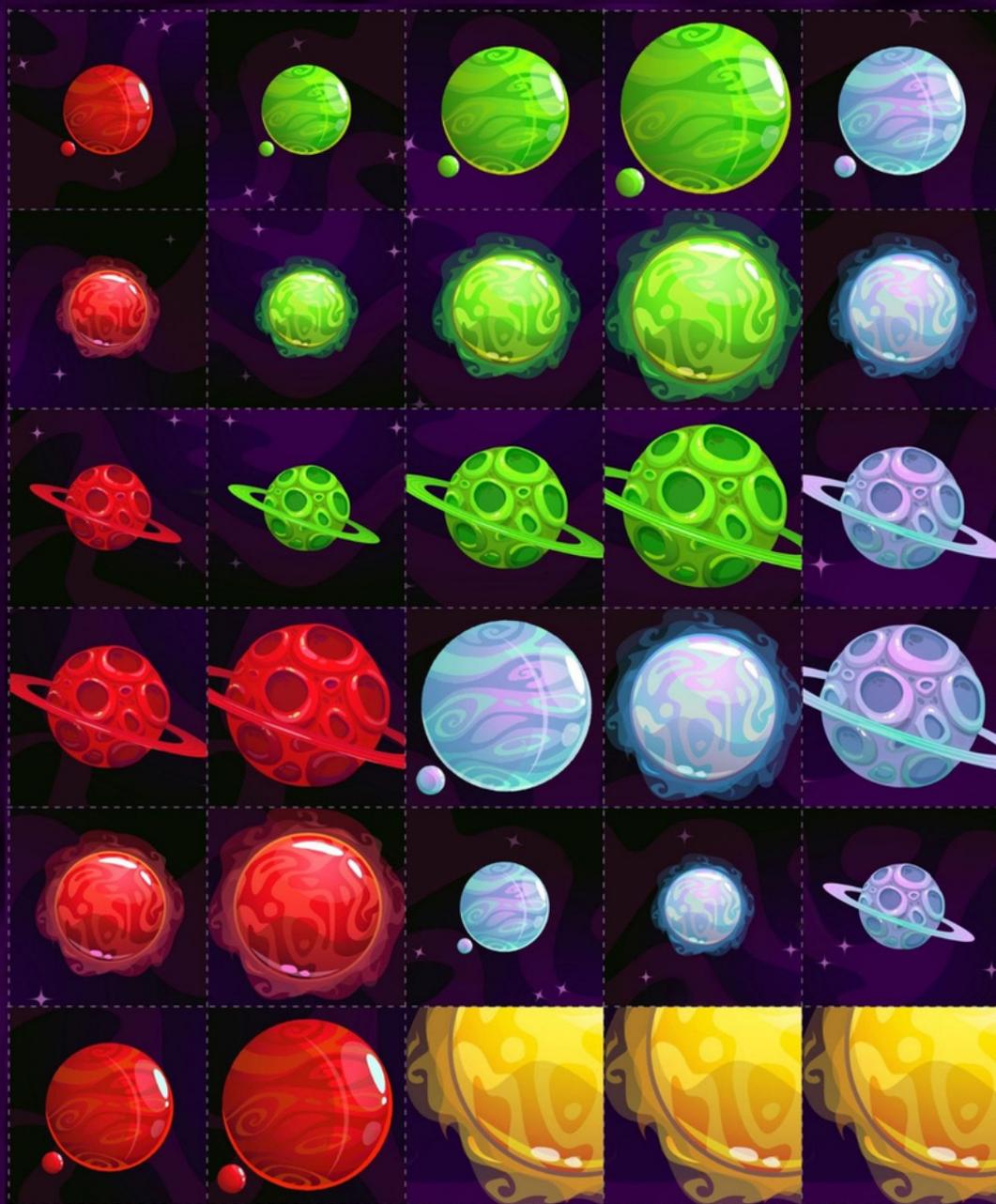
CONDITIONS DE FIN DE PARTIE ET DE VICTOIRE

Le jeu se termine dès que la Galaxie de chaque joueur contient 13 Planètes à 2 joueurs et 9 Planètes à 3 joueurs. Les joueurs gagnent 1 point pour chaque alignement (horizontale, verticale et diagonale) de 3 planètes ayant une caractéristique commune.

Le joueur qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Planètes adjacentes à son Étoile remporte la partie.



Découpez sur les pointillés et jouez !



Auteur : Léandre Proust

Mise en page / Design : Clément Proust

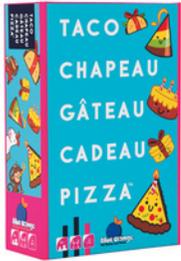
Illustrations : Macrovector - Freepik - 123RF

CATAN.

TOUJOURS UNE NOUVELLE AVENTURE !

KOSMOS





bit.ly/TacoChapeau-règles

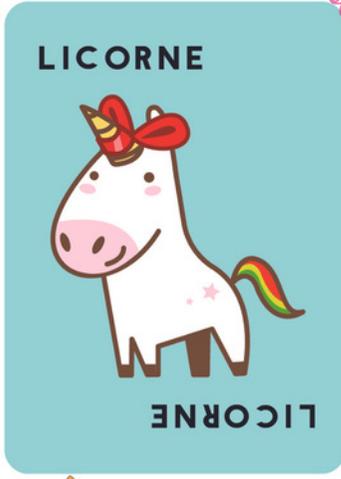
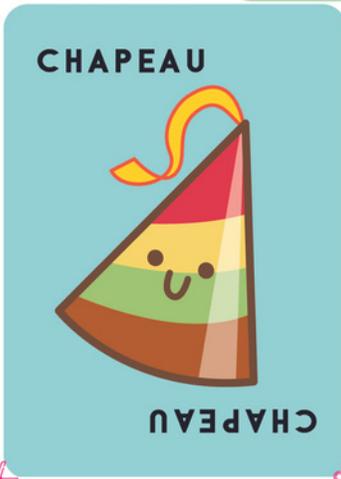


Scannez le QR Code pour accéder aux règles!

Cette version print & play est une version adaptée pour 2 à 3 joueurs.
La version originale se joue jusqu'à 8 joueurs.

TACO CHAPEAU
GÂTEAU
CADEAU PIZZA!

Gardez bien ces 5 mots
loufoques en tête et trouvez
1 ou 2 personnes pour vous
suivre dans l'aventure!



DÉJÀ DISPONIBLE
EN BOUTIQUE

DAVE CAMPBELL
SIMON DOUCHY

8+

2-8

10 min

facebook twitter instagram youtube
blueorangegames

TACO



TACO

CHAPEAU



CHAPEAU

GÂTEAU



GÂTEAU

CADEAU



CADEAU

GÂTEAU



GÂTEAU

CADEAU



CADEAU

GÂTEAU



GÂTEAU

PIZZA



PIZZA

PIZZA



PIZZA



CHRISTOPHE LAURAS MARY PUMPKINS

ZOMBIE BUS



À la rentrée, évitez le bus !

Collect them all !

Ils reviennent et **4** nouveaux ZOMBIES les accompagnent ! Retrouvez-les :

Dans la boîte

En boutique

En festival

Sur internet

bit.ly/zombiegratuit



OFFERT

OFFERT

OFFERT



Le jeu coopératif où c'est chacun pour soi !



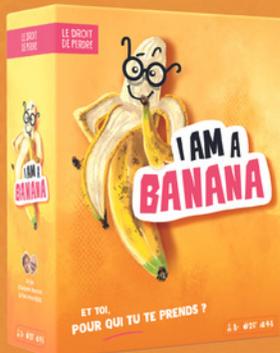
Joue au docteur avec...



Dans une partie de I am a banana, un docteur joue seul contre une bande de fous qui gesticulent pour incarner l'une des images au centre :



peux-tu retrouver pour qui se prennent ces trois illuminés ?



Un jeu d'Antonin Boccara et Yves Hirschfeld



Des parties de 90 secondes pour 4 à 8 joueurs, dès 8 ans

LE DROIT DE PERDRE

Réponse, de g. à d. : le taureau, l'ovion, la Tour Eiffel

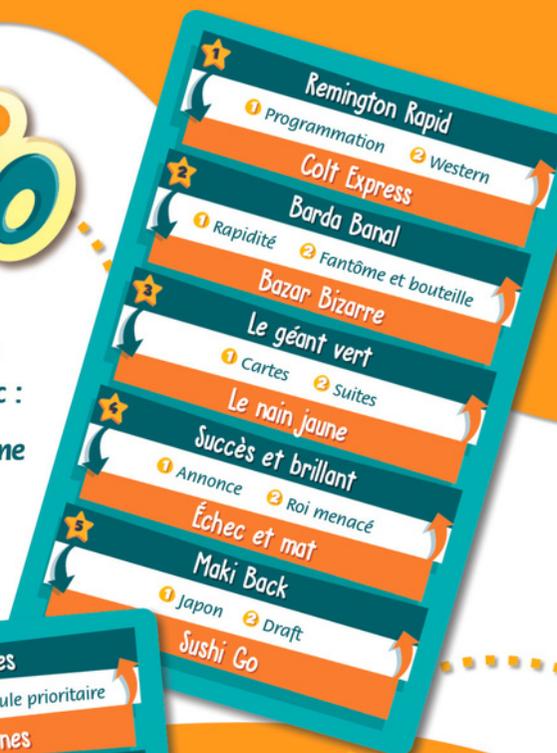
CONTRARIO

Retrouvez les propositions originales, sur le thème des jeux, qui ont été détournées avec :

- ★ des synonymes
- ★ des mots du même groupe de mots
- ★ des contraires

À partir de 3 joueurs, l'un de vous peut lire les contrarios aux autres.

Chacun essaiera d'être le plus rapide à les retrouver !





PENNY PAPERS

ADVENTURES

Henri Kermarrec Géraud Soulié

7+ 15' ~~1-100 joueurs~~ Solo!

Vivez deux folles aventures solos de **Penny Papers** !
Téléchargez les règles sur notre site (QR Code page suivante) et c'est parti !

Les deux grilles ci-contre constituent deux parties distinctes.
Chacune utilise les résultats des dés pré-tirés ci-dessous.

Un dé mauve correspond à **Penny Papers**, un vert à **Dakota Smith** et un rouge à un **danger**. Suivez l'ordre du tirage (de 1 à 30 pour **Apikhabou** et de 1 à 25 pour **Wiraqocha**) en cachant les tirages suivants afin d'en préserver la surprise.

Bonne chance !

PARTAGEZ VOTRE SCORE!
#PENNYPAPERS :-)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30



SIT
DOWN!

DISTRIBUTION
France Atalia
Benelux Geronimo
Canada Distribution Dude
Suisse Swiss Games

THE TEMPLE OF APIKHABOU

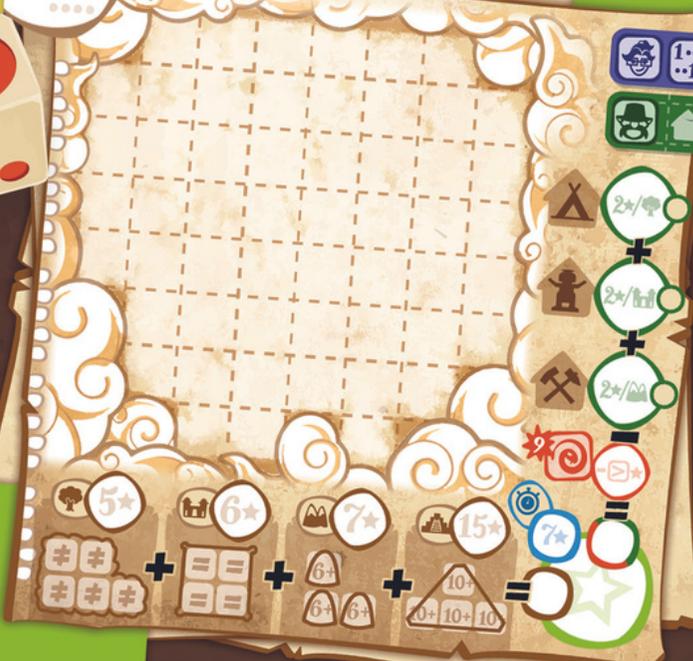
1...
•15



$$1\star/\square + 3\star + \pm 2\star = \star$$

VALLEY OF WIRAQOCHA

1...
•15



RÈGLES



Enigme démo de **RICOCHET** ^{no 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** !

NIVEAU FACILE

Tu as l'air pensif...

Oui. Je me disais : «c'est ça aussi Philimag !»...

C'est-à-dire ?

Rébus de 4 mots - Mots de départ : Avion - Poisson

Ange

Jeu

Tête

Testé

Démodé

Gardien

Sondé

Mort

Approuvé

Aile

Pion

Queue

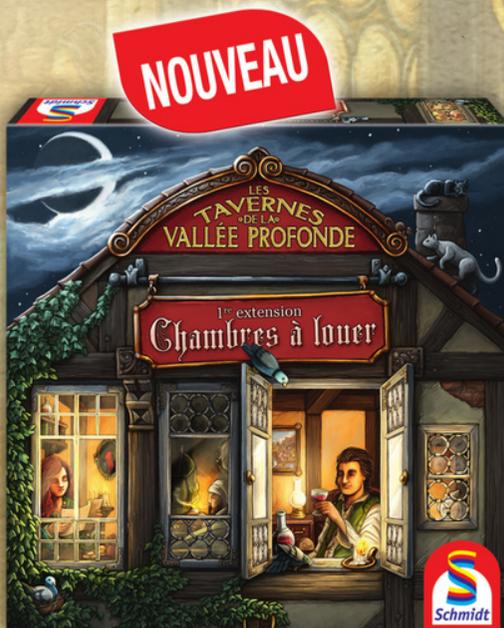
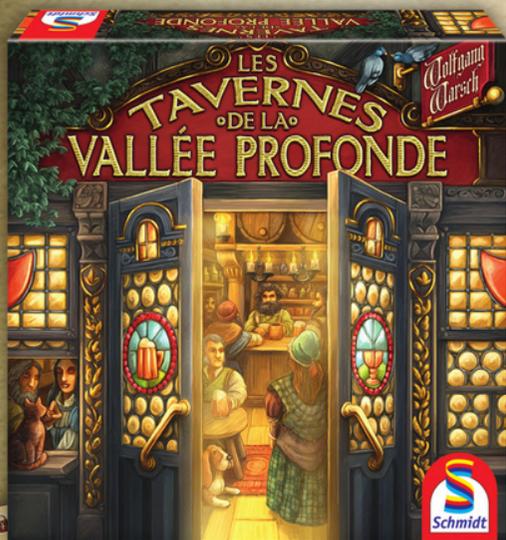
Surveillant

Couverte

Condamné

Ceux

« Aubergiste, votre Taverne de la vallée profonde s'agrandit, sachez la faire prospérer » !



www.facebook.com/SchmidtSpieleFR
www.instagram.com/schmidtspielefrance
twitter.com/SchmidtSpieleFR

www.schmidtspiele.de/fr



**FOR
THE
STORY**



**LA SIMPLICITÉ D'UN PARTY GAME,
LES SENSATIONS DU JEU DE RÔLE !**

POUR LA REINE

UN JEU D'ALEX ROBERTS



Le royaume dans lequel nous vivons a toujours été en guerre, une guerre commencée bien avant notre naissance.

Notre Reine a décidé d'entreprendre un long et périlleux voyage pour négocier une alliance avec une puissance éloignée.

Elle nous a choisis nous, et personne d'autre, pour l'escorter dans ce dangereux périple. Elle nous a choisis car elle sait que nous l'aimons.



Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire mêlant amour, héroïsme, doutes et trahisons. Inspirez-vous de l'illustration de la reine sur la page de droite puis laissez-vous guider en répondant aux questions. Vous jouerez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous incarnerez un personnage qui accompagne la reine dans son voyage. Ce sera à vous d'inventer son histoire au fil des questions.

À votre tour de jeu :

- 1/ Choisissez une question et lisez-là à voix haute. Le joueur à votre droite devra y répondre.
- 2/ Tous les joueurs ont le droit d'interagir ensemble durant ou après la réponse (questions complémentaires, suggestions...)

Dès qu'une réponse a été apportée, cochez la case Question. Une question ainsi marquée ne peut plus être jouée. Quand toutes les cases sont marquées, chaque joueur répond à tour de rôle à la question centrale en rouge afin de conclure l'histoire. Puis la partie est terminée !



S'il y a une question ou une réponse, que vous ne souhaitez pas inclure dans l'histoire, touchez ce X. Ce contenu est alors retiré du jeu et vous passerez à la question suivante.

UNE HISTOIRE D'AMOUR UN ROYAUME EN DANGER

L'illustration et les questions ci-dessous sont extraites des 14 illustrations et 46 cartes *Question* du jeu *Pour la Reine*

Un jour, la Reine vous a touché. Pourquoi ce souvenir restera pour toujours gravé en vous ?

Qu'est-ce qui témoigne de la bonté de la Reine ?

Pourquoi pensez-vous que la Reine a suffisamment confiance en vous pour vous convier à ce périple ?

Qu'avez-vous emporté avec vous qui met la Reine en danger ?



Vous avez vu la Reine faire une chose terrible pour protéger l'escorte. Qu'a-t-elle fait ? Depuis cet événement, la respectez-vous plus, ou moins ?

Que vous a promis la Reine avant d'entreprendre cette expédition ? Pensez-vous qu'elle tiendra sa promesse ?

La Reine est responsable de la mort d'une personne que vous aimiez. Qui est-ce ? Qu'est-il arrivé ?

La Reine a une plus haute estime de vous que vous-même. Comment le savez-vous ?

Quand avez-vous su que vous ne pardonneriez jamais à la Reine, et pourquoi ?

**LA REINE EST ATTAQUÉE !
LA DÉFENSEZ VOUS ?**

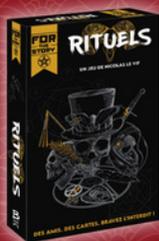


Une part de vous ne souhaite pas que le Royaume connaisse la paix. Pour quelle raison êtes-vous attaché à cette guerre ?

Que faites-vous pour la Reine que personne d'autre ne pourrait faire ?

La Reine a confiance en vous, mais elle est bien la seule à la cour royale. Pourquoi ?

FOR THE STORY , UNE COLLECTION DE JEUX NARRATIFS, ACCESSIBLES ET IMMERSIFS !



Deux nouveaux jeux à découvrir
dès la rentrée :

- DONJONS & SIPHONS
- RITUELS





TRÉSORS VOLÉS

UN JEU DE LOGIQUE ET DE DÉDUCTION
DÈS 7 ANS

Un vol a été commis chez les pirates,
4 suspects ont été identifiés, ainsi que 4 cachettes
et 4 trésors possibles.

4 Suspects



Barberousse



Jambefolle



Marie la-Tempête



La Lunette

4 Cachettes



Jarre



Vigie



Tonneau



Besace

4 Trésors



Couronne



Pièces d'or



Chandelier



Ballier

Au total, 64 combinaisons sont possibles.
Sauras-tu trouver les solutions à ces deux énigmes ?
Quel trésor a été volé ? Qui l'a volé ? Et où a-t-il été dissimulé ?

ÉNIGME N°1
POUR + DE 10 ANS

2 bons indices



1 bon indice



aucun indice



Observe bien les cartes et élimine les mauvais indices pour trouver quel trésor a été volé ?
Qui l'a volé ?
Et où a-t-il été dissimulé ?

ÉNIGME N°2
POUR + DE 10 ANS

au moins 1 bon indice



aucun indice



Cette fois-ci, il n'y a que deux colonnes : dans la colonne de gauche, les cartes possèdent au-moins 1 bon indice, dans la deuxième, elles n'en possèdent aucun.



Réponses et Solutions

MR TROOVE en couverture :

Le Prestige (2006)
Moulin Rouge (2001)
SOS Fantôme (1984)
Beetlejuice (1988)
Fantasia (1940)
E.T. L'Extra-Terrestre (1982)
Le Cinquième Élément (1997)
Bodyguard (1992)
Charlie et la Chocolaterie (2005)
Cendrillon (1950)

Escape Quest p.4 :

Si vous suivez correctement les indications, dans le bon ordre : vous faites le tour complet de la maison située au n°22. C'est donc là qu'il faudra vous rendre pour la suite de l'aventure.

Escape Quest p.42 :

Bravo vous avez brillamment déchiffré les premières énigmes du Défi d'Arsène Lupin! Poursuivez votre quête dans l'un des 12 opus de la gamme Escape Quest!

Pantone p.22/23 :

Salut l'Artiste ! Il fallait trouver les personnages suivants :

1. Marilyn Monroe
2. Napoléon Bonaparte
3. Bomberman
4. Un Minion
5. Obélix
6. Titeuf
7. Kenny (South Park)

MR TROOOVE : Toits de Paris p.40 :

- 1) Un film sorti en 1902 : Le voyage dans la lune (1902)
- 2) Un film avec Ewan McGregor : Moulin Rouge (2001)
- 3) Un film où le héros est chauve : Moi, moche et méchant (2010)
- 4) Un film qui porte le nom d'un plat : Ratatouille (2007)
- 5) Un film où le héros se fait tuer au début : Ghost (1990)
- 6) Un film où le héros doit dire "oui" à tout : Yes Man (2008)
- 7) Un film où l'on prononce le mot Supercalifragilisticexpialidocious : Mary Poppins (1964)
- 8) Un film où le héros est schizophrène : Un homme d'exception (2001)
- 9) Un film où l'héroïne se nomme Duchesse : Les aristochats (1970)
- 10) Un film où le héros fait revivre un pot de fleurs mortes : E.T., l'extra-terrestre (1982)

SIMILO p.8/9 :

Le petit chaperon rouge

Quiz Photos

p.34/35 :

Meadow

MR TROOOVE : Restaurant p.41 :

- 1) Un film avec Natalie Portman : Black Swan (2010)
- 2) Un film en noir et blanc : La Ruée vers l'or (1925)
- 3) Un film des Monty Python : Monty Python : Le Sens de la vie (1983)
- 4) Un film avec Johnny Depp : Pirates des Caraïbes : La Fontaine de Jouvence (2011)
- 5) Un film dans lequel apparaît une voiture volante : Retour vers le futur 2 (1989)
- 6) Un film où les héros travaillent pour des agences rivales : Mr. & Mrs. Smith (2005)
- 7) Un film où le personnage principal a des cornes sur la tête : Maléfique (2014)
- 8) Un film où le personnage principal perd la parole : La Petite Sirène (1989)
- 9) Un film dans lequel un journaliste parle avec Dieu : Bruce tout-puissant (2003)
- 10) Un film dans lequel apparaît le père Noël : L'Étrange Noël de Monsieur Jack (1993)



Réponse de l'Énigme démo numéro 7

Avion → Aile → Poisson → Queue → Ange → Tête → Gardien → Mort → Surveillant → Condamné → Pion → Approuvé

Il reste «Ceux - Sondé - Démodé - Couverte» = «Ce sont des démos découvertes»

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 !



R I C H A R D G A R F I E L D

En septembre,
la faim justifie les moyens...



LES SOMBRES ROYAUMES DE VALERIA



En boutique en
Septembre prochain !

