

3 760319 640393

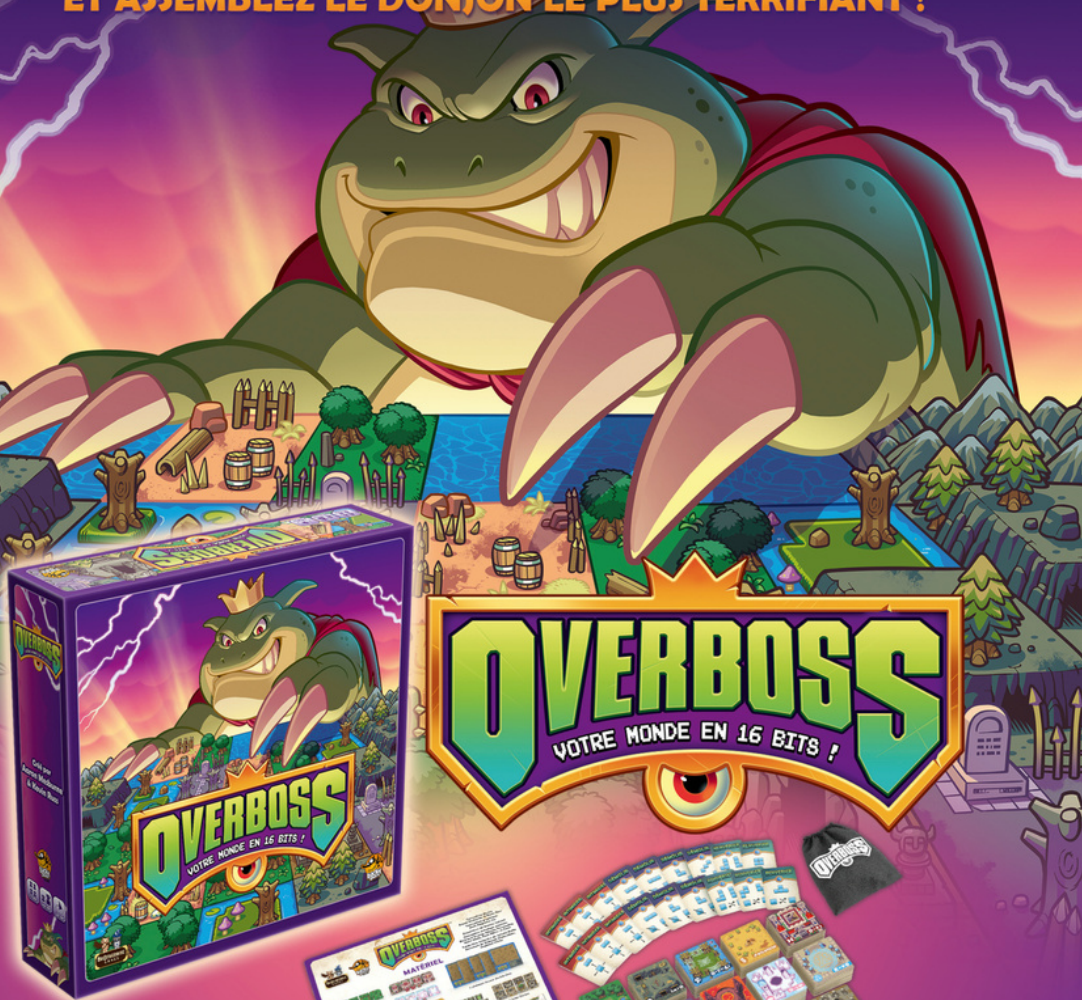
PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

HORS-SÉRIE N°2

20 JEUX DE DÉMO INCLUS

**DRAFTEZ DES TUILES, PLACEZ VOS SBIRES
ET ASSEMBLEZ LE DONJON LE PLUS TERRIFIANT !**



**Nostalgie,
mécanique bien huilée
et grande rejouabilité...
Imaginé par Kevin Russ,
le créateur de**



**Septembre 2022
en boutique**



Sommaire du **Hors-Série n°2**

- 4** Maudit **Mot Dit**
- 6** Comment j'ai **adopté un dragon**
- 8** **Secret Identity**
- 10** **Mr Troove**
- 12** **Logic Birds**
- 13** **Logic Hotel**
- 14** **Mini Golf**
- 16** **Tiwanaku**
- 18** **300 / Port Arthur**
- 20** **Audimat**
- 22** **Twin it Japan**
- 24** **Au creux de ta main**
- 26** **Similo**
- 28** **Mots fléchés façon Dixit**
- 30** **Shabada**
- 31** **Jet Lag**
- 32** **Mes amis sont ...**
- 34** **Taco Verso Bouc Cheese Pizza !**
à découper
- 37** **Moogh**
à découper
- 41** **Bubble Stories**
à découper



Publication / Régie pub

Grammes Édition
9 rue de la chapelle
53470 Commer
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)9.83.08.53.16

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 20 000 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 la directrice de publication. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.

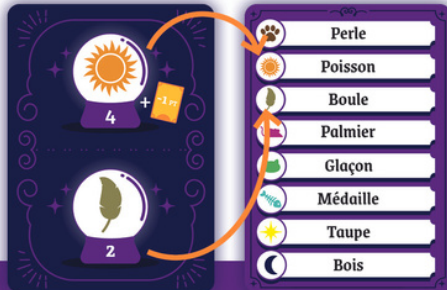
MAUDIT MOT DIT



RETROUVEZ LE BON MOT... AU BON MOMENT !

3-6 

1 Un joueur pose un doigt au hasard (à l'abri des regards) sur **une carte de la page gauche** et sur **une carte de la page droite**.

2 Il regarde les 2 cartes et choisit un **mot secret** à faire deviner parmi 2 possibilités : la carte de gauche lui indique 2 symboles, qui correspondent à 2 mots de la carte de droite, et un nombre d'indices précis pour chacun. Il ne dit pas son choix aux autres.



Note : ignorez les symboles  et  qui sont des surprises maléfiques dans le vrai jeu !



3 Il prononce ses indices **un par un** (un seul mot à chaque fois lié au sens du **mot secret**) et essaie de faire deviner son **mot secret** avec le nombre **exact** d'indices indiqué.

À chaque indice donné :

- les adversaires peuvent proposer une réponse chacun, **dans n'importe quel ordre**
- 3 réponses maximum (à 5 et 6 joueurs) avant l'indice suivant



4 Si le **mot secret** est trouvé **exactement** avec le nombre d'indices indiqué : le joueur ayant deviné et le joueur ayant fait deviner gagnent chacun autant de points que le nombre d'indices. Mais si c'est trouvé **avant** : seul le joueur ayant deviné gagne autant de points que d'indices donnés.

Exemple à 3 joueurs :

Irma essaie de faire deviner le mot secret « Poisson » en 4.

Après avoir dit « Astrologie » et « Lune », elle dit « Queue » en 3^e indice.

Félix propose « Poisson », la manche s'arrête immédiatement et lui seul gagne 3 points !

	Parapluie
	Drapeau
	Parchemin
	Estomac
	Machine
	Hérisson
	Éléphant
	Chaise

	Tableau
	Pierre
	Sumo
	Carreau
	Sardine
	Couscous
	Volcan
	Orage

	Rugby
	Colonel
	Ascenseur
	Baguette
	Été
	Fléchette
	Soutien-gorge
	Chapeau

	Docteur
	Clou
	Banque
	Rasoir
	Jungle
	Ambulance
	Iceberg
	Grève

	Trésor
	Boomerang
	Grue
	Cheval
	Téléphone
	Pôle
	Bowling
	Étoile

	Squelette
	Gorge
	Girafe
	Toupie
	Pipe
	Mars
	Jupe
	Pièce

Raconte une histoire avec



comment
j'ai adopté
un dragon

Choisis d'abord un thème qui t'inspire :

L'histoire de la princesse qui pue des pieds.

Cette nuit, un pigeon voyageur m'a réveillé...

J'ai été recalé(e) au concours de super-héros.

Peux-tu compléter les phrases après chaque dé ?

Comme dans
l'exemple
ci-contre.

TOUT LE
MONDE
PENSE

que, dans les contes, les princesses
se marient avec le Prince charmant...

EN RÉALITÉ

ça ne se passe pas toujours comme ça.
Parfois, un simple détail peut tout faire rater...

EN
TOUT
CAS

la Princesse des Fleurs a connu ce mauvais sort. Un jour, elle
a donné rendez-vous à la piscine au Prince des Chouquettes...

NI UNE,
NI DEUX

elle a voulu enfiler son maillot de bain.
Elle enleva sa robe, sa couronne et... ses chaussures...

ET LÀ,
COUC

le prince tomba dans les pommes, asphyxié par
l'odeur qui émanait des pantoufles de verre de la belle...

C'EST
AINSI QUE

depuis ce jour, la Princesse des Fleurs fut
surnommée la Princesse qui pue des pieds !



Un jeu d'Yves Hirschfeld
et Fabien Bleuze



Des histoires de 2 à 3 minutes
pour 2 à 8 joueurs, dès 7 ans

LE DROIT
DE PERDRE

Ernest et Célestine

Un jeu de société coopératif et poétique à partager en famille !

*Aidez Ernest et Célestine
à se déplacer dans la ville pour se retrouver.*



Aidez Ernest et Célestine à se retrouver. Un joueur regarde une tuile et trace du doigt le symbole qu'il y voit sur le dos d'un autre joueur ! Si ce dernier devine quel est ce symbole, Ernest et Célestine se rapprochent. Un jeu de société poétique qui développe la dextérité et la coopération !

En vente en magasin de jeux.



© 2022 ERNEST & CELESTINE.
D'après les albums de Gabrielle Vincent « Ernest et Célestine » © Casterman.



Retrouvez plein d'autres jeux sur www.spacecow.fr



SECRET IDENTITY

Jouez avec nous à SECRET IDENTITY !

Observez les pictogrammes et tentez de deviner le personnage qui se cache derrière nos propositions.

Attention : les pictogrammes côté **vert** symbolisent et représentent le personnage à deviner et ceux côté **rouge** représentent une idée contraire à ce qu'il est ou ce qu'il aime.

A vous de jouer !



Winnie l'ourson

1

Bambi

2

Atchoum
(Blanche Neige)

3

Le Petit
Chaperon Rouge

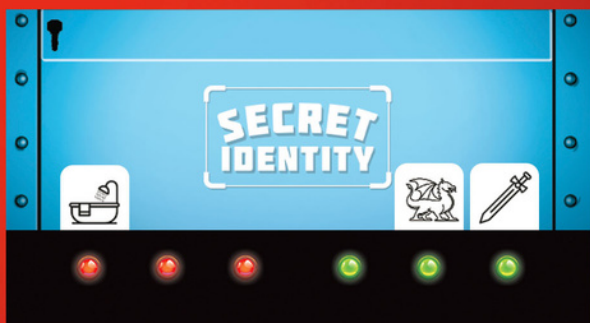
4

Shrek

1

Merlin
l'Enchanteur

2

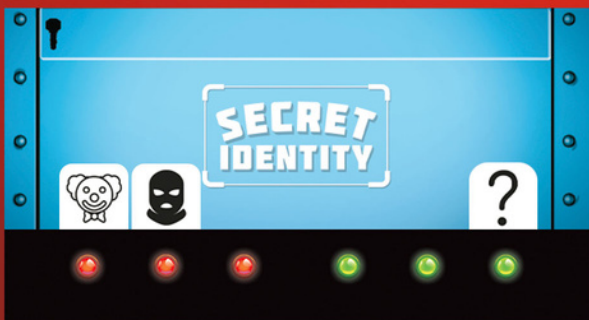


Le Prince
Charmant

3

Roméo Montaigu

4



Stephen King

1

Spider-Man

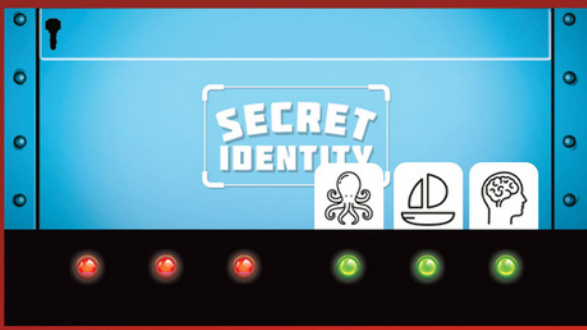
2

Batman

3

James Bond

4



Léonard de Vinci

1

Commandant Cousteau

2

Christophe Colomb

3

Ulysse

4

Frankenstein

1

Gollum

2

Wall-E

3

Pacman

4



Quel est votre score ?

0 bonne réponse - Hum... Il y a quelqu'un ?

De 1 à 2 bonnes réponses - Pas mal ! Allez, encore un petit effort !

De 3 à 5 bonnes réponses - Mais quel talent !



• Johan Benvenuto • Alexandre Droit
• Kévin Jost • Bertrand Roux •

10 +

3 - 8

30 min



1

Un film où les héros s'échappent à bord d'un wagonnet de mine

2

Un film dans lequel l'héroïne est attaquée par des loups

3

Un film d'animation qui se déroule à Paris

4

Un dessin animé qui met en scène un empereur

5

Un film dans lequel le héros visite une usine

6

Un film qui contient des scènes sur un ring de boxe

7

Un film qui se déroule pendant la deuxième guerre mondiale

8

Un film dans lequel le héros coiffe des chiens

9

Un film dont le héros a des marques de fouets sur le dos

10

Un film avec Anthony Hopkins



EN SILENCE, DÉCOUVREZ ENSEMBLE, LA VÉRITÉ...

1:13



Julia North



Jack Briarwood



Charlie Barnes



Dakota Travis



Alice a disparu !!!



Pourtant, je l'ai vue hier midi...



Ça craint, faut appeler les flics...

Je m'en veux, on a dîné hier soir
et on s'est disputées...

"Julia North est en train d'ecrire"

Message



**SORTIE DÉBUT
AOÛT 2022**



Remettez ces oiseaux dans le bon ordre!

Dans Logis Birds vous allez devoir aider vos amis les oiseaux à trouver la place qui leur convient sur le fil.

Voici les règles de placement:

L'oiseau ROUGE est ici.

L'oiseau BLEU n'est pas ici.

L'oiseau JAUNE et le ROUGE doivent être adjacents.

L'oiseau JAUNE et le BLEU ne doivent pas être adjacents.

L'oiseau JAUNE est plus à gauche que l'oiseau ROUGE.

L'oiseau JAUNE est tout à gauche ou tout à droite.

L'oiseau JAUNE n'est pas tout à gauche ou tout à droite.

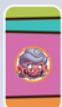


J	A	/	MV	/	B
/	OB	/	OM	/	M
B	OM	/	A	/	B
OM	/	/	/	/	OM
/	/	/	/	/	/
6	5	4	3	2	1

Mettez ces monstres au bon étage!



Dans **Logic Hotel** vous allez devoir aider vos amis les monstres à trouver la chambre qui leur convient. Voici les règles de placement:



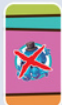
Le monstre **ORANGE** est ici.



Il n'y a pas de monstre à cet étage.



Il y a exactement 2 monstres ici.



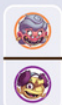
Le monstre **BLEU** n'est pas là.



Le monstre **VERT** est tout seul à son étage.



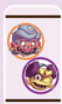
Le monstre **BLEU** est avec 2 autres monstres.



Le monstre **ORANGE** est juste au-dessus du monstre **VIOLET**.



Le monstre **JAUNE** est plus haut que le monstre **ORANGE**.



Le monstre **ORANGE** et le monstre **VIOLET** sont au même étage.



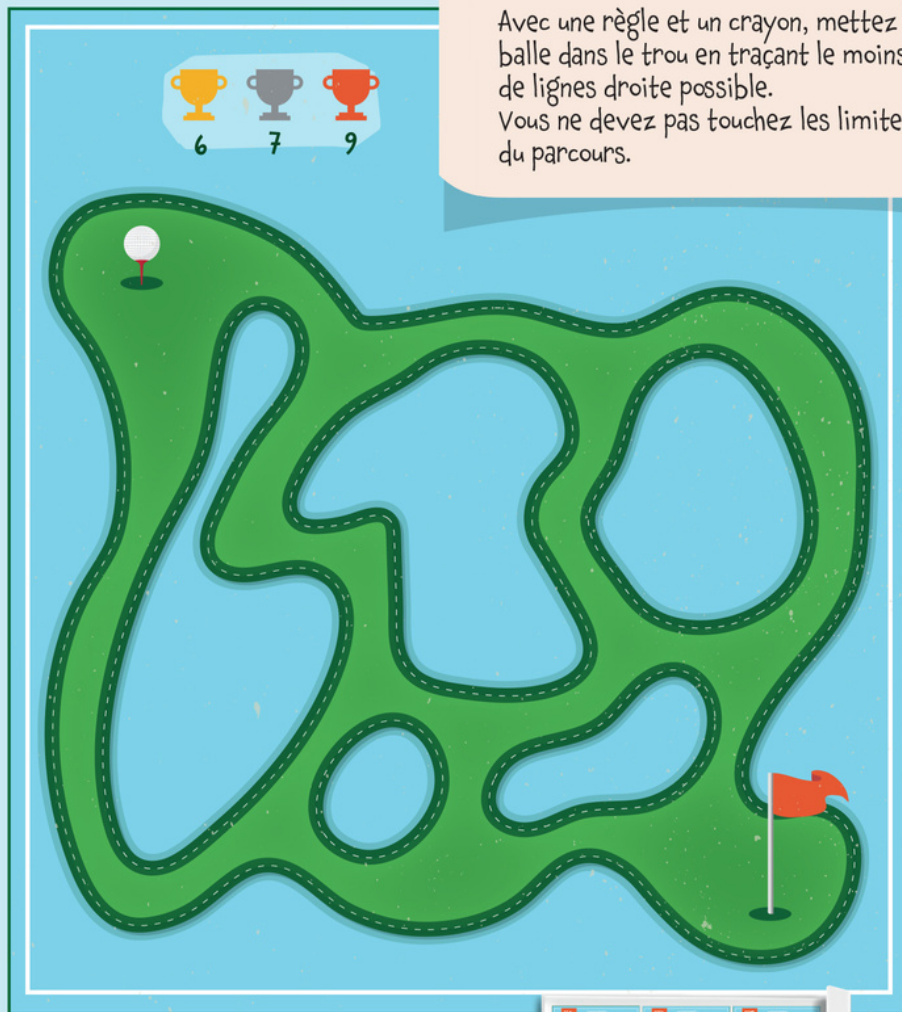
Le monstre **ORANGE** et le monstre **VIOLET** ne sont pas au même étage.

Solutions du jeu de logique
 1-B/R/I-Z/B/I/R
 3-B/M/I/R-4-M/I/R/B
 5-V/I/M/R/R/B-6-V/I/R/B/M

MINI GOLF

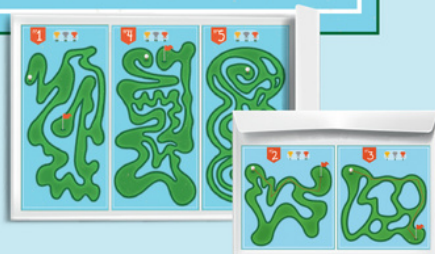
Une idée ludique d'Alexis Allard

Avec une règle et un crayon, mettez la balle dans le trou en traçant le moins de lignes droite possible. Vous ne devez pas toucher les limites du parcours.



Avec les enveloppes ludiques, votre patron ne sera jamais aussi heureux de recevoir votre lettre de démission.

Plus d'informations sur www.ludendi.fr



Alan R. Moon

LES AVENTURIERS DU RAIL San Francisco



BIENTÔT DISPONIBLE

DAYS OF
WONDER



www.daysofwonder.com



TIWANAKU

Olivier Grégoire & Raphaël Samakh

DISTRIBUTION
France Néoludis
Benelux Geronimo
Canada Distribution Dude
Suisse Swiss Games

QUELLES CULTURES SE TROUVENT AUX EMPLACEMENTS A, B, C & D?

Les tuiles Culture sont numérotées de 1 à 5.
Devinez quels chiffres correspondent aux lettres.

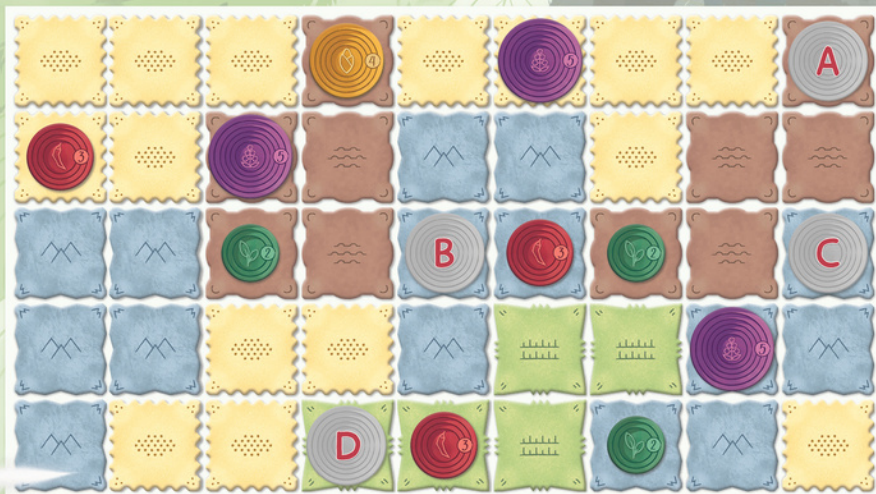
2 RÈGLES :

- 2 tuiles Culture identiques ne peuvent jamais être adjacentes, ni orthogonalement, ni diagonalement.
- Les régions (tuiles Terrain adjacentes de même couleur) contiennent toujours des tuiles Culture différentes de valeur 1 à 5. Les tuiles Culture qui y sont plantées doivent être de la plus faible valeur possible.

Exemple : une région constituée de 4 tuiles Terrain contient des tuiles Culture de valeur 1, 2, 3 & 4 (pas 5 !). Leur emplacement dépend de la première règle.

BON REMUE-MÉNAGES!

www.sitdown-games.com



SIT
DOWN!

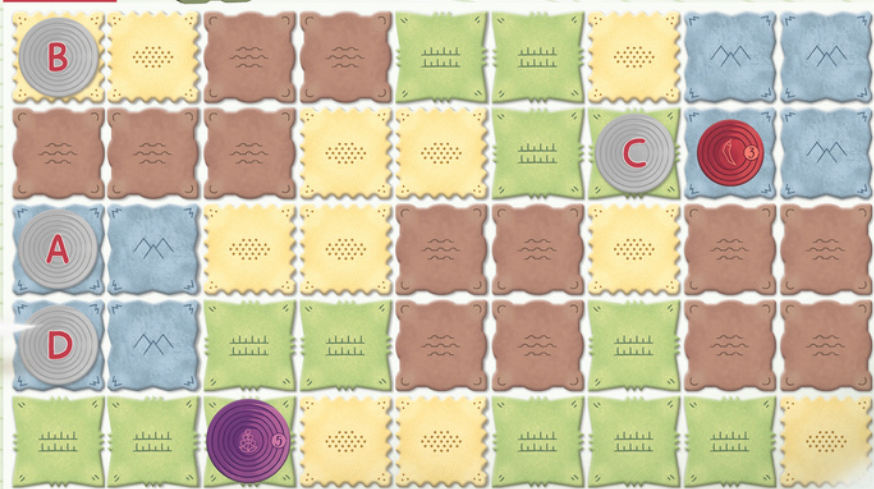


LES SOLUTIONS EN VIDÉO
sitdown-games.com/solutions-tiw



SOLUTIONS

EXPERT



TIWANAKU

SERA DISPONIBLE EN BOUTIQUES DÉBUT NOVEMBRE 2022!



Thermopyles

MISE EN PLACE

Posez la carte côté Plateau et 3 dés sur la table. Placez un cube bleu sur chaque case bleue.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque tour se découpe en 3 phases. Le camp bleu affronte le camp rouge. Le joueur rouge commence la partie.

I. PRÉPARATION

Le joueur actif lance les 3 dés puis effectue jusqu'à 3 actions au choix (identiques et/ou différentes).

- A. Relancer l'un de ses dés.
- B. Augmenter la valeur d'un dé de 1.
- C. Baisser la valeur d'un dé de 1.

II. ATTAQUE

Si le joueur réussit à faire un triple, il effectue l'action correspondante.

- Joueur rouge : détruire 1, 2 ou 3 cubes bleus.
- Joueur bleu : déplacer 1 ou 2 cubes d'une case (il peut déplacer 2 fois le même cube).

III. VÉRIFICATION

Si un cube bleu arrive sur une case rouge, le joueur bleu gagne. Si tous les cubes bleus sont détruits, le joueur rouge gagne. Si la fin du jeu n'a pas été déclenchée, un nouveau tour commence.

Auteur : Guillaume Sandance © 2021 Nuts! Publishing
Ne peut être vendu séparément.



LA COLLINE AUX ORPHELINS

Jeu compétitif - 2 joueurs - 5mn - 8ans et +
Auteur : Guillaume Sandance

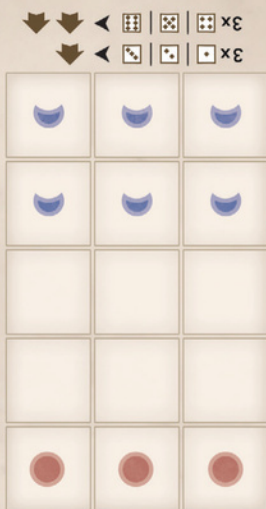
Matériel : 1 carte (règles et plateau), 2 dés à 6 faces et 1 pion.

Mise en place : posez le plateau, donnez un dé à chaque joueur et placez le pion sur le soleil ☀.

Tour de jeu (4 phases) : les joueurs jouent simultanément. L'un des joueurs contrôle le camp rouge (avec le pion) et l'autre joueur contrôle le camp bleu.

1. **Préparation** : chaque joueur choisit secrètement la face de son dé.
2. **Avancée** : le joueur rouge dévoile son dé et avance son pion avec le mouvement correspondant. Si le mouvement sélectionné est impossible, le pion avance en ligne droite (3/4). Si le pion arrive sur un cercle bleu, le joueur rouge gagne immédiatement la partie.
3. **Attaque** : le joueur bleu dévoile son dé et attaque la colonne correspondante. Si le pion se trouve sur la même colonne que l'attaque, il est détruit et le joueur bleu gagne.
4. **Fin du tour** : un nouveau tour commence.

Ne peut être vendu séparément.
©2022 Nuts! Publishing



3x [1] [2] [3] > X
3x [4] [5] [6] > X X
3x [1] [2] [3] > X X X



**UN PUZZLE EN 3D ÉPOUSTOUFLANT
OÙ CHAQUE PLACEMENT DE BLOC COMPTE !**

**BLOCK
AND
KEY**



SEPTEMBRE 2022 EN BOUTIQUE



FOR
THE
STORY



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

AUDIMAT

UN JEU DE NICOLAS CARRÉ
ILLUSTRÉ PAR JONATHAN AUCOMTE



VOUS JOUEZ LES CANDIDATS
D'UNE ÉMISSION DE TÉLÉRÉALITÉ.
VOTRE VIE EST RÉGIE PAR LA PROD. CHAQUE
SEMAINE A LIEU UN VOTE À L'ISSUE DUQUEL
L'UN DE VOUS QUITTE L'AVENTURE...

VOTRE GROUPE NE PEUT PAS QUITTER LES
LIEUX DU TOURNAGE. VOUS Y ÊTES FILMÉS
JOUR ET NUIT. CHACUN DE VOUS EST QUOTI-
DIENNEMENT ISOLÉ DU RESTE DU GROUPE
POUR RÉPONDRE À DES QUESTIONS.

Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire mêlant stratégie et trahisons, compétition et vie en communauté.

Inspirez-vous de l'illustration du lieu de tournage 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 incarnez un candidat à une émission de télé-réalité.

Ce sera à vous d'inventer son histoire au fil des questions, et faites en sorte de ne pas vous faire éliminer à la fin de l'émission !

À votre tour de jeu :

1/ Lisez une question à voix haute, puis répondez-y de la manière qui vous convient.

2/ Puis les autres joueurs peuvent interagir avec vous (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, il est temps de passer au vote pour désigner le candidat qui sera éliminé à l'issue de l'émission de cette semaine. Pour cela, chaque joueur répond à tour de rôle à la **question en rose** 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 pouvez passer à la question suivante.



Tu découvres un endroit à l'abri des regards et des caméras. Qu'y fais-tu ?

L'hygiène d'un candidat pose un problème à l'ensemble du groupe. Comment cherches-tu à régler la situation ?

C'est ton tour de t'occuper du repas. Que cuisines-tu ?

Vous dormez tous au même endroit. Quelles difficultés rencontres-tu ?

Une dispute éclate. Pour qui prends-tu parti ?

Quelle est ta stratégie pour gagner ?

Une rumeur circule à ton propos. Qui l'a lancée ? Comment réagis-tu ?

Tu soupçonnes un candidat d'être aux ordres de la Prod. Comment en tires-tu parti ?

La Prod organise un jeu. Jusqu'où es-tu prêt à aller pour le remporter ?

Un candidat cherche à améliorer le quotidien du groupe. Que n'apprécies-tu pas dans ses actions ?

Une relation amoureuse a vu le jour dans le groupe. Quelle émotion cela suscite-t-il en toi ? L'extériorises-tu ?

Comment ta célébrité acquise influencera ta vie une fois audehors ?

LE VOTE A LIEU. QUI DÉSIGNES-TU POUR L'ÉLIMINATION ?

L'illustration et les questions ci-dessus sont extraites des 4 cartes *Lieu de tournage* et 53 cartes *Sous l'oeil de la caméra* du jeu *Audimat*.

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



WWW.BRAGELONNE.GAMES

twinit!

JAPAN
日本

TROUVEZ LA SEULE
CARTE QUI NE FORME
PAS DE PAIRE !





Au Creux de ta Main

Tentez de faire deviner une carte grâce au sens du toucher ! Rassemblez un crayon, une serviette en papier, un dé, une pièce de monnaie et une carte à jouer. Demandez à votre partenaire de fermer les yeux et de tendre sa main. Au creux de sa main, mimez-lui une des cartes ci-dessous. (Attention, votre partenaire ne doit sentir que les objets, vous n'avez pas le droit de le toucher directement !) Votre partenaire peut ensuite rouvrir les yeux, et tenter de deviner votre carte. **Amusez-vous bien !**



Au Creux de ta Main
et son extension
La Vie de Mei
sont disponibles
à la vente !



PERFECT SHOT

ROMAIN CATERJIAN

JULES DUBOST

Photographe animalier et aventurier, vous parcourez le monde à la recherche d'animaux sauvages pour enrichir vos albums photos.

1 SÉLECTIONNEZ UNE DE VOS CARTES À TROUS ET PRENEZ VOS PHOTOS DANS LA BOÎTE !



2 VOUS PRENEZ EN PHOTOS TOUTS LES ANIMAUX QUI SONT VISIBLES DANS LES TROUS.

RANGEZ VOS PHOTOS DANS VOS ALBUMS ET COMPTEZ VOS POINTS DE VICTOIRE !



8+

2-4
20 min


MATAGOT

@EditionsMatagot



www.matagot.com

asmodee



Harry Potter

Un personnage part en voyage !

Votre mission ? Le retrouver parmi les autres personnages !

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

1



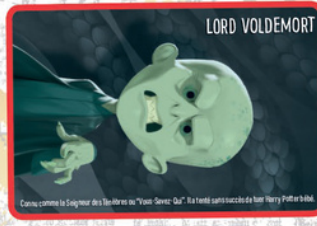
2



3



4



5



DES PERSONNAGES
SERVENT D'**INDICES**, POUR
MARQUER DES **SIMILITUDES**...

Exemple : Ginny Weasley
(Fille Weasley, vit au terrier...)



OU DES **DIFFÉRENCES**.
Exemple : Bellatrix Lestrange
(est une mangemort,
loyale à Voldemort...)

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 éliminer une des deux pour trouver le personnage secret !

SIMILO



CONTACT
 IF YOU HZ

W

 WIZARDING WORLD
 PHOTOFESTIVAL & RELATED
 LICENSING © 2011
 WARNER BROS. ENTERTAINMENT
 INC. PUBLISHING RIGHTS
 © 2011



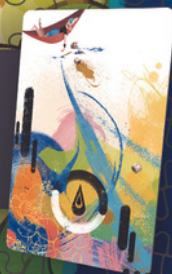
PUZZLE • COLLECTION

Dixit



Une image vaut mille... pièces !

14 puzzles avec
1 carte Dixit
exclusive !



Libellud

 MARINA COUDRAY



www.libellud.com

SHABADA

★ **COMPLÉTEZ LES
PAROLES DE
CHANSONS AVEC
LA LISTE DE MOTS**

(attention, il y a
un intrus) !

Sapé comme

Bientôt au bout du fil il n'y aura plus

Mais comment ça le est ti-pe ?

Rentre tes moutons

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur le

Ma chemise me boudine, j'ai l'air d'une

Je veux pour ceux

Viser la , ça ne me fait pas peur

Monde

Chanter

Blanc
Blanche

Personne

Un aliment

Noël

Jamais

Lune

Un mot formé
de 2 syllabes
identiques

★ **LE DÉFI : ARRIVEREZ-VOUS
À TROUVER PLUS DE
CHANSONS AVEC CES MOTS ?**

La Team Cocktail games en a trouvé 6
(en français + en anglais) !

Neige

Only

Réponses : Neige, neige blanche - Etiole des neiges - Tombe la neige
Je voudrais un bonhomme de neige - Only when I sleep - Only you



JET LAG

Le QUIZ
complètement
DÉCALÉ!

ON PEUT L'ACHETER CHEZ PHILIBERT : OUI OU NON

- 1 Un Carcassonne
- Un Melun
- Un Micro-ordinateur
- Un Micro-Macro
- Un Unlock
- Un pare-choc
- 2 Un Dixit
- Un Twin it
- Un Tweet
- Une truite
- Un Trivial Pursuit
- Un coït
- 3 Une cuite

Question	Réponse
1	Oui
	Non
	Non
	Oui
	Oui
	Non
	Oui
	Oui
	Non
	Non
	Oui
	Non

Annoncez le thème de la carte et lisez à haute voix les questions à un ami qui devra répondre EN DÉCALÉ. (à la 1^{re} question après avoir lu la 2^e, etc.)

TOP TEN OU TOP GUN ?

- 1 Contient des licornes
- Contient des avions
- Contient Tom Cruise
- Se déroule pendant la guerre froide
- Pour se marrer entre amis
- Tu y vois jouer Val Kilmer
- Tu peux y jouer avec ta mère
- 2 Est vendu cher Philibert
- Il y a des loopings dans l'air
- C'est un jeu de Cocktail games
- Avec le même acteur que dans Cocktail
- 3 Il existe une version pour adultes

- TOP TEN
TOP GUN
TOP GUN
TOP GUN
TOP TEN
TOP GUN
TOP TEN
TOP TEN
TOP GUN
TOP TEN
TOP GUN
- Top Ten... mais sûrement pas 2

COMPLÉTEZ CES NOMS DE JEUX DE SOCIÉTÉ :

- 1 Les aventuriers du...
- Seven...
- Exploding...
- Jungle...
- 2 Blanc Manger...
- King of...
- Terraforming...
- Les colons de...
- Code...
- Trivial...
- 3 Monopoly...

Question	Réponse
1	Rail
	Wonders
	Kittens
	Speed
	Coco
	Tokyo
	Mars
	Catane
	Names
	Pursuit

au choix : Deal, Plus, Builder, Tricheur, Starwars, Bob l'éponge...



Pensez comme Internet avec

mes amis sont...

 Dans ce jeu de démo,
c'est toi l'**arbitre** !

Répartis les joueurs en **2 équipes** et assure-toi qu'ils ne voient **pas les réponses**.
Puis, lis le début de la phrase et lance un chrono de **40 secondes** !

Pourquoi les vampires... 

- 😊 ...n'aiment pas l'ail
- ...boivent du sang
- ...n'aiment pas le soleil
- ...ne se voient pas dans un miroir
- ...mordent au cou
- ...dorment dans des cercueils

Les joueurs font alors plein de propositions pour deviner **les recherches populaires** sur le web !

✔ 1 bonne réponse = 1 point

😊 Avec un smiley = 2 points

🎉 Mini-partie en 4 cartes.

Comment faire plaisir à... 

- ...quelqu'un
- ...sa meilleure amie
- ...son homme
- 😊 ...une végane
- 😊 ...une personne en fin de vie
- ...son chien

Ma belle-mère est... 

- ...envahissante
- ...méchante
- ...jalouse
- ...amoureuse de moi
- 😊 ...décédée
- ...trop cool

Quel est l'âge idéal pour... 

- ...perdre sa virginité
- ...se marier
- ...tomber enceinte
- 😊 ...commencer la musculation
- ...avoir un portable
- ...la circoncision



Un jeu de Benoit Turpin
et Romaric Galonnier



300 cartes, 1800 suggestions
pour 3 à 11 joueurs, dès 16 ans

LE DROIT
DE PERDRE

En septembre, embarquez pour
Amsterdam, Berlin, Londres
et Paris avec :



SchmidtspeleFrance





bit.ly/TacoVerso

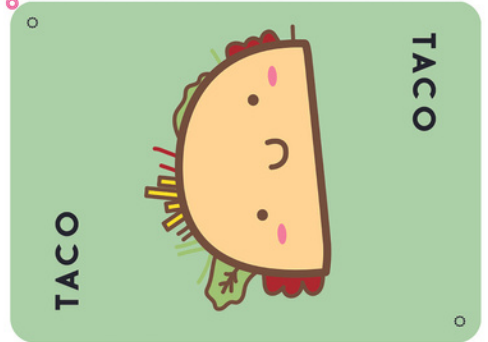


Scannez le QR Code pour accéder aux règles!

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

TACO CHAT
BOUC
CHEESE PIZZA!

Gardez bien ces 5 mots en tête et trouvez 1 ou 2 personnes pour des parties complètement loufoques!





POUR JOUER, DÉCOUPEZ LES 16 CARTES !



TACO



TACO

CHAT



CHAT

BOUC



BOUC

CHEESE



CHEESE

BOUC



BOUC

CHEESE



CHEESE

BOUC



BOUC

PIZZA



PIZZA

PIZZA



PIZZA



Il revient !



MOOGH

Pour 1 à 4 joueurs et joueuses - 20 minutes - 10+

Auteur et illustrateur : Niklas Høøk.

Deux tribus d'hommes préhistoriques en passe de s'unifier partent sur la piste d'un Moogh. La tribu qui aura fait preuve de la plus grande sauvagerie pourra se targuer d'être à la tête des tribus rassemblées ! Mais seulement si elle survit à cette chasse à la créature immense.



Pour jouer à ce jeu, vous aurez uniquement besoin du matériel suivant :

- Les 9 cartes présentes dans le magazine,
- 4 dés à 6 faces classiques de taille moyenne,
- 1 gros dé à 6 faces,
- 8 jetons (4 personnages et 4 actions),
- 1 règle du jeu (téléchargeable ici : <https://urlz.fr/iAdh>).



Une nouvelle version de MOOGH est prévue sur Kickstarter en 2023.





BUBBLE STORIES™

Vacances

Les vacances

à portée

de bulles

AS
D'OR
JEU DE L'ANNÉE
CANNES
2022
EN
FANT



Bienvenue dans
le monde du jeu

AOÛT 2022

Matthew Dunstan
Marie Milotte

4+

1

20
min

f t i n y t w
/ blueorangenevs

BUBBLE STORIES™

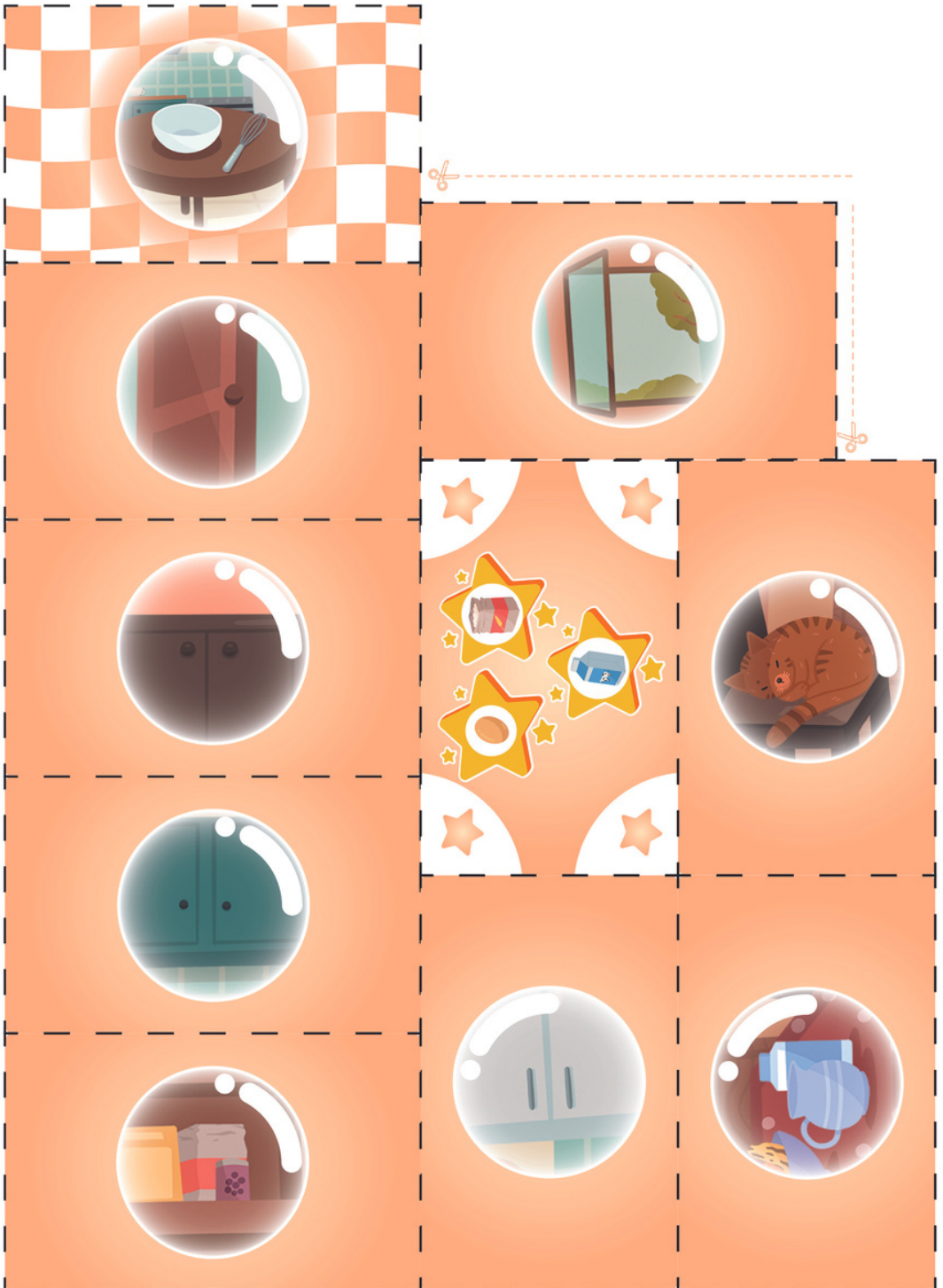
PANCAKE PARTY!

RÈGLES DU SCÉNARIO BONUS

bit.ly/BBS-Pancake



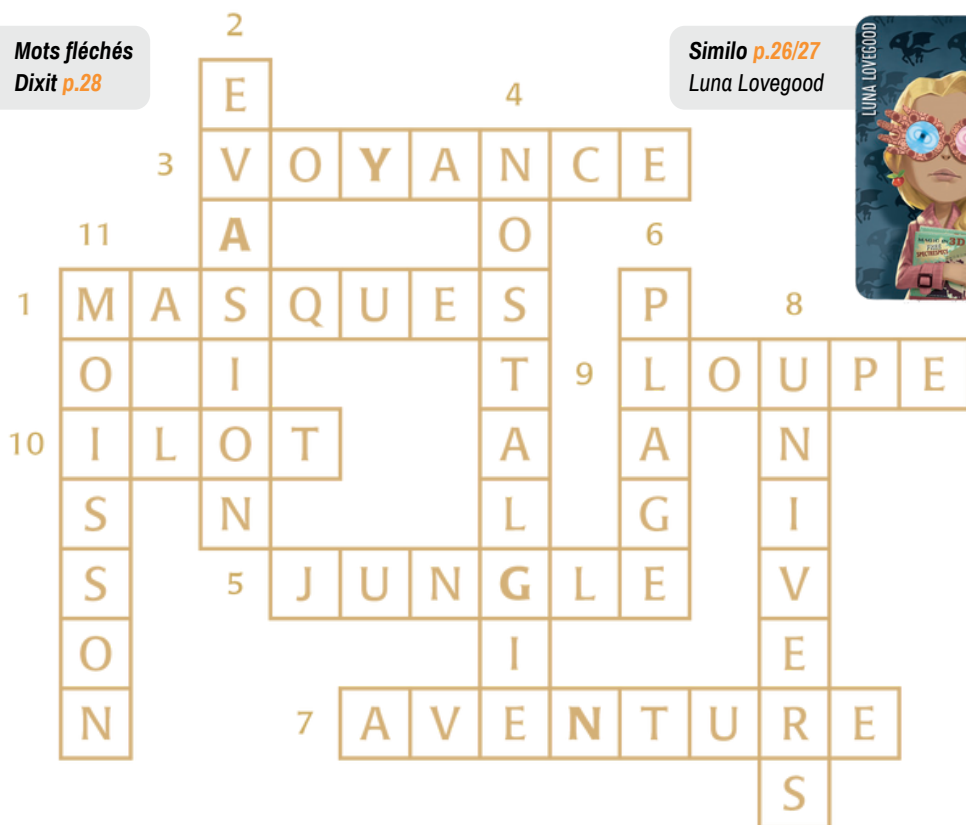




Réponses et Solutions

Mots fléchés
Dixit p.28

Similo p.26/27
Luna Lovegood



Indiana Jones et le temple maudit



La Belle et la Bête



Ratatouille



Kuzco, l'empereur mégalomane



Charlie et la chocolaterie



Rocky



Inglourious Basterds



Edward aux mains d'argent



Django Unchained



Hannibal



CLASH OF DECKS

PACK D'INITIATION OFFERT !



PASSE AU
**NIVEAU
SUPÉRIEUR**
AVEC LES
**EXTENSIONS
AUTONOMES**



GR
EDITION

À PARTIR DU 13 JUILLET 2022