

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 53 - MARS 2025



Daydream

Interview croisée

Anthony Perone, Benoit Turpin

ZENITH

Carnet d'auteurs & d'illustrateur

Grégory Gard, Mathieu Roussel, Naïade

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

B O N S A I

Le bonsaï est un art vivant. C'est un magnifique arbre miniature, un microcosme renfermant les mystères de l'univers. Son unique particularité : sa taille.
Maîtrisez l'art du bonsaï et faites pousser le vôtre. Démontrez vos capacités en culture et décrochez une place dans les jardins impériaux pour exposer votre chef-d'oeuvre.

1 COLLECTEZ DES TUILES BONSAÏ

2 PLACEZ LES AU MIEUX POUR FAIRE POUSSER VOTRE BONSAÏ

3 SUIVEZ LES OBJECTIFS DE STYLE POUR OBTENIR LE PLUS DE POINTS!

10+

1-4

Ravensburger



Sommaire du

PhiliMag
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°53

4

Top 10

Top des ventes
janvier 2025

6

C'est à moi

Open Ze Bouate

8

Living
Forest Duel

Open Ze Bouate

9

Living Forest

Expo Photos

10

Origine

Open Ze Bouate

12

Perone
Turpin

Pile ou Face,
interview croisée

14

Time
Trouble

Open Ze Bouate

16

Top Thème

9 jeux bien salé !

18

Tapas

Open Ze Bouate

20

Les échecs,
les réussites

Comment c'était
après ?

22

Leaders

Open Ze Bouate

24

Kanal

Open Ze Bouate

25

Acrylicgic

Jeu de Démo

28

PlayPunk

PhiliBulle

30

Zenith

Dossier Spécial

42

Villainous :
Morsure Sucrée

Open Ze Bouate

43

Zenith
Tapas

Sélection de jeux
BGA

44

Les Potions
d'Azerlande

Open Ze Bouate

46

Frosthaven

Open Ze Bouate

47

Barbarian
Kingdoms

Avis de Blogueur

48

Paroles de
Joueurs

Quel est Le jeu...

50

BD de Martin
Vidberg

L'oeil de Martin

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 18 000 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.



#1. The Gang

Rassemblez votre gang et préparez vous à réaliser une série de braquages de banque en utilisant la puissance du poker ! Dans The Gang, une version coopérative de Texas Hold'em, les joueurs parient sur la puissance de leur main de cartes par rapport aux autres pour réussir trois braquages.



#2. Faraway : Le Peuple du Dessous



L'extension Faraway : Le Peuple du Dessous enrichit vos parties avec 17 nouvelles cartes offrant de nouveaux défis captivants. Elle permet également d'inclure un 7^e joueur, rendant vos aventures encore plus palpitantes !



#3. La Communauté de l'Anneau Le Jeu de Plis Coopératif

Revivez la riche épopée de la Communauté de l'Anneau... sous la forme d'un jeu de plis coopératif, où vous devrez sans communiquer tenir compte de la main de cartes et de la personnalité de tous les membres de la Communauté afin de remplir l'objectif de chacun !



#4. The Vale of Eternity : Artifacts



Avec l'extension The Vale of Eternity : Artifacts, explorez la puissance des objets magiques ! Chaque tour, les joueurs choisissent un artefact permettant ainsi de gagner de nouveaux pouvoir tel que l'Accueil ou l'Abris, d'augmenter la puissance de vos créatures ou votre arène. La piste de score s'étend maintenant jusqu'à 80 points. Vous allez découvrir 24 nouvelles créatures légendaires pour encore plus de combos.



#5. Cthulhu : Death May Die - Saison 3

Cthulhu : Death May Die - La Peur de l'Inconnu est une boîte autonome avec des règles améliorées. Relevez les défis de 6 nouveaux épisodes et de 2 nouveaux Grands Anciens, qui apportent de nouvelles folies et de nouveaux monstres ainsi que de nouvelles règles modulables dans ce jeu de plateau coopératif pour 1 à 5 joueurs.



#6. Skyjo



Skyjo est un jeu de cartes se déroulant en plusieurs manches. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur.

#7. Le Seigneur des Anneaux Duel pour la Terre du Milieu

S'inspirant du système de 7 Wonders Duel, Duel pour la Terre du Milieu vous permet d'incarner soit Sauron soit la Communauté de l'Anneau dans un jeu de draft où aucune condition de victoire ne pourra être négligée si vous voulez éviter la destruction...

#8. Cthulhu : Death May Die - Saison 4

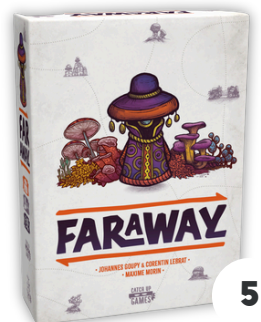
L'extension Cthulhu : Death May Die - Saison 4 apporte beaucoup de contenu pour enrichir votre expérience. Des enquêteurs uniques aux 6 nouveaux épisodes, en passant par l'introduction de nouveaux éléments dans le jeu, l'utilisation d'un nouveau jeu de tuiles et l'affrontement de nouveaux monstres terrifiants de toutes tailles et de toutes formes !

#9. Trio

Trio est un jeu de collection où vous devez réunir 3 cartes de la même valeur à partir d'une pioche face cachée et des mains, y compris des autres joueurs ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un, et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes différentes !

#10. Faraway

Réalisez un tableau de 8 cartes, de gauche à droite. Chacune vous donne des objectifs ainsi que les moyens de réaliser les autres. Le sel du jeu consiste à planifier efficacement la construction de votre tableau, parce que le scoring se fera... dans le sens inverse de l'ordre de pose des cartes.





C'EST À MOI!

OPEN HOUSE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Sergio Halaban
Illustrateur(s)	Diego Sá
Éditeur(s)	Arkham Society
Thème(s)	Héritage
Mécanisme(s)	Collection
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 4

Héritant de votre facétieux oncle, tentez de collecter des pièces de plus grande valeur que les autres membres de la famille. Pour cela, sachez contester les lots que les autres voudraient s'accaparer, ou au contraire céder pour espérer obtenir un lot plus intéressant, et surveillez bien ce que chacun collecte !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, ouvrez les cartons : le meneur dévoile des cartes selon le nombre de joueurs, les rétablit librement en autant de lots qu'il y a de personnes autour de la table (avec au moins une carte par lot), puis choisit un lot. Si tout le monde accepte qu'il récupère ce lot, il le prend face cachée devant lui et son voisin devient meneur. Si vous contestez que le meneur récupère ce lot, ajoutez l'un de vos billets sur un autre lot : vous devenez le meneur et revendiquez pour vous le lot contesté, ce que les autres peuvent accepter ou contester à leur tour. La manche se poursuit jusqu'à ce que tout le monde ait un lot.

Si, en ouvrant les cartons, vous dévoilez une carte Oncle Howard, les héritiers ayant le plus de billets doivent en donner à ceux qui en ont le moins pour que tout le monde en ait à nouveau 7, mais récupèrent en échange de l'argenterie.

Fin de partie

La partie s'achève après 8 manches. Pour chaque proche envahissant dans votre lot, défaussez l'une de vos cartes. Puis constituez-les en collections, chaque objet fonctionnant différemment : les valises copient d'autres objet, les patins à glace comptent par paire, un seul bibelot fait perdre des points mais en avoir beaucoup en rapporte énormément, les bouteilles sont intéressantes si vous en avez la majorité... La personne avec le plus de points remporte alors la partie.

S. W.





DISPONIBLE EN BOUTIQUES !



Auteur(s)	Aske Christiansen
Illustrateur(s)	Apolline Etienne
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Nature, Merveilleux
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Stop ou encore
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2

Living Forest Duel s'inspire des mécaniques de Living Forest (As d'or initié et Kennerspiel des Jahres) pour un jeu d'affrontement encore plus tendu dans un univers enchanteur où Été et Hiver protègent la forêt.

Comment jouer ?

À votre tour, vous avez le choix entre deux options. Vous pouvez révéler une carte Animal de la pioche commune : un animal commun ou le cerf sera ajouté à la ligne d'aide commune, tandis qu'un animal ou varan de feu associé à une saison rejoint la ligne personnelle de cette saison. En tenant compte des cartes sur vos lignes (votre saison et l'aide commune), si un 3ème symbole solitaire est révélé, écarter un de vos jetons Action, et faites de même pour un 4ème. Vous pouvez ajouter un de vos deux jetons Action sur la ligne d'aide commune en choisissant un élément et compter combien de symboles séparent votre jeton du dernier jeton Action désignant le même élément. Cela déclenchera l'une des quatre actions :

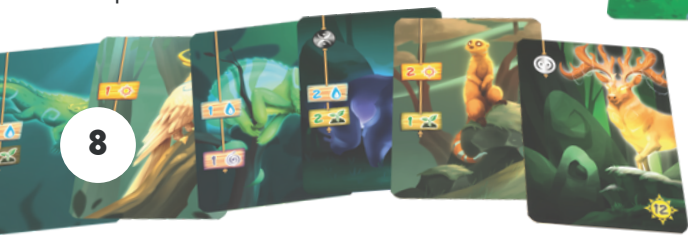
- Éteindre des jetons Feu de la clairière.
- Recruter des animaux de la ligne de recrutement, pour les placer dans votre ligne personnelle (pour un animal de votre saison) ou les défausser (pour un animal adverse ou le cerf). Remplacez-les par des cartes de la pile de votre saison.
- Plantez des arbres dans votre forêt. Ils vous octroient des éléments permanents, et deux arbres adjacents identiques octroient leur bonus immédiat.
- Avancez Onibi dans la clairière vers votre adversaire. Si Onibi sort de la clairière et que votre adversaire n'a pas la carte Onibi, il la prend et Onibi recommence son parcours.

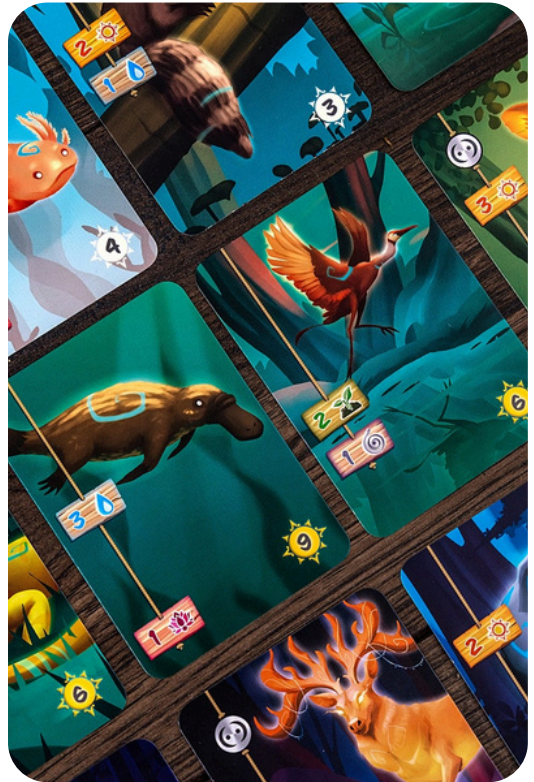
Le tour prend fin quand Été et Hiver ont joué leurs deux jetons Action. Vérifiez si vous ajoutez des varans de feu de votre saison à la pioche commune, défaussez toutes les cartes et commencez un nouveau tour.

Fin de partie

Vous gagnez aussitôt que vous avez éteint huit feux, que la ligne de recrutement ne contient que des animaux de votre saison, que vous avez neuf arbres en grille de 3 par 3, ou qu'Onibi a rejoint votre adversaire qui a déjà la carte Onibi.

S. W.







ORIGINE
OPEN
BOUQUÉ
EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Julien Griffon
Illustrateur(s)	Lisa Bertron
Éditeur(s)	Oka Luda
Thème(s)	Création du monde
Mécanisme(s)	Placement
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Par exemple il ne doit y avoir qu'1 pion Eau par continent, chaque insecte doit être connecté à un élément précis, l'oxygène doit être placé sur un emplacement blanc et peut déclencher une action spéciale (échange de deux pions, regarder un pion placé...). Quand un continent est complété, ajoutez le 4ème, et mettez les pions Bactérie dans le sac. Enfin, piochez 1 nouvel élément. S'il s'agit d'une bactérie, tout le monde transmet 1 pion à son voisin ou déplace un pion d'un continent vers un autre, ce qui perturbera vos plans.

Fin de partie

La partie s'achève quand tous les pions ont été placés : dévoilez leurs besoins, retirez les pions dont les besoins ne sont pas satisfaits et ignorez chaque continent ayant au moins un emplacement vide. Chaque pion d'un continent encore complété rapportera 1 point, que vous comparerez à un tableau de score.

S. W.

Dans **Origine**, vous êtes des dieux essayant de collaborer silencieusement afin de créer une planète en tenant compte des besoins de chaque élément, et en prêtant attention aux actions des autres pour tenter de déduire comment vous entraider au mieux.


Comment jouer ?

Au début de la partie, piochez 3 pions Élément dans le sac de façon à ce que vos adversaires sachent de quel élément il s'agit mais pas quel besoin y est représenté. Et collez trois continents en laissant aléatoirement un quatrième à l'écart.

À votre tour, choisissez parmi vos pions celui que vous voulez placer. Votre voisin de droite désigne le continent où vous devrez poser votre pion. Placez-y alors un de vos pions face Élément visible (et besoin caché), pas forcément celui que vous aviez indiqué, en respectant idéalement les besoins.



 Julien GRIFFON

 Lisa BERTRON

10+

2 à 4


20min

ORIGINE



N'avez-vous jamais voulu créer un monde parfait ?

Réflexion - coopération

FÉVRIER 2025


OKALUDA
okaluda.fr

Par l'auteur
de Yokai !





Bonjour Anthony, pouvez-vous présenter Benoit en quelques phrases ?

Benoît est un vrai professionnel et j'admire son travail sur Welcome to. Il fait partie des jeux auxquels j'ai joué quand j'ai plongé dans le jeu. Dans un milieu qui se professionnalise, Benoit amène du sérieux, de la stabilité et des points de vue bien affirmés. Si on ajoute à cela une vraie qualité créative et une grande connaissance du jeu, cela en fait un auteur de jeu assez incroyable.

Comment décririez-vous le jeu Daydream en une phrase ?

Un jeu mécaniquement solide dans un emballage d'une grande douceur qui en fait quelque chose d'assez intemporel.

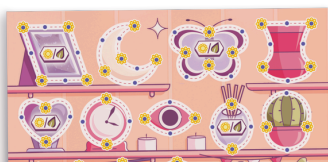
Quel a été le rôle de Benoît sur le développement du jeu ?

Benoît m'avait invité à venir chez lui. On se connaissait à peine. Je me souviens avoir pris une photo pour montrer à mon frère où j'étais car nous sommes fans de Welcome to. Nous nous sommes montrés nos concepts et Benoit, après avoir joué à la première version de **Daydream**, a immédiatement accroché et eu une première idée qui faisait passer un cap au jeu. Nous avons à ce moment eu envie de pousser le concept ensemble.

Lors du développement, Benoit a assumé une grosse partie du travail car je me suis retrouvé dans une position personnelle et professionnelle particulière. Disons que j'ai été l'insatisfait qui remettait pas mal les choses en question et Benoit a été incroyable dans sa capacité à rebondir, à tester encore et encore et à peaufiner le jeu.

Quel est le jeu de la ludographie de Benoit que vous préférez ? Pour quelles raisons ?

La Planche des Pirates et Welcome to probablement. Ce sont deux jeux qui, dans des registres différents, amènent des expériences hautement rejouables. Je pense que ces deux jeux sont des évidences et qu'ils méritent de rester sur les étagères pendant de nombreuses années. Au moment où ils sortent, ce sont des jeux originaux. J'aime le fait que Benoit soit aussi un joueur de jeux plus avancés et qu'il soit capable de créer du jeu enfant/famille mais aussi du jeu plus avancé. Mais si je devais en garder un je dirai **Welcome to** car il m'a donné envie de jouer aux jeux de société.





Bonjour Benoit, pouvez-vous présenter Anthony en quelques phrases ?

Anthony, c'est un poète et un génie. Mais avant tout quelqu'un d'infiniment gentil. Quelqu'un qui a des fulgurances de game design et qui va aussi s'interroger (longuement...) sur la finalité de notre travail, sur le message que l'on veut faire passer, sur les émotions que l'on crée. Un auteur pénible, quoi...

Comment décririez-vous le jeu Daydream en une phrase ?

Mes éditeurs voudraient sûrement que je parle d'un jeu cosy à l'ambiance lo-fi mais pour moi, c'est surtout un roll & write ultra-efficace, modulable à l'envi grâce à un plateau perso très malin.

Quel a été le rôle d'Anthony sur le développement du jeu ?

Anthony est venu à la maison il y a quelques années et m'a montré un de ses protos, un sudoku de chats qui ne marchait pas mais qui était très chouette dans l'idée. Comme les roll & write c'est un peu ma came, j'ai pas pu m'empêcher de proposer des choses. Et finalement on est partis sur le projet ensemble. Anthony, une fois le projet lancé, c'est celui qui remet tout en question, tout le temps, qui pousse son co-auteur dans ses retranchements. C'est celui qui a des fulgurances la veille des validations d'étapes qui t'oblige à tout refaire. Celui qui va jamais s'arrêter à la solution évidente. Celui qui va toujours chercher à comprendre ce qui se passe derrière la solution mécanique que je lui propose. Je vous ai déjà parlé des auteurs pénibles ?

Quel est le jeu de la ludographie d'Anthony que vous préférez ? Pour quelles raisons ?

J'aime beaucoup Backstories (avec Jules) et 1 2 3 faufile-toi aurait dû être nommé à l'As d'or Enfant, mais mon jeu préféré est probablement **Courtisans** (avec Romaric Galonnier, chez Catch Up Games) : un jeu magnifiquement illustré par Noémie Chevalier qui est à la fois épuré, taquin, efficace. Il crée des émotions fortes mais permet aussi aux joueurs de prendre de vraies décisions. Un vrai jeu familial, accessible mais pas idiot. J'ai adoré dès ma première partie du proto, même si Romaric avait sauvagement réutilisé des illustrations d'un de nos protos à tous les deux...





Auteur(s)	C. A. Rossi, A. Zucchini
Illustrateur(s)	Edu Valls
Éditeur(s)	Hans im Glück
Thème(s)	Voyage temporel, Monstres
Mécanisme(s)	Coopération, Déplacement
Âge	9+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2 - 4

d'être mis KO... Mais sur une case Agent de sa couleur, il pourra bénéficier du bonus correspondant à sa spécialité : ouvrir une route cadénassée (Franky), soigner un agent, ce qui peut même le réveiller d'un KO (Cléo)... Il est alors temps de procéder à la phase Énergie, où vous prolongerez la piste en ajoutant une nouvelle tuile au plateau, où vous supprimerez les pistes quittées par tous les agents (ce qui rapportera de l'énergie) puis payerez de l'énergie pour chaque piste occupée par au moins un agent.

Enfin, piochez jusqu'à avoir trois cartes en main, défaussez les cartes de l'ordinateur et commencez un nouveau tour.

Fin de partie

Vous perdez la partie si vous ne parvenez pas à payer l'énergie pour les pistes que vous occupez ou que 3 agents sont KO, mais vous la remportez en parvenant sur une case Objectif avec le nombre de Fluffys indiqués. Au niveau 1, deux Agents doivent occuper des cases Objectif, un agent doit se trouver sur une case Buzzer, et ces agents ne doivent pas être KO en plus de totaliser deux Fluffys.

Coopérez afin de sauver le continuum espace-temps des Fluffys ! Pour cela, vous contrôlerez quatre agents à travers sept niveaux (dont nous ne dévoilerons les règles que du premier) et devrez préparer leur déplacement grâce à un système de superposition de cartes transparentes.

Comment jouer ?

Au début d'un tour, discutez entre vous pour définir les objectifs et réfléchir au nombre de cases à franchir, sans dévoiler précisément le contenu de vos cartes. Puis vous avez 40 secondes pour jouer des cartes sur la pile dans l'ordinateur, avec la possibilité de les pivoter de 180°. À tour de rôle, posez une carte jusqu'à ce qu'il y en ait trois, puis on peut en ajouter autant qu'on veut dans l'ordre qu'on veut. Ces cartes étant transparentes, essayez de calculer combien d'empreintes leur superposition rend visibles ! Déplacez alors chaque Agent sur la piste du nombre exact d'empreintes de pas de sa couleur apparaissant sur la carte au sommet de l'ordinateur, dans un ordre précis (Franky, Quall-E, Cléo, Spike). Résolvez aussitôt l'effet de la case sur laquelle chaque Agent s'arrête : sur une case commune, il pourra attraper un Fluffy, subir un dégât au risque

S. W.





8 ANS



3+



20 MIN.

FLIP7

TOUT SIMPLEMENT
LE MEILLEUR JEU DE CARTES DE TOUS LES TEMPS !*



* EN TOUT CAS D'APRÈS





[Kosmopoli:t]

[Kosmopoli:t] est un jeu coopératif dans lequel les joueurs revivent tous ensemble l'atmosphère du service du soir d'un restaurant très... cosmopolite. Ici, les clients viennent du monde entier et chacun commande dans sa propre langue. Les plats commandés concernent des plats typiques de chaque pays, qu'il vous faudra déchiffrer correctement pour satisfaire les clients exigeants.



Coup de Feu



Dans Coup de feu, incarnez un cuisinier qui souhaite prouver aux autres cuistots de seconde zone que son établissement est celui où l'on mange le mieux. Pour ce faire, vous allez devoir vous mettre aux fourneaux pour cuisiner de savoureux plats, le plus rapidement possible. Il faudra rassembler les bons ingrédients, en cuire certains, en couper d'autres en espérant qu'un de vos adversaires ne réalise pas la recette que vous visiez avant vous !



Hibachi : Fired Up !



Enfilez votre toque et glissez-vous dans la peau d'un chef habile... et audacieux ! Lancez vos jetons avec précision sur la plaque de cuisson pour collecter les ingrédients essentiels à vos savoureuses créations. Achetez, vendez, négociez et déjouez les plans de vos rivaux tout en gardant votre sang-froid. Soyez le premier à concocter trois recettes pour décrocher la victoire... mais attention à ne pas vous brûler les moustaches en chemin !



Sushi Go Party !



Avant de vous régaler, composez votre menu en piochant parmi une large sélection de mets délicieux. Ensuite, à travers 3 manches savoureuses, affrontez vos adversaires pour composer les meilleures combinaisons de cartes... avant qu'elles ne vous filent sous le nez ! Qui saura aligner les assortiments les plus appétissants et rafler le plus de points ?





Salade 2 Points

Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.



Sandwich - MasterClass

Vous êtes à la tête d'un food truck et participez à la nouvelle saison de Sandwich Masterclass ! Serez-vous composer à toute vitesse les meilleurs sandwiches pour régaler les papilles du jury ? Arriverez-vous à respecter les thématiques du jour ? Vous le saurez en participant à Sandwich MasterClass !



Paquet de Chips

Paquet de Chips est un jeu d'ambiance dans lequel, à chaque manche, vous pariez sur les chips qui seront piochées. Choisissez les bonnes cartes, car certaines vous feront gagner des points... et d'autres en perdre.



Taco Chaton Pizza

Taco Chaton Pizza est la version enfant du jeu de défausse Taco Chat Bouc Cheese Pizza. Dans cette version adaptée aux plus jeunes, il est toujours question d'observation mais il n'est plus obligatoire de se souvenir de l'ordre des mots. Moins de mots à retenir, moins d'étapes sur la table, moins de cartes spéciales pour commencer en douceur les jeux de défausse.



Coco Ninja

Mimez, répétez les techniques ninja et tapez sur la carte centrale avant les autres pour remporter la victoire. Attention aux erreurs ! Elles donneront l'avantage à vos adversaires. Ne prenez pas le melon trop vite... les maîtres Coco Ninja ralentissent les plus rapides !





Tapas
**OPEN
 ZE
 BCUATE**
 EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Ludovic Lepine
Illustrateur(s)	Philippe Nouhra
Éditeur(s)	Funforge
Thème(s)	Tapas, Cuisine
Mécanisme(s)	Déplacement de tuiles
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

tapas adverse et le pousser en ligne droite d'autant de cases que la valeur du vôtre, ce qui peut décaler les autres tapas rencontrés en route. Vous ne pouvez pas poser votre tapas sur une ligne vide, vous placer entre deux tapas ni repousser en ligne inverse une ligne qui vient d'être poussée. Tout tapas sorti du plateau est récupéré par son adversaire.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque tout le monde a joué ses dix tapas. Additionnez la valeur des tapas adverses en votre possession, et la personne cumulant le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Utilisez un plateau Red Mojo au lieu du plateau classique, où vous disposerez deux, trois ou cinq jetons Extra lors de la mise en place, qui peuvent être poussés comme les autres et sont récupérés par la personne qui les sort. Un jeton rapporte par exemple cinq points, un autre annule la valeur de tous les jetons sortis en même temps que lui...

La variante Burning Head vous impose de jouer sur une des lignes du plateau devant vous, et au début de chaque tour, vous faites pivoter le plateau d'un quart de tour dans le sens horaire.

Êtes-vous plutôt jalapeño ou croqueta ? Choisissez votre tapas préféré et poussez l'autre tapas hors du plateau ! Faites bien attention à la puissance des tapas que votre adversaire peut encore placer, découvrez quand il peut paraître opportun de sacrifier des tapas, et pimentez vos parties avec les variantes !

Comment jouer ?

Au début de la partie, les jetons Jalapeño et Croqueta de niveau 1 alternent autour du plateau.

À votre tour, placez un de vos jetons Tapas au choix sur le plateau – vous en possédez initialement quatre de valeur 1, trois de valeur 2, deux de valeur 3 et un de valeur 4. Pour cela, il doit être posé derrière un

S. W.



TACO
CHATON
PIZZA™



LA VERSION ENFANTS
DU BEST SELLER!



Il y a quelques années, encore, quand on parlait de jeux d'affrontement direct en duel sur un plateau, on pensait soit aux jeux stratégiques abstraits (**Échecs, Quarto**), soit à la niche des **jeux d'escarmouche**, catégorie limitrophe du **wargame** où (généralement) des armées personnalisables de figurines progressent sur des champs de bataille plus ou moins contraints pour exterminer leurs adversaires.



Le boom des jeux de duel a naturellement comporté une réflexion sur cette manière de se taper dessus, avec des propositions nombreuses et stimulantes ayant en commun de conserver ce plaisir du déplacement agressif de pions asymétriques sur un plateau, avec un relatif souci de simplicité mêlant donc une inspiration du wargame et une envie de retrouver l'élégance des jeux traditionnels, dans la filiation souvent inconsciente des **jeux de taff**, ces jeux de plateau scandinaves du Moyen Âge ayant l'originalité d'opposer deux camps asymétriques dans leur objectif, leurs pièces et leur position de départ.



Champ d'honneur

Dans le Champ d'honneur de Trevor Benjamin et David Thompson, chaque belligérant se voit attribuer aléatoirement quatre types d'unité, et place deux jetons par type dans son sac. Au début d'une manche, vous piochez trois jetons (de type Poker, pour une vraie satisfaction tactile), et à tour de rôle vous pouvez les placer sur le plateau (y compris sur une unité identique pour la renforcer), les défausser face cachée pour prendre l'initiative, recruter un autre jeton à mettre dans le sac (donc une mécanique intéressante de bag-building) ou passer ou les défausser face visible pour manœuvrer avec une unité identique déjà sur le plateau (pour se déplacer, attaquer, contrôler ou utiliser la capacité tactique spécifique à son type).



Même si vous pouvez éliminer les unités adverses, votre objectif sera de prendre le contrôle de points d'intérêt du plateau, et donc de n'attaquer ses pièces que quand elles vous menacent directement, le fait de n'avoir que 8 pièces différentes dans une partie (chacune avec son type de déplacement et sa capacité) facilitant grandement l'intégration de ce que notre adversaire ou nous pouvons faire, tout en participant à la variété assez impressionnante des combats, avec une envie d'y revenir renforcée par la volonté de trouver comment combiner au mieux les différentes troupes.

Unmatched

Unmatched de Rob Daviau brille déjà par sa présence sur table : de belles figurines et de splendides illustrations provenant d'artistes qui varient selon les boîtes donnent très envie de se livrer aussi à ce combat de personnages issus de l'histoire, de contes voire de licences connues, du Witcher à Shakespeare en passant par Deadpool et le Petit Chaperon rouge.

Les actions sont plus simples encore, puisqu'on pourra manœuvrer (piocher une carte et se déplacer), jouer une carte Stratagème ou attaquer (en jouant face cachée une carte Attaque à laquelle le personnage attaqué pourra répondre avec une carte Défense), mais on apprécie l'application à créer une véritable asymétrie, les personnages n'ayant pas seulement un pouvoir spécial et des cartes différentes mais un fonctionnement collant vraiment bien au thème et qui les rend toujours mémorables.

Leaders

Le premier jeu de Hugo Frénoy (mais énième jeu illustré par Naïade) – dont vous retrouverez les règles p. 22 - s'inspire encore plus frontalement des Échecs, à laquelle l'auteur dit vouloir allier la variété des MOBA pour concilier ce qu'il aime de chaque jeu... et esquiver le reste. Il faut en effet y coincer le Leader adverse, pièce la plus faible de chaque belligérant, sans aucun hasard, surtout si l'on fait immédiatement suivre sa partie d'une revanche en laissant l'autre commencer. Le thème fantasy lui-même est volontairement convenu parce qu'il permet d'identifier à travers des archétypes le pouvoir des personnages, offrant une lisibilité assez exemplaire aux parties.



Ainsi, la présence de cartes y est au fond accessoire : quand on connaît le pouvoir des personnages, on peut en choisir directement le pion, retrouvant la sensation de jeux ne consistant qu'en pièces et en un plateau, accentuée par l'absence de toute gestion de points de vie, toutes les mécaniques tournant autour des déplacements.

C'est que Leaders fait le choix de l'absence d'élimination, qui évite toute frustration win-to-win mais permet à la tension de rester palpable tant que l'on n'a pas gagné, la combinaison entre le pouvoir de nos 4 personnages (et la peur des synergies adverses) restant toujours stimulante, et instillant une terrifiante densité à chaque tour, puisqu'il faut anticiper les actions consécutives de 5 personnages avant de pouvoir rejouer, une vraie réussite quand on pense qu'une partie dure 10 minutes.

Toutes ces trouvailles racontent aussi quelque chose de l'histoire du jeu de société moderne, puisque fatalement, plus le temps passe, plus les autrices et auteurs ont accès à des approches diversifiées et y contribuent avec une culture variée, hybridation de différents médias, de différents vécus et de différentes envies, une belle leçon aux prophètes de la mort du jeu de société prétextant qu'on ne peut plus rien inventer : comme on le voit, même les Échecs continuent de nourrir de vraies nouveautés.

S. W.





LEADERS
OPEN
BOUATE
EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Hugo Frénoy
Illustrateur(s)	Naïade
Éditeur(s)	Studio H
Thème(s)	Fantastique
Mécanisme(s)	Affrontement, Pouvoirs
Âge	10+
Durée	10'
Nombre de joueurs	2

Leaders est un jeu d'affrontement asymétrique où vous chercherez à capturer le Leader adverse grâce à des personnages aux pouvoirs distincts que vous essayerez de combiner de façon à surprendre l'adversaire tout en surveillant de près ses propres synergies !

Comment jouer ?

Au début de la partie, les Leaders se font face, l'un et l'autre à l'opposé d'un plateau hexagonal de 37 cases. À votre tour, vous pouvez effectuer une action au choix pour chacun de vos personnages (ou ne rien faire) :

- Se déplacer sur une case adjacente vide.
- Utiliser sa compétence active.

Puis vous pouvez recruter l'une des 3 cartes Personnage face visible, en la prenant devant vous et en ajoutant sa silhouette sur l'une des cases de départ libres de votre côté du plateau. Dévoilez alors un nouveau personnage. Quand vous avez déjà 5 personnages (Leader compris), sautez cette étape.

Par exemple, le lance-grappin peut se déplacer jusqu'à un personnage visible en ligne droite ou l'attirer à lui, le cavalier se déplace de deux cases en ligne droite, la manipulatrice déplace d'une case un ennemi visible en ligne droite... Mais le geôlier bloque les compétences actives des ennemis adjacents, le protecteur empêche les compétences ennemies de le déplacer ou de déplacer les alliés adjacents...

Fin de partie

La partie s'achève quand vous avez capturé le Leader adverse, c'est-à-dire que deux de vos personnages lui sont adjacents, ou qu'il est complètement entouré par le bord du plateau et des personnages, y compris de son camp.

Mode stratégie

Une variante recommandée quand on connaît le jeu propose de recruter ses héros en ayant accès à tous (sans rivière de cartes induisant du hasard), mais avec deux phases de bannissement afin d'en exclure.

S. W.



HUGO FRÉNOY • NAÏADE

◆ UN DUEL TACTIQUE INTENSE ◆
aux règles extrêmement accessibles !

LEADERS

Recrutez des Personnages
aux compétences uniques !

Manœuvrez astucieusement
votre équipe **sur le plateau** !

Utilisez au mieux les **atouts** de chacun
pour **capturer le Leader adverse** !



MARS 2025



Auteur(s)	Uwe Rosenberg
Illustrateur(s)	Mariya Georgieva, Crocotame
Éditeur(s)	Sylex
Thème(s)	Construction industrielle
Mécanisme(s)	Gestion d'actions
Âge	14+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 2

Refonte du populaire Oranienburger Kanal, **Kanal** est un jeu de duel expert où la gestion judicieuse d'une roue de matériaux vous aidera à gagner en prestige par la construction de zones industrielles et le creusement d'un canal. Il peut également être joué en solo avec assez peu de modifications de règles.

Comment jouer ?

Commencez par choisir le deck de cartes Bâtiment avec lequel vous jouerez cette partie (parmi 6 decks complètement distincts).

À tour de rôle, effectuez une action encore disponible parmi les 7 du plateau principal, jusqu'à ce que le premier joueur ait effectué 3 actions et l'autre 2. Les actions consisteront à vous rapporter des ressources (bois, argile, charbon) ou vous faire construire bâtiments, chemins, routes, rails, canaux et ponts. Pour construire un bâtiment, payez le coût correspondant, prenez un bâtiment face visible à côté du plateau d'action et posez-le sur un terrain vide de votre plateau Industrie avec deux jetons d'activation. Les voies sont placées entre les terrains, et les ponts se superposent à une voie pour relier des bâtiments.

Pour indiquer combien vous possédez de ressources, déplacez votre marqueur sur votre roue. À tout moment, vous pouvez dépenser des thalers pour en augmenter la quantité, ou pour tourner la roue d'un cran dans le sens antihoraire, ce qui vous permettra de « payer » des ressources de base pour produire des matériaux de valeur (acier et pierre), une mécanique centrale du jeu. Aussitôt qu'un bâtiment est entouré de 4 voies ou que 2 ponts le relient à deux bâtiments adjacents, il peut être activé.

Après les 5 actions, on recharge les bâtiments et chacun peut tourner gratuitement sa roue d'un cran, puis une nouvelle manche commence en changeant de premier joueur.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la manche où le paquet de bâtiments bleus est épuisé. Calculez votre prestige grâce à vos bâtiments, thalers, votre acier et votre pierre, la ressource dont vous avez la plus petite quantité, vos routes, rails et canaux, et perdez des points pour les espaces de voies vides. La personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.



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 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

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

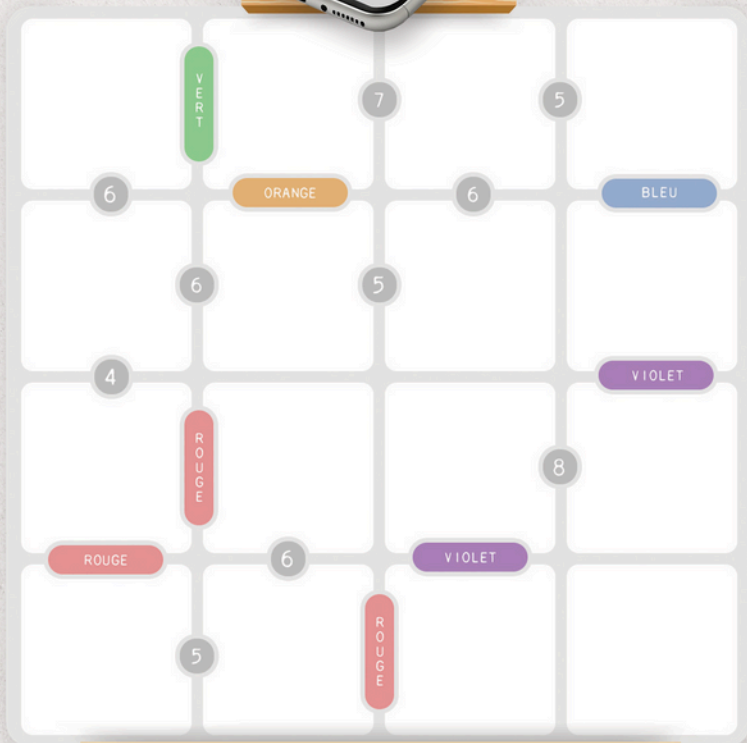
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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

STAR
WARSTM
UNLIMITED

PASSAGE EN
VITESSE LUMIÈRE

PRÊT AU DÉCOLLAGE



PRÉ-COMMANDEZ DÈS MAINTENANT



STAR WARS

UNLIMITED

OFFICIAL ACCESSORIES

PASSAGE EN VITESSE LUMIÈRE



SORTIE LE
14 MARS 2025




GAMEGENIC®
INGENIOUS SUPPLIES



Dans quel contexte la maison d'édition PlayPunk a-t-elle été créée ?

Tout a commencé par la découverte du jeu Régicide sur Kickstarter. Il méritait, selon moi, une édition plus travaillée. Je l'ai montré à Antoine Bauza qui partageait ce constat. PlayPunk est né de cette envie d'éditer Régicide. J'ai démissionné et nous avons contacté Paul, Luke et Andy les auteurs, originaires de Nouvelle-Zélande. Ils trouvèrent nos remarques pertinentes pour la bonne et simple raison qu'ils travaillaient déjà sur la suite de Régicide (un legacy qui arrive cette année). Ils ne désiraient donc pas s'associer avec un tiers et conserver le contrôle total sur leur création. Bref, on avait une structure d'édition mais pas de jeu !

Bonjour Thomas, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le milieu du jeu ?

Je suis le co-fondateur de Repos Production. Après la revente de la société, j'ai travaillé pour Asmodee comme responsable éditorial pour l'ensemble des studios pendant deux ans avant de retourner à mes premiers amours : l'indépendance et l'édition de jeux de société.



Quels étaient vos envies et vos objectifs ?

Le marché actuel est saturé et donc, avec PlayPunk, notre volonté est d'éditer des jeux que l'on aime et qui, selon nous, ont des grandes chances de s'installer sur le long terme. Nous avons recensé puis contacté nos auteurs favoris dans l'espoir de trouver une pépite. Antoine et moi étant très difficiles, nous craignons de ne pas trouver et pourtant lors de notre premier Essen, nous avons eu le prototype de ce qui allait devenir **Captain Flip** dans les mains. À l'explication des règles, nous étions conquis.



Quel est votre ligne éditoriale ? Avez-vous une spécificité ?

Nous n'avons pas réellement de ligne éditoriale, on sait juste que l'on ne fera pas de jeux enfants ni de jeux experts. J'aime à dire que nous sommes des « metteurs en jeu » à l'instar des metteurs en scène et des réalisateurs de films. Nous travaillons main dans la main avec les auteurs, les illustrateurs et les contingences matérielles pour réaliser le meilleur jeu possible. Notre travail comporte deux facettes essentielles : l'édition et le développement. J'entends par édition le packaging, les illustrations, le matériel,... tout ce qui touche au produit physique. C'est la partie la plus connue du grand public. Le développement est tout ce qui touche au game design et au jeu : les règles, son ergonomie, sa durée, sa rejouabilité, les émotions qu'il procure... Notre spécificité et notre force réside, je pense, surtout dans notre capacité de développement. Antoine et moi sommes convaincus que le succès est dans le détail. Nous jouons des centaines de fois chaque projet afin d'améliorer chacun de ces aspects.



Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

Facile, nous n'avons aucun autre jeu dans les tuyaux pour le moment ! Nous continuons les recherches ardemment. Peu de jeux mais des excellents est notre crédo. Par contre, pour les fans de **Captain Flip**, nous venons de sortir le **Dauphin** qui est une tuile gratuite que l'on peut trouver en boutique. Nous travaillons également sur une extension avec plusieurs nouveaux plateaux. Parution prévue cet été si les vents sont favorables.

Concernant **Zenith**, nous avons demandé aux auteurs de travailler sur les différentes idées évoquées lors des nombreuses parties de développement. Il est trop tôt pour en parler mais il est possible que nous ayons quelque chose pour la rentrée 25-26.





ZENITH
**OPEN
 ZE
 BCUATE**
 EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	G. Grard, M. Roussel
Illustrateur(s)	Naïade
Éditeur(s)	Playpunk
Thème(s)	Science-Fiction
Mécanisme(s)	Affrontement
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 ou 4

- La carte est défaussée pour effectuer l'action du peuple associé, donc prendre le badge Leader et selon le peuple gagner 1 Zenithium, 3 Crédits ou mobiliser 2 cartes. Ce badge permet de garder plus de cartes en main et peut renforcer certains agents.

Complétez ensuite votre main de carte, et si le disque Influence d'une planète a atteint la zone d'un joueur, il le récupère et l'on place un nouveau disque sur l'emplacement central de la piste de cette planète.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous avez 3 disques Influence sur la même planète, 4 sur des planètes différentes, ou 5 sur n'importe quelles planètes.

En équipes

En 2 contre 2, les ressources et le badge Leader sont communs, mais chaque allié n'a accès qu'à 3 des 5 planètes, et peut donner des cartes de sa main à l'autre en prenant le badge Leader.

Afin de gagner le contrôle du sénat, bénéficiez au mieux de l'aide des trois peuples du système solaire. Il faudra en effet savoir quand les jouer pour gagner de l'influence, pour développer leur technologie ou pour prendre le leadership jusqu'à remporter le tir à la corde sur Mars, Mercure, Venus, la Terre et Jupiter !

Comment jouer ?

À votre tour, jouez une carte de votre main afin d'effectuer l'une des trois actions :

- La carte Agent est placée de votre côté du plateau Planètes sous la planète de sa couleur, vous en payez le coût en Crédits et elle vous octroie 1 influence sur cette planète en plus d'autres effets.
- La carte est défaussée pour développer la technologie de son peuple (humain, robot ou animod), vous montez votre marqueur Techno d'un niveau en payant un coût croissant en Zenithium, et bénéficiez de l'effet du niveau atteint et de tous les niveaux inférieurs. Atteindre un niveau 2 avant votre adversaire octroie un bonus, et atteindre un niveau dans les trois technologies rapporte de l'influence sur les planètes de votre choix.

S. W.



MATTHEW DUNSTAN

MONUMENTAL


-Duel-

UN DECKBUILDING POUR DEUX JOUEURS

Mixez les jeux pour encore plus de défis



 2 JOUEURS

 60-90 MIN

 AGE 10+



asmodee

DISPONIBLE EN BOUTIQUE





Bonjour Mathieu, pouvez-vous présenter Grégory ?

Bonjour Philimag ! Greg est un joyeux campagnard de l'Eure. Il adore faire la cuisine, les imitations et les bonnes bières. Ce père de famille modèle s'adonne au hockey sur patins et au tennis. En création ludique, il fonctionne au coup de cœur et à l'envie. Après avoir germé assez longtemps une idée, il pose souvent un concept assez abouti en premier jet. Par la suite, lors du développement des jeux, il interroge toujours les choix qui ont été fait pour être sûr d'avoir le meilleur jeu sans avoir peur de bazarder une bonne partie des éléments posés précédemment. Il arrive toujours à prendre le Rubik's cube dans l'autre sens et à trouver des solutions auxquelles je n'aurais pas pensé.

Bonjour Grégory, pouvez-vous présenter Mathieu ?

Je fais la connaissance de Mathieu en 2018 via le Bureau des Auteurs Rouennais (notre collectif normand), c'est un professeur des écoles touche-à-tout et curieux de beaucoup de choses. Il pratique le théâtre d'improvisation et crée des prototypes de jeux depuis plus de 15 ans. Dans la création Mathieu est organisé et un moteur important : des qualités qui permettent d'aller au bout des projets !

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Zenith ?

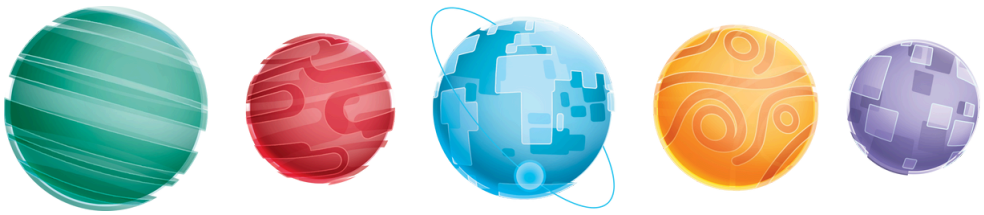
Lors du festival de Cannes 2023, Greg rencontre Thomas (via l'intermédiaire de Frédéric Bizet) pour lui présenter un autre prototype et il emmène Zenith dans sa besace. Thomas n'est pas convaincu par le premier prototype mais aime beaucoup Zenith, même s'il ne laisse rien transparaître ! Il nous prend le prototype et le montre à Antoine qui accroche également sur le jeu. Ils nous appellent et nous proposent de travailler ensemble. C'est avec joie que nous acceptons, l'une de nos volontés premières étant de trouver un éditeur expérimenté pour continuer le développement du jeu et nous permettre de nous améliorer dans la création des jeux. Par la suite, nous avons également rencontré Gabriel qui est chargé de production chez PlayPunk. L'expérience d'Antoine et Thomas et leur volonté de ne rien laisser au hasard sont de bons apprentissages !

Zenith - Acte 1 : de l'idée au prototype

Depuis la Game Jam de Parthenay, nous nous réunissons souvent pendant quelques jours pour créer de nouveaux prototypes et nous voulions créer un jeu de tir à la corde épuré avec de la gestion de main et une utilisation multiple des cartes, un départ très

« mécanique » en somme. Notre premier prototype était basique : juste les 5 pistes de planètes, pas de tableau technologique ! C'était assez plat et peu intéressant, mais cela nous a permis de « crash-tester » notre idée. Il y avait une tension naturelle qui se créait avec ces 5 pions qui





s'éloignaient ou se rapprochaient au gré des cartes. Et au fur et à mesure que l'adversaire prenait ses planètes, certaines pistes devenaient de vrais points d'intérêt qu'il fallait obligatoirement défendre. Cette idée majeure de Zenith qui consiste à choisir d'avancer vers la victoire ou de faire reculer l'autre était déjà présente. Nous avons alors ajouté le tableau de technologie avec, dès le départ, cette idée de cascader les actions pour avoir un vrai sentiment de montée en puissance. Ensuite le jeu à connu de multiples versions, les cartes étaient assez faciles à imaginer mais le cœur du jeu et le tableau de technologie c'était une autre histoire ! Nous avions même à l'origine une victoire technologique si on arrivait à monter les 3 pistes au niveau 4 ! On a multiplié les parties jusqu'à obtenir une version stable et qui nous satisfaisait tous les deux. Beaucoup de découpage de cartes plus tard, le jeu était prêt pour d'éventuelles présentations aux éditeurs.

Zenith - Acte 2 : du prototype à l'édition

Lors du festival de Cannes 2022, Mathieu va pousser les portes de plusieurs maisons d'édition avec Archonte (le nom de base de Zenith) sous le bras. Grégory vient de gagner le double 6 avec Mot Malin et Mathieu profite de cette notoriété naissante pour présenter le jeu. Il est à l'époque beaucoup moins abouti que Zenith mais les principes fondateurs sont déjà présents. Nous sommes dans un futur proche, les 5 tirs à la corde concernent les 5 premières planètes du système solaire, les trois types de cartes permettent d'aller sur le tableau de technologie. Finalement le jeu ne sera repéré par les PlayPunk qu'un an plus tard et Château Combo que nous avons créé après Zenith sortira donc avant !

Zenith - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Plusieurs changements assez importants sont effectués rapidement. La victoire démocratique passe à 4 planètes de couleurs différentes et une troisième condition de victoire de 5 planètes en tout. Le jeu était très agressif et certaines cartes volaient des ressources à l'autre joueur ou lui demandaient de détruire toute une colonne sans aucune contrepartie... Nous commençons un long travail sur

les cartes en essayant progressivement d'harmoniser et équilibrer le tout. Les PlayPunk nous demandent également d'intégrer un côté alternatif aux pistes de technologie. Nous entamons donc un autre gros chantier sur ces pistes qui doivent rester équilibrées et attractives. Nous nous retrouvons ensemble sur plusieurs week-end de développement et gribouillons les cartes et les tableaux ! Nous travaillons également beaucoup avec TableTop Simulator (TTS) pour pouvoir tester constamment le jeu en ligne. Un des problèmes que nous avons mis du temps à résoudre était la troisième action de diplomatie. Nous avions déjà le Zenithium et les crédits mais la troisième action était une défausse partielle de la main et elle était beaucoup moins utilisée par les joueurs en plus de ne pas faire suffisamment avancer dans la partie. Si un joueur repiochait des grosses cartes, il n'était pas plus avancé. Finalement, la double mobilisation est arrivée sur le tard et elle a fait l'unanimité. Un autre gros chantier a été le 2 contre 2. Nous avions déjà l'idée des ressources communes mais nous jouions en Z pour qu'un joueur de chaque équipe joue à tour de rôle. De plus, tous les joueurs pouvaient jouer sur les 5 pistes. Antoine, avec toute son expérience des jeux coopératifs, nous a proposé de couper le plateau en deux pour ajouter de la tension et limiter les actions des joueurs à une zone du plateau. Cela fonctionnait bien mieux. Puis, lors d'une session à la cafetière, Ludovic Maublanc à proposé d'enlever l'ordre du tour et que les deux joueurs se mettent d'accord sur l'ordre du tour. Cette règle est géniale car elle oblige les



joueurs à constamment discuter pour se mettre d'accord sur qui doit jouer et quel est le meilleur coup. Lors de la création d'Archonte, nous pensions que le thème de notre prototype allait changer. Nous avons essayé un moment un autre thème, l'Égypte Antique, avec de l'influence sur des cités et le Nil qui traversait le plateau mais nous sommes restés finalement sur le thème originel. Quelques mois avant la sortie de Zenith, le jeu est développé sur Board Game Arena par Moof. Nous utilisons alors les données récoltées lors de centaines de parties pour faire les derniers ajustements sur les coûts de cartes et les colonnes de technologie.



Vous avez déjà collaboré ensemble sur plusieurs jeux auparavant. Comment décririez-vous votre complémentarité en tant que co-auteurs ?

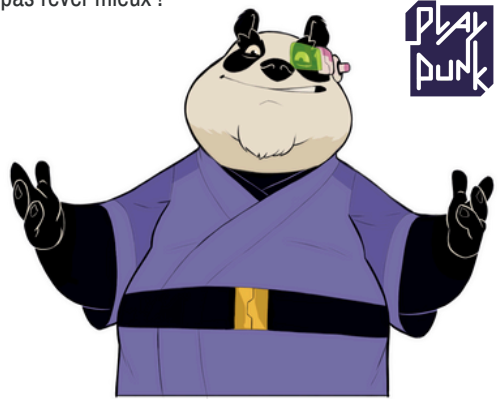
Nous nous sommes rencontrés à Ludinord en 2018 via le BAR. Nous étions à l'époque sur des projets en solo et faisons des retours sur les prototypes des autres membres lors de sessions du collectif. Notre première collaboration date de 2019, lors de la Game Jam de Parthenay, on passe 24 heures à faire le futur **Kameloot** (sorti en 2021 chez Blue Orange) avec Frédéric Boule et Cédric NH. C'est une chouette expérience et une sorte de déclic pour nous : travailler à plusieurs semble assez efficace ! Plus tard on essaye de se lancer sur différents projets et on arrive au constat que c'est le jeu « à cartes uniques » sous différentes formes (Terraforming Mars, Bruges, Fantasy Realms...) qui nous excite le plus. En découlent deux prototypes assez rapidement : **Zenith** puis **Château Combo**.

BUREAU DES AUTEURS ROUENNAIS

Au niveau de notre complémentarité, le premier truc que l'on pourrait dire c'est que l'on va dans la même direction mais pas forcément de la même façon. Grégory est souvent sur l'idée initiale et a quelques fulgurances et Mathieu est plus sur le suivi au long cours, notant les idées pour ne pas les perdre ! Greg s'occupe de la numérisation du jeu et de la création des cartes et des plateaux. Mathieu fait beaucoup tester d'autres joueurs et nous discutons des retours en essayant toujours de garder la sensation de jeu initiale. Nous jouons également beaucoup tous les deux sur TTS ou en physique (Mathieu étant enseignant, souvent pendant les vacances scolaires) afin d'affiner nos créations ou attaquer de nouveaux chantiers ! Nous finissons toujours par tomber d'accord sur la meilleure version du jeu.

Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant le développement du jeu.

Zenith est un jeu peut-être plus ambitieux que le reste de nos créations, il était plus difficile de le placer chez un éditeur. Le titre est très interactif et propose plus de matériel que nos autres jeux et les configurations uniquement à deux ou quatre joueurs peuvent refroidir. Lors du festival de Cannes 2022, Mathieu a rencontré plusieurs éditeurs et le jeu a été signé chez l'un d'entre eux. Finalement, fin novembre 2022, nous apprenons que la maison d'édition ne va pas se lancer sur ce jeu et nous récupérons les droits avant de rencontrer les PlayPunk à Cannes 2023. Nous sommes super contents que le jeu les ait intéressés. On ne pouvait pas rêver mieux !



MESOS

Dominez l'Histoire !



10+

 2-5

 30min

Avec **Mesos**, plongez dans un jeu de gestion et de collection de cartes où chaque décision compte.

Avec un matériel soigné et une profondeur de jeu qui ravira les stratèges aguerris, **Mesos** vous propose un défi de taille :

Arriver à l'ère des grandes civilisations en étant le plus malin... et le plus impitoyable !

Sortie Cannes 2025





Bonjour Naïade, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu Zenith ?

Je suis illustrateur de jeux de société depuis 2009, j'ai eu la chance de travailler sur une quarantaine de jeux. Thomas et Antoine m'ont contacté pour réaliser les illustrations de Zenith, certainement pour le côté simple et familial de mon travail. J'ai essayé d'apporter mon expérience pour que les dessins facilitent la compréhension et permettent une jouabilité fluide.

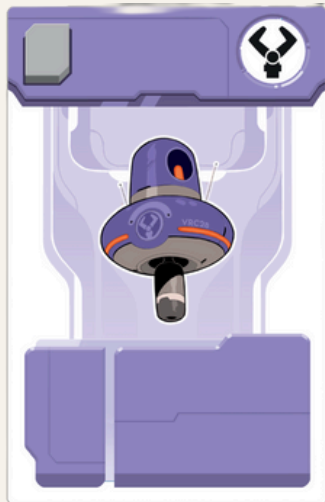
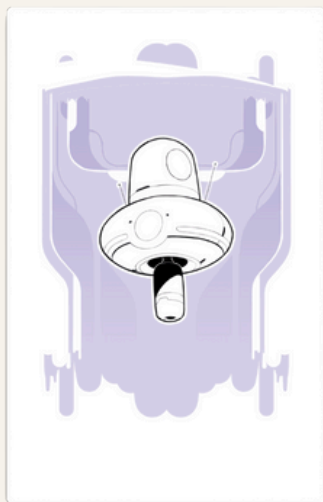
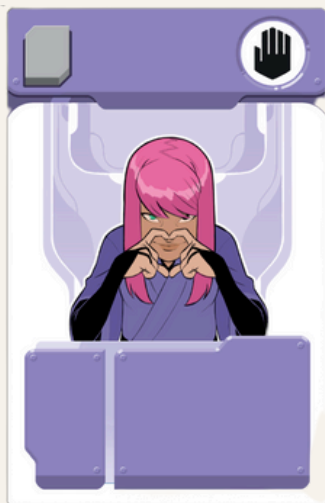
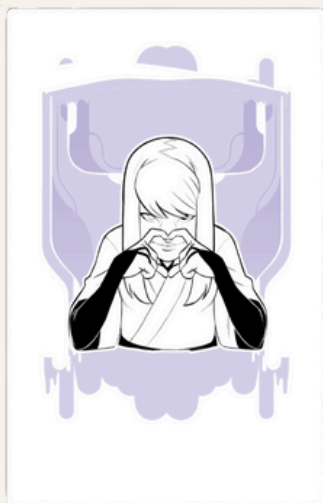


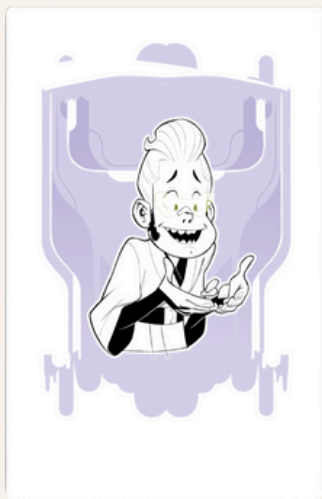
ZENITH

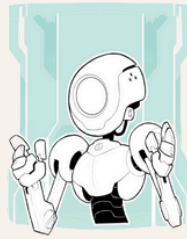
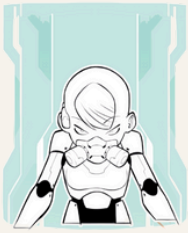
Pouvez-vous nous parler de vos sources d'inspiration pour l'illustration du jeu ?


Je ne saurais pas dire quelles sont mes sources d'inspiration. J'ai essayé de garder un dessin simple et épuré pour équilibrer avec la richesse de l'iconographie présente sur les plateaux et les cartes. La science-fiction n'est pas ma spécialité, du coup je pense qu'on a obtenu un résultat plutôt naïf et un peu rétro qui, je l'espère, plaira aux joueurs et joueuses.













2 B4RJ4V3L 



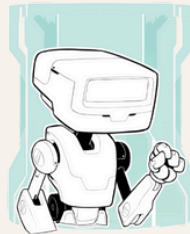
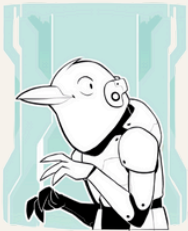
	2x		2x
4x		4x	
7x		7x	



6 Milady Jones 



		
---	---	---



3 ARNULF 



	2x		1x	
4x		2x		
7x		3x		



4 Captain Andreev 



		
---	---	---





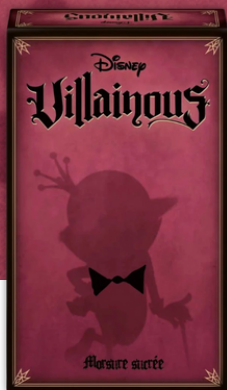
KINGDOMINO™

★ NOUVELLE ÉDITION ★
Sortie : Juin 2025



★ LE BEST-SELLER ★

CRÉÉ PAR BRUNO CATHALA ET ILLUSTRÉ PAR PAULINE DÉTRAZ



Auteur(s)	Prospero Hall, Mike Mulvihill
Illustrateur(s)	Jake Breish
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Méchants de Disney
Mécanisme(s)	Déplacements
Âge	10+
Durée	40'
Nombre de joueurs	2

- Piochez deux cartes Fatalité d'une pioche adverse et jouez-en une. Un Héros sera placé sur un lieu de son plateau, recouvrant sa partie supérieure et bloquant donc des actions.
- Éliminer un héros d'un lieu grâce à vos alliés présents sur ce lieu si leur force totale est suffisante. Alliés comme héros sont défaussés.
- Défausser des cartes.

Enfin, piochez des cartes jusqu'à en avoir 4.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous avez rempli votre objectif ! Shere Khan devra se débarrasser des jetons Feu avec lesquels son adversaire bloquera ses actions, et vaincre Mowgli, tandis que Sa Sucrerie se déplace de façon particulière sur un circuit. Quand elle parvient à jouer une carte Bug et à l'associer à la carte Héros Vaneloppe, une course commence entre les deux, que vous devez gagner pour gagner la partie. Baloo, Bagheera, Ralph... feront évidemment tout pour empêcher l'un ou l'autre d'accomplir son sombre dessein !

Disney – Villainous est une gamme de jeux de société où vous incarnez les méchants des films d'animation culte, cherchant à accomplir votre objectif asymétrique avant les autres méchants, chaque boîte étant combinable avec les autres. **Morsure sucrée** est une boîte autonome qui comporte deux personnages, Shere Khan (Le Livre de la jungle) et Sa Sucrerie (Les Mondes de Ralph).

Villainous

Commencez par prendre connaissance de votre méchant, son objectif, sa pioche de cartes, et les conseils donnés dans votre livret. À votre tour, déplacez votre figurine vers l'un des trois autres lieux de votre plateau et accomplissez-en les actions (généralement 4). Il pourra s'agir de :

- Gagner des jetons Pouvoir.
- Dépenser du pouvoir pour jouer des cartes (un allié ou objet restant sous un lieu du plateau, un événement ou condition étant ensuite défaussé).
- Activer une capacité d'une carte sous votre plateau.
- Déplacer un objet ou allié vers un lieu voisin.
- Déplacer un héros vers un lieu voisin.



S. W.

Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

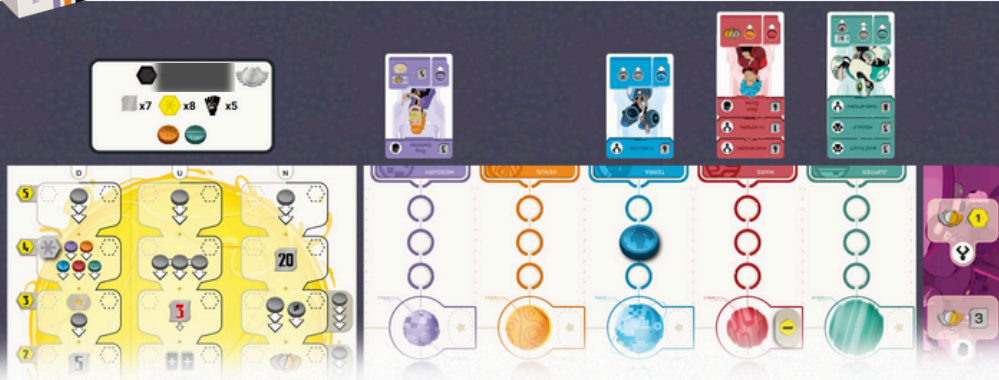


Zenith

Jouez à ce jeu maintenant



Zénith est un jeu tactique conçu pour 2 joueurs ou pour 4 joueurs en équipes. Dans cet affrontement stratégique, chaque camp se lance dans une lutte pour s'imposer sur les 5 planètes du système solaire. Pouvoir, diplomatie et développement technologique : toutes les stratégies sont permises pour décrocher la victoire.



Tapas est un jeu de plateau abstrait sur le thème de la gourmandise dans lequel les joueurs utilisent leurs jetons Tapas pour pousser les jetons de leur adversaire hors du plateau tout en essayant de ne pas faire tomber les leurs.

Tapas

Jouez à ce jeu maintenant





LES POTIONS
D'AZERLANDE

OPEN
ZE
BOUATE

PROCHAINEMENT



Auteur(s)	Gray Baker
Illustrateur(s)	Andrew Bosley
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Potions, Merveilleux
Mécanisme(s)	Contrats, Actions
Âge	14+
Durée	60' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 4

Vous n'avez que six jours pour briller au Festival des **Potions d'Azerlande** en concoctant les meilleures potions, autant pour satisfaire vos clients... que pour les boire vous-même ! Surveillez bien les autres apothicaires, l'ordre dans lequel vous planifierez vos actions sera capital.

Comment jouer ?

Une journée commence par les préparatifs : remplissez le marché, déplacez en ville les visiteurs qui étaient en route, dévoilez le pion Bonus du jour pour que tout le monde bénéficie de son effet. Ensuite, ordonnez simultanément vos 5 tuiles dans votre plaquette pour associer leur ordre de priorité à une action. Vous pouvez renoncer à une action pour travailler en ville (et gagner de l'or). Vous pouvez alors décider de boire vos propres potions pour bénéficier de leur effet selon votre niveau d'étude de ce type de potion (célérité, charme ou intelligence), souvent très puissant (gain immédiat de potion, obtention d'une tuile de priorité 0 donc prioritaire sur

toutes les autres, hypnose d'un visiteur pour le réserver...). Il est alors temps de dévoiler vos plaquettes afin d'effectuer les actions, qui seront naturellement plus puissantes si elles sont votre priorité alors que passer après tout le monde peut être assez défavorable. Vous pouvez défausser des apprentis pour répéter une action.

- Récolter vous permet de lancer des dés pour obtenir des ingrédients.
- Étudier fait progresser vos différentes potions sur la piste d'étude.
- Marchander permet d'acheter des cartes Marché.
- Concocter produit les fameuses potions si vous avez les bons ingrédients.
- Servir des commandes implique de défausser les potions affichées par une carte Visiteur pour en obtenir le prestige et le bénéfice.

Fin de partie

La partie s'achève après 6 journées. Ajoutez aux points déjà cumulés pendant la partie les points de fin de partie de vos visiteurs satisfaits, de votre or, de vos apprentis et de vos potions restantes, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.



FLATIRON



Les créateurs de La Cathédrale Rouge et Le Château Blanc nous proposent un défi passionnant : préparez-vous à un duel d'architectes épique où vous devrez construire l'immeuble emblématique de New York !



LUDONOVA



Auteur(s)	Isaac Childres
Illustrateur(s)	Alexandr Elichev (et d'autres)
Éditeur(s)	Edge Studio
Thème(s)	Médiéval Fantastique
Mécanisme(s)	Legacy, Dungeon Crawler
Âge	14+
Durée	30' / joueurs
Nombre de joueurs	1 - 4

Frosthaven : Sale temps à Havreblanc (26ème meilleur jeu d'après BoardGameGeek) est une nouvelle aventure autonome dans l'univers de Gloomhaven (4ème). Vivez une aventure épique à travers une campagne de 100 scénarios aux multiples surprises en conduisant un petit groupe de mercenaires sauvant un village délabré de la ruine complète et le développant face à des menaces toujours plus puissantes afin d'en faire un refuge toujours plus important entre chaque scénario.

Comment jouer ?

Commencez par choisir un héros issu de l'une des 6 classes de départ (mais vous en débloquentez quantité d'autres) et par découvrir un scénario avec son histoire, sa mise en place et son objectif entre autres spécificités. Au début d'un round, jouez 2 cartes Capacité, dévoilez des cartes Capacité de monstre, et déterminez votre initiative.

À votre tour, appliquez la partie supérieure d'une carte et la partie inférieure de l'autre. Il pourra s'agir de vous déplacer, sauter, voler ou téléporter, attaquer (en tenant compte de la portée, des états, bons, avantages et autres modificateurs), infliger un déplacement forcé, piller des butins et trésors, manipuler des tuiles en créant, détruisant ou déplaçant le décor... Une fois que tous les héros et monstres ont fini leurs actions, un nouveau round commence. Si le scénario est échoué, vous pouvez retourner à Havreblanc pour une phase d'avant-poste en subissant éventuellement un événement de route, ou rejouer immédiatement le scénario en perdant le butin collecté. Si le scénario est accompli, vous gagnez des ressources, des bénéfices, de la maîtrise, de l'expérience, des pièces, des objets, de l'inspiration, l'accès à d'autres scénarios... À Havreblanc, le temps s'écoule dans votre calendrier, ce qui peut déclencher un changement de saison ou un événement. Vous devrez alors souvent défendre Havreblanc contre un assaut. Une fois repoussé, résolvez l'effet de vos bâtiments, et quand c'est possible, montez en niveau, mettez un aventurier en retraite, fabriquez objets et potions, construisez des bâtiments... Et choisissez enfin un nouveau scénario accessible pour repartir à l'aventure !

S. W.





Barbarian Kingdoms arrive donc dans le monde du wargame mais dans une version accessible à tout un chacun ! Voilà une bonne nouvelle ! Vous ne possédez que 4 guerriers et 1 roi. Vous avez le choix entre différentes actions de déplacement, conquêtes, taxation,... et vous ne pourrez en jouer qu'une seule à votre tour. Voilà qui est top, car du coup, le jeu est extrêmement rapide. Quoi de mieux pour s'affronter tranquillement en famille du fait de sa simplicité. Mais qui dit simplicité ne veut pas dire qu'il n'y a pas de stratégie, bien au contraire ! Il va falloir surveiller ses adversaires tout en réfléchissant sur la meilleure façon de gagner. Soit on s'oriente sur la conquête, soit sur l'élimination des Rois. Dans un cas comme dans l'autre, vos adversaires essaieront bien entendu de vous mettre des bâtons dans les roues et de prendre l'avantage en même temps ! Enfin un wargame qui n'est pas réservé à une élite ! Que ce soit par sa facilité d'accès, comme par sa durée, on peut enchaîner les parties. Effectivement, cela va parfois très vite et l'on veut notre revanche ! En plus, on peut jouer jusqu'à 6 ! Et c'est même conseillé. Plus on est nombreux, plus on s'amuse et on doit se faire des nœuds au cerveau pour tenter de remporter la victoire car les places sont limitées et il faudra régulièrement envahir l'ennemi !

L'argent mis en place au début de la partie ne changera pas. Quand on paie pour jouer une armée ou un jeton Conquête, l'argent va sur la province concernée. Pour le récupérer, il faudra donc penser à faire de la taxation. Mais attention, il faudra avoir le plus de provinces possible si l'on veut récolter, car on sera limité à 1 tremis par province contrôlée ! La variante 2 joueurs est bien pensée elle aussi. En effet, en contrôlant 2 royaumes (qui se partagent le même trésor), on va pouvoir opter pour des stratégies différentes avec chacune pour essayer de tirer son épingle du jeu. De même, avec le jeu en équipe qui promet des heures de bonheur car soit on gagne ensemble, soit on perd ensemble !

Le matériel est superbe. Que ce soit le plateau, dont le verso est aussi beau que le recto, ou encore les trésors et jetons Contrôle qui sont en impression avec des effets métalliques, tout est chouette. C'est donc un réel plaisir que de jouer à Barbarian Kingdoms. Testé avec des néophytes du wargame et des spécialistes des gros jeux, tout le monde est unanime ! Mais attention, il vaut mieux être entre 4 et 6 pour en profiter pleinement ! Comme vous l'aurez compris, on adore ce jeu ! Barbarian Kingdoms est disponible chez Jester Games, un nouvel éditeur très prometteur ! À noter qu'il a reçu le Prix Stratégie de Ludinord en 2021.





Dice Throne : ce beau jeu duel avec une asymétrie m'a souvent fais de l'œil mais le hasard des dés m'as toujours gêné

Bastien Lacroix



Gosu X : il a une excellente réputation, il est beau mais je n'ai pas encore réussi à franchir le pas de le tester. Peut-être parce qu'il s'agit de guerre et que c'est très frontal... J'ai un peu du mal à envisager un jeu de guerre pure à 2 avec mon mari. Je tiens encore un peu à mon mariage !

Marie Ange Sa Temporel



Solstis : j'en ai beaucoup entendu parler, il est tout joli et j'aime bien les jeux de pose de tuiles et de combos, mais aussi plus généralement le travail de Bruno Cathala et Corentin Lebrat. Je suis à peu près sûre d'aimer... mais je n'ai pas encore eu l'occasion d'y jouer !

Octavie joue



Duel... 7 Wonders... des avis d'amis, des avis internet...pas encore acheté. Très curieuse !

Alexandra Arnould Callebout



Flesh and Blood : j'ai plusieurs Decks de blitz sous sleeve, tout est prêt à jouer.. Mais à chaque fois que je vois mon frère c'est pour des repas en famille et avec les enfants dans les pattes... Je garde espoir cependant !

Lilian Cabos





Tea for Two : le thème Alice au pays des merveilles me fait de l'œil à chaque apparition dans un jeu et j'attends une personne aussi rêveuse que moi pour rentrer dans le jeu.

Ludivine Lafosse



Kanal nouvelle édition de Uwe Rosenberg. Pas encore joué car il est en cours de livraison ahah...

Pierre Giarmoleo



Je pense à ce jeu de couture et de boutons. **Patchwork** me tente autant que je trouve le thème vieillot.

Corentin Hdt



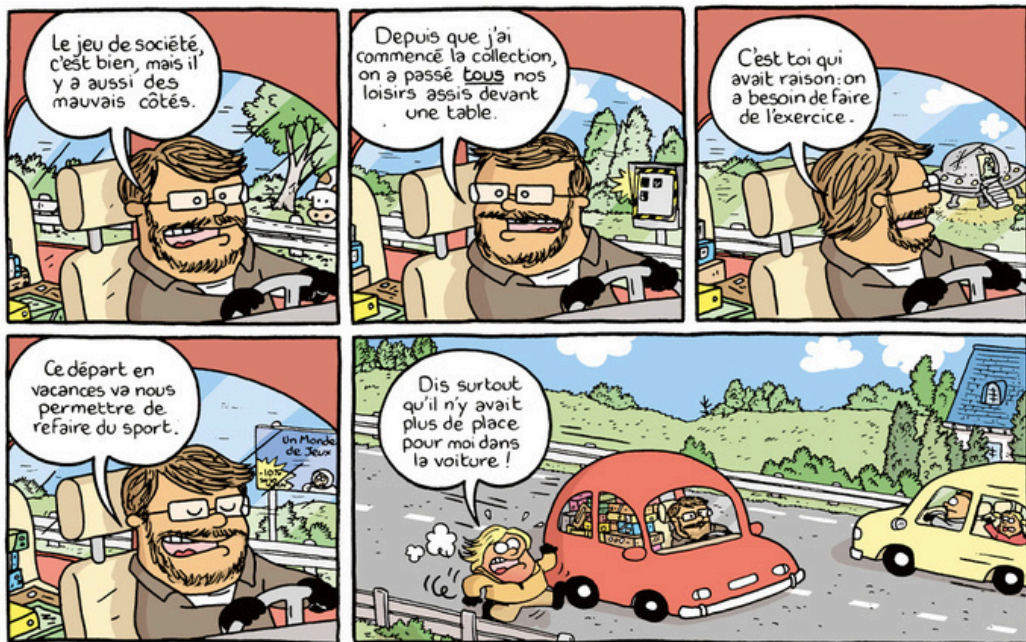
Star Wars Rebellion : il est très bien noté, matériel sympa, je rêve de me plonger dans cette aventure galactique, encore faut-il trouver l'adversaire qui veut combattre plusieurs heures !

Morgane Drine



Solution de la grille du jeu de
démonstration **Acrylogic**, page 25.





Vidberg

Évolution des achats d'un collectionneur de jeux de société



Voilà vos boosters.

Prenez ces billets, je fais de la place dans mon porte-monnaie pour pouvoir les ranger.

Vidberg

PILES!

LE SEUL JEU QUI VA TE FAIRE
AIMER TRIER TON LINGE !



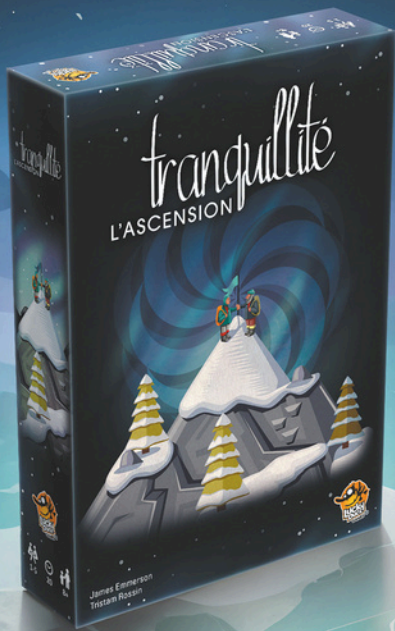

2 À 8
JOUEURS


10 MIN


8 ANS
ET +

LOST BOY
ENTERTAINMENT

asmodee



tranquillité

L'ASCENSION



DE LA TERRE À LA MONTAGNE,
LUCKY DUCK GAMES, ÇA VOUS GAGNE !



EARTH ABONDANCE

