

PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°1 - JUIN 2020



Open Ze Bouate
Présentation de jeux



PhiliTips
10 conseils pour jouer pendant un confinement



PhiliBulle
Discussion avec Florent Toscano

JEU DE DÉMO INCLUS : CLASH OF DECK

DECK BUILDING — EXPLORATION — EXTENSION N°4



1

UN NOUVEAU PLATEAU
DOUBLE FACE POUR UN
MODE CAMPAGNE INNOVANT
DANS LA GAMME CLANK!



Publisher: Renegade Games © Copyright 2019 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

2

COLLECTEZ LES OUTILS DANS LA JUNGLE...



GARE AU GORILLE!

3

...ET ACTIONNEZ LES MÉCANISMES DU TEMPLE
POUR MODIFIER LE RÉSEAU DES TUNNELS!



NÉCESSITE
LE JEU DE BASE



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.renegade-france.fr



Édito

Grammes Édition, c'est nous : Adeline et Léandre. Adeline est ludothécaire et Léandre est un couteau suisse ludique (auteur, éditeur, ludothécaire...). Nous travaillons sur la réalisation de ce magazine en étroite collaboration avec Philibert. Aujourd'hui, nous sommes vraiment fiers de vous partager ce premier numéro du **PhiliMag**. Il s'agit d'un magazine mensuel et gratuit qui traite du jeu de société avec de l'actualité, des interviews, des présentations de jeux, un quizz, un jeu à découper... et bien d'autres contenus ! Chaque mois, nous avons la volonté de donner la parole à différents acteurs ludiques : auteurs, illustrateurs, éditeurs, ludothécaires, etc. Nous nous occupons du contenu et Philibert s'occupe de la diffusion du magazine. Dès que vous commanderez chez Philibert, vous recevrez un exemplaire du **PhiliMag** en plus de vos jeux commandés. Elle est pas belle la vie ? Comme il s'agit d'un magazine gratuit, c'est la publicité de nos partenaires qui finance l'impression du **PhiliMag**. Nous remercions chaleureusement tous les acteurs ludiques ayant participé à la réalisation de ce magazine. Cher lecteur, nous espérons que vous prendrez plaisir à parcourir ces 40 pages que nous vous avons concocté avec passion.

Adeline et Léandre

PhiliMag n°1

Juin 2020

Publication / Régie pub

Grammes Édition

16 place de l'église

44160 Crossac

info@grammesedition.fr

Tel : +33 (0)6.03.83.23.60

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 10 000 exemplaires.

Imprimé en Union Européenne.

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.

Sommaire

4 TOP 10

Top vente de Philibert

6 Open Ze Bouate

Conspiracy

7 Open Ze Bouate

L'île des Chats

8 Open Ze Bouate

Flyin' Goblin

10 PhiliNews

Covid-19 : bouleversements dans le monde du jeu

11 PhiliTips

10 conseils pour continuer de jouer pendant un confinement

14 PhiliWeb

DO IT YOUR GAME

16 Open Ze Bouate

Clash of Deck

18 Jeu de Démo

Clash of Deck

22 PhiliBulle

Discussion avec Florent Toscano

24 Open Ze Bouate

[kosmopolit]

26 Open Ze Bouate

Yum Yum Island

27 Open Ze Bouate

Mia London

28 Comment c'était Après ?

Les jeux de semailles

30 Open Ze Bouate

Mystery House

32 PhiliQuizz

Quizz de culture ludique

36 Open Ze Bouate

Taco Chat Bouc Cheese Pizza

37 Oukon joue ?

Entretien avec Etienne Delorme

38 L'œil de Martin

Une BD de Martin Vidberg





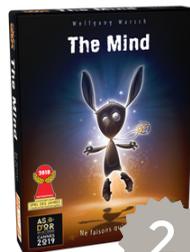
1

#1 Duel - 7 Wonders

7 Wonders Duel est l'adaptation 2 joueurs de 7 Wonders. Les joueurs acquièrent des cartes au cours de trois âges, ces dernières fournissent des ressources ou font progresser leur développement militaire ou scientifique afin de développer leur civilisation ou bâtir des merveilles.

#2 The Mind

Avec The Mind, constituez une suite croissante de numéros avec les autres joueurs. Jouez en collaboration, mais sans la moindre communication. Dans The Mind, jouez en équipe mais en silence. Sentez le jeu, observez vos coéquipiers, faites preuve de patience et jouez vos cartes au bon moment !



2



3

#3 Azul

Dans Azul, vous incarnez un artisan du 16ème siècle, chargé de décorer le Palais Royal d'Évora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artistique et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !

#4 Codenames

Codenames est un jeu de langage et de déduction dans lequel s'affrontent deux équipes d'espions. À la tête de chaque équipe, un maître-espion dirige les opérations. Les deux maîtres-espions sont les seuls à avoir connaissance de toutes les identités des autres agents en mission. L'objectif du jeu est que chaque équipe doit retrouver leur agents en se basant sur leurs noms de codes.



#5 Kluster

Kluster est un jeu d'adresse dans lequel les joueurs s'affrontent autour d'une zone délimitée. Le premier qui parvient à poser tous ses aimants remporte le duel.



#6 Duel - 7 Wonders Panthéon

Un panthéon de plusieurs civilisations - grecque, égyptienne et moyen-orientale - s'ajoute à 7 Wonders Duel. Dans 7 Wonders Duel : Panthéon, chaque dieu a son propre pouvoir pour vous aider ou gêner votre adversaire.



#7 Les aventuriers du rail - Europe

Dans Les Aventuriers du Rail Europe, partez à l'assaut du réseau ferroviaire européen. Des remparts d'Edimbourg aux docks de Constantinople, ce 2ème volume vous emmène à la découverte de l'Europe des années 1900.



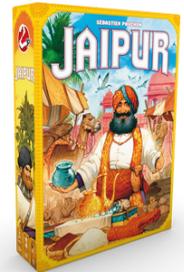
#8 Kingdomino

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Vous devrez explorer toutes les parcelles afin de récupérer des dominos qui correspondront le mieux à votre domaine. Champs de blé, lacs, mines, prairies ou forêts, les possibilités sont infinies.



#9 Jaipur

Vous êtes l'un des deux marchands les plus puissants de Jaipur, capitale du Rajasthan. Pour être invité à la cour du Maharaja, il faudra vous distinguer en achetant, troquant et vendant des marchandises au meilleur prix, tout en gardant un œil sur vos chameaux respectifs.



#10 Splendor

Dans Splendor, vous êtes à la tête d'une guilde de marchands. Vous avez pour objectif de vous enrichir et de devenir le commerçant le plus prestigieux du royaume. Grâce aux jetons symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui généreront eux-mêmes de nouvelles ressources. Obsidiennes, émeraudes, rubis, diamants, or ou saphirs, utilisez à bon escient vos richesses !



OPEN BOUATE Conspiracy



Auteur	C. Chevalier, B. Cathala
Illustration	Pascal Quidault
Éditeur	Bombyx
Thème	Océan, Fantastique
Mécanisme	Développement, combinaison
Age	8+
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Conspiracy est un jeu de collection et de placement de cartes qui se passe dans le même univers qu'Abysse. Dans **Conspiracy**, vous incarnez un Seigneur qui essaie de rallier à sa cause d'autres Seigneurs de différentes guildes : les Politiciens, les Marchands, les Cultivateurs, les Militaires et les Sorciers. Constituez la Chambre Sénatoriale la plus influente de l'hémicycle, afin de vous assurer la mainmise sur l'Assemblée Océanique du Sénat.

Contenu

Le jeu contient : des cartes Seigneur, des pions Blasons, des cartes Lieux, une piste des Perles, un pion Perle, un pion Maître des Perles et une règle du jeu.



Comment jouer ?

A son tour, le joueur actif recrute un ou plusieurs Seigneurs qu'il place ensuite dans sa Chambre Sénatoriale. Recruter un Seigneur peut se faire de deux manières, dans la pioche ou dans la défausse. S'il choisit de recruter dans la pioche, le joueur pioche une à trois cartes, il en choisit une et place le reste face visible dans la défausse. Si le joueur recrute dans la défausse, il prend toutes les cartes d'une guilde. Après avoir recruté, le joueur place ses Seigneurs sur la table devant lui, dans un ordre prédéterminé, afin de créer une pyramide inversée. Puis le joueur applique les effets des Seigneurs qu'il vient de poser : gagner des clefs pour récupérer des Lieux, gagner des Perles, permuter la place de deux Seigneurs dans sa Chambre Sénatoriale...

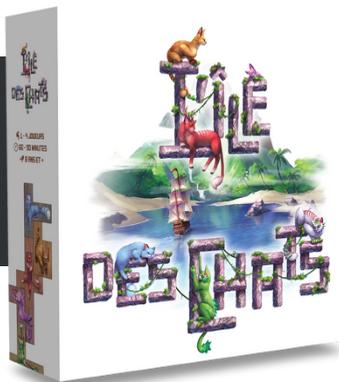
Comment se finit la partie ?

Lorsqu'un joueur complète sa Chambre Sénatoriale en posant sa dernière carte Seigneur, il déclenche la fin de partie. Chaque adversaire peut alors effectuer un dernier tour de jeu.

Et le gagnant est...

Chacun additionne les points de ses Seigneurs les plus influents et les points de ses Lieux. Chaque joueur marque 3 points pour chaque Seigneur qui compose la plus grande zone de Seigneurs contigus de la même couleur dans sa Chambre Sénatoriale. Un bonus de 5 points est attribué au joueur qui possède le plus de perles. Le joueur avec le plus haut score gagne la partie.





Auteur	Frank West
Illustration	Dragolisco, Frank West
Éditeur	Lucky Duck Games
Thème	Animaux
Mécanisme	Draft, Placement
Age	8+
Durée	60 - 90 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

L'île des Chats est un jeu de draft et d'agencement de tuiles, dans lequel vous incarnez un citoyen de l'Impasse du Miaulement, qui a pour mission de sauver un maximum de chats en explorant l'île, avant l'arrivée de l'impitoyable Vesh.

Contenu

Vous trouverez dans la boîte : des plateaux Île et Bateaux, des figurines Chat, des tuiles Chats, Oshax et Trésors, des pions Poissons et Paniers, le bateau de Vesh, des cartes découvertes, des cartes pour le mode familiale et des cartes pour le mode solo, un sac, un carnet de score, une règle de jeu et une règle familiale.



Comment jouer ?

Au début d'une manche, piochez des chats et disposez-les dans les champs à côté de l'île. Puis effectuez les phases suivantes :

- Récupérez des poissons : prenez chacun 20 poissons dans la réserve.
- Explorez : piochez 7 cartes, choisissez-en 2, puis donnez les cartes restantes à votre voisin. Répétez jusqu'à obtenir 7 cartes en main. Ensuite, choisissez les cartes que vous souhaitez conserver, payez leur coût en poisson. Les autres cartes sont défaussées.
- Lire les traditions : jouez les cartes Tradition (bleues) que vous avez en main.
- Secourir des chats : jouez face cachée autant de cartes Sauvetage (vertes) que souhaitées. Ces cartes permettent de déterminer l'ordre du tour et le nombre de chat que vous pourrez sauver. Chacun votre tour, dépensez un panier et du poisson pour sauver un chat. Placez-le dans votre bateau en suivant les règles de placement de tuile : pivotez ou retournez-les dans le sens souhaité, placez-les sur les cases dans les limites intérieures du bateau. Quand une tuile Chat est posée, elle doit être adjacente à une tuile déjà posée dans votre bateau.
- Trouvailles rares : Récupérez vos Oshax (marrons) et vos Trésors (jaunes), en jouant une carte à la fois. Placez-les dans votre bateau, en suivant les règles de placement. Une fois la manche terminée, retirez les chats restants des champs.

Comment se finit la mission ?

Le jeu se finit à la fin de la 5ème manche. Gagnez des points pour chaque famille de chat (ensemble de 3 chats ou plus de la même couleur et adjacents), trésors rares et traditions terminées que vous avez. Perdez des points pour chaque rat visible et chaque pièce non remplie de votre bateau. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.





OPEN ZE BOUATE

Flyin' Goblin

Auteur	T. Rivière, C. Lebrat
Illustration	Thomasz Larek
Éditeur	Iello
Thème	Fantastique
Mécanisme	Adresse, Ambiance
Age	8+
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Flyin' Goblin est un jeu d'adresse et de gestion. Dans **Flyin' Gobelin**, vous êtes le chef d'une armée de Gobelins à l'assaut d'un Château regorgeant de richesses. Catapultez vos Soldats avec précision pour amasser un maximum de Pièces d'or ou voler des Diamants.

Contenu

Le jeu se compose d'un Château, de plateaux Armée, de Catapultes en bois, de Soldats, Capitaines et Pillards Gobelins, de Totems, de Pièces d'or, de Diamants, d'un Meeple Roi et d'une règle de jeu.



Comment jouer ?

Au début de chaque manche, catapultez en même temps vos gobelins pour prendre d'assaut le Château. Banzaiiiiiii ! Une fois les tirs terminés, commencez le pillage. Récupérez vos Gobelins et appliquez les effets des salles dans lesquelles ils ont atterri. Dans les salles du coffre et du banquet, gagnez des pièces d'or. Dans l'armurerie, recrutez un goblin de plus lors de la phase de recrutement. Dans la salle des machines, faites tourner le Château sur lui-même. Dans la prison, volez un diamant à un autre joueur. Dans la salle du trésor et dans la chambre du roi, gagnez des Diamants. La salle des gardes vous en fera perdre. Dans le garde manger et la salle du trône vous échangez vos Pièces en Diamants et réciproquement. Quand vous faites tomber le Roi de son donjon, replacez-le sur n'importe quel Toit et récupérez la tuile balcon qui vous offre un bonus de Diamant. Puis, procédez à la phase de recrutement en payant de nouveaux pions totems ou gobelins que vous pourrez catapulter lors du prochain tour.

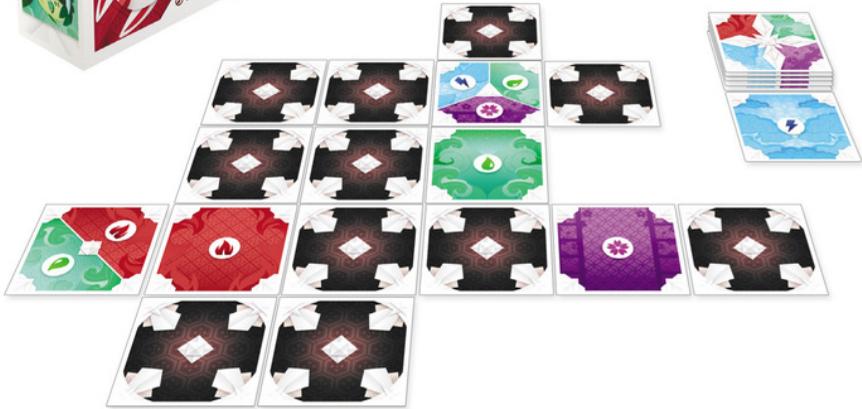
Comment se finit la partie ?

Dès qu'un joueur a posé ses 4 pions Totem sur un Toit ou qu'il possède le nombre de Diamants requis, la partie prend fin et le joueur est déclaré vainqueur.

Banzaiiiiiii !



Yokai 妖怪



NOUVEAU GOODIE DISPONIBLE

Un nouveau Yokai fait son apparition et il risque de changer votre façon de jouer !
Le Tsurube Otoshi est disponible gratuitement en p&p, dans les boutiques et bars à jeux participants.

www.bankiiiiz.com/Yokai/Goodie2.pdf



Covid-19 : bouleversements dans le monde du jeu

Le château de cartes s'écroule...

Mars 2020. La France entre en confinement pour plusieurs semaines. Le Covid-19 impose l'isolement à l'ensemble de la population. Le secteur du jeu n'est pas épargné : les boutiques de jeux, les ludothèques et les bars à jeux sont contraints de fermer. Les éditeurs et les distributeurs tournent au ralenti. Ils doivent réorganiser leurs plannings de publication, ils ne peuvent de toute façon plus sortir de nouveautés en raison de la fermeture temporaire des boutiques de jeux. Tous les rassemblements sont interdits et les festivals s'annulent les uns après les autres comme des dominos : LudiNord, Paris est Ludique, le Festival Ludique International de Parthenay, le Brussel Games Festival... Essen ? Les animateurs indépendants se retrouvent sans travail. Les auteurs ne peuvent plus faire tester leurs jeux au public et aux éditeurs. Bref, c'est l'ensemble des acteurs ludiques qui est impacté. Cette crise pose beaucoup de questions quant aux failles et à la fragilité du secteur du jeu. La fabrication en Chine, qui est la norme aujourd'hui, doit-elle perdurer ? Les éditeurs doivent-ils diversifier leurs canaux de ventes pour se prémunir d'une crise similaire ? Les boutiques doivent-elles mettre davantage l'accent sur la vente en ligne ? Sans festival, comment les éditeurs vont-ils faire la promotion de leurs jeux ? Des associations comme la Société des Auteurs de Jeux, l'Union des Editeurs de Jeux et le Groupement des Boutiques Ludiques se mobilisent pour trouver des solutions aux problématiques immédiates. Mais le mal est profond et le confinement n'est que le début de la crise. Le monde ludique tel que nous l'avons connu n'est plus.

Le secteur ludique doit apprendre et s'adapter. Nous amorçons une mutation longue et douloureuse, mais malheureusement nécessaire.

Et les cartes sont redistribuées !

Tout n'est pas si sombre, loin de là. De nombreuses initiatives ont été et sont en train d'être menées. Les éditeurs se coordonnent pour organiser l'après-confinement. Les boutiques se préparent à ré-ouvrir avec les contraintes imposées par les gestes barrières. Les festivals travaillent déjà sur leurs prochaines éditions. La machine redémarre...



De nombreux éditeurs et de nombreux auteurs organisent des lives de jeux sur Facebook, partagent librement des jeux en Print and Play ou invitent les joueurs à essayer une version dématérialisée de leurs jeux sur Internet. Des boutiques proposent d'acheter des bons d'achat valables après le confinement et mettent en place des livraisons à domicile ou en retrait sur place. TricTrac organise des lives quotidiennement. Le Labo des jeux met en lumière des acteurs du monde du jeu sur Youtube. Sur Internet, des concours de création de jeux sont organisés. Sur Stories, un festival virtuel de jeux s'organise. Les initiatives fusent et viennent combler les besoins des joueurs. Les professionnels du monde du jeu ont besoin des joueurs. Les joueurs ont besoin de jouer. Dans ce grand bouleversement, nous devons imaginer ensemble d'autres modèles, d'autres supports, d'autres solutions pérennes pour continuer de jouer demain en toute sécurité.

10 conseils pour continuer de jouer pendant un confinement

Phili Tips

Attention, le 11ème va vous étonner !

#1 Les jeux en ligne

Très populaire pendant le confinement, les joueurs se sont rués sur les sites qui proposent du jeu de société dématérialisé tel que **BGA**, **Happy Meeple** ou **Funtastic Fox Games**. Vraiment pratique pour continuer de jouer quand on est isolé ! Il est même possible de créer des jeux sur des simulateurs en ligne comme **Tabletopia** ou **Tabletop Simulator**.



#2 Les applications mobiles

De nombreux éditeurs ont compris l'évolution des usages et des pratiques ludiques. Que l'on soit isolé ou pas, il est désormais possible de continuer de jouer à nos jeux de société préférés sur un support mobile ou tablette grâce aux applications : **Splendor**, **Agricola**, **Small World**, **7 Wonders**, **Carcassonne**... il y en a pour tous les goûts !

#3 Les lives en stream

Les éditeurs, pour maintenir le lien avec les joueurs, organisent des sessions lives pour les faire jouer en direct ! À titre d'exemple, l'éditeur **Blue Cocker** organise deux soirées par semaine sur Twitch pour faire jouer à **Welcome To**. Nous pouvons citer aussi **TricTrac** ou **Yanhdrev** qui organisent régulièrement des lives sur Facebook pour faire jouer les spectateurs.





#4 Do It Your Game

Des grandes crises naissent de belles initiatives. C'est le cas pour **Do It Your Game** ! Il s'agit d'un collectif d'acteurs ludiques qui a créé une page Facebook et un site internet pour promouvoir les jeux français en Print and Play. Ce collectif est en train de se structurer pour devenir une association. Il organise régulièrement des Game Jam.

#5 Les jeux en Print and Play

Les Print and Play sont des jeux à imprimer et à découper ! Ils ont connu un essor très important pendant le confinement. De nombreux éditeurs ont mis des versions Print and Play de leurs jeux gratuitement en ligne : **Asmodée, Igiari, Lifestyle, Blue Orange, CatchUpGames, Nuts Publishing, KYF édition, Lucky Duck Games...**



#6 Philibert centralise les Print and Play

Avec autant de Print and Play qui fleurissent sur le net depuis le début du confinement, **Philibert** a eu la bonne idée de créer une section sur son site pour référencer et mettre en avant les Print and Play ! Vous pouvez les télécharger gratuitement et si les jeux vous plaisent, n'hésitez pas à soutenir les éditeurs et les auteurs en achetant les versions physiques des jeux.

#7 Game Jam

Le confinement a permis aux joueurs de se dégager du temps. Ce temps retrouvé leurs a permis de découvrir et de s'initier à la création de jeux. Des concours de création de jeux de société en ligne, appelé couramment "**Game Jam**", ont fleuri spontanément pendant le confinement. L'idée d'une Game Jam consiste à créer un jeu, seul ou à plusieurs, en un temps limité (24 ou 48 heures). C'est une expérience stimulante qui permet de se divertir et de créer des liens avec d'autres auteurs amateurs ou plus expérimentés.

INSCRIPTION



du 01/05 au 03/05

Game Jam #03

le hasard fait bien les choses

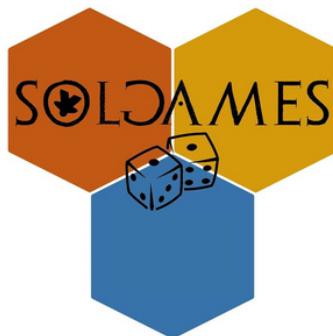


#8 Le Quizfinement

Pour passer le temps pendant une pandémie, rien de tel que se bidonner seul sur ses toilettes en pianotant sur son téléphone. Grâce au **Quizfinement**, qui sont des quizz à l'humour décalé façon Burger Quizz, c'est possible! Ces **Quizfinements** sont créés par Ju Pwet un ludothécaire au chômage partiel pendant le confinement. Il publie régulièrement de nouveau Quizz déjanté sur Facebook sur la page "**Quizfinement**" !

#9 Les jeux en solo

Quand on est isolé dans un bunker, soit on devient un joueur schizophrène, soit on joue seul. C'est une tendance qui se dessine : les joueurs préfèrent jouer seul que de ne pas jouer du tout ! De nombreux jeux intègrent déjà une version solo. Mais pas tous, loin de là ! Heureusement, il y a des groupes Facebook comme "**Jeux de société en solo**" ou "**SoloGames**" qui sont spécialisés dans le jeu solo et qui propose aussi des adaptations de règles pour jouer seul à nos jeux préférés.



#10 Les jeux traditionnels

Tout le monde possède un jeu de **52 cartes** et **5 dés** ! Il faut savoir qu'il y a des dizaines et des dizaines de jeux traditionnels qui peuvent se jouer avec ce matériel rudimentaire. Nous vous conseillons les sites "**regles-de-jeux**" et "**cartamundi**". De nombreux auteurs de jeux proposent aussi sur le net des règles de jeux "modernes" qui se jouent uniquement avec du matériel standard. Avoir un simple jeu de cartes et quelques dés, c'est déjà avoir une ludothèque bien remplie !

#11 Le Festival Virtuel des Jeux

En 2020, de nombreux festivals de jeux sont annulés à cause du covid-19. Des acteurs du secteur du jeu ont eu l'idée de créer un festival virtuel de jeux de société. C'est un projet ambitieux qui consiste via une application à simuler virtuellement un festival de jeux : des jeux sur des tables, des éditeurs et des animateurs qui présentent leurs jeux, des joueurs qui jouent... tout ceci à distance, avec seulement un PC, une webcam et un micro. Le projet est actuellement en développement et la première édition de ce festival devrait avoir lieu pendant l'été 2020.



PHILIMAG : Bonjour Vianney, qui êtes-vous ? Pouvez-vous nous parler de Do It Your Games ?

Je suis passionné de jeux de société modernes depuis une dizaine d'années, et par le passé, j'ai créé le magazine papier JDS, ainsi que le site internet et l'association les 1D Ludiques. Je continue d'écrire des critiques sur les jeux de société sur internet, en plus de mon activité professionnelle d'illustrateur. Do It Your Game est né pendant le confinement, mais le projet existait déjà depuis longtemps. Il faut dire que tous les fondateurs de ce groupe sont des acteurs actifs du Print and Play en France. Je m'y intéresse depuis des années. C'est une branche du jeu de société très active et qui fourmille de créativité. Le but de ce groupe est de partager les Print and Play francophones pour aider les personnes à supporter cette période compliquée, afin qu'elles puissent jouer en famille, en duo ou même seul en visio. Dans cette optique, nous avons mis en place rapidement des Game Jam, qui permettent ainsi d'augmenter le nombre de jeux disponibles, mais aussi de créer des vocations auprès de personnes qui ne s'étaient jamais essayées à la création de jeux. Depuis le groupe a évolué et est en passe de devenir une association qui poursuit son envie de promouvoir le PNP.



PHILIMAG : Vous organisez régulièrement des Game Jam. De quoi s'agit-il plus précisément ?

Les Game Jam sont des concours amicaux de créations ludiques. Les participants ont un temps limité, 24h ou 48h, pour créer un jeu de société à partir de zéro. Ils peuvent bien entendu le faire seul ou en équipe. Un thème ou des contraintes leur sont alors donnés le jour du lancement, et ils doivent s'y plier pour pouvoir proposer leurs jeux à la fin. Celui-ci sera ensuite proposé, avec leur accord, sur le site afin que toutes les personnes intéressées puissent y jouer. Les deux Game Jam que nous avons organisées pour le moment, ont rencontré beaucoup de succès, avec une cinquantaine de jeux produits pour chacune. La première proposait un podium avec trois vainqueurs, et nous avons reçu beaucoup d'excellents jeux, le choix fut très complexe !

PHILIMAG : DIYG est une communauté qui grandit vite. Avez-vous des projets à venir ?

Oui, nous avons même beaucoup de projets ! Nous voudrions proposer des Game Jam physiques lors des festivals, mais aussi traduire d'excellents PNP qui ne sont qu'en anglais, afin de les faire connaître aux francophones. Avec l'association, nous allons mettre en place une boutique ouverte aux créateurs afin qu'ils puissent vendre, s'ils le souhaitent leurs jeux sur le site. L'idée derrière toutes ces propositions étant de continuer à promouvoir le PNP sous diverses formes et d'aider les auteurs à se faire connaître, tout en créant une communauté autour de cette branche un peu spécifique du jeu de société, qui est pourtant passionnante. Et si le succès est au rendez-vous, nous continuerons de proposer des services aux auteurs et aux joueurs. Ce ne sont pas les projets qui manquent et tout le monde peut nous rejoindre pour nous aider à les concrétiser.

NOUS METTONS L'ACCENT SUR LES BONS JEUX !



Chafouin ?
Récupérez plus d'or
que vos adversaires !

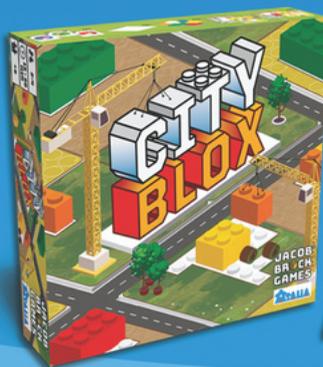
Prochainement
chez

Atalia

Optimisez vos combos
et leurs enchaînements !



Card Crafting :
améliorez vos cartes
à chaque tour !



City blox, le jeu
qui "case" des briques !



Retrouvez l'ensemble de nos jeux,
en vidéo sur notre chaîne Youtube.

www.atalia-jeux.com

OPEN BOUATE Clash of Deck



Auteur	Léandre Proust
Illustration	Clément Proust
Éditeur	Grammes Edition
Thème	Fantastique
Mécanisme	Affrontement
Age	8+
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2

Clash of Deck est un jeu de cartes évolutif à découper soi-même. Chaque mois, une nouvelle extension autonome du jeu est éditée, ce qui vous permet de créer de nouveaux decks et ainsi d'augmenter la rejouabilité du jeu. Dans **Clash of Deck**, vous incarnez un Seigneur-Sorcier dont l'objectif est de prendre le contrôle des îles les plus sûres de l'archipel d'Erret. Pour ce faire, vous devrez combattre d'autres Seigneurs-Sorciers.



Dispo à partir de juin 2020
Uniquement sur Philibert
www.philibernet.com

Contenu

Le jeu se présente sous un format dépliant à 4 volets qui comprend une boîte, 20 cartes et la règle du jeu.

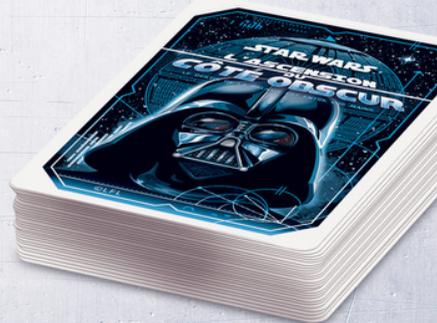
Comment jouer ?

Disposez les 2 cartes Ponts au milieu de l'espace de jeu, ils délimitent les Royaumes des joueurs. Chaque joueur dispose d'un deck de 9 cartes : une carte "Château-fort" et 8 cartes Unités qui ont toutes un coût de Mana, une valeur d'Attaque et de Points de Vie, ainsi que des capacités spéciales. Au début de la partie la carte "Château-fort" est placée à l'extrême gauche de la main des joueurs. Les joueurs jouent chacun leur tour. Un tour de jeu se déroule en trois phases :

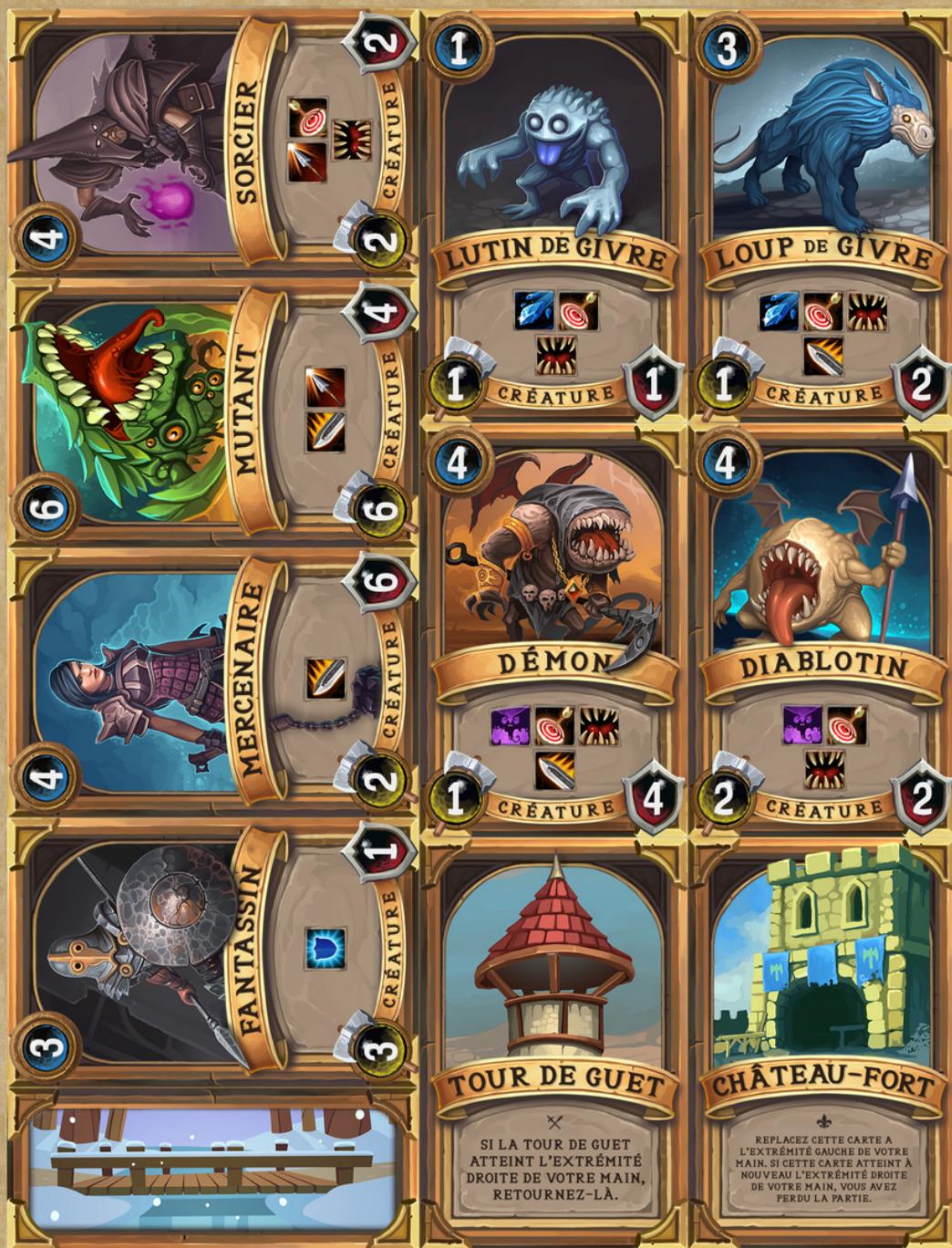
- **Régénération du mana** : Gagnez autant de Mana que le nombre de cartes que vous avez en main.
- **Invocation** : Utilisez votre Mana pour invoquer des Unités. Seules les 4 cartes les plus à gauche de votre main peuvent être jouées. Placez les Unités invoquées en face d'un Pont dans votre Royaume.
- **Assaut** : Chaque Unité en jeu que le joueur contrôle attaque les Unités adverses dans un ordre prédéterminés. Lorsqu'une Unité subit au moins autant de blessures que la valeur de ses points de vie, l'Unité est détruite. La carte retourne aussitôt dans la main de son propriétaire, à l'extrémité droite. S'il n'y a pas d'Unité adverse pour bloquer l'attaque, les dégâts sont infligés directement au "Château-fort". Le "Château-fort" est alors décalé dans la main du joueur d'autant d'emplacements vers la droite.

Comment se finit la partie ?

La partie se termine dès qu'une carte "Château-Fort" atteint l'extrémité droite de la main d'un joueur. Son adversaire est alors déclaré vainqueur.



DISPONIBLE EN BOUTIQUE LE 25 JUIN

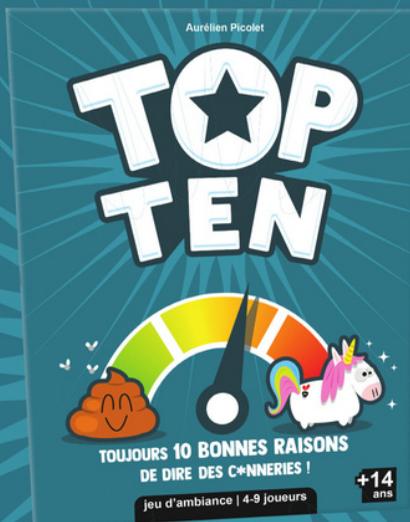


Jeu de démo : avant de jouer, veuillez découper soigneusement les 22 cartes pages 18 et 19.



Puis, téléchargez gratuitement la règle du jeu
 Clash of Deck sur www.grammesedition.fr

LE JEU QUI VA AMBIANCER VOS SOIRÉES ARRIVE EN JUILLET !



★ 500 ★
THÈMES VARIÉS
pour délirer entre potes !



4-9 joueurs

jeu d'ambiance

+14
ans

À VOUS DE JOUER !

1 Un thème

QUEL OBJET FALLAIT-IL AVOIR
LORS DU NAUFRAGE DU TITANIC ?
DU **MOINS UTILE** AU **PLUS UTILE**.

QU'IL FASSE QUELQUE CHOSE... QUE
DOIT-IL FAIRE ? DE "SYMPA" À "IL VA
ÉNORMÉMENT VOUS EN VOULOIR" !



2 Des réponses

Un radiateur
électrique

Un yacht avec
une piscine à
Champagne

Une bière

Une armoire
Ikea

3 Saurez-vous retrouver l'ordre des réponses, de la **MOINS UTILE** à la **PLUS UTILE** ?





PHILIMAG : Bonjour Florent, pourriez-vous vous présenter en quelques mots ?

Bonjour ! Je suis auteur et éditeur de jeux de société. Né à Cannes (hé hé), originaire de la Corrèze, habitant depuis dix-sept ans à Lyon et issu d'une formation scientifique m'ayant amené à être Docteur en Biologie, je travaillais dans un labo de recherche avant de me consacrer à plein temps au jeu depuis 2012 ! Avant de me sentir très concerné par les questions tournant autour de l'environnement et de l'ESS, j'étais très intéressé par la Nature au sens large. Et avant ça, en 2003, j'ai créé avec des amis une association de jeux à Ussel, en Corrèze : Chamboulou. Nous avons ouvert un bar à jeux associatif, proposons des animations ludiques dans le coin, entretenons quotidiennement ce qui s'appelait à l'époque un webzine et organisons un festival en août. Ce dernier existe d'ailleurs toujours et c'est pour moi évidemment le festival le plus groovy du monde ! Même si sa tenue est en suspens

cette année, à une heure où tous s'annulent les uns après les autres... C'est sans doute ce passif et ces raisons qui expliquent la démarche globale des Jeux Opla, que ce soit au niveau du développement des jeux que des thèmes développés, et des partenariats mis en place.

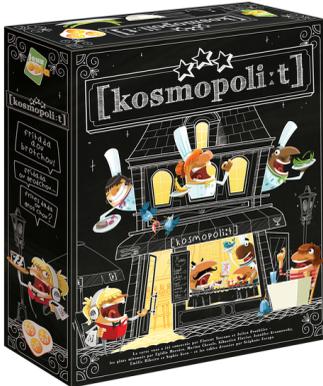
PHILIMAG : Pourquoi avez-vous créé la maison d'édition des jeux Opla ?

A l'origine, nous (Johanna Poncet et moi) étions très proches d'une AMAP (Association pour la Maintien d'une Agriculture Paysanne) en cours de création à Lyon : Croc Ethic. Cette association souhaitait développer une mallette pédagogique pour communiquer sur les circuits courts de distribution, la saisonnalité de production de fruits et légumes, l'agriculture paysanne au sens large. Nous avons ainsi travaillé à un jeu de société devant intégrer cette mallette. La mallette n'a jamais existé mais notre petit jeu oui ! Pom Pom était né. Et après l'avoir beaucoup fait tourner sur des festivals, nous avons décidé de créer la maison d'édition Jeux Opla pour éditer ce premier jeu, qui contenait déjà tout l'ADN de ce que seraient les Jeux Opla, tant dans le développement, la réalisation que dans la fabrication, sans jamais dévier, et même au contraire accentuer la démarche. Nous avons été accompagnés jusque là par notre distributeur Paille Editions. L'idée était de proposer une édition différente de ce qui existe, et aujourd'hui nous allons proposer une distribution différente, indépendante...



PHILIMAG : Pourquoi avez-vous choisi de fabriquer vos jeux en France ?

Je suis à la base chercheur. J'étais en plus dans une équipe menée par un Professeur souhaitant donner du sens, de la pertinence, à toutes ses initiatives, et donc à toutes les nôtres. Et auparavant, dans l'associatif, nous donnions un volume incalculable de notre temps pour construire des projets simplement pour qu'ils existent, qu'ils combent le public. J'ai donc longtemps été nourri par l'importance de donner du sens et de l'éthique aux choses. D'autre part, je ne viens pas du commerce, du marketing, de l'entrepreneuriat, et Jeux Opla a été lancé et construit en dilettante, par plaisir, simplement pour qu'une telle structure existe. Alors dès le début, il nous a été évident que si on se lançait dans une telle aventure, ça ne pourrait qu'être le plus responsable et pertinent possible, et en adéquation totale avec les valeurs véhiculées par les jeux. Donc tout naturellement : 100% made in France et éco-fabrication ! 100% pour de vrai, j'y tiens, tant je vois circuler de mensonges et tricheries !



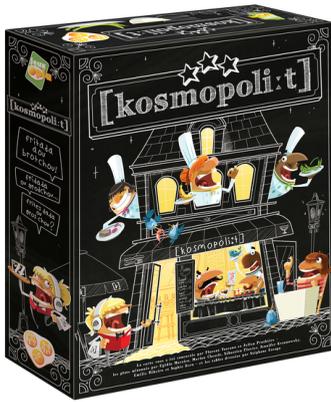
Et pour aller plus loin, nous n'exportons pas au-delà de la périphérie française. Ce serait super con de produire en France pour minimiser l'impact environnemental, et ensuite envoyer nos jeux hyper loin ! Donc nos jeux, lorsqu'ils sont vendus loin loin, sont fabriqués dans le pays dans lequel ils sont vendus, et de façon éco-friendly uniquement ! Uniquement de la licence ! Oui, je sais, ça limite, et me prive de la plupart des contrats ! Mais c'est drôlement mieux pour mon fils et pour que je sois plus à l'aise dans mes pompes !



PHILIMAG : Pourriez-vous nous parler de vos nouveautés ?

Oui, parce que je les adore ! D'abord [kosmopolit], sorti en janvier ! C'est un projet sur lequel on a été très nombreux à travailler pendant plus de trois ans, avec les linguistes du laboratoire CNRS Dynamique du Langage de Lyon. Hyper ambitieux, hyper plaisant. Et depuis sa sortie le jeu a connu un petit buzz qui nous a conforté dans tous nos choix passés ! J'ai hâte que le confinement se termine pour pouvoir reprendre la com' de ce jeu et le promouvoir du mieux que je peux ! Ensuite devait arriver en juin La Marche du Crabe. Sa sortie est repoussée à septembre-octobre... C'est un jeu de Julien Prothière, adapté de la série de BD d'Arthur de Pins dont je suis fan absolu. Le jeu est donc naturellement dans notre gamme BD à côté de Lincoln se Met au Vert, Apocalypse au Zoo de Carson City et ses Extensions de Linda, et évidemment Le Bois des Couadsous et Le Bois des Coua2sous. C'est un jeu de coopération déductive pour deux joueurs, hyper immersif et malin, pourvu d'un mode aventure avec 11 niveaux ! J'adore tout, le jeu, les illustrations, l'histoire racontée et l'histoire avec l'auteur et l'illustrateur ! Et la suite viendra, car on a de jolis projets...





Auteur	J. Prothière, F. Toscano
Illustration	Stéphane Escapa
Éditeur	Opla
Thème	Alimentation
Mécanisme	Communication, Coopératif
Age	10+
Durée	6 minutes
Nombre de joueurs	4 - 8

[Kosmopoli:t] est un jeu coopératif, d'ambiance et évolutif. Dans **[Kosmopoli:t]** vous incarnez les employés d'un restaurant très cosmopolite, où chaque client commande dans sa propre langue. En six minutes, vous devrez honorer le plus de commandes possible !

Contenu

Vous trouverez dans ce jeu des cartes : Persos, Ingrédients, Tables et Langues, un bloc-notes, une règle de jeu et un livret pédagogique sur les langues. En plus de ce matériel, vous aurez besoin d'écouteurs et de télécharger l'application du jeu.



Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur choisi un rôle parmi la Serveuse, le Maître d'Hôtel et les Cuistots.

- La Serveuse gère la salle à l'aide de l'application. Dès qu'un client arrive à une table, elle prend la commande et la transmet au Maître d'Hôtel.

- Le Maître d'Hôtel note toutes les commandes de la Serveuse. Il les répète autant de fois que nécessaire aux Cuistots.

- Les Cuistots cherchent les plats demandés sur les cartes Langues, parmi les translittérations (tel qu'on entend en français).

Dès qu'un Cuistot a trouvé le bon plat, il récupère l'Ingrédient correspondant et transmet au Maître d'Hôtel les cartes Langue et Ingrédient constituant le plat. Puis le Maître d'Hôtel transmet à la Serveuse ces deux cartes en y ajoutant la carte Table correspondant au plat. Enfin, la Serveuse peut honorer la commande en rentrant les informations sur l'application.

Comment se finit le service ?

Le service prend fin soit quand :

- Toutes les tables ont été servi !
- Le temps est écoulé.

Vous découvrez ensuite votre score. Si vous avez atteint suffisamment de points, alors un ou plusieurs niveaux se débloquent.



Percillative sos yatağında
soğancık ile sığır dili...



OPEN ZE BOUATE Yum Yum Island

Auteur	Laurent Escoffier
Illustration	Julien Loïs
Éditeur	Space Cow
Thème	Animaux
Mécanisme	Coopératif
Age	6+
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	2 - 5

Yum Yum Island est un jeu coopératif. Vous incarnez un membre de l'escadrille Air Pélican 1, qui doit nourrir à l'aveugle les animaux de l'île, en larguant des jetons Nourriture dans leur gueule, avant que Ferdinand le géant ait le gosier plein.

Contenu

Dans la boîte vous trouverez : un géant, des arbres, des animaux, une tortue géante, des jetons Nourriture, des lunettes d'aviateur, un dé et une règle de jeu.



Comment jouer ?

Jouez chacun votre tour. Lancez le dé et appliquez le résultat qui vous indiquera quoi faire ce tour en plus de nourrir les animaux. Pour nourrir un animal, choisissez en un puis abaissez vos lunettes d'aviateur. A l'aveugle et en un seul trajet, prenez des jetons Nourriture dans la tortue géante, puis larguez-les dans la gueule de l'animal choisit. Comme ces castors par exemple...



Attention tous les jetons Nourriture qui n'atterrissent pas dans la gueule de l'animal sont déposés dans la bouche du géant. Dès qu'un animal a reçu exactement le bon nombre et la bonne couleur d'aliments dont il a besoin, celui-ci est sauvé. Certains animaux possèdent un effet qui se déclenche lorsqu'ils sont sauvés.

Comment se finit la mission de sauvetage ?

Les joueurs gagnent ensemble la partie si TOUS les animaux ont été sauvés. À l'inverse, si le gosier du géant est totalement plein ou s'il n'y a plus assez de jetons Nourriture dans la réserve pour nourrir les animaux, la partie est perdue.



Auteur	A. Bauza, C. Lebrat
Illustration	Nikao
Éditeur	Scorpion Masqué
Thème	Enigme
Mécanisme	Mémoire, Observation
Age	5+
Durée	10 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Mia London est un jeu de mémoire et d'observation. Dans ce jeu, vous incarnez un détective appelé en renfort par **Mia London** pour l'aider à identifier l'infâme fripouille qui a commis un affreux méfait parmi 625 suspects. Observez bien les indices et identifiez le coupable.

Contenu

Dans la boîte vous trouverez des carnets d'enquête composés de bandes qui représentent des accessoires, des cartes Accessoire et une règle de jeu.



Comment jouer ?

Chaque joueur prend un carnet. Le chef enquêteur retire une carte de chaque paquet d'Accessoire - chapeau, lunettes, moustache, nœud papillon - elles définissent le coupable et sont cachées dans la boîte. Le chef enquêteur fait défiler les Accessoires en plusieurs piles. Chaque Accessoire est présent deux fois sauf celui de la fripouille qui ne sera présent qu'une seule fois. D'abord, le chef enquêteur fait défiler les chapeaux, puis les lunettes, puis la moustache et enfin le nœud papillon. Attention : on fait 4 piles avec les chapeaux, 3 piles avec les lunettes, 2 piles avec les moustaches et 1 pile avec les nœuds papillon. Pendant que les cartes défilent, observez attentivement quel Accessoire n'est apparu qu'une seule fois. Chaque joueur compose ensuite le portrait du suspect en tournant les bandes dans son carnet d'enquête.

Comment se finit l'enquête ?

Lorsque le chef enquêteur a révélé tous les Accessoires, chaque joueur ouvre son carnet et révèle la fripouille qu'il pense être celle que l'on recherche. On compare ensuite avec les cartes Accessoire cachées dans la boîte. Celui qui identifie le plus grand nombre d'Accessoire de la fripouille remporte la partie !

Comment c'était Après ?

Les jeux de semailles

Des graines de l'Awalé,
à l'éclosion de *Five Tribes*.

Dans la famille des Mancalas, je veux... l'Awalé !

Les jeux de semailles également appelés Mancala, dateraient du Vème siècle après JC. Très présent en Afrique et en Asie, ils se jouent généralement sur un plateau en bois, composé de cases réparties en plusieurs lignes. Tous les jeux de semailles se basent sur le même principe de jeu. A son tour, le joueur prend toutes les graines d'une case et les sème une par une dans les cases suivantes. Le but étant de capturer les graines contenues dans la dernière case semée. Très populaire en Afrique, l'Awalé est un jeu de stratégie abstrait dans lequel vous devez récolter des graines. Le jeu se compose d'un plateau de 12 cases réparties en deux rangées de six cases et de 48 graines.

Comment jouer ?

Au début de la partie, les joueurs placent 4 graines dans chaque case. A son tour, le joueur actif récupère les graines situées dans une case de son côté et les sème une à une dans le sens anti-horaire. Si la dernière graine posée se trouve du côté de l'adversaire, dans une case contenant deux

ou trois graines, le joueur récolte les graines de cette case, ainsi que toutes les graines des cases précédentes contenant 2 ou 3 graines. Autrement, le joueur ne ramasse rien.

Comment se finit la partie ?

La partie s'arrête quand un des joueurs a capturé au moins 25 graines, quand il n'est plus possible de capturer d'autres graines ou quand l'un des joueurs n'a plus de graines de son côté sans qu'il soit possible à son adversaire de le nourrir.

Le saviez-vous ?

Une partie parfaite d'Awalé se solde par un match nul. En effet, une expérience mathématique a exploré les 889 063 398 406 coups possibles, ce qui a pris 51 h sur une grappe de 144 processeurs.

Où peut-on y jouer aujourd'hui ?

Des tournois d'awalé sont organisés à Cannes durant le Festival des jeux en février-mars, ainsi qu'au musée suisse du jeu à La Tour-de Peilz en automne.

"La sagesse est une graine qui se récolte auprès d'un vieillard."
Proverbe africain



Fives Tribes : héritier des Mancalas ?

Five Tribes est un jeu de Bruno Cathala, illustré par Clément Masson et édité par Days of Wonder en 2014. Le jeu s'appuie sur une longue tradition de jeux de style allemand qui mettent en vedette des meeples en bois. Les joueurs doivent déplacer intelligemment les meeples sur les villages, les marchés, les oasis et les lieux sacrés qui composent Naqala. Vous êtes à la tête de cinq tribus : Assassins, Aînés, Bâtisseurs, Marchands et Vizirs. Vous prenez le contrôle de zone avec des chameaux et vous invoquez des Djinnns afin de maximiser vos points de victoire. Les règles sont simples et faciles à apprendre, mais l'élaboration d'une stratégie gagnante nécessitera une approche calculatoire.

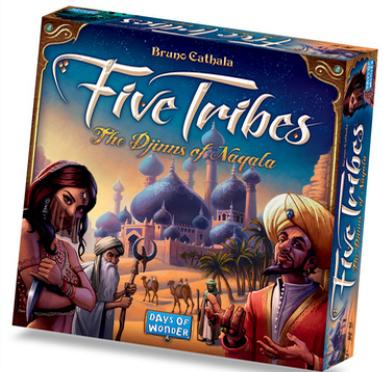
Inutile de le nier, il y a une filiation, des similitudes, évidentes entre l'Awalé et Five Tribes. Deux semblent émerger. La première qui vient à l'esprit, c'est la mécanique de semailles qui est commune aux deux jeux : choisir une case, y prendre tous les éléments, les égrainer un par un à chaque déplacement, jusqu'au dernier élément qui déclenche éventuellement un effet. Dans l'Awalé, cet effet consiste à récupérer des graines. Dans Fives Tribes, cet effet consiste à récupérer des meeples de couleur identique. Dans les deux cas, cela procure un avantage pour le joueur. La deuxième similitude qui est marquante, c'est la thématique. D'un côté, pour l'Awalé, il s'agit d'un jeu traditionnel lié au continent africain et de l'autre côté, pour Five Tribes, il s'agit d'un jeu occidental,

un jeu dit "moderne", dont la thématique nous invite à voyager en Afrique du Nord, avec des Djinnns, des Sultans et des Tribus. Il est probable que la thématique choisie pour Five Tribes soit en lien avec les origines des Mancalas.

Comparaison n'est pas raison

Mais Five Tribes se distingue de sa source d'inspiration qu'est la grande famille des Mancalas par bien des égards : la possibilité de jouer de 2 à 4 joueurs, la mise en place aléatoire qui offre une jouabilité quasi-infinie, les points de victoire, les différentes couleurs de meeples qui offrent des effets divers, les marchandises, les pouvoirs des Djinnns, la gestion de l'argent, les actions des tuiles, la piste d'initiative, la possibilité d'égrainer dans un sens qui n'est pas prédéterminé et qui offre des choix cornéliens... Et cette liste est loin d'être exhaustive.

Vous l'aurez compris, Five Tribes trouve son inspiration dans les Mancalas mais ce n'est que la partie visible de l'iceberg. C'est un jeu à part entière, complexe, riche. On y retrouve de subtiles contraintes qui sont la griffe de Bruno Cathala. Fives Tribes parvient à remettre aux goûts du jour la mécanique de semailles qui était, il est vrai, peu utilisé dans les jeux modernes (on pourrait citer Space Walk ou Button Up). Actuellement, Five Tribes et ses extensions ne sont plus édités. Espérons qu'ils le soient dans un avenir proche, parce que franchement, ils Manca!appel ! S'il vous plait, messieurs dames de Days of Wonder, Give me Five... Tribes évidemment !



OPEN BOUATE

Mystery House



Auteur	Antonio Tinto
Illustration	A. Paviolo, D. Giubellin
Éditeur	Gigamic
Thème	Horreur, Fantastique
Mécanisme	Escape Game, Exploration
Age	12+
Durée	60 minutes
Nombre de joueurs	1-5

Mystery House est un jeu d'enquête coopérative en temps réel. Emprisonné dans un Manoir Hanté, vous avez 60 minutes pour explorer tous les recoins de la maison. Récupérez des objets et des indices, pour résoudre toutes les énigmes et ainsi vous libérer.

Contenu

Dans cette boîte de base se trouve la structure du Manoir en 3D, commune à toutes les aventures, ainsi que deux enquêtes composées de tuiles Lieu et cartes Objet. Vous aurez besoin de papiers, crayons et lampes de poche. Une application vient compléter le tout.



Mise en place

Téléchargez l'application et choisissez l'enquête. Prenez les lieux et mettez-les dans les emplacements correspondants. Installez le manoir sur un support en hauteur pour avoir une meilleure visibilité. Disposez les cartes Objet à proximité sans les mélanger. Choisissez un meneur qui gèrera l'application. Munissez-vous de vos lampes de poches. À vos marques, prêt.... enquêtez !

Comment jouer ?

Démarrez le scénario, vous avez 60 minutes pour vous échapper. Tous en même temps, recherchez des indices, en inspectant le manoir, uniquement par les fenêtres qui entourent la boîte. Attention : à chaque erreur un malus de 30 secondes est appliqué.

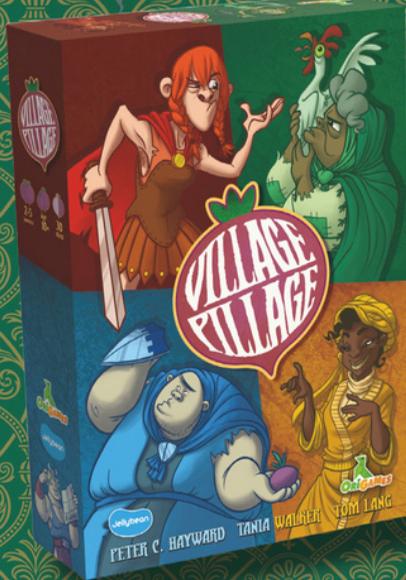
- L'exploration : quand vous trouvez un indice, entrez le numéro de la tuile lieu. Cliquez sur le bon objet de la liste. Si l'objet sélectionné est à ramasser, mettez-le dans votre inventaire. Sinon, lisez bien les indications de l'application. Certaines seront des indices à interpréter.
- L'Inventaire : les objets représentent l'inventaire, ils permettent de déchiffrer les énigmes. Pour les utiliser, sélectionnez la fonction inventaire sur l'application, après avoir saisi les coordonnées du lieu correspondant.
- Le Code : certaines tuiles sont codées. Pour les débloquer, sélectionnez la fonction code dans le lieu correspondant.

Comment s'échapper du Manoir ?

Lorsque la dernière énigme est résolue, le chronomètre s'arrête, un épilogue est proposé ainsi que votre score. Plus vous finissez vite, moins vous demandez d'indices et plus votre score est élevé.



VOUS NAVET PLUS QU'À Y JOUER!



Récoltez ou pillez vos voisins pour faire le plein de précieux navets et achetez les trois reliques pour devenir le roi. Jouez une carte devant chacun de vos voisins. Les fermiers récoltent, les pillards pillent, les gardes protègent des pillards et les marchands achètent. Trop prévisible? Recrutez de nouveaux villageois pour avoir de nouvelles options et rendre fou vos concurrents.

EN TROIS MOTS :
• BLUFF • GUESSING • FUN



DE NOUVEAU DISPONIBLE

© 2019 Jellybean - tous droits réservés.

1

DRACULA ORGANISE UN GRAND BAL MASQUÉ. LE PREMIER À DÉCOUVRIR L'IDENTITÉ MONSTRUEUSE DE CHAQUE JOUEUR GAGNE LA PARTIE.

ÇA VA ÊTRE VOTRE FÊTE!

2



INTERROGEZ OU INVITEZ À DANSER LES INVITÉS POUR RECUEILLIR DES INFORMATIONS.

3



CHAQUE INVITÉ AGIT D'UNE FAÇON PARTICULIÈRE QUI RISQUE DE LE TRAHIR... INDICES BLUFF SERONT DONC DE LA PARTIE



© 2019 Jellybean - tous droits réservés.



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.origames.fr - www.facebook.com/PlayOrigames



Phili Quizz

- Quizz de philosophie
- Quizz de culture ludique
- Quizz sur Philippe Candeloro
- Quizz de philatélie

Réponses à la page 34



1/ Parmi ces jeux, lequel n'utilise pas la mécanique de semailles ?

- Awalé
- Five Tribes
- Space Walk
- Dominion

5/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas un jeu coopératif ?

- [Kosmopolit]
- Hanabi
- Le désert interdit
- Tokaido



2/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas de Bruno Cathala ?

- Kingdomino
- Le Roi des Nains
- Button Up
- Abyss



6/ Dans la série Kaamelott, lequel de ces jeux n'est pas de Perceval ?

- Le cul de chouette
- Le sloubi
- Le sirop
- Le jeu du Pélican



3/ Parmi ces éditeurs, lequel n'est pas distribué par Asmodée ?

- Ludonaute
- Days of Wonder
- Bombyx
- Space Cowboy

7/ Dans Pirates des Caraïbes 2, quel est le jeu pratiqué par les pirates ?

- 421
- Yams
- Dudo
- Mille Sabords



4/ Parmi ces éditeurs, lequel fait fabriquer tous ses jeux en France ?

- Gigamic
- Jeux Opla
- Haba
- Iello



8/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas été illustré par Mathieu Leysenne ?

- Jamaïca
- Le lièvre et la tortue
- SOS Dino
- La Forêt des frères Grimm





9/ Dans laquelle de ces villes n'y a-t-il pas de bar à jeux ?

- Laval
- Rennes
- Libourne
- Dinan

15/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas une adaptation d'un jeu vidéo ?

- Reigns
- This War of Mine
- Minecraft
- Darkest Dungeon



10/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas de version numérique ?

- Citadelles
- Mr Jack Pocket
- Carcassonne
- Terraforming Mars



16/ Parmi ces jeux, lequel ne peut pas se jouer seul ?

- Les Petites Bourgades
- Palm Island
- Little Town
- Unlock



11/ Parmi ces jeux, lequel ne nécessite pas d'application ?

- Chronicles of Crime
- Time Arena
- Valéria le Royaume
- World of Yo-Ho



17/ Parmi ces prix ludiques, lequel n'existe pas ?

- Le valet d'argent
- Le spiel des jahres
- BGG Golden Geek
- Les Trophées FLIP



12/ Parmi ces jeux, lequel ne respecte pas la parité des personnages ?

- CodeNames
- One Deck Dungeon
- Roll Player
- Andor



18/ Dans laquelle de ces villes n'y a-t-il pas de formation de ludothécaire ?

- Bordeaux
- Strasbourg
- Lyon
- Cholet



13/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas encore de version pour enfant ?

- Smallworld
- Concept
- Quoridor
- L'Âge de pierre



19/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas reçu la récompense de l'As d'Or ?

- Abalone
- Oriflamme
- Azul
- Imagine



14/ L'ALF est un sigle qui ne désigne pas :

- Allocation de Logement Familial
- Association des Ludothèques Françaises
- Association des Lyonnais Fanaronnant
- Un extraterrestre dans une série des années 80



20/ Parmi ces associations, laquelle n'existe pas ?

- GBL : le Groupement des Boutiques Ludiques
- UEJ : Union des Éditeurs de Jeux
- FFJ : la Fédération des Festivals de Jeux
- SAJ : la Société des Auteurs de Jeux



Avertissement : pour ne pas vous divulguer, répondez d'abord aux questions page 32 et 33.

1/ Dominion

C'est un jeu de deckbuilding, créé par Donald X. Vaccarino et édité en français par Ystari. Il a reçu le Spiel des Jahres en 2009.

2/ Le Roi des Nains

C'est un jeu de plis, créé par Bruno Faidutti et édité par Iello en 2011.

3/ Ludonaute

C'est un éditeur de jeux Istréen qui est distribué par Balckrock Games depuis 2019. Il a notamment édité Colt Express et Le Petit Prince.

4/ Jeux Opla

C'est un éditeur de jeux Lyonnais qui attache une importance primordiale à la fabrication éco-responsable et locale de ses jeux. Plus d'infos à la page 22 et 23.

5/ Tokaido

C'est un jeu de parcours, créé par Antoine Bauza et édité par Funforge en 2012.

6/ Le cul de chouette

Et ouais mémé, t'es bien mouché ! Le Cul du Chouette est le seul jeu que Perceval ne connaît pas. Plus d'infos : saison 1 - épisode 57.

7/ Dudo

C'est un jeu de dés traditionnel se pratiquant en Amérique du Sud. Ses règles ont été déclinées pour donner naissance au Perudo.

8/ La Forêt des frères Grimm

C'est un jeu de course à la construction de Tim Eisner, illustré par Noah Adelman, Lina Cossette, David Forest et édité en français par Lucky Duck Games.

9/ Laval

Il y a L'heure du jeu à Rennes, L'Énigme à Dinan et Jeux Barjo à Libourne. Rien à signaler à Laval.

10/ Citadelles

C'est un jeu de bluff et de rôles cachés créé par Bruno Faidutti et actuellement édité sous sa 4ème édition par Edge.

11/ Valeria le Royaume

C'est un jeu de dés et de collecte créé par Isaias Vallejo et édité par Daily Magic.

12/ One Deck Dungeon

C'est un jeu de dés et d'exploration créé par Chris Cieslik et édité en français par Nuts Publishing. Tous les personnages du jeu sont des femmes.

13/ Smallworld

C'est un jeu de conquête fantastique créé par Philippe Keyaerts et édité par Days of Wonder. Il a reçu l'As d'Or en 2010.

14/ Association des Lyonnais Fanfaronnant

Sauf erreur de notre part, cette association est purement fictive. Mais elle sonne bien à l'oreille...

15/ Darkest Dungeon

C'est un jeu vidéo RPG roguelike dans un univers gothique qui n'as pas (encore?) eu d'adaptation en jeu de société.

16/ Little Town

C'est un jeu de placement de tuiles créé par Shun Taguchi, Aya Taguchi et édité en français par Iello. Il se joue de 2 à 4 joueurs.

17/ Le valet d'argent

Ne pas confondre avec l'As d'Or qui est le prix ludique français le plus populaire. Il a été délégué pour la première fois au FIJ de Cannes en 1988.

18/ Strasbourg

Il y a le DUGAL à Bordeaux, le CDAMJJ à Cholet et le FM2J à Lyon. Rien à signaler à Strasbourg.

19/ Imagine

C'est un jeu de communication visuelle de Shingo Fujita, Hiromi Oikawa, Motoyuki Ohki et édité en français par Cocktail Games.

20/ FFJ : la Fédération des Festivals de Jeux

La SAF, l'UEJ et le GBL sont des associations qui œuvrent à la professionnalisation et à la structuration du monde du jeu.



**DISPONIBLE
EN BOUTIQUE LE 25 JUIN**





Auteur	Dave Campbell
Illustration	Ana Panco
Éditeur	Blue Orange
Thème	Animaux
Mécanisme	Rapidité, Observation
Age	6+
Durée	10 minutes
Nombre de joueurs	2 - 8

Taco Chat Bouc Cheese Pizza est un jeu d'observation et de rapidité, dans lequel les joueurs doivent taper sur la pile centrale pour se débarrasser de leurs cartes.

Contenu

Le jeu se compose de 64 cartes et d'une règle de jeu.



Comment jouer ?

Donnez 12 cartes à chaque joueur. Le jeu peut commencer. Un joueur prend la première carte de sa pioche, la pose face visible au centre de la table en commençant la pile et dit "Taco". Dans le sens horaire, le joueur à sa gauche fait de même et dit "Chat". Les cinq mots doivent toujours être prononcés dans le même ordre. Ce jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il y ait une correspondance. Il y a correspondance lorsque le mot dit par le joueur est identique à la carte qu'il pose. En cas de correspondance, tous les joueurs doivent taper le plus vite possible sur la pile centrale. Le dernier joueur à avoir tapé récupère toutes les cartes de la pile et commence le tour suivant en disant : "Taco". Et le jeu reprend.

Gare aux fautes d'inattention... volontaire ?

Dès qu'un joueur commet une hésitation, une erreur ou une tentative de triche, le tour s'arrête immédiatement et il doit récupérer toutes les cartes de la pile.

Les cartes spéciales

Pour relever le jeu, 3 cartes spéciales peuvent faire leur apparition au cours de la partie obligeant les joueurs à exécuter une action avant de taper sur la pile de cartes :

- Le gorille : les joueurs doivent se taper la poitrine
- La marmotte : les joueurs doivent frapper sur la table avec leurs deux mains
- Le narval : les joueurs doivent placer leurs deux mains au dessus de leur tête pour former une corne.

Et le gagnant est ...

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la partie.

Important : cette page a pour but de faire la promotion des festivals de jeux en France avec la publication d'un calendrier mensuel. En raison de la crise sanitaire que nous traversons, tous les festivals ont été annulés. Par conséquent, nous souhaitons à la place donner la parole aux organisateurs de festivals. Notre invité dans ce numéro est Etienne Delorme, coordinateur du Festival Ludique International de Parthenay...

Où kon joue?

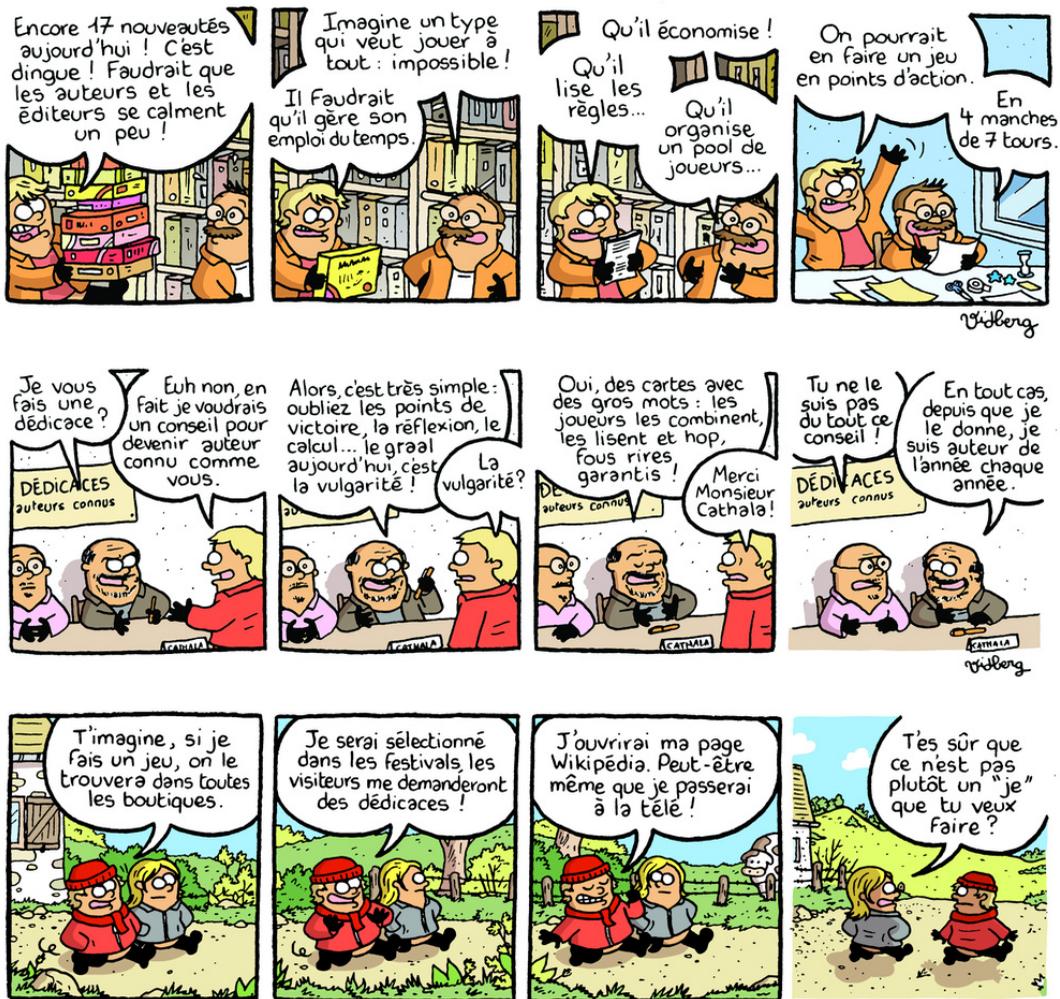
PHILIMAG : Bonjour Etienne, pouvez-vous nous parler du FLIP ?

Avec plaisir. Le FLIP est l'une des plus grosses manifestations autour du jeu en France et dans le Monde. Né en 1986, le festival dure 12 jours et se déroule sur tout le centre-ville de Parthenay (79), aussi surnommée « Petit Carcassonne de l'Ouest ». Plus de 400 intervenants (animateurs, éditeurs, bénévoles associatifs, compagnies artistiques, etc.) accompagnent les 380 000 passants sur plus de 4000 jeux et jouets, et le tout en accès libre et gratuit. Le programme papier fait 52 pages, ce qui donne un bel aperçu de la richesse de la programmation de l'événement : tournois, concours, animations particulières, boutiques éphémères, expositions... Pour faciliter la lisibilité des espaces et des animations quotidiennes, le festival est organisé en « villages d'animations » sur les places et dans les rues de la ville : jeux enfants, jeux de société, jeux sportifs, jeux de simulation, jeux traditionnels, etc. Les espaces les plus éloignés se situent maximum à 10 minutes à pied l'un de l'autre afin qu'une petite famille équipée d'une poussette puisse en profiter pleinement. Le FLIP propose aussi des concours nationaux, « les Trophées FLIP », qui récompensent les meilleurs jeux de l'été : créateurs de jeux, jeux de société édités, jeux-vidéos. Et sous l'impulsion de professionnels spécialisés le festival a aussi développé des labels qui récompensent des jeux adaptés pour l'apprentissage en classe ou à la maison (tout en restant des « vrais » jeux), ou encore adaptés pour jouer avec un public sénior : EducaFLIP et Silver FLIP. Enfin le FLIP c'est tout un univers avec une fausse monnaie et des petites bestioles (wuppies) à gagner un peu partout, des hommes jeux habillés en bouffons qui se baladent dans les rues, des passionnés qui courent habillés en PacMan, des terrasses de magasins couvertes de joueurs, des quêtes à base d'activités dans tout le festival pour remporter des jeux, des tournois d'ampleur nationale, et tellement d'autres surprises à découvrir.



PHILIMAG : Cette année, le FLIP n'aura pas lieu. Quelles sont les conséquences de l'annulation de cette 35ème édition ?

Au premier plan, des centaines de milliers de festivaliers qui pleurent sur les réseaux sociaux l'annulation de cette édition. Et nous pleurons avec eux ! Au second plan, le travail de toute l'équipe permanente dédiée à l'organisation du Festival qui doit être revu pour 2021 ou jeté à la poubelle. Car chaque année le FLIP se prépare de septembre jusqu'à sa mise en œuvre en juillet au sein du Service des Jeux de la collectivité de Parthenay-Gâtine. Nous sommes 4 fonctionnaires territoriaux à travailler aux côtés des élus, de 50 collègues de services mairie et communautaire, de 120 saisonniers recrutés spécialement, et des 200 autres partenaires, pour réussir la plus grosse manifestation de notre région. Au troisième plan, c'est toute la planète ludique qui souffre : les éditeurs, les associations, les intervenants spécialisés, les boutiques, etc. Le FLIP est UN parmi tant d'autres festivals ludiques annulés depuis mars. Ces annulations ont un impact sur la découverte des jeux, donc sur les ventes du secteur et par effet ricoché sur tous les métiers qui s'agitent dans ce milieu. Et enfin nous avons forcément une très grosse pensée, peut-être même la plus importante, pour tous les acteurs économiques de notre territoire qui vont subir une baisse drastique de leurs recettes estivales. Le FLIP est la locomotive touristique du territoire. Sans lui c'est une petite zone rurale qui passe une année noire. Dorénavant nous nous tournons vers l'avenir afin que le FLIP 2021 soit extraordinaire et qu'il demeure une sorte de phare ludique de bonheur d'été à venir.



Vidberg

DÉDUCTION - LOGIQUE - CRYPTOZOOLOGIE



1

CHAQUE JOUEUR POSSÈDE UN INDICE.



2

DÉDUISEZ LES INDICES DE VOS CONCURRENTS EN LEUR POSANT DES QUESTIONS.



DE NOUVEAU
DISPONIBLE

CHERCHER LA GROSSE BÊTE!

3

LES INDICES DE TOUS LES JOUEURS
INDIQUENT UNE CASE UNIQUE. SOYEZ LE
PLUS RAPIDE À DÉBUSQUER LE REPAIRE
DU CRYPTIDE!



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.origames.fr - www.facebook.com/PlayOrigames

Paolo Mori



VIA MAGICA



Chers élèves, bienvenue à votre épreuve
de cristallisation ! *Augustus*

