

PAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT



■ JEU DE DÉMO INCLUS : RICOCHET ■



De retour en boutique!

Sommaire

- TOP 10
 Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate
- 8 Open Ze Bouate
- 9 Open Ze Bouate
- Open Ze Bouate
 La Vallée des marchands 3
- 12 PhiliNews
- Open Ze Bouate
 Trésors Légendaires
- 74 ChroniCœur
- Jeu de Démo Ricochet
- **18** Open Ze Bouate
- Open Ze Bouate
 Althing
- 20 Open Ze Bouate
- 22 PhiliBulle
 Discussion avec Christophe Fievet
- 24 Open Ze Bouate
- 26 Open Ze Bouate
 Carcassonne 20ème Anniversaire
- 27 Open Ze Bouate
 Tavernes de la vallée profonde
- 28 Open Ze Bouate
- Top Thème
 9 jeux sur le thème de l'océan



- **Quiz Photos**À quel jeu appartient cette pièce ?
- **Règle Express**Isle of Skye
- **Comment c'était après ?**De la pétanque aux jeux modernes
- 40 Open Ze Bouate Fish'N'Chips
- 42 PhiliBulle
 Christophe Coat
- 46 PhiliGraph
- 52 Open Ze Bouate
 Les Aventuriers du Rail Europe 15 ans
- 53 Open Ze Bouate
- 54 Open Ze Bouate Star Clicker
- Derrière le Paravent Initier les enfants aux jeux de rôle
- 58 Open Ze Bouate
 Olé Guacamolé
- 60 Open Ze Bouate
- 61 Open Ze Bouate
 Tranquillité
- **62** Open Ze Bouate
- 64 Paroles de joueurs Quel jeu emmener sur une île déserte ?
- 66 L'œil de Martin
 Une BD de Martin Vidberg



Directrice de publication
Adeline Deslais
Rédacteur en chef

Léandre Proust

Rédacteurs

Siegfried Würtz, Philippe Pinon

PhiliMag n°14

Les contraintes liées à la situation sanitaire ont été assouplies : le masque n'est plus obligatoire à l'extérieur, il n'y a plus de couvre-feu non plus... Ce qui annonce donc le retour progressif des festivals de jeux ! En juillet, les organisateurs ont confirmé que se tiendra du 7 au 18 juillet la 35ème édition du Festival Ludique International de Parthenay. Nous serons évidemment sur place pour couvrir l'évènement. Si vous comptez venir, pensez à vous équiper d'un couvre-chef et de crème solaire, eh oui, l'été est là ! Pour l'occasion, nous vous avons concocté un numéro estival. C'est un numéro qui transpire les vacances, la plage, la mer... Et quoi de mieux qu'un jeu avec des goélands et des pélicans pour illustrer l'été et les vacances? Nous avons posé quelques questions à Christophe Coat, l'auteur du jeu Fish'n'Chips. Il vous racontera l'histoire de la création de son ieu à travers un carnet d'auteur. Vous pourrez aussi découvrir le travail d'illustration qui a été fait sur ce jeu à travers des visuels et croquis que Pierô, l'illustrateur du jeu, a accepté nous partager. L'été, on a du temps et on est plus détendu. C'est le moment idéal pour découvrir un nouveau type de jeu. Dans son article « Derrière le Paravent ». Philippe vous livre un retour d'expérience pour initier vos enfants au Jeu de Rôle. Comme vous vous en doutez, nous sommes très attachés aux chroniques ludiques écrites, c'est pourquoi nous avons eu envie ce mois-ci de vous faire découvrir les articles qualitatifs de Ludivine via son blog Ludidice. Nous avons aussi donné la parole à Oka Luda, une jeune et dynamique maison d'édition située en Dordogne, Découvrez leur actualité ludique à travers l'interview de Christophe Fievet. l'un de ses fondateurs. Nous espérons que vous apprécierez le contenu de ce numéro et nous vous souhaitons un bel été!

Adeline & Léandre

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange 67000 Strasbourg Tel: +33 (0)3.88.32.65.35 Tirage à 16 000 exemplaires. Imprimé par Imprimerie Rochelaise

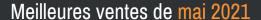
44160 Crossac info@grammesedition.fr Tel:+33 (0)6.88.53.58.08

Publication / Régie pub

Grammes Édition

16 place de l'église

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.







#1 MicroMacro : Crime City

Dans cette ville, le crime se cache à chaque coin de rue. La police n'arrive pas à faire face à ces nombreux vols et ces crimes de sang-froid. C'est pourquoi nous avons besoin de vous. Vous devez résoudre différentes affaires, de la plus banale à la plus délicate. Vos compétences en observation et en déduction sont requises!

#2 Zombicide - 2ème éd.

Dans Zombicide, les zombies sont contrôlés par le jeu, tandis que les joueurs endossent le rôle de Survivants qui doivent coopérer pour survivre et progresser dans un monde envahi par des mortsvivants assoiffés de sang. Zombicide Seconde Édition propose des règles affinées et simplifiées.



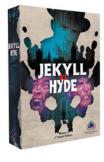


#3 The Crew

The Crew est un jeu de plis coopératif où les joueurs incarnent des scientifiques qui doivent accomplir 50 missions. Pour faire face à tous les défis et accomplir les missions, une bonne communication sera essentielle. Mais dans l'espace, les choses sont plus compliquées qu'il n'y paraît.

#4 Jekyll vs Hyde

Jekyll vs Hyde est un jeu de plis pour 2 joueurs inspiré, du roman L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde de Robert Louis Stevenson. Chaque joueur incarne une facette de la personnalité du personnage principal.





#5 Codex Naturalis

Vous êtes chargé de poursuivre le travail du moine enlumineur Tybor Kwelein. Pour cela, assemblez les pages du Codex Naturalis, le manuscrit secret qui recense les espèces des quatre règnes vivant dans les forêts primaires. Placez vos cartes en fonction des ressources qu'elles vous apportent pour remplir les objectifs et élaborer le plus riche des manuscrits.

#6 Shards of Infinity: Les Reliques du Futur

Shards of Infinity: Les Reliques du Futur est la première extension du jeu Shards of Infinity. Cette extension comprend des cartes puissantes connues sous le nom de reliques qui ne peuvent être utilisées par chacun des chefs des quatre factions que lorsque le joueur atteint 10 points de Maîtrise. L'ensemble comprend également des cartes qui peuvent être utilisées par n'importe quel joueur, mais lorsqu'elles sont associées au chef de faction correspondant, la carte recoit un effet supplémentaire!



RTOGRAPHERS



#7 Codenames

Codenames est un jeu de langage et de déduction dans lequel s'affrontent deux équipes d'espions. À leur tête, deux maîtres de l'espionnage rivaux sont les seuls à connaître les identités secrètes des 25 agents. L'objectif du jeu est que chaque équipe doit retrouver ses agents en se basant sur leurs noms de codes.

#8 Cartographers

La reine Gimnax a ordonné la conquête des terres du nord. En tant que cartographe à son service, vous êtes envoyé cartographier ce territoire, le revendiquant pour le Royaume de Nalos. Les édits de Gimnax indiquent les terrains qu'elle apprécie le plus. Augmentez votre réputation en répondant à ses demandes.



#9 Skyjo

Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide se déroulant en plusieurs manches. L'objectif est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie. 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.

#10 Codenames - Disney

L'édition Disney - Famille de Codenames combine le jeu avec certains des éléments de l'univers Disney des 90 dernières années.





| Auteur(s) | Antonin Boccara |
|-------------------|-----------------------|
| Illustrateur(s) | Zongoh |
| Éditeur(s) | Gigamic |
| Thème(s) | Abstrait |
| Mécanisme(s) | Dessin, Dissimulation |
| Âge | 12 + |
| Durée | 20 minutes |
| Nombre de joueurs | 3 - 6 |

Incognito est un jeu de dissimulation de dessin : dessinez un lieu où un objet est habilement caché, afin qu'au moins un adversaire l'y retrouve... mais pas tous!

Comment jouer?

Chaque joueur commence la partie avec une carte Mot, par exemple Une Botte (de Nevers - excellente référence), Un Parapluie (de Cherbourg, bravo aussi), Un Marteau (comme l'auteur du jeu), Des Jumelles (de Rochefort ou d'ailleurs - Demy en force !)... Il en prend connaissance, mais la garde secrète. Une carte Lieu est également distribuée à chacun, face visible cette fois. Par exemple Dans un Bar, Au Pôle Nord, Au Bureau, Sur une Île, Chez Mémé...

Il va donc falloir représenter ce lieu sur son ardoise, en tâchant d'y dissimuler son objet, y compris d'ailleurs en jouant sur les mots. Une fois que tous sauf un ont achevé leur dessin, un décompte met fin à cette phase. Les cartes Mot sont alors mélangées, et on y ajoute éventuellement des cartes Mot de la pioche pour arriver jusqu'à 6, et ces cartes sont associées face visible à des numéros de 1 à 6.

Il va donc falloir retrouver le mot caché par chaque adversaire dans son dessin, en posant face cachée sa carte Vote au numéro correspondant à l'objet que l'on pense avoir déniché devant l'ardoise de cet adversaire. De même, si un joueur n'est pas assez rapide, un décompte hâtera son choix. Enfin on dévoile simultanément les cartes Vote. Pour chaque objet effectivement trouvé, on marque 1 point. En outre, un dessinateur marque 2 points si au moins un joueur a trouvé son objet ET si au moins un joueur ne l'a pas trouvé. Ainsi faut-il parvenir à le rendre assez évident pour s'assurer qu'une personne au moins comprendra, mais faire bien attention à ce qu'il ne soit pas trop visible. Les ioueurs notent leurs points, effacent les dessins, défaussent les cartes, et commencent une nouvelle manche en recevant un nouveau lieu et un nouvel objet.

Comment s'achève la partie?

Après trois manches, le joueur avec le plus de points remporte la partie. S.W.



6







| Auteur(s) | Bruno Cathala |
|-------------------|-----------------|
| Illustrateur(s) | Bony |
| Éditeur(s) | AccessiGames |
| Thème(s) | Animaux |
| Mécanisme(s) | Gestion de main |
| Age | 7 + |
| Durée | 15 minutes |
| Nombre de joueurs | 2 - 5 |

Dans Mow Access, vous êtes des fermiers ramenant vos vaches à l'étable... mais découvrant au'elles sont infestées de mouches! Peut-être au'en les laissant aussi longtemps que possible dans le pré, elles finiront par être récupérées par un rival...

Comment jouer?

Le joueur le plus jeune place l'une des 5 tuiles Vache de sa main au centre de la table, face visible. Puis c'est au joueur suivant de poser une tuile Vache, à condition qu'elle soit de plus petite ou de plus grande valeur que toutes les tuiles Vache déjà en jeu. Les 6 vaches portant 5 mouches ont un effet particulier :

- les vaches 0 et 16 bloquent une extrémité du troupeau (on ne peut poser de vache de valeur plus basse ou élevée):
- les vaches 7 et 9 sont des acrobates pouvant être posées au-dessus des vaches 7 et 9 ordinaires.
- · la vache aveugle peut se placer entre deux vaches dont le numéro ne se suit pas.

Chaque vache spéciale permet en outre de changer le tour de jeu si celui qui la pose le souhaite. Une fois la vache placée, on en pioche une nouvelle et c'est au joueur suivant de jouer. Si un joueur ne peut pas

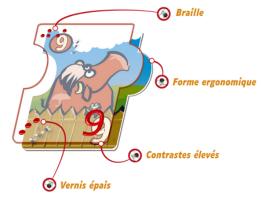
(ou ne veut pas) poser de vache, il prend toutes les vaches du troupeau devant lui (dans son étable), et pose une vache de sa main pour démarrer un nouveau troupeau. Ouand la dernière tuile Vache est piochée, on continue de jouer jusqu'à ce qu'un fermier ramasse le troupeau. Les vaches encore en main sont ajoutées à l'étable de leur propriétaire, qui compte alors toutes les mouches présentes sur les tuiles de son étable, et prend autant de jetons. On joue alors une nouvelle manche, en commençant par le joueur ayant mis fin à la précédente.

Comment s'achève la partie?

La partie s'achève à la fin de la manche au cours de laquelle un fermier a cumulé 100 mouches en jetons. Le vainqueur est alors celui qui en a le moins.

Un ieu inclusif

Mow Access reprend les principes du jeu Mow, avec un matériel amélioré, adapté aux déficients visuels : tuiles à la forme ergonomique au lieu de cartes. braille, vernis épais, contrastes élevés, lecture orale des règles via un QR Code... tout a été pensé pour le rendre plus accessible! S.W.





| Auteur(s) | Igor Poulouchine |
|-------------------|---------------------------|
| Illustrateur(s) | C. Wendling, D. Cochard |
| Éditeur(s) | Origames |
| Thème(s) | Animaux |
| Mécanisme(s) | Déplacement, Affrontement |
| Âge | 7 + |
| Durée | 20 minutes |
| Nombre de joueurs | 2 - 4 |

Dans Crôa!, déployez votre armée de grenouilles afin de découvrir tous les secrets de la mare et d'y faire tomber les Reines adverses!

Comment jouer?

Les 64 dalles forment aléatoirement une mare de 8 cases par 8 face cachée. À son tour, un joueur déplace l'une de ses figurines de grenouille (sa Reine ou une servante) sur une case adjacente orthogonalement ou diagonalement. Si elle était face cachée, elle est retournée face visible. Dans tous les cas, son effet est appliqué :

- un nénuphar fait rebondir la grenouille sur une case adjacente.
- un moustique permet de déplacer une autre de ses grenouilles.
- la vase paralyse la grenouille au prochain tour.
- le brochet élimine la grenouille.
- rien ne se passe sur les roseaux.
- si la Reine découvre un mâle, on défausse son jeton Mâle identique pour faire un petit : une nouvelle servante est posée sur cette tuile. Au tour suivant, la Reine ou cette servante devra se déplacer.

 le rondin peut accueillir deux servantes (mais une seule Reine). Une troisième servante ou une Reine élimine une grenouille déià présente.

À l'exception du rondin, aucune tuile ne peut accueillir 2 grenouilles. Si une grenouille arrive sur une tuile déjà occupée, la grenouille présente est éliminée, et s'il s'agissait d'une Reine adverse, son propriétaire perd la partie tandis que la Reine qui en triomphe génère une servante. Le dos des tuiles représente des eaux peu profondes, profondes avec un brochet nageant en sens horaire, ou profondes avec un brochet nageant en sens antihoraire, et les règles précisent pour chacun de ces trois types de tuiles en quelle quantité on peut trouver quel recto, afin que les joueurs puissent déplacer les grenouilles en ayant une idée des risques de leur action.

Comment se termine la partie ?

Un joueur est éliminé si une grenouille adverse se rend sur la tuile où est sa Reine, ou si sa Reine se déplace sur un brochet. Le dernier joueur à posséder une Reine remporte la partie.

Pour aller plus loin

Une variante Memory propose de retourner face cachée chaque case libérée. Vous pouvez aussi essayer gratuitement Crôa sur game-park.com!





| Auteur(s) | Sami Laakso |
|-------------------|----------------------------|
| Illustrateur(s) | Sami Laakso, Jesús Delgado |
| Éditeur(s) | Bragelonne Games |
| Thème(s) | Animaux, Marchandage |
| Mécanisme(s) | Deckbuilding |
| Âge | 12 + |
| Durée | 20 - 40 minutes |
| Nombre de ioueurs | 2 - 4 |

Le Grand Transcontinental est la troisième boîte autonome de la série La Vallée des Marchands, proposant 6 espèces animales combinables avec les espèces des autres boîtes pour toujours plus de variété. Des animaux anthropomorphes y rivalisent en effet pour être le meilleur marchand.

Comment jouer?

On commence par choisir autant d'espèces que de joueurs plus une. Une carte 1 de chaque espèce et des camelotes constituent le deck de départ de chacun, tandis que les autres forment le marché. À chaque tour, un marchand a le choix entre 4 actions :

- acheter une carte du marché en défaussant des cartes de sa main jusqu'à atteindre sa valeur.
- jouer une carte pour son effet puis la défausser.
- construire une pile de son étal en posant devant lui une carte ou une pile de cartes de la même peuplade de valeur 1, puis de valeur 2, de valeur 3, etc.
- · défausser des cartes de sa main.

Une fois son action réalisée, il pioche jusqu'à avoir 5 cartes dans sa main. S'il n'y a pas assez de cartes dans sa pioche, il mélange sa défausse pour la reconstituer. Enfin, on complète le marché.

Si les règles des trois boîtes de La Vallée des Marchands sont les mêmes, le déroulement d'une partie est très influencée par les espèces impliquées, toutes très différentes. Ici :

- les Varans du désert archivistes sont particulièrement à l'aise avec la défausse;
- les Lémurs à front blanc insatisfaits remplacent très vite leurs cartes;
- les Pirolles vertes intrigantes volent des objets précis;
- les Echidnés à nez court partageurs troquent des cartes;
- les Blanchons superstitieux exploitent le hasard de leur dé;
- les Dendrolagues gris prévoyants savent cacher leurs biens.

Comment s'achève la partie?

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur a posé la huitième pile de son étal. Il est alors sacré Régisseur Ferroviaire de la Compagnie des Transports Transcontinentaux.

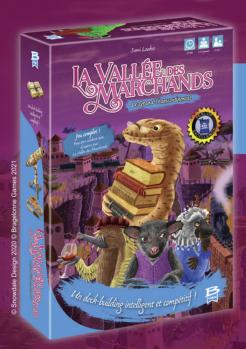
S.W.

AMARIAN STATE OF THE STATE OF T

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

VALLÉT DES VARCHANDS





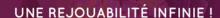


LE GRAND TRANSCONTINENTAL

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







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







DÉJÀ DISPONIBLES

WWW.BRAGELONNE.GAMES



PhiliNews

Festival Ludique International de Parthenay du 7 au 18 juillet 2021

Le FLIP fête sa 35ème édition!

Le Festival Ludique International de Parthenav (FLIP) fête cette année sa 35ème édition. Après l'annulation de l'édition 2020 en raison du contexte sanitaire, il revient du 7 au 18 juillet 2021. Afin de répondre aux mesures sanitaires, les organisateurs ont dû adapter leur proposition. En effet, ce festival à ciel ouvert, qui prend habituellement place à travers tout le centre-ville de Parthenav, a notamment lieu cette année sur la place du drapeau et l'esplanade Georges Pompidou. À l'heure où nous écrivons cet article, deux créneaux par jour sont prévus : de 13h à 16h et de 17h à 20h, le site pouvant accueillir jusqu'à 2000 personnes par créneau. Pour accéder au site, en plus de disposer d'un pass sanitaire, les festivaliers doivent s'inscrire au préalable

Weezevent (plus d'infos sur www.jeux-festival.com).

Vivez également le FLIP en Digital!

Cette année le FLIP aura également lieu en ligne. De nombreux rendez-vous vous seront proposés tout au long de ses 12 jours : chroniques, escape, jeux de société digitalisés, conférences, vidéos, tournois, jam, cérémonies de remise des prix...

Découvrez les Trophées FLIP Éditeur!

Chaque année, les trophées FLIP récompensent les meilleurs jeux de l'année. Les jeux nominés dans les catégories Enfants, Divertissement, Réflexion et Éco-Ludique, sont soumis au vote du public. Les festivaliers peuvent donc tester et voter sur le site du festival mais également via la plateforme Stories de 21h à 23h30 pendant toute la durée du festival.











































| Auteur(s) | Annick Lobet |
|-------------------|-----------------------------|
| Illustrateur(s) | Divers |
| Éditeur(s) | Lifestyle Boardgames |
| Thème(s) | Piraterie, Chasse au trésor |
| Mécanisme(s) | Legacy, Pick-up and deliver |
| Âge | 8 + |
| Durée | 30 minutes |
| Nombre de joueurs | 2 - 4 |

Dans **Trésors légendaires**, vous incarnez des pirates sillonnant les mers à la recherche de trésors... à moins de les piller directement sur le pont de vos adversaires ?

Comment jouer ?

À son tour, le capitaine d'un navire pirate peut effectuer trois actions, y compris plusieurs fois la même :

- Explorer, en se déplaçant de 0 à 1 case sur la mer constituée de 65 tuiles face cachée, et prendre celle sur laquelle on s'arrête pour la placer sur le pont de son navire.
- Se déplacer jusqu'à 2 cases.
- Décharger face cachée les tuiles de son pont sur une île adjacente du plateau central.
- Attaquer, en défaussant des tuiles Canon, pour prendre 2 tuiles à un adversaire et les placer sur le pont de l'attaquant.
- Échanger sa carte Île (tous les pirates ont une île en début de partie) contre celle d'un joueur se trouvant sur la même case pour 4 canons.
- Utiliser l'effet d'une tuile spéciale.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand la dernière tuile a été récupérée. Tous les pirates dévoilent alors leur carte Île, et additionnent le nombre de coffres apparaissant sur les tuiles Trésor de leur pont et de leur île. Ils soustraient au total la valeur de leurs tuiles Idole maudite, et celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Ce n'est que le début

Le vainqueur de la partie peut alors gratter une case de la Carte au trésor. Cette case indiquera un symbole avec un chiffre, indiquant qu'il faut ouvrir celle des 24 enveloppes portant cette combinaison pour en dévoiler le nouveau matériel, qui servira à partir de la prochaine partie. Vous pourrez ainsi débloquer de nouvelles règles, que vous serez libre d'utiliser et de combiner ou non, de nouvelles tuiles et cartes, des pouvoirs... Ainsi le jeu est-il évolutif : chaque partie pratiquement peut avoir une influence sur les parties suivantes, pour un enrichissement progressif auquel on est toujours libre de renoncer si une nouveauté nous plaît moins ou que l'addition de nouveautés paraît trop complexe à un public donné.



ChroniCœur



PhiliMag : Bonjour Ludivine, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

Boniour! Moi, c'est Ludivine, belge et passionnée de jeux de société. J'ai toujours aimé jouer, même si je n'avais pas de partenaires de jeux quand i'étais plus ieune. Je iouais alors très occasionnellement au Monopoly, au Cluedo ou au Yahtzee. Étudiante, j'aimais jouer aux cartes (manille, belote). Et puis j'ai découvert les jeux modernes. On a commencé avec des party games (Time's up, Pictionary, Bang,...) et puis il y a eu 7 Wonders qui est le jeu qui m'a fait basculer : je découvrais les ieux de stratégie. Il a fallu un an et quelques autres découvertes (Pandémie. Mascarade, Elixir,...) pour que je tombe raide dingue de cet univers. C'était en octobre 2016 et depuis j'ai joué à près de 900 jeux différents. Une grande passion est née.

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Ludidice » ?

Ludidice est un blog que j'ai créé fin 2018. Le sujet du blog est évidemment les jeux de société et tout ce qui y touche (comme les salons, festivals,...). J'y rédige la plupart des articles, mais je ne suis pas totalement seule derrière le clavier : mon compagnon a déjà rédigé quelques articles et il est mon relecteur en chef. J'ai développé une grande passion pour les paper & pencil (Welcome to..., Demeter, Très futé, Sonora,...) et certains joueurs ont pris l'habitude de me taguer quand ça parle de roll & write ou autre sur les réseaux sociaux. C'est un peu devenu « ma spécialité » (avec une belle collection de plus de 50 jeux de ce genre), même si je varie les sujets des articles.

PhiliMag: Quel type de contenu créez-vous? Sous quelle(s) forme(s)?

Le contenu est uniquement écrit et ce n'est pas près de changer. Vous ne trouverez que des articles sur le blog et aucune vidéo ou podcast. Les articles sur les jeux commencent toujours par une présentation assez détaillée des règles qui est suivie d'un avis dans lequel je n'hésite pas à pointer les éventuels points faibles qui m'ont dérangée. Et le tout est toujours très illustré par des photos que j'ai personnellement prises. C'est le jeu et son matériel qui sont exclusivement mis en avant. Je n'émets pas d'avis avant d'avoir joué au moins 4 parties du jeu (sauf pour des jeux à usage unique, cela va de soi) car je pense que c'est le minimum pour pouvoir en parler correctement. Et selon le jeu, je peux attendre d'avoir joué plus de 10 parties avant de rédiger l'article (comme pour Maracaibo ou La marche du crabe). Depuis l'année dernière, je fais aussi de petits bilans trimestriels qui parlent assez succinctement des jeux qui m'ont marquée (positivement ou négativement) durant le trimestre écoulé. Et quand il y avait des festivals et salons, je rédigeais des comptes-rendus une fois rentrée de l'événement.

PhiliMag: Où peut-on découvrir votre contenu?

Tous les articles sont sur le blog. Mais je suis aussi présente sur les réseaux sociaux : Facebook, Instagram et Twitter. J'y relaie les articles du blog, mais aussi des comptes-rendus rapides de mes dernières parties.



www.facebook.com/Ludidice



www.twitter.com/ludidice



www.instagram.com/ludidice



www.ludidice.wordpress.com



La marche du crabe : Quand la BD devient un jeu extraordinaire

Pauvres petits crabes carrés condamnés à toujours se déplacer sur la même ligne droite. Eh oui, les cancers simplicimus vulgaris sont des crabes ayant une drôle de caractéristique : ils sont incapables de tourner (du moins, en principe). Après des générations et des générations à vivre sur le même axe depuis leur naissance, deux petits crabes, Bateau et Soleil, ont décidé de mettre fin à la rectitude à laquelle leur espèce est réduite. Comment ? En se superposant l'un l'autre à tour de rôle pour pouvoir aller où bon leur semble. Serait-ce le début de la liberté ? Peut-être bien que oui, mais attention aux vilains tourteaux et homards. La Marche du crabe est un jeu créé par Julien Prothière, illustré par Arthur de Pins, et édité par Jeux Opla. C'est un jeu pour 2 joueurs, conseillé dès 8 ans, pour des parties de 15 minutes.

« Allez Bateau, monte sur ma carapace »

La marche du crabe est un jeu coopératif à communication limitée où vous incarnez 2 petits crabes carrés qui essaient de sauver leurs copains coincés sous les obiets abandonnés par des déaueulasses humains et sans scrupule. Malheureusement. déplacer ľun peut uniquement à l'horizontale et l'autre uniquement à la verticale. Pas simple pour aller au nord-est par exemple. Mais ces 2 petits crabes, Bateau et Soleil, sont des petits malins et ils ont trouvé la bonne astuce pour pouvoir se déplacer où bon leur semble. Il suffit de monter une fois sur l'un et puis d'inverser les positions. Facile, non ?

« Allez Soleil, on part secourir nos copains crabes »

Le but du jeu est donc de retrouver vos 8 copains crabes cachés sous des objets sur la plage. Il y a 4 objets piégés sous lesquels se trouvent des Vilains (tourteaux ou homards). Ce sont les objets que chaque joueur a reçus en début de partie. Si vous comptez bien, chacun en connaît 2. Il faut alors ne surtout pas aller sur ces objets. Le hic, c'est que vous ne pouvez pas dire à votre complice quels sont vos 2 objets piégés. Il va alors falloir lui faire comprendre où ne pas aller. Chaque tour se déroule de la même manière : un Vilain débarque sur la Plage et le jeton Crabes peut être déplacé. Et tout ça, sans parler. Surtout pas, sinon le jeu n'a plus d'intérêt!

« Qu'est-ce que j'en pince pour ce jeu!»

La marche du crabe est tout simplement un des meilleurs jeux pour 2 joueurs que j'ai pu jouer. Récemment, j'ai malgré tout découvert de très chouettes jeux pour 2 et c'est La marche du crabe qui obtient la pince d'or car c'est un véritable coup de foudre. J'aime bien les jeux coopératifs où il y a une contrainte de communication. Malheureusement, c'est souvent meilleur à plus de 2. selon moi (ie pense à Hanabi pour citer le plus connu). Ici, je suis plus que servie puisqu'il s'agit d'un coopératif spécialement pour 2 joueurs à communication très limitée. Et surimi sur le gâteau, il y a un mode campagne ce qui en fait vite un jeu addictif chez nous. Le sel (de mer) du jeu, c'est vraiment l'absence de communication verbale. Qu'est-ce que ça peut être compliqué parfois de faire comprendre à son complice de ne pas aller sur un Objet. Il vous faudra d'ailleurs très certainement quelques parties pour vous comprendre. Donc pour résumer, si vous cherchez un jeu de déduction pour 2 aux règles simples et accessibles, mais qui propose un challenge pour gagner, et que vous aimez les jeux coopératifs à communication limitée, il y a peu de chance que La marche du crabe ne vous plaise pas. Les parties sont rapides et heureusement car c'est addictif! Un vrai régal ce petit jeu.





Enigme démo de RICOCHET



Votre mission: Trouvez la dernière phrase du dialogue!

Pour cela, à partir des deux mots de départ, trouvez en deux autres en rapport obligatoirement ALIGNES (même ligne ou colonne)! (Synonyme, contraire, expression, titre d'œuvre...) Ensuite ricochez! Partez de ces deux nouveaux mots pour trouver les deux suivants aussi alignés, et ainsi de suite jusqu'aux galets blancs (6 rebonds).



Il vous restera donc 4 mots non utilisés! Assemblez-les dans le bon ordre et lisez-les à haute voix pour entendre une phrase sous forme de REBUS AUDITIF! C'est celle que vous cherchez!

Pour vous aider à assembler les mots dans le bon ordre, appuyez-vous sur l'indice donné par les galets blancs!

NEAU

Tu pars où cet été?

Au soleil!

Ca va faire du bien au moral.

Rébus de 4 mots - Mots de départ : Migrateur - Met

Plume **Face** Citerne Blanc **Vigne** Happeau Poil Visage Oiseau Haie **Aime** Chausse Pâle Pied Vin Pile





Maillot - Bronzer - Crabe - Tong -Château - Surf - Pareo - Mouette -**Poisson**





















































| Auteur(s) | B. Cathala, S. Pauchon |
|-----------------|------------------------|
| Illustrateur(s) | Naïade |
| Éditeur(s) | Catch Up Games |
| Thème(s) | Égypte |
| Mécanisme(s) | Collection |
| Âge | 10 + |
| Durée | 20 minutes |
| | ٥ |

Nombre de joueurs 2

Sobek est un jeu de collection. La construction du temple dédié à Sobek bat son plein. Un énorme marché voit le jour juste à côté, dont votre guilde marchande est déterminée à tirer profit. Récupérez les meilleures marchandises par tous les moyens, mais gare à votre corruption!

Comment jouer?

À son tour, le joueur actif effectue une action parmi les trois suivantes :

 Prendre une tuile du Marché: le joueur ajoute à sa main une tuile marchandise ou personnage du plateau marché qui se situe sur la ligne du pion Ankh. S'il y un jeton Deben sur cette tuile, le joueur peut choisir de la défausser pour récupérer au hasard un jeton qui lui rapportera des points de victoire à la fin de la partie. Le joueur déplace ensuite le pion Ankh pour remplacer la tuile choisie. Celui-ci est orienté en fonction des marques de direction visibles sur la tuile. Si des tuiles ont été survolées par le pion Ankh lors de son déplacement, le joueur récupère ses tuiles et les place sur son plateau Corruption.

- Vendre un lot de tuiles : le joueur place face visible devant lui au moins trois tuiles de sa main de la même famille. Ces tuiles lui rapporteront des Points de Victoire en fin de partie, en fonction de leur quantité et du nombre de Scarabées qu'elles présentent. Lorsque le joueur vend un lot, il joue un jeton Pirogue qui lui permet de récupérer des jetons Deben, rejouer immédiatement, gagner des points de victoire... Au cours de la partie, il est possible de rajouter des tuiles à un lot déjà vendu.
- Jouer un Personnage : le joueur joue une tuile personnage et applique son effet immédiatement.

Comment se termine la partie ?

La partie se termine lorsqu'un des deux joueurs ne peut plus effectuer d'action. Les joueurs ajoutent toutes les tuiles qu'ils ont en main (sauf les lots d'au moins trois tuiles) à leur plateau Corruption. Le joueur qui a le moins de tuiles sur le plateau Corruption gagne des jetons Deben. Les joueurs comptent ensuite leur jetons Deben et leurs lots vendus. Celui qui a le plus de points de victoire remporte la partie.















| Auteur(s) | Flavien Champenois |
|-------------------|--------------------|
| Illustrateur(s) | Patrick Fontaine |
| Éditeur(s) | Studio Twin Games |
| Thème(s) | Vikings, Trolls |
| Mécanisme(s) | Deckbuilding |
| Âge | 10 + |
| Durée | 20 minutes |
| Nombre de joueurs | 2 |

Althing est un jeu de deckbuilding où vous désirez arriver le premier sur la carte représentant la souveraineté sur les vikings avec l'aide des trolls. Aussi tous les joueurs commencent-ils avec les mêmes cartes, mais ils pourront en acquérir de nouvelles afin de mieux progresser dans leur épopée (un sentier de cartes où les joueurs déplacent leur troll)... ou dans leurs moyens d'embêter leurs rivaux!

Comment jouer?

À son tour, un joueur réalise ces actions tant qu'il le veut ou peut :

- Recruter l'un des 5 vikings de l'Assemblée en défaussant des cartes de sa main portant assez de pépites pour en payer le coût. Le viking recruté est placé dans sa défausse.
- Défausser des cartes de sa main portant les ressources présentes sur la carte Épopée devant son pion Troll pour l'y déplacer.

- Défausser une carte pour son effet de ruse, d'esquive ou d'événement, par exemple donner une carte Troll (sans effet) à un adversaire, se prémunir contre un don de troll, appliquer l'effet d'une carte de la main adverse, remplacer deux cartes de l'assemblée...
- Mettre fin à son tour, en défaussant s'il le veut des cartes de sa main, puis en piochant jusqu'à atteindre sa limite.

Quand il doit piocher et que sa pioche est vide, il mélange sa défausse afin de reconstituer sa pioche.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève par la victoire du premier joueur à atteindre la sixième carte Épopée.

Pour aller plus loin

Une campagne de découverte en trois parties permet de s'initier progressivement aux mécaniques du jeu. Althing se pratique également en solo (contre Thorfinn, qui imite le comportement d'un joueur humain) et peut être pratiqué à trois joueurs.













PhiliMag n°14 - Juillet 2021



| Auteur(s) | Reiner Knizia |
|-------------------|-----------------|
| Illustrateur(s) | Vincent Burger |
| Éditeur(s) | Pixie Games |
| Thème(s) | Western, Casino |
| Mécanisme(s) | Stop ou encore |
| Âge | 8 + |
| Durée | 15 minutes |
| Nombre de ioueurs | 2 - 5 |

Hit! est un jeu de stop ou encore : dévoilez des cartes l'une après l'autre en espérant dérober les cartes identiques de vos adversaires, mais attention, un double vous fera tout perdre, donc sachez être aussi prudents que cupides!

Comment jouer?

À son tour, un joueur dévoile une à une des cartes de la pioche. Après chaque carte, il peut décider de s'arrêter ou d'en dévoiler une nouvelle. Les valeurs 1 à 5 y sont représentées 11 fois, tandis que les cartes de valeur 6 à 10 apparaissent 7 fois. Toute nouvelle carte d'une valeur déjà dévoilée devant soi est posée au-dessus des cartes de sa valeur de façon à former une colonne.

En outre, à chaque fois que l'on dévoile une carte, on peut récupérer toutes les cartes de la même valeur chez tous nos adversaires! Mais attention, à partir de la quatrième carte, piocher une carte dont on possède déià au moins un exemplaire devant soi, on perd son tour, en remettant simplement dans la boîte toutes les cartes devant soi ! Mieux vaut donc savoir s'arrêter à temps, bien sûr tout en observant attentivement quelles cartes les autres ont devant eux pour estimer la valeur du butin possible si l'on continue de tenter sa chance... Si l'on a par exemple dévoilé deux 6 et un 1, et que nos adversaires possèdent des 3, 7 et 10, on estimera peut-être que les statistiques sont en notre faveur ? Si l'on met volontairement fin à son tour, on laisse ses cartes devant soi, donc au risque qu'elles soient subtilisées par nos rivaux, mais on les rassemblera dans une pile personnelle, cette fois garantie, au début de notre prochain tour.

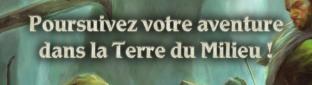
Comment s'achève la partie?

La partie s'achève quand la dernière carte de la pioche est dévoilée. Les joueurs placent les cartes devant eux dans leur butin, puis additionnent la valeur de toutes les cartes de ce butin. Le vainqueur est alors celui qui possède le plus grand score. On pourra jouer en plusieurs manches, par exemple une par joueur, et additionner les scores finaux de chacune pour déterminer un grand vainqueur!

S.W.



PhiliMag n°14 - Juillet 2021







SEIGNEUR DES ANNEAUX

VOYAGES EN TERRE DU MILIEU

De la Forêt Noire aux Mines de la Moria, aventurez-vous sur des sentiers que seuls des héros peuvent arpenter... À leur risque et péril!



Disponible en magasin!

1 à 5 joueurs | 14 ans + | 60 minutes



Discussion avec Christophe Fievet





PHILIMAG: Bonjour Christophe, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le milieu du jeu? Pouvez-vous nous parler des autres membres de l'équipe?

Bonjour, je suis l'un des gentils patrons (à parts égales avec Mireille et Miguel) de la maison d'édition de ieux de société OKA LUDA. En tant qu' ancien chef d'entreprise, j'apporte mon expertise dans la gestion de l'entreprise, mais aussi dans les rouages des mécaniques de jeux. Joueur d'échecs, et d'autres jeux de stratégie, j'ai une légère préférence pour les jeux dit un peu « velus »! Mon passif de rôliste (avec la petite boîte rouge des années 70) fait aussi écho à Miguel quand il réfléchit aux thématiques pour une meilleure immersion. Mireille s'est très rapidement révélée indispensable, son expérience d'infographiste dans l'imprimerie, et sa passion pour les enfants, ont été sublimées par le monde du jeu ! Elle est la pierre angulaire de l'entreprise ! Miguel a accepté, lors d'un apéro, de m'aider au départ, mais comme pour Mireille ses compétences de logisticien et de communicant, et son passif d'animateur de jeux et de GNiste, apportent un gros plus dans l'activité d'éditeur de jeux de société!



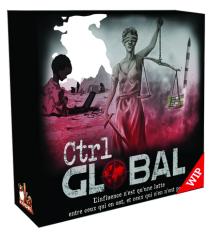
PHILIMAG: Dans quels objectifs avez-vous créé la maison d'édition Oka Luda?

Au commencement... il y avait un canapé! Une émission sur le travail des Space Cowboys devant laquelle j'ai tout de suite pensé : « Bon sang mais c'est bien sûr! La vie. c'est le ieu! ». Du coup i'ai eu envie d'éditer un jeu, mais leguel ? Coïncidence de la vie, le Karma comme on aime à le rappeler parfois, un ami. Sylas, me parle de son prototype impossible à éditer. J'adore. J'en parle aux Mimis, Mireille et Miguel pour les intimes. Je leur dis : « N'ayez pas peur, c'est juste pour aider un ami à éditer son jeu, on prépare un financement participatif et on le laisse continuer tout seul! » Et cela a donné SAMSARA sur KS! Un succès modeste, mais qui nous permet de gagner la confiance des joueurs et des banques, plus facile pour la suite, mais ce sont surtout les rencontres des personnes gravitant dans le monde du jeu et le plaisir de faire ce taf qui nous ont vite décidés à poursuivre plus avant l'aventure. Les objectifs sont vite venus sur la table de discussion. Faire d'autres jeux. OK! Lesquels? On verra bien, Karma... Paf! KAMI et POULE-POULE passent par notre champ de test. Deux coups de cœur, on décide de foncer! Le succès de ces deux jeux confirme nos objectifs... Faire des jeux que l'on aime!

PHILIMAG: Pouvez-vous nous parler de votre ligne éditoriale? Avez-vous une spécificité?

Difficile de parler de quelque chose que l'on n'a pas! À proprement parler. Mais si on devait définir ce qui nous motive. Ce serait comme dit au-dessus: « Faire des jeux qu'on aime ». Nous choisissons toujours les jeux qui nous procurent du plaisir ludique. Certainement comme tous les éditeurs. Oui. Mais on ne se limite jamais. Ni au politiquement correct, comme vous pourrez le découvrir avec certains de nos futurs jeux, par exemple Ctrl GLOBAL. Ni au il faudrait plutôt correspondre à tel ou tel critère commercial, berk! On aime un proto. Ok! On devra faire ça pour le mettre en avant. Ok! On prend un risque. Ok! Et ensuite, c'est Karma encore une fois, si ça veut c'est bien, sinon on change! D'où notre

slogan, des jeux 100% Bon Karma! Notre spécificité, c'est que l'on insiste pas au-delà d'une certaine limite, on essaye et on fait ce qu'il faut, mais si ça bloque, c'est que ça n'est pas le bon moment ou encore qu'on s'y est mal pris. On peut se tromper. On peut rater le coche comme on dit, mais on rebondit toujours! Et Mireille adore rebondir!



PHILIMAG: Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir?

Oula. Juste de l'année en cours ou tous ceux prévus pour les prochaines années ?! Nous venons juste de sortir GRAAL. Un jeu de cartes inspiré d'une mécanique connue, parcourant le mythe arthurien des chevaliers de la table ronde en quête du Graal. Un ieu accessible à tous, mais rempli de petites exceptions qui raviront les plus fins joueurs! En septembre-octobre. nous prévovons PATOU'CHE, un mix de cartes et de dés qui ira taquiner les plus petits et les plus grands. Grâce à des dés, il nous faudra composer le plus grand troupeau de moutons. Mais surtout les protéger avec des patous, ces gentils chien de berger des Pyrénées, contre le loup qui pourrait les effrayer! Un twist très sympa, dans un jeu simple mais pas simpliste qui pourra recevoir de nombreuses variantes! Avec ces deux jeux nous sommes toujours dans la gamme petits jeux, petits prix.



Mais nous travaillons sur un projet plus osé, BOUSSANGA, un jeu abstrait de réflexion de 2-4 joueurs dès 8 ans, qui sera réalisé avec des superbes pièces en résine marbrée sur un plateau en double épaisseur, accompagné de cartes transparentes. Le principe du jeu est que l'on va devoir aligner ces jetons grâce à des combinaisons de cartes. Le fait qu'elles soient transparentes aioute une ergonomie agréable. Il devrait arriver sur les tables début d'année prochaine. Deux autres projets ambitieux se développent en parallèle, Ctrl GLOBAL et AURIGNAC, Ctrl GLOBAL, où chaque ioueur incarne une multinationale qui a pour objectif de gagner le plus d'influence possible sur la Terre. En vidant la planète de ses ressources, en spoliant les populations, ou encore en polluant à excès les océans, dans le but bien avoué d'être leader mondial. Bien sûr on pourra compter sur des réactions de la société civile (le jeu) afin de mettre des freins à ces velléités, mais il est clairement annoncé par l'auteur que le plus important, sera le débat qui suivra ces parties de plaisir ! On revendique aussi le fait de pouvoir faire des jeux 100% Bad Karma! AURIGNAC va lui venir taquiner la préhistoire et la lutte pour survivre des trois protagonistes que sont le Néandertal, l'Homosapiens et la Mère-Nature. Oui, on appréciera cet asymétrique à trois mécaniques, qui le classeront dans les jeux dits experts. Mais pas que ! La difficulté propre des asymétriques n'est pas forcément dans chaque mécanique, mais dans sa diversité. Comment prévoir l'avancement de notre adversaire si l'on ne maîtrise pas un peu son mode de fonctionnement. En tout cas merci à tous les ioueurs aui ont été curieux de découvrir nos ieux et qui les ont appréciés!





| Auteur(s) | A. Filippi, J. Bacheré |
|-------------------|------------------------|
| Illustrateur(s) | Aurélien Filippi |
| Éditeur(s) | Oka Luda |
| Thème(s) | Cycle arthurien |
| Mécanisme(s) | Défausse |
| Âge | 8 + |
| Durée | 30 minutes |
| Nombre de joueurs | 3 - 5 |

Graal est un jeu de défausse de cartes : vous incarnez les personnage légendaires du mythe arthurien et livrez des artefacts ou vous affrontez en duel grâce à Excalibur et aux sorts de Merlin afin de triompher de quêtes inoubliables, et de vous affirmer comme le plus grand des héros de Bretagne.

Comment jouer ?

Au début de chacune des trois premières manches, on dévoile une quête (Le Roi Pêcheur, Camelot, Le Siège Périlleux...). À son tour, un joueur peut :

- appliquer et défausser une carte portant le même symbole que la carte au-dessus de la défausse (défausser d'autres cartes identiques, changer la couleur demandée, changer le sens du jeu, rejouer, attaquer un adversaire pour qu'il pioche quatre cartes, se défendre contre une attaque...).
- appliquer et défausser une carte Quête (se protéger contre les autres cartes, faire perdre un tour, réactiver sa légende, échanger des mains...).

- utiliser le pouvoir de la carte Légende reçue au début de la partie (Arthur, Perceval, Lancelot, Viviane, Guenièvre...) pour transformer une carte de sa main en un autre type de carte, appliquer la légende d'un adversaire, détourner une attaque...
- piocher une carte et la jouer si possible.

On enchaîne ainsi les tours jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main : il remporte la manche, récupère la carte Quête, et une nouvelle manche commence.

La quatrième manche est un tournoi : cette fois, en posant sa dernière carte, un joueur choisit d'éliminer un adversaire et prend sa main pour rester en lice.

Comment se termine la partie?

À la fin de n'importe quelle manche, si l'on vide sa main en posant le Graal, on remporte immédiatement la partie. Sinon, à la fin du tournoi, le vainqueur est celui qui a éliminé tous ses adversaires, et donc qui est au contraire le dernier à avoir des cartes en main.





TAINTED TO RAILON

AVALON A BESOIN DE VOUS!

Des héros par défaut, une quête légendaire, un royaume en grand péril... Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?





1 à 4 joueurs 14 ans + 2 à 3 heures



RÉASSORT RENTRÉE 2021







| Auteur(s) | Klaus-Jürgen Wrede |
|-------------------|----------------------------|
| Illustrateur(s) | Anne Pätzke, Marcel Gröber |
| Éditeur(s) | Hans im Glück, Edge |
| Thème(s) | Médiéval |
| Mécanisme(s) | Placement |
| Âge | 7 + |
| Durée | 35 minutes |
| Nombre de ioueurs | 2 - 5 |

Carcassonne est un jeu culte de pose de tuiles et de meeples, réédité à l'occasion de son 20ème anniversaire. Vous tâcherez d'y occuper les villes, prés, routes et abbayes aussi judicieusement que possible!

Comment jouer?

À son tour, un joueur pioche une tuile aléatoire et la place sur le paysage, orthogonalement adjacente à une tuile déjà posée dont elle doit prolonger les motifs. Si cette tuile représentait une route, et qu'aucun autre meeple n'occupe la route, même dans son prolongement, il peut y placer un meeple comme voyageur. Si elle montrait une ville, il peut y placer un chevalier. Enfin, si elle comporte une abbaye, il peut y poser un moine. Quand une route est complétée, le joueur qui y possède le plus de voyageurs gagne 1 point par tuile représentant cette route. De même, une ville rapporte 2 points par tuile de ville, plus 2 points par blason qui peut y apparaître. L'abbaye ne rapporte 9 points que complètement entourée. Une fois qu'une route, ville ou abbaye a rapporté des points, on récupère les meeples qui s'y trouvaient.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur ne peut plus piocher de tuile. On ajoute alors aux points déjà acquis pendant la partie des points relatifs aux routes, villes et abbayes incomplètes, et celui qui en possède le plus remporte la partie.

Règles additionnelles

Les espaces verts des tuiles sont des prés : une règle propose d'y placer des meeple comme paysans, chaque pré rapportant en fin de partie seulement 3 points par ville qui s'y trouve au joueur majoritaire. On peut également commencer la partie en piochant des tuiles Rivière. Enfin, l'abbé peut être posé au lieu d'un moine sur une abbaye, ainsi que sur un jardin. Au lieu de poser un meeple à son tour, on peut récupérer l'abbé et marquer les points des tuiles adjacentes.

Joyeux anniversaire Carcassonne!

Cette édition anniversaire propose des tuiles et un plateau de score avec vernis brillant et de nouvelles illustrations, des costumes autocollants uniques pour chaque Meeple et Abbé, 5 nouvelles tuiles Rivière et une mini-extension Anniversaire. Ses 15 tuiles permettent de poser un deuxième meeple sur une tuile, ou un meeple sur n'importe quelle case libre, ou de rejouer.





| Auteur(s) | Wolfgang Warsch |
|-----------------|--------------------------------|
| Illustrateur(s) | Dennis Lohausen |
| Éditeur(s) | Schmidt Spiele |
| Thème(s) | Médiéval |
| Mécanisme(s) | Placement de dés, Deckbuilding |
| Âge | 10 + |
| Durée | 60 minutes |
| | |

Nombre de joueurs 2 - 4

Dans Les Tavernes de la Vallée Profonde, incarnez des taverniers cherchant à attirer et satisfaire les clients les plus prestigieux tout en développant sa taverne de fond en comble.

Comment jouer ?

Au début d'une manche, on avance la lune, et tous les joueurs recoivent le bonus sur lequel elle s'arrête (client au comptoir, carte ou dé bonus). Puis la taverne se remplit : on pioche l'une après l'autre des cartes de sa pioche dans sa taverne iusqu'à ce que toutes les tables soient occupées. Ensuite, on lance 4 dés blancs, on en prend un et on fait passer les autres à son voisin. On en prend un nouveau, et ainsi de suite jusqu'à avoir 4 dés. Chaque serveuse octroie un dé supplémentaire. Il faut alors planifier ses actions. en posant ses dés sur les différents emplacements de la taverne en respectant leur éventuelle contrainte. On peut enfin résoudre toutes les actions sur lesquelles on a placé un dé pour gagner des doublons auprès des clients ou en vidant la caisse, recevoir de la bière du livreur, du marchand ou du tonneau, ou avancer son marqueur du monastère grâce au moine. Certaines cases du monastère octroient en effet des bonus de cartes ou de points.

La bière peut être dépensée pour ajouter un client audessus de sa pioche, et les doublons pour acheter des cartes Serveuse, Marchand, Plongeur, Table ou Livreur, ou pour améliorer la taverne de façon permanente (en recrutant définitivement un plongeur ou une serveuse par exemple), en recevant un noble par la même occasion. Les ressources non utilisées peuvent être partiellement stockées, puis les cartes en jeu et les dés restants sont défaussés, et une nouvelle manche commence.

Comment se termine la partie?

À la fin de la 8ème manche, chacun additionne les points apparaissant sur toutes ses cartes, et celui qui atteint le total le plus élevé remporte la partie.

Un jeu très modulaire

Les règles de base ne sont que le premier des cinq modules que comporte la boîte, jouables séparément ou combinables, et venant chacun avec du matériel supplémentaire : du schnaps et des saltimbanques ; des bardes et de la réputation ; des cartes de démarrage pour une pioche de départ asymétrique ; des livres d'or et des tuiles de signature !





| Auteur(s) | Leandro Pires |
|-------------------|------------------------|
| Illustrateur(s) | Dan Ramos |
| Éditeur(s) | Super Meeple |
| Thème(s) | Exploration de donjons |
| Mécanisme(s) | Roll & Write |
| Âge | 10 + |
| Durée | 30 minutes |
| Nombre de ioueurs | 1-8 |

Paper Dungeons est un dungeon crawler, c'est-àdire que vous y déplacerez une équipe d'aventuriers dans les différentes salles d'un donjon... mais en roll & write, vos actions étant dictées par des dés, dont vous utiliserez les résultats pour progresser, vous améliorer, attaquer, vous équiper ou vous soigner!

Comment jouer?

Chaque joueur commence avec l'un des 16 pouvoirs (ignorer les pièges, posséder 2 potions...) et avec un objectif, qui détermine aussi qui, parmi son guerrier, son magicien, son clerc et son voleur sera associé aux dés noirs, et aux dés blancs. À chaque tour, on lance en effet les 3 dés noirs et les 3 dés blancs. Chaque crâne inflige 1 dégât à chaque groupe, puis les joueurs choisissent 3 faces différentes dont ils appliquent les effets. Selon la face et la couleur, on peut :

- · faire monter un aventurier d'un niveau.
- réaliser une étape d'un équipement, afin d'être plus fort, de traverser les murs, de sauter les rivières, de gagner des points de victoire...
- confectionner 2 potions.

 se déplacer dans le donjon. On affrontera ainsi des sbires, contre lesquels on perdra de la santé si on ne possède pas un héros d'un niveau suffisant, et on pourra tomber dans des pièges, mais on découvrira aussi des gemmes, des étapes d'équipement, des potions et des montées de niveau.

À la fin de la manche 3/6/8, on affronte le monstre 1/2/3, à moins de ne pas être passé par sa case ou d'être trop faible, auquel cas on le fuit en perdant des points. On additionne alors le niveau de ses aventuriers, en doublant celui de l'aventurier redouté par le monstre. Plus on le blesse, et plus on gagnera de points, et moins on perdra de santé.

Comment s'achève la partie?

La partie s'achève après 8 manches : les joueurs comptent leurs points en observant les sbires et monstres affrontés, leur niveau, les objets magiques, les gemmes, les dégâts subis, une éventuelle résurrection, leurs pouvoirs et objectifs, les missions communes, et celui qui possède le meilleur score remporte la partie.

Pour aller plus loin

Paper Dungeons propose un mode solo et deux variantes (Gemmes éphémères et campagnes), combinables avec les variantes sur le site de Super Meeple pimentant les explorations.



30-60 min. 10+. 1 à 8 joueurs

Une Mine d'aventures!

SPAPER UNGEON

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



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

A vos épées, objets magiques et crayons!

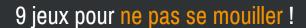
















Maka Bana

L'archipel paradisiaque de Maka Bana, en plein cœur de l'océan Pacifique, s'est ouvert depuis peu au tourisme. Et plutôt que de bâtir de grands hôtels qui défigureraient le paysage, les autorités ont opté pour un style d'habitation en harmonie avec la nature : des paillotes sur pilotis.

Kahuna

Deux grands prêtres adeptes de la magie des Kahunas du Pacifique veulent savoir qui, de l'un ou de l'autre, est le plus puissant. Ils tentent alors de placer sous leur contrôle le plus grand nombre d'îles sur les douze existantes. Pour ce faire, les deux joueurs établissent des liaisons entre les îles. Celui qui détient suffisamment de liaisons sur une île peut, en signe de son pouvoir, la marquer d'une de ses pierres Kahuna.





Blue Lagon

Avec l'aide de toute votre tribu, partez à la conquête des différentes îles de l'archipel, récoltez-en les précieuses ressources et construisez judicieusement vos campements pour entrer dans la légende des plus prestigieuses tribus de l'archipel! Blue Lagoon est un jeu de placement, de blocage et de collection qui se joue en deux phases (la phase d'exploration suivie de la phase de colonisation). Les 6 façons différentes de marquer des points de victoire permettront à chacun de choisir sa stratégie pour l'emporter!

Dive

Dive est un jeu utilisant la transparence des cartes pour faire vivre une expérience unique. Votre sens de l'observation sera au cœur du jeu mais la stratégie peut faire la différence. Les joueurs regardent tous ensemble, d'en haut, la pile de grandes cartes transparentes, essayant de discerner, par transparence, les dangers et les objets à collectionner. Le vainqueur est le plongeur qui repêche la pierre sacrée.





Reef

Lors d'une partie de Reef, chaque joueur incarne un récif de corail qui, à chaque tour de jeu, doit choisir judicieusement les couleurs et l'arrangement dans lequel croître. Plus son récif sera beau, plus élevé sera son score!

Tiny Reef

Tiny Reef est un jeu Print & Play (à imprimer et découper) dans lequel vous devrez, en tant que biologiste, recenser les animaux du récif coraliens afin de créer un sanctuaire pour la faune marine. Lors d'une partie de TINY REEF, les joueurs dessinent sur leur feuille les Animaux marins qu'ils observent, en respectant certaines contraintes. Ils gagnent des points en formant des Groupes d'Animaux marins de la même Espèce et en réalisant des Objectifs.





Phare Andole

Dans Phare Andole, vous devez construire votre phare en respectant le plan affiché et des règles qui évolueront au fil des manches. Lors des premières manches, seules la rapidité et l'observation comptent. Dans les manches suivantes, faites appel à votre mémoire pour gagner des points. Un mode solo ou en équipe est disponible.

Foto Fish

Chaque joueur a un plateau Fonds Marins devant lui ainsi qu'un appareil photo. On lance 2 dés. Les joueurs doivent repérer sur leur plateau et sélectionner avec leur appareil photo uniquement les poissons des couleurs demandées. Le plus rapide remporte un grand segment de poissons, les autres joueurs qui y parviennent remportent un petit. Dès que la taille totale du poisson d'un joueur atteint la taille de son plateau, il gagne la partie.





Playa Playa

Dans Playa Playa, tentez de préserver la plage tous ensemble. Retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer monte.

L'avis des Philiboyz

Bradley est un Philiboyz du magasin, réputé pour sa musculature particulièrement inexistante et pour son humour basiquement acide. Il est notre spécialiste des jeux anglophones et il se complait également dans les gros jeux qui tâchent.



Si j'étais une pièce de jeu, je serais ce p\$#*!n de 3 blanc dans Charlatans de Belcastel.

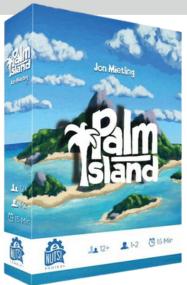
Si j'étais un jeu, je serais Panique chez les Minous.

Si j'étais un auteur, je serais pauvre car sans idées.

Si j'étais un illustrateur, je serais au chômage vu mon talent.

Si j'étais une mécanique, je serais le deckbuilding en roll & write

Si j'étais une thématique, je serais vraiment improbable.



Le petit jeu des vacances ! Palm Island est un jeu solo, un genre que j'ai tendance à ne pas regarder, préférant la partie société à jeux dans jeux de société.

Mais face au buzz qui a accompagné la sortie, i'ai n'ai pas eu d'autre choix que de m'offrir une boite afin de comprendre le pourquoi du comment. Palm Island se ioue dans la paume d'une main. Enfin. il vous en faudra quand même une seconde pour manipuler les cartes, mais vous n'avez besoin d'aucune table. aucune chaise, aucun support quelconque. Une fois la bonne prise en main trouvée, vous pourrez jouer en marchant, dans le métro, en buvant une bière, dans Space Mountain. Bon, j'exagère un peu pour ce dernier. Le système de jeu est simple. Vous avez accès aux deux premières cartes de votre paquet. Sur chacune, une zone de texte dans la moitié supérieure de la carte. Dans cette zone, des coûts à paver pour réaliser des actions simples : incliner la carte pour bénéficier des ressources qu'elle procure, retourner la carte tête en bas, retourner la carte recto-verso. C'est tout. Mais pourquoi modifier l'orientation des cartes ? Eh bien car chaque carte dispose de quatre orientations possibles, et que bien souvent, la retourner ou la pivoter va améliorer son rendement. vous rapporter des points de victoire, ou les deux à la fois. À chaque fois que vous interagissez avec une carte, vous la replacez à l'arrière de votre paquet. dans l'orientation obtenue via l'action effectuée. De cette manière, vous allez faire « tourner » votre paquet, et vous retrouverez vos cartes améliorées après une rotation de paquet. Après 8 rotations de paquet, la partie se termine, et il faudra compter vos points. Bon, là c'est le moment où j'admets ne pas faire des scores fantastiques, et donc enchaîner les parties pour m'améliorer. En vain. Mais là où le jeu fait fort, c'est que pour son petit prix, il offre une pléthore de contenu. Vous avez un second paquet de cartes identique dans la boite pour jouer à deux. Vous pouvez faire un simple duplicate, ou vous pouvez profiter des cartes supplémentaires qui permettent un jeu en coopération avec objectif commun (résister à un désastre), jouer en compétitif décontracté ou de vitesse. Mais ce n'est pas tout! Vous avez aussi une variante avec des villageois qui peuvent rejoindre votre île, changeant grandement la donne. Mais aussi ! Un système d'accomplissement qui vous débloque de nouvelles cartes au fur et à mesure de vos victoires. Le tout pour seulement 71,5 francs! C'est incrovable! Appelez vite pour recevoir votre exemplaire. Fin de la parenthèse Pierre Bellemare.







Trouvez l'intrus! Photos d'Amandine de www.danslaboite.be









Comment jouer?

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

Réponse : page 66



















Prenez la tête d'un des 5 clans de l'île de Skye. Posez vos tuiles territoire et respectez les 4 contrats de développement, POUR ÉTENDRE AU MIEUX VOTRE ROYAUME ET DEVENIR ROI DE L'ÎLE.



/ MISE EN PLACE





- Posez le plateau de jeu sur la face correspondant au nb de joueurs (indiqué en bas à gauche). Posez 4 tuiles Score de manière aléatoire sur les 4 emplacements du plateau (A/B/C/D).
- Posez le Compte-tour sur le 1er emplacement de la piste (A).
- Formez une réserve avec les pièces d'or à côté du plateau.
- Placez toutes les tuiles Terrain dans le sac.
- Chaque joueur recoit :
 - · L'écran de jeu
 - · La tuile Château de sa couleur qu'il pose devant son écran de jeu.
- · Son marqueur Score qu'il place sur la case 0 de la piste de Score.
- · Une tuile défausse illustrée d'une Hache.



2 / TOUR DE JEU

Une partie se joue en 6 tours (5 tours à 5 joueurs). Chaque tour comporte les 6 phases suivantes :

- En début de tour, chaque joueur reçoit 5 pièces d'or + 1 pièce d'or par tonneau de whisky relié au Château par une route.
- A partir du 3^{ème} tour, les joueurs avec les plus petits Scores recoivent un Revenu complémentaire, autant de fois qu'il y a de joueurs devant eux sur la piste de Score.

2) PIOCHER 3 TUILES ET FIXER LES PRIX

- Placez les 3 tuiles derrière votre écran de jeu.
- Vous devez défausser 1 des 3 tuiles. Placez le marqueur Hache sous la tuile concernée.
- Misez des pièces de monnaie de votre réserve (minimum 1) sur les 2 tuiles que vous gardez en jeu.
- Ces tuiles pourront être achetées par vos adversaires au montant que vous avez misé. Si personne ne les achète, vous paierez ce prix pour les poser.
- Chacun révèle ses 3 tuiles en enlevant son écran de jeu.

3) DÉFAUSSER UNE TUILE :

- Remettez dans le sac les tuiles défaussées.

4) ACHETER DES TUILES

- En commençant par le 1er joueur, chacun peut à tour de rôle acheter 1 tuile à un autre joueur.
- L'acheteur paye au vendeur le montant misé sur la tuile et récupère la tuile qu'il place devant lui.
- Le vendeur perçoit l'argent de la vente et récupère la mise qu'il avait posée sur la carte vendue.
- On ne peut pas racheter la tuile qu'un adversaire vient d'acquérir.

- Placez les tuiles en votre possession près d'une tuile déjà placée sur votre royaume.
- Cette nouvelle tuile doit avoir un côté contigu (Montagne/Pâturage/Mer) avec sa voisine.
- Si la nouvelle tuile est adjacente à plusieurs tuiles, la règle de pose s'applique pour tous les côtés de la tuile en contact avec d'autres.
- Pas d'obligation de continuer une Route.
- Si un joueur ne peut pas poser une tuile, il la remet dans le sac et passe son tour.

DÉCOMPTE DES POINTS:



- À chaque tour, le compte-tour, indique quelles tuiles Score sont prises en compte ce tour-ci.
- Avancez votre pion sur la piste de Score selon le nombre de points obtenus ce tour-ci.
- Changez de 1^{er} joueur.

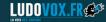


3 / FIN DE PARTIE



Au dernier tour, recevez des points supplémentaires :

- · Pour chaque parchemin si les conditions sont respectées. Attention : les points valent double si le parchemin se trouve sur une zone complète (la zone est fermée de tous les côtés et ne peut plus être agrandie).
- · 1 point de victoire par tranche de 5 pièces.





PANDEMIG ZONEROUGE EUROPE



Coopérez pour trouver le remède, Soignez le Vieux Continent!

2 à 4 joueurs - 8 ans + - 30 minutes



Disponible en juillet 2021!



De la pétanque, aux jeux de lancer modernes.

Jouer en été

Avec les vacances se reposera l'éternelle question des jeux permettant de profiter au mieux de l'air libre et du soleil. C'est que la plupart des jeux de société supportent mal l'extérieur : couleurs qui déteignent quand elles sont trop exposées, vent à cause duquel on risque de perdre des éléments, salissures de la terre ou du sable, chaleur peu favorable à la concentration, et qu'il ne s'agirait pas de compenser avec de dangereux breuvages glacés... Mais si l'on renonce aux jeux de cartes et de pions sans vouloir pour autant succomber à des pratiques explicitement sportives, quelle alternative reste-t-il ?

Du jeu de boules à la pétanque

S'il existe un débat autour de la nature sportive des « jeux de boules », c'est qu'ils ne font pas appel à une dépense physique aussi évidente que d'autres activités. On ne déracinera pas ici un marronnier sur lequel l'État a tranché clairement en faisant par exemple de la pétanque un « sport de haut niveau ». Il s'agit en tout cas d'une pratique ludique constatée dès l'Antiquité tout autour de la Méditerranée, extrêmement populaire auprès de la noblesse renaissante, puis se popularisant en France au milieu du XIXème siècle avec la

« boule lyonnaise », qui connaît vite la première société officielle de jeu de boule (le Clos Jouve) puis un premier concours règlementé qui attirera... 1200 joueurs en 1894. Chaque région a vite ses variantes, mais c'est particulièrement en Provence que se développe celle qui supplantera la boule lyonnaise, quand la « longue » devient la pétanque (à La Ciotat en 1907). Le mot de « pétangue » vient d'ailleurs de l'occitan pèd tanca, « pied tanqué », pour expliciter qu'à la différence des autres pratiques similaires, on n'y prend pas d'élan, mais on garde les pieds ancrés dans le sol et joints avant de pointer (lancer une boule pour la rapprocher du « cochonnet », une petite boule se trouvant sur le terrain) ou de tirer (lancer une boule pour déloger une boule adverse). Les boules de pétangue sont en acier et creuses, d'un diamètre de 70.5 et 80 mm pour un poids de 650 à 800 mètres. Plus petites et légères que celles de la boule lyonnaise, elles sont aussi lancées sur un terrain nettement plus court d'environ 15 mètres sur 4, terrain qui peut être varié - et même irrégulier. Cette souplesse, ajoutée à son accessibilité, explique sans doute en grande partie son succès croissant et ses 300 000 joueurs licenciés en France.



Des pétanques plus socioludiques ?

Malgré son succès, la pétanque souffre peut-être d'un problème d'image, associée dans des représentations complètement stéréotypées à un sport de retraités provençaux buyant leur pastis sous les platanes. En outre, la dextérité requise pour bien lancer ces boules métalliques dans un sport pratiqué en championnats peut inviter à chercher des alternatives paraissant conviviales. Le désormais célèbre Mölkky propose par exemple aux lanceurs de se placer à 3-4 mètres d'une formation de quilles disposées précisément selon les points qu'elles valent (entre 1 et 12). À tour de rôle, on lance le mölkky, une bûche de bois. afin de marquer les points d'une quille si on ne fait tomber qu'elle, ou autant de points que de quilles si on en fait tomber plus d'une.



Les Papattes fait plutôt appel à des palets, chaque joueur en possédant 4 margués d'une même patte d'animal. Une limite est fixée à 7 mètres des ioueurs, la « rivière », dont il faut s'approcher autant que possible, mais sans la toucher ou la dépasser. et en lançant toujours son palet plus loin que les autres. Et une papatte tombant sur son verso sera considérée comme faible : elle sera éliminée ou relancée! Une fois les papattes lancées, on lance des bananes, destinées seulement à éliminer des palets, puis on gagne des points selon le nombre d'animaux encore dans la course et leur proximité de la rivière. De nombreuses autres alternatives existent : la Détanque (qui mêle pétanque et dés), le Kubb (un jeu viking où l'on tente de renverser les blocs adverses avant de s'attaquer au roi)...



À chacun sa pétanque

Ces quatre exemples multiplient les points communs... distincts de la pétanque : matériel exclusivement en bois, renoncement à la forme sphérique, terrain plus petit... Pourtant, la filiation reste évidente, en mâtinant cette influence des jeux de quilles, après tout au moins aussi anciens (on en a trouvé dans des tombes ayant plusieurs millénaires) et populaires (particulièrement outre-Manche historiquement) afin de proposer de nouvelles variantes d'une pratique qui doit après tout aussi sa popularité à sa vitalité, à sa capacité à s'adapter à tant de climats, époques, tempéraments et joueurs pour se réinventer et toujours parvenir à procurer un plaisir généralement estival.



PhiliMag n°14 - Juillet 2021 — 3



| Auteur(s) | Christophe Coat |
|-------------------|-----------------|
| Illustrateur(s) | Pierô |
| Éditeur(s) | Studio H |
| Thème(s) | Océan, Animaux |
| Mécanisme(s) | Dextérité |
| Âge | 6+ |
| Durée | 20 minutes |
| Nombre de ioueurs | 2 - 8 |

Fish'n'Chips est un jeu de lancer de palets dans lequel des goélands gangsters et des pélicans punks se volent dans les plumes pour s'emparer des meilleures proies. Rassemblez votre gang de piafs et allez montrer à ces emplumés qui sont les vrais kings de la côte!

Comment jouer?

Avant de commencer à jouer, les joueurs se répartissent en deux équipes : les goélands et les pélicans. À tour de rôle, un joueur d'une équipe lance un palet sur l'aire de jeu divisée en trois zones : mer, rivage et plage, ou sur une des proies déposées

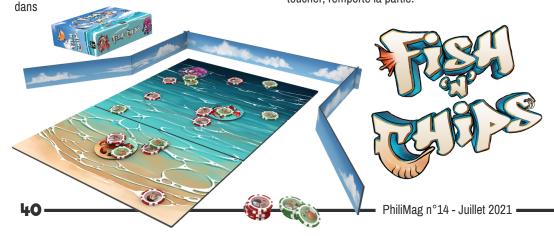
chaque zone : pieuvre, poisson et crabe. Si une proie ou un palet sort du tapis et touche la table, il est immédiatement retiré du jeu pour la manche en cours. Lorsque tous les palets sont lancés, la manche est terminée. Les équipes comptent leurs points. Pour chaque zone et chaque proie du jeu, les joueurs calculent la somme des valeurs des palets de chaque équipe qui s'y trouvent, en excluant les palets recouverts par un autre palet. L'équipe majoritaire sur chaque élément marque un point. L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la manche. Les joueurs récupèrent ensuite leurs palets et une nouvelle manche peut commencer.

Comment s'achève la partie?

La partie se termine lorsqu'une équipe a gagné deux manches, elle est alors déclarée vainqueur.

Pour aller plus loin

Si les deux équipes sont à égalité avec deux manches chacune, une manche spéciale est jouée avec une seule proie placée au centre de l'aire de jeu. Chaque joueur lance un seul palet. L'équipe qui possède le palet le plus proche de la proie, sans la toucher, remporte la partie.





PhiliBulle



PHILIMAG : Bonjour Christophe, pourriez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour! Je m'appelle Christophe Coat, j'ai 45 ans, et je suis Breton. J'ai 5 métiers : je m'occupe d'une bibliothèque, d'un cyberespace, je donne des cours d'art plastique, je suis auto-entrepreneur en informatique et je suis aussi auteur de jeu! Mon passe-temps favori, c'est bien sûr le ieu. J'ai eu la chance de connaître les premiers ordinateurs, et de pouvoir profiter de l'époque où les bornes d'arcade et les babyfoots étaient toujours présents dans les bars. J'ai également fait du jeu de rôle, et du Magic l'Assemblée. Concernant les jeux de société modernes, j'ai commencé avec les Colons de Catane en 1996. Par ailleurs, mes sports préférés sont le beach-volley et le surf. En musique j'écoute de tout, sauf ce qui passe sur les grandes ondes (métal extrême, électro, trip-hop, classique, etc.). Je visionne beaucoup de films et je suis un gros sérivore, le tout en VO bien sûr (la VF c'est le mal).

PHILIMAG: Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Fish 'N' Chips (éditeur, illustrateur, testeurs...)?

Fish 'N' Chips a été testé dans de nombreux festivals, puis aussi sélectionné - et nominé - à plusieurs concours de prototypes. J'en profite pour remercier tous les joueurs qui ont passé du temps à essayer mon jeu et à faire des retours ! Concernant l'éditeur, j'avais signé mon tout premier contrat avec Matagot en 2017. Lorsque Hicham a quitté cette maison d'édition et qu'il a créé Studio H. il m'a proposé de le suivre avec Fish 'N' Chips. Au niveau éditorial, Studio H a eu l'excellente idée de découper le tapis en 3 parties, ce qui permet de ranger le jeu dans une boîte au format « Carcassonne ». Pour les illustrations, je suis ravi qu'elles aient été effectuées par Pierô. Il dessine souvent dans un style très « BD », et je trouve qu'il a réussi à faire ressortir le côté fun et « tout public » du jeu. Regardez ce crabe, vous n'avez pas envie de le croquer, vous ? Fish 'N' Chips sera distribué par Gigamic, et je leur fais pleinement confiance à ce sujet ! Ils sont dans le milieu depuis 25 ans, et ils sont très bien implantés dans les boutiques spécialisées.



Fish 'N' Chips - Acte 1: de l'idée au prototype

Mon premier prototype de jeu était « Starpitch », un jeu de pichenette avec un thème et des mécaniques ciblant des joueurs passionnés. J'aimais bien ce mélange des genres adresse / tactique, et je souhaitais continuer à créer ce type de jeu, mais je voulais développer quelque chose de plus familial. J'ai donc fait des recherches sur les jeux d'adresse existants, et i'ai constaté qu'il existait peu de ieux de lancer jouables à l'intérieur de la maison. Ayant beaucoup joué au palet Breton, j'ai voulu faire un rapprochement entre ce jeu traditionnel et les jeux de société modernes. Une fois les bases du gameplay trouvées (palets avec différentes valeurs, majorités, et possibilité d'annuler les palets adverses en les recouvrant), il restait plusieurs problématiques matérielles à solutionner :

- Faire en sorte que le jeu soit jouable sur une table. J'ai choisi d'utiliser des jetons de poker en tant que palets. C'est suffisamment léger pour ne pas risquer d'abîmer la table (et en plus, c'est un type de jeton très solide).
- Limiter le danger : il n'y a presque aucun risque de se blesser avec des jetons de poker.
- Limiter le bruit : le plateau du jeu est en néoprène. Les palets lancés sont amortis par cette matière, et cela atténue le son.
- Réduire la chute des palets: les murs autour du tapis évitent que les palets aillent rouler sous les meubles (on sait tous que c'est là qu'ils iraient et pas ailleurs!).

Concernant la thématique des oiseaux marins pêcheurs, je présume que ma région et le nombre de Goélands sur nos côtes ont été les déclencheurs de l'idée.

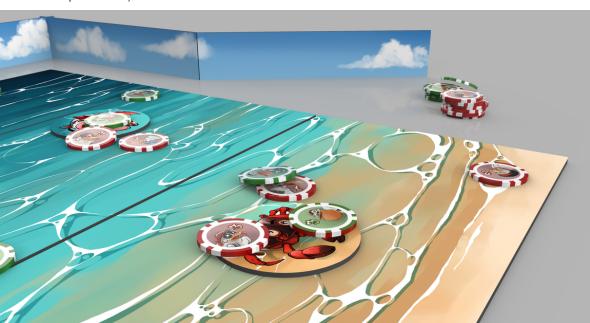
Fish 'N' Chips - Acte 2 : du prototype à l'édition

Une fois le prototype créé, il fallait lui trouver un titre. Pour le coup, je tiens à remercier mon ami Patrick Nicolas, qui avait eu une idée de génie avec « Prise de Bec ». Hélas pour lui, nous avons opté finalement pour un nom plus international, qui fait référence aux jetons de poker utilisés!

Ensuite, j'ai inscrit le jeu dans un maximum de concours de prototypes. Fish 'N' Chips a fini par obtenir un joli palmarès :

- Sélectionné au premier Proto Lab du « Festival International des Jeux de Cannes ».
- Gagnant de la catégorie enfants au festival du jeu « Larmor'Pion ».
- Sélectionné au parrainage d'auteurs du festival « Finist'Aire de Jeux » (avec Jean-Louis Roubira).
- 3ième en catégorie famille au festival « Paris est Ludique ».
- Sélectionné à « Ludinam », « Panazol Joue », et « Ludix ».

J'ai aussi testé Fish 'N' Chips dans plusieurs festivals bretons (« Ludibreizh », « Ludo Folie's », « Scorfel », « Le château en Jeux »...), à l'association « Bouge ton cube » de Morlaix, et à la boutique « Croc Jeux » de Brest.



Fish 'N' Chips - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

C'est un paragraphe délicat, car à l'heure où je rédige ce carnet d'auteur, Fish 'N' Chips n'est pas encore disponible en boutique et arrive mi-Juillet dans un fracas de plumes, pile à temps pour mettre dans la valise des vacances. Mais je peux toutefois partager mes craintes et mes espérances ! Ma première crainte, c'est qu'avec 1500 nouveaux jeux par an il est difficile de sortir du lot. La seconde, c'est que mon jeu ne plaira sûrement pas à tout le monde (certes, c'est le cas de tous les jeux, mais ca reste un stress pour moi). Je souhaite juste que mon jeu trouve son public, et que des joueurs s'éclatent avec. J'espère par exemple que les parents s'amuseront avec leurs enfants, et que les adultes apprécieront le fait de devoir jouer sérieusement pour espérer gagner la partie (les règles proposent en effet de raccourcir la distance de lancer pour les enfants, ce qui leur facilite largement la tâche). J'espère que les personnes qui aiment jouer pendant l'apéro, ou ceux qui aiment instaurer une ambiance compétitive mais conviviale y trouveront également leur compte!

PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant le développement du jeu ?

Je propose deux anecdotes pour le prix d'une ! La première : contre de la bière j'ai accepté (et relevé) des challenges comme réussir un lancer de palet à 3 mètres du tapis de « Fish'N Chips » et ce, les yeux fermés ! La seconde anecdote date du concours de prototypes à Paris est Ludique en 2017. La météo était splendide, et avec ma femme nous étions intelligemment installés en bordure de barnum, car mon jeu nécessite 1m de recul pour effectuer les lancers. Au bout d'une journée j'étais complètement brûlé par le soleil, j'ai dû me tartiner de pommade, et surtout emprunter un sombrero aux animateurs de l'éditeur « Repos Production » (ça m'a sauvé la vie). Même si ça date d'il y a quelques années, je subis toujours quelques moqueries à ce sujet!



PHILIMAG: Pouvez-vous nous parler de vos autres actualités ludiques (jeux, festival, saj...)?

Pour commencer, j'ai créé et je suis président de l'association « Troadé ». Avec mon équipe de bénévoles nous avons organisé six éditions d'une fête du jeu à Plouvorn, avec un concours de prototype dès la seconde édition. L'association comporte également un collectif d'auteurs de jeux. Nous nous réunissons une fois par mois à la boutique « Croc Jeux » de Brest (www.troade.fr). J'ai créé le site « Meeple Breton ». Vous y trouverez un agenda de toutes les fêtes du jeu en Bretagne. En 2019 - avant la crise sanitaire - l'agenda comportait 116 événements. Étalé sur l'année, cela représente plus de 2 fêtes du jeu par semaine! Par ailleurs, j'ai référencé sur une carte toutes les structures liées au jeu : ludothèques, associations, boutiques, bars à ieux, escape-game, etc. J'ai dépassé les 500 références, et cela continue d'augmenter d'année en année (www.meeple-breton.fr). Par ailleurs, je suis trésorier de la « Société des Auteurs de Jeux » depuis 2019. C'est une association très active, qui a pour but de faire reconnaître le statut d'auteur de jeu, et aussi de faire en sorte que le jeu de société soit considéré comme secteur culturel (www.societedesauteursdejeux.fr). Et ce n'est pas terminé, car je vais bientôt mettre en place une ludothèque dans la bibliothèque où je travaille!







TACO





CHAPEAU

GÂTEAU

CADEAU

PIZZA



Et en plus, il y a un ninja!

















PHILIMAG : Bonjour Pierô, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours dans le secteur du jeu de société ?



Hello, alors, je suis Pierô, je suis illustrateur de jeux de société depuis 2006. J'ai, à mon actif, une cinquantaine de jeux gribouillés avec plus ou moins de talent et de réussite... Oui, il y en a qui vieillissent mieux que d'autres, faut bien l'admettre. Mes jeux les plus connus sont Mr. Jack (le tout premier), Dice Town, Ghost stories, River dragon, Dixit Odyssee, Bahamas... En 2006, je suis allé à Essen pour la sortie de Mr. Jack et j'avais amené des crayons et des feutres dans le cas où des gens voudraient que je leur gribouille le fond du couvercle avec des séances de dédicaces à la volée et comme c' était la première fois que ça se faisait, ça a beaucoup plu... C'est un peu ma faute du coup si maintenant, pleins d'illustratrices et illustrateurs se retrouvent enchainés à des stands pendant les festivals.







PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur Fish 'N' Chips ?

Mon rôle et mon expérience pour Fish & Chips ? Bah, un enfer, comme d'habitude. On me propose d'illustrer un jeu, je déteste ça. Le jeu a l'air bien rigolo, le thème est parfait, l'horreur. En plus, avec la team de Studio H, on s'entend pas du tout alors ça aide pas... Non non, plus sérieusement, c'était très drôle. On m'a pas souvent proposé de faire un jeu avec des mouettes et des pélicans qui se chamaillent pour becter des poissons et du coup, c'est frais. De plus, il faut que ça soit des « gangs », donc c'était rigolo de les affubler de tatouages et autres joyeusetés pour les faire paraître un peu plus « badass ». Depuis le début de ma carrière, je ne cache pas mon influence majeure qu'était Marcel Gotlib, un auteur de BDs fabuleux qui m'a inspiré très très tôt. J'ai toujours aimé son encrage et son style de dessin. Quand j'ai appris que j'allais avoir à dessiner des pélicans et des mouettes, je me suis replongé de suite dans mes « rubriques à brac » pour retrouver les pages du professeur « burp » qui nous expliquait l'anatomie des animaux. Les illustrations sont allées assez « vite » dans l'absolu. D'une part, y avait pas grand chose et d'autres part, j'étais assez à l'aise avec le sujet et l'équipe que je connais bien. C'est un projet coloré et joyeux qui faisait du bien à l'époque où je l'ai fait... J'ai toujours aimé voir les gens jouer avec mes illustrations, c'est 90% du plaisir d'être un illustrateur de jeux de société... Il me tarde de voir les gens « jeter » mes illustrations ! Je vais avoir des mouettes et des pélicans qui vont voler pour de vrai, c'est plutôt cool comme expérience.



















Ligretto

Ligretto® Domino apporte le plaisir des jokers au plateau de jeu.







www.facebook.com/SchmidtSpieleFr www.instagram.com/schmidtspielefrance twitter.com/SchmidtspieleFR

www.schmidtspiele.de/fr





| Auteur(s) | Alan R Moon |
|-------------------|----------------------|
| Illustrateur(s) | Julien Delval |
| Éditeur(s) | Days of Wonder |
| Thème(s) | Lignes ferroviaires |
| Mécanisme(s) | Placement, Objectifs |
| Âge | 8 + |
| Durée | 30 - 60 minutes |
| Nombre de joueurs | 2 - 5 |

Les Aventuriers du rail : Europe est un jeu culte de création de lignes ferroviaires entre des villes, réédité à l'occasion de son 15ème anniversaire. Il vous faudra remplir vos objectifs en connectant des villes précises... et essayer de bloquer les lignes adverses!

Comment jouer?

Un tour ne consiste qu'à réaliser une action. Soit :

- prendre 1 carte Locomotive (Joker) face visible, ou 2 cartes Wagon visibles et/ou de la pioche.
- prendre une route en défaussant autant de cartes Wagon d'une couleur que d'espaces de cette couleur composant la route. Le joueur place alors ses wagons sur les espaces, et gagne des points liés à la longueur de la route. Les lignes de ferries imposent de défausser des locomotives, quand un tunnel impose de révéler les 3 premières cartes de la pioche... faisant

éventuellement augmenter le coût de la route, au risque qu'il faille passer son tour si on ne dispose plus des wagons nécessaires!

- Piocher 3 cartes Destination et en conserver 1 à
 3. Elles indiquent deux villes du plateau à connecter.
- Construire l'une de ses gares sur une ville vide en défaussant des wagons. Une gare permet d'emprunter une route appartenant à un adversaire.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand un joueur n'a plus que 0 à 2 wagons. Tous dévoilent alors leurs cartes Destination, gagnent les points de celles qu'ils ont accomplies, et les perdent sinon. Ils y ajoutent 4 points par gare non construite et 10 points s'ils ont le chemin le plus long.

Joveux anniversaire Les Aventuriers du rail!

Cette édition anniversaire propose des wagons sculptés différant d'un joueur à l'autre et rangées dans des boîtes métalliques, ainsi qu'un plateau surdimensionné et toutes les cartes Destination publiées à ce jour, avec de petites variations dans les règles.



S.W.



| Auteur(s) | Legendre, Minor, Réguème, Viard |
|---------------|---------------------------------|
| Illustrations | Maud Chalmel |
| Éditeur(s) | 404 on Board |
| Thème(s) | Aventure, Avion |
| Mécanisme(s) | Coopération, Programmation |
| Âge | 12 + |
| Durée | 30 minutes |
| | |

Nombre de joueurs 2 - 5

Vol de nuit est jeu coopératif et familial inspiré du roman d'Antoine de Saint-Exupéry paru en 1931. Les joueurs incarnent une équipe de pilotes de l'Aéropostale, chargés de livrer le courrier venu de Patagonie. Cependant, de nombreux dangers les guettent : tempête, vent, brume et autres perturbations agitent le ciel. Leur seul moyen de gagner : communiquer et coopérer, garder espoir et surtout rester vivants jusqu'à l'aube.

Comment jouer?

Avant de commencer la partie, les joueurs choisissent deux tuiles terrains qu'ils placent entre la tuile Crépuscule et la tuile Aube. Les joueurs piochent une carte Aviateur qui confère une action, propre à chaque joueur, jouable quand il le souhaite. Ils choisissent ensuite, parmi trois cartes faces visibles, une carte Perturbation. Les effets des cartes Perturbation se cumulent et restent actifs durant toute la partie. Un joueur est désigné commandant. Chaque tour de jeu se compose de trois phases :

 La phase de pioche : en commençant par le commandant, chaque joueur pioche des cartes Carburant pour compléter sa main. Le commandant place ensuite une carte Carburant, face visible ou face cachée, en fonction de la jauge d'espoir, dans la zone du Plan de vol.

- La phase de réflexion: chaque joueur joue une carte Carburant dans la zone du Plan de vol face cachée. En fonction de la jauge d'espoir, le joueur peut annoncer son Cap (Est, Ouest) et / ou son Action (j'avance, je décroche, je dévie, je voltige, je plane). Si la jauge est trop basse, le joueur n'annonce rien.
- La phase de pilotage: le commandant révèle les cartes au fur et à mesure du Plan de vol et déplace l'avion en fonction des indications de la carte révélée. Certaines cases ont des effets positifs ou négatifs. Lorsque l'avion se déplace sur une de ces cases, l'effet s'applique immédiatement (jouer une carte brume, perturbation, étoile, annulation d'un déplacement, baisse de l'espoir...).

Lorsque le tour est terminé, le joueur suivant devient commandant.

Comment se termine la partie ?

Le jeu se termine soit lorsque le pion Avion arrive sur une case Aube, les joueurs ont alors gagné la partie. Soit lorsque l'espoir tombe à 0 ou qu'il n'y a plus de cartes Carburant pour effectuer la phase pioche, les joueurs ont alors perdu.







| Auteur(s) | Christophe Raimbault |
|---------------|----------------------------|
| Illustrations | Gyom |
| Éditeur(s) | Ludonaute |
| Thème(s) | Science-Fiction, Espace |
| Mécanisme(s) | Programmation, Coopération |
| Âge | 8 + |
| Durée | 40 minutes |
| | 0 / |

Nombre de joueurs 2 - 4

Star Clicker est un jeu coopératif de programmation et de mémoire dans lequel vous incarnez des enfants pilotant des vaisseaux spatiaux en l'absence de leurs parents, trop éloignés pour répondre à l'attaque extra-terrestre qui vient de débuter. Le jeu se décline en quatre niveaux aux règles toujours plus riches et au Vaisseau-Mère adverse toujours plus puissant.

Niveau 1

Lors d'un tour, chaque pilote appuie sur 2 des 9 boutons de son tableau de bord (en les retournant face visible), en appliquant immédiatement l'effet d'un bouton avant d'en retourner un autre, qu'il appartienne au même joueur ou à un allié. Les 4 boutons tirs envoient un laser dans la direction indiquée, et peuvent détruire un Creeper (et rapporter de l'énergie), retirer un bouclier de la planète (aïe) ou retirer de l'énergie à un allie (aïe aïe). Les 4 boutons Propulsion déplacent le vaisseau du joueur dans la direction indiquée, dévoilant éventuellement une nouvelle tuile Secteur et réalisant son effet (énergie, accélération, sondes attirant les ennemis, brouilleurs destructibles avec de l'énergie). Le bouton Replicator copie l'effet d'un bouton visible chez un coéquipier. Une fois tous les boutons appliqués, ils sont retournés face visible.

Lors de la phase des Creepers, on pioche une disquette, qui indique le déplacement ou l'invocation de Creepers, ce qui peut déboucher sur une attaque générale (la progression des Creepers vers la planète). La partie est gagnée si l'on a trouvé et détruit les 8 brouilleurs, mais elle est perdue si la planète perd ses 4 boucliers ou que tous les Creepers du vaisseau-mère ont été invoqués.

Niveau 2

Tous les pilotes ont désormais un pouvoir, activable une fois par tour contre de l'énergie, pour révéler des boutons, faire reculer un Creeper...

Niveau 3

En plus d'affronter le Vaisseau-Mère de niveau 3, il recourt à des disquettes de niveau 3...

Niveau 4

Les pilotes peuvent désormais détruire des sondes, et empêcher l'arrivée de nouveaux Creepers. Plus ils détruiront de sondes avant de remporter la partie, plus leur victoire sera éclatante.





à la rentrée, évitez le bus !

Collect them all!

Dans la boîte





En boutique

En festival UN ZOMBIE

OFFERT

Ils reviennent et 4 nouveaux zombies les accompagnent! Retrouvez-les:

> **Sur internet** bit.ly/zombiegratuit





Le jeu coopératif où c'est chacun pour soi! Wistri



Derrière le Paravent

Lorsqu'on est passionné par quelque chose, on a forcément envie de le transmettre aux autres, encore plus lorsqu'il s'agit de ses enfants. Pratiquant les JdR depuis presque 40 ans, c'était pour moi une évidence. Mais, parce qu'il y a un mais, ce n'est pas facile aujourd'hui de réussir à décoller nos chères têtes blondes de leurs écrans. Pourtant, parmi nos enfants, trois jouent de temps en temps avec nous à des jeux « adultes », mais c'est encore loin d'être systématique. Entre les règles « trop longues » et les parties qui « n'en finissent pas », il est difficile de conserver leur concentration après une heure ou deux. Cependant. il v a de rares exceptions à la règle, dont Zombicide. Zombicide est un des premiers ieux auxquels nous avons joué avec eux. En effet, il est simple de prise en main, facile à comprendre, et le fait de jeter des pelletées de dés et de découper du zomb' à grands coups de tronconneuse les a tout de suite emballés. Avec ce jeu, on a toujours réussi à capter leur attention et à aller jusqu'au bout de multiples scénarios. C'est au cours d'un de ces derniers qu'un de nos enfants balance : « ce serait quand même bien qu'on puisse faire diversion en lancant des trucs plus loin dans la rue et qu'on en profite pour se glisser dans le bâtiment sans se faire repérer, non? » Remarque judicieuse s'il en est. Et on a vu là l'opportunité de passer au niveau supérieur. Après la partie, on a discuté avec ma conjointe de cette réflexion. On en est arrivés à la conclusion qu'adapter Zombicide en « JdR simplifié » serait une excellente opportunité permettant de les amener à une pratique plus large du JdR.





Ni une ni deux, ma conjointe se met au boulot. En se servant du corpus de règles de Chroniques Oubliées : Contemporain (parues chez Black Book Éditions), elle bâtit un système de règles simplifiées en y intégrant certains éléments représentatifs de Zombicide : les nouvelles capacités en fonction du niveau, etc. Le but était de donner envie de « passer à l'étape supérieure » sans nover les enfants sous des tonnes de règles. Elle a donc – magistralement il faut avouer - concocté un système aux petits oignons, reprenant ce qui fait le sel de Zombicide. Pour les feuilles de perso, même idée : retrouver les plateaux joueurs de Zombicide en y rajoutant les petites touches propres à un JdR (points de vie. etc.) Pour le scénario ? Elle s'est inspirée de ce qu'elle a lu dans un autre JdR (End of the World -Edge) pour nous concocter une mini-campagne prévue en 3 ou 4 sessions – elle avait prévu large – où nous nous retrouverions au sortir d'un bunker après une explosion de grande envergure et tenterions de comprendre ce qu'il s'était passé. Tout était prêt. Restait à voir l'accueil que nos enfants feraient à ce JdR maison. Il a fait carton plein! Non seulement nos enfants ont adoré l'idée, se sont investis dans l'histoire en proposant - à notre grande surprise - des idées étonnantes et quelquefois très bien pensées pour nous sortir d'une situation délicate (comme dans la station-service où nous devions récupérer un pneu pour notre voiture

crevée). Ils se sont tellement pris au jeu qu'il a fallu rajouter des éléments de scénarios pour faire une session de plus (il v en a eu 5 en tout). Bref. une grande réussite et chacun était satisfait. À tel point qu'ils en redemandèrent. Vu la facilité avec laquelle ils avaient assimilé les règles de ce JdR maison, on s'est dit qu'on pouvait sans souci passer à l'étape supérieure. On a donc préparé chacun de son côté scénario (histoire qu'on puisse alternativement avec nos enfants pendant que l'autre fait le / la MJ). Évidemment, i'en ai profité pour les initier à DD5 avec la boîte de base et sa Mine perdue. L'Heroic Fantasy, ils connaissent tous plus ou moins bien, donc c'était facile de les y amener. Et puis il faut également avouer que le système DD5 (d20) est plutôt simple - même si on était évidemment dans une complexité supérieure à celle du JdR Zombicide. De son côté, ma moitié s'est lancée dans la campagne des Soleils Morts pour Starfinder (toujours chez les excellents BBE). L'avantage, c'est que les 2 systèmes ont énormément de points communs (forcément, c'est du d20 tous les deux et l'équipe de Paizo est composée de transfuges de WotC qui ont quitté la boîte après DD 3.5). Cela évitait d'avoir 2 systèmes différents à assimiler pour les enfants. Et c'était parti ! Et bien parti ! Pour la campagne des Soleils Morts (Starfinder), nous en sommes à 9 ou 10 sessions en plus d'un an et demi (forcément, les conditions sanitaires de 2020 n'ont pas simplifié les choses), et même si notre Mystique Lashunta a rencontré au départ quelques difficultés avec le système de magie, nous en sommes à plus de la moitié de la campagne (avec certains passages épiques, dont un combat spatial!).



Pour les Mines (DD5), ce sont 4 séances qui ont eu lieu, avec quelques frayeurs pour mon groupe (et un gros sursaut lorsque je me suis mis à brusquement crier très fort en incarnant un PNJ). Ils sont conquis. Et même si le travers de retourner vers leurs écrans revient facilement, ils ont toujours joué avec enthousiasme. Et nous restons convaincus que les années passant (et le fait de nous voir jouer, je prépare le retour des parties en présentiel chez moi), ils y reviendront de plus en plus régulièrement. La découverte des JdR à 11 ans a changé beaucoup de choses dans ma vie. J'espère que, dans une moindre mesure, il en sera de même pour eux.

Philippe Pinon







| Auteur(s) | Guillaume Sandance |
|-------------------|--------------------|
| Illustrateur(s) | Sébastien Bizos |
| Éditeur(s) | Scorpion masqué |
| Thème(s) | Aliments |
| Mécanisme(s) | Lettres |
| Âge | 10 + |
| Durée | 15 minutes |
| Nombre de joueurs | 2 - 8 |

Olé Guacamolé est un jeu d'apéro, simple et rapide, dans lequel vous devez trouver des associations de mots sans utiliser des termes qui possèdent l'une des lettres présentes au centre de la table.

Comment jouer ?

Quand vient son tour, un joueur dévoile la première carte de la pioche. En 12 secondes (décomptées silencieusement par ses adversaires), il doit énoncer un mot qui ne contient pas la lettre représentée sur cette carte. Puis le joueur suivant ajoute une carte à côté de la précédente et doit énoncer un mot ne contenant aucune des deux lettres révélées... en plus d'être en lien avec le mot précédent, et de ne pas avoir été encore prononcé de la partie ! Puis c'est au joueur suivant d'ajouter une carte, et ainsi de suite. Certaines cartes imposent une contrainte particulière, mais sans interdire de lettre : prononcer deux mots au lieu d'un, changer l'ordre du tour en faisant prononcer le mot par le joueur venant de parler, choisir librement le joueur devant prononcer un mot, ou le faire prononcer par le joueur suivant et ainsi sauter son tour. Si le joueur énonce un mot contenant une lettre interdite, n'énonce aucun mot avant la fin des 12 secondes.

répète un mot déjà proposé précédemment, ou propose un mot dont le lien avec le précédent ne convainc personne, on considère qu'il a échoué, et tous ses adversaires crient « GUACAMOLÉ ! ». Il prend toutes les cartes sur la table devant lui, en pioche une nouvelle, et énonce un mot ne contenant pas la lettre représentée.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand la dernière carte de la pioche (la 49ème) a été jouée. Si le joueur actif parvient à énoncer un mot valide et dans les temps, il répartit les cartes sur la table entre ses adversaires. Puis, celui qui a le moins de cartes devant lui remporte la partie.

S.W.





SEPTEMBRE 2021







| Auteur(s) | Sylvain Lasjuilliarias |
|-------------------|------------------------|
| Illustrateur(s) | Ingenious Studios |
| Éditeur(s) | Blue Orange |
| Thème(s) | Pirates |
| Mécanisme(s) | Mémoire, Collection |
| Âge | 8 + |
| Durée | 15 minutes |
| Nombre de joueurs | 2 - 4 |

Pirate Box est un jeu de mémoire pour pirates avides de butin : à chaque manche, vous devrez annoncer quels trésors vous voulez alors que vous n'aurez eu qu'un très rapide aperçu du contenu du coffre... et que vos compagnons convoiteront peutêtre les mêmes!

Comment jouer ?

Au début d'une manche, on secoue le coffre (la boîte du jeu) afin que les 16 dés forment une grille aléatoire de 4 dés par 4. Le coffre est alors ouvert... mais seulement 30 secondes, comptées par un sablier, avant d'être clos à nouveau, les joueurs essavant de mémoriser aussi bien que possible la configuration des dés les plus intéressants. À tour de rôle, on posera en effet alors l'un de ses ietons sur une grille vierge au centre de la table. Une fois que tous les jetons ont été posés, on ouvre à nouveau le coffre, et chaque joueur prend les dés correspondant à ses jetons. On calcule alors son score, chaque symbole fonctionnant différemment : une paire de jeton Couronne + jeton Diamant rapporte par exemple 3 points, quand chaque pièce rapporte 1 point et que la valeur des épées croît avec leur nombre.

Il faut en revanche savoir se contenter d'une ou deux bouteilles de rhum, quand les masques maudits nous font perdre autant de points si on en a peu qu'ils nous en font gagner quand on en a beaucoup. Ainsi faut-il non seulement viser la collection la plus rentable possible, mais aussi prévoir un plan de secours au cas où des adversaires pilleraient les trésors qui auraient pu rendre notre collection vraiment intéressante. Une fois les points comptés, les joueurs récupèrent leurs jetons, referment le coffre, le secouent à nouveau, et commencent une nouvelle manche.

Comment se termine la partie?

La partie s'achève après trois manches (3 joueurs) ou quatre (2/4 joueurs). Le pirate ayant cumulé le plus de points remporte la partie.





| Auteur(s) | James Emmerson |
|-------------------|-------------------------|
| Illustrateur(s) | Tristam Rossin |
| Éditeur(s) | Lucky Duck Games |
| Thème(s) | Voyage maritime |
| Mécanisme(s) | Coopération silencieuse |
| Âge | 8 + |
| Durée | 20 minutes |
| Nombre de joueurs | 1-5 |

Tranquillité est un jeu coopératif où vous devrez coordonner vos actions pour constituer une grille de cartes disposées dans l'ordre croissant... sans communiquer!

Comment jouer ?

À son tour, un joueur peut jouer une carte de sa main numérotée de 1 à 80 n'importe où dans une grille composée de 6 x 6 emplacements. S'il la pose à côté d'une autre carte, il doit défausser autant de cartes que la différence entre la valeur des deux cartes. S'il a en main une carte de départ et qu'aucune carte de départ n'a encore été jouée, il doit la placer dans le coin inférieur gauche de la grille, et les joueurs se concertent pour défausser un total de 8 cartes, seul moment où ils auront le droit de parler. Si la grille est complète, comportant 36 cartes plus une carte de départ, on peut jouer sa carte d'arrivée. Si l'on ne peut pas ou ne veut pas jouer de cartes, on peut défausser 2 cartes de sa main. Quelqu'action que l'on choisisse, on reconstitue une main de 5 cartes.

Comment se termine la partie?

Si un joueur ne peut plus réaliser aucune action, tous perdent la partie. Si l'on parvient cependant à poser une carte d'arrivée, elle est remportée.

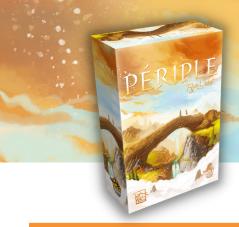
Extensions

Tranquillité inclut trois variantes : Récifs acérés, qui empêche la pose de cartes dans certaines rangées ; Monstres marins, dont les cartes spéciales empêchent de gagner si on ne les a pas jouées, et détruisent une carte de la grille quand on les pose ; Tempête et boussole, avec des tempêtes aux malus redoutables, qui ne peuvent être contrées qu'avec des boussoles.

Variantes

Cinq variantes sont proposées: l'une retire 4 à 12 cartes Île pour rendre les parties plus difficiles; La Grande Arche modifie la forme de la grille, comme La Pyramide, qui y ajoute une pile Explorateur aux effets divers; Jour et Nuit contraint la pose des îles par rapport à l'orientation des cartes dans la main des joueurs; Compétition oppose deux joueurs, qui gagnent des points une fois la grille complétée pour chaque carte qu'ils ont posée et en perdent pour chaque carte défaussée.







| Auteur(s) | Ryan Laukat |
|-------------------|------------------------|
| Illustrateur(s) | Ryan Laukat |
| Éditeur(s) | Lucky Duck Games |
| Thème(s) | Fantasy |
| Mécanisme(s) | Contrôle de territoire |
| Âge | 8 + |
| Durée | 40 minutes |
| Nombre de ioueurs | 2 - 4 |

Dans Périple, vous explorez des territoires afin d'y retrouver des aventuriers, qui vous aideront à leur tour à en sauver d'autres de la mystérieuse torpeur qui s'est répandue sur Arzium, l'univers que l'on retrouve également dans les jeux précédents de l'auteur, Above and Below et Near and Far. Les joueurs seront cependant en compétition pour réunir l'équipe la plus efficace et la plus bénéfique !

Comment jouer?

Chaque joueur commence avec trois personnages de départ, correspondant à trois formes différentes. Lorsque vient son tour, un joueur pose en effet ses marqueurs Exploration sur le monde (formé par 6 cartes Terrain aléatoires) selon la forme indiquée par un personnage de son choix (qu'il retourne face cachée). Couvrir une case avec un symbole de pièce rapporte une pièce. Certaines formes représentent des marqueurs en pointillés : on peut dépenser 2 pièces pour les ajouter à la forme. Si les 6 cases d'une carte Terrain sont occupées, le joueur possédant le plus de ces marqueurs la remporte, ou l'on procède à une enchère s'il y a égalité. Il la retourne sur sa face Personnage et l'ajoute à ses personnages.

Si, au début du tour, tous les personnages d'un joueur sont face cachée, il les retourne toutes face visible. On peut aussi, contre des pièces, retourner des personnages face visible sans attendre qu'ils aient tous été utilisés.

Comment se termine la partie ?

Quand un joueur obtient sa dixième carte Terrain/Personnage, la partie s'achève. Celui qui possède le plus de points sur ses cartes remporte la partie.

Pour aller plus loin

Une fois les règles familiales maîtrisées, on peut y ajouter les règles complètes, avec des tuiles Artefact que l'on pourra acheter à la fin de son tour. Les artefacts influenceront notamment le placement des marqueurs, en s'épuisant à chaque activation pour être à nouveau utilisable quand on retourne des personnages face visible.

Deux variantes permettent en outre de gagner les points de l'avant-poste en entourant complètement un marqueur adverse, ou d'autoriser l'empilement de marqueurs sur une même case.

S.W.

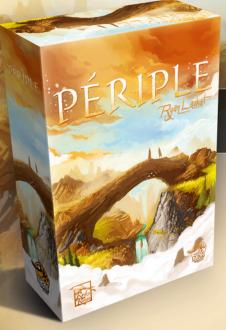






PÉRIPLE

Un jeu de contrôle de territoire, rapide et familial dans l'univers de Ryan Laukat















min













Paroles de Joueurs

Vous avez échoué sur une ile déserte avec un petit groupe d'amis. Dans votre sac, vous avez LE jeu parfait pour distraire votre groupe pendant de très longues semaines...

Je serais partie avec **Terraforming Mars** et toutes ses extensions. Et là forcément on aurait le temps de tout jouer et rejouer. Chaque partie est différente, les extensions amènent des modifications et des dynamiques différentes. Impossible de se lasser. On pourrait même en profiter pour créer des tuiles 3D en les taillant dans des morceaux de bois pour agrémenter notre jeu. The Best pour moi.

TERRAFORMING MARK S

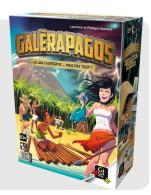
Marie Ange Sa Temporel



Spirit Island est tout indiqué. Coopération sans effet leader, thème respecté et original, asymétrie importante, rejouabilité absolument incroyable, tactique et stratégique avec un énorme goût de reviens y!

Gaël Alousque

Galèrapagos! Dans ce contexte le thème est déjà attirant: quitter l'ile au plus vite grâce aux différentes ressources et avec les joueurs qui devront s'entraider pour se nourrir et construire des radeaux. De plus, il est pratique car il se joue jusqu'à 12 joueurs et ne prend pas de place dans le sac. Il a aussi une très bonne rejouabilité... En effet chaque partie est différente grâce aux cartes distribuées en début de jeu ou lors des choix à faire pour quitter l'ile... Pêcher, chercher de l'eau, construire un radeau ou encore explorer l'épave pour trouver des cartes qui vont nous permettre de nous sauver ou sauver un ami lorsque la nourriture se fera rare... Vite, la tempête approche!



Mickael Bariselle



Gloomhaven bon sang ! Au cas où la campagne ne serait pas suffisante, il intègre un générateur de donjon. Ce jeu est un bijou.

Rodolphe Chambonnaud

Je crois que je prendrais **The Loop**! Nous aurions le « temps » de tester tous les modes de jeu (il y en a beaucoup). En attendant la nouvelle extension, ce jeu a tout pour plaire. Il dure en moyenne 1h, se joue à plusieurs, est addictif, il est magnifiquement illustré. Et on a envie de refaire une partie aussitôt le Dr Foo combattu! Un Must Have de Théo Rivière, qui est une belle réussite!!

Jennifer Alice Rose Peco





Un jeu solo genre Under Falling Skies ou **Warp's Edge**, puisque l'île étant trop vaste et étant feignasse, je finirais probablement par bouffer les survivants, donc autant prendre un jeu solo!

Jérémie McGrath

Intrigues chez IGIARI! Pas mieux pour renforcer les liens d'amitié.

Nicolas Warembourg



S Intrigue

Moi je prendrai **Vindication**, car atterrir sur une île déserte c'est l'occasion de recommencer à zéro et de repartir du bon pied. Le jeu pourra nous aider à faire les hons choix

Fric Cruz

Eh bien ce serait sûrement mon **Jeu de cartes basiques** que j'ai toujours dans un sac au cas où, justement mon bus échouerait sur une île déserte (en pleine Île de France, on sait jamais, la légendaire île doit bien être quelque part). Et oui et oui, un jeu avec lequel on peut jouer à beaucoup, des tonnes et des tonnes de variantes, de règles et une rejouabilité au top! Ça peut même servir de base pour plein d'autres jeux d'ailleurs. Alors oui, ça paye pas de mine, ça prend peu de place, ça coûte pas grand chose, mais au moins, pendant les dures tempêtes tropicales (merci le réchauffement climatique) qu'on aura à affronter, Jean Charles pourra le planquer dans son slip kangourou où il restera bien au sec (?), car petit, ce jeu se glisse partout. Bisou les p'tits choux (cadeau, c'était pour la rime).



Carine Derweduwen



Je pense qu'un jeu idéal serait un jeu abstrait avec une grande courbe d'apprentissage et des stratégies à développer, expérimenter, mémoriser... Les échecs, **Hive** ou un jeu du projet Gipf peut-être ?

Octa Vie

Paléo. Pour ses règles simples, sa rejouabilité forte et son côté 'survival' en coop. Face aux multiples embûches que rencontre notre tribu, j'espère que mon petit groupe s'en trouvera d'une certaine façon 'réconforté' (« On est pas si mal que ça au final »).

Marilys Kasilla Vallet



L'œil de Martin

Martin Vidberg www.martinvidberg.com



























Mais tu m'as dit





Réponse de l'Énigme démo numéro 6

Migrateur Oiseau

Poil





Il reste «Aime - Happeau - Haie - Citerne» = «Et ma peau est si terne!»

Retrouvez une nouvelle énigme démo dans le prochain Philimag! Et dans la boite de jeu : une aventure de 30 énigmes de 25 mots à la difficulté croissante!





DISSIPER LES TÉNÈBRES ET RESTAURER LES COULEURS.







