



PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°16 - OCTOBRE 2021



ESCALE À JEUX

Entretien avec
François Haffner

THE HUNGER
RICHARD GARFIELD

Carnet d'illustrateur
Carnet d'auteur

Philibert

Numéro spécial
Halloween

2 JEUX DE DÉMO INCLUS : RICOCHET ET BLACK STORIES

Pimente tes soirées

Entre amis ou en famille...



**8 SECONDES DE RÈGLES
POUR 15 MINUTES DE RIRE...**

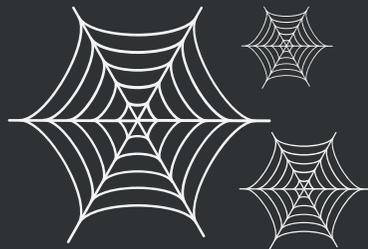
**UN JEU D'AMBIANCE
POUR 2 À 12 JOUEURS!**

Nouvelle édition: plus rapide, accessible à tous...



Sommaire du PhiliMag n°16

- 4 TOP 10**
Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**
Qu'est-ce que tu veux j'te dise ?
- 8 Open Ze Bouate**
Oh my gold !
- 9 Open Ze Bouate**
Unlock! Kids
- 10 Open Ze Bouate**
Le Jeu des Cat-tapultes
- 12 PhiliBulle**
Discussion avec Didier Jacobée
- 14 Open Ze Bouate**
Kodiak
- 16 PhiliBulle**
Discussion avec François Haffner
- 20 Open Ze Bouate**
Maka Bana
- 22 Jargon Ludique**
Les jeux de Bluff
- 23 Avis de Blogueur**
Le Roi des 12
- 24 Open Ze Bouate**
The Queen's Gambit
- 26 Open Ze Bouate**
Cascadia
- 27 Open Ze Bouate**
Photosynthésis
- 28 Open Ze Bouate**
Frutopia
- 30 Jeu de Démo**
Ricochet
- 32 Top Thème**
Les jeux qui donnent la chair de poule
- 34 Open Ze Bouate**
Chaudron magique
- 36 Avis de Blogueur**
Nightmarium
- 37 Expo Photos**
Culte
- 38 Open Ze Bouate**
Mini Rogue
- 40 Jeu de Démo**
Black Stories
- 44 Derrière le Paravent**
Les jeux pour une soirée d'Halloween
- 46 Expo Photos**
Paranormal Detectives
- 48 Open Ze Bouate**
Glory
- 49 Règle Express**
Descent : Légendes des Ténèbres
- 54 Avis de Blogueur**
Monster Café
- 55 Expo Photos**
Welcome to La Petite Mort
- 56 Open Ze Bouate**
The Hunger
- 58 PhiliBulle**
Carnet d'auteur de Richard Garfield
- 62 PhiliGraph**
Carnet d'illustrateur de Jocelyn Millet
- 68 Comment c'était après ?**
Richard Garfield, collectionneur de cartes
- 70 Expo Photos**
Jekyll vs. Hyde
- 72 Avis de Blogueur**
Le Croque-monstre
- 73 Expo Photos**
Anludim
- 74 Open Ze Bouate**
Steamwatchers
- 76 Archives Ludiques**
Uno
- 78 ChroniCoeur**
Le Labo des Jeux
- 80 Expo Photos**
La Chasse aux monstres
- 82 Open Ze Bouate**
Chronicles of Crime 2400
- 84 Avis de Blogueur**
Mysterium Park
- 85 Jeu de Démo**
Black Stories
- 88 PhiliBulle**
Discussion avec Quentin Lammerant
- 90 Open Ze Bouate**
Timeland
- 92 Open Ze Bouate**
Osirium
- 93 Open Ze Bouate**
Fruticola
- 94 Open Ze Bouate**
Almadi
- 96 Paroles de Joueurs**
Quel jeu pour une soirée Halloween ?
- 98 L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg



Publication / Régie pub

Grammes Édition
16 place de l'église
44160 Crossac
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

Directrice de publication

Adeline Deslais

Rédacteur en chef

Léandre Proust

Rédacteurs

Siegfried Würtz - Philippe Pinon

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

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

#1 Cartaventura : Lhasa

Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs et immersifs dans lesquels les joueurs vivent ensemble une aventure historique. En rejouant avec des choix différents ils tentent d'en découvrir tous les secrets. Avec Cartaventura : LHASSA, partez en Inde et au Tibet sur les traces de l'exploratrice Alexandra David Neel.

#2 Cartaventura : Vinland

Dans Cartaventura : VINLAND, partez chez les Vikings sur les traces de votre père, l'explorateur Erik le Rouge. Arrivez-vous à prouver son innocence ? Prendrez-vous la mer vers les terres de l'ouest ou commanderez-vous votre colonie au Groenland ? Resterez-vous fidèle aux dieux nordiques ?



2

#3 Paper Dungeons



3

Paper Dungeons est un dungeon crawler, c'est-à-dire 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 !

#4 Unlock! Legendary Adventures

Avec ce 9ème opus de la saga Unlock!, découvrez 3 nouvelles aventures palpitantes : Action Story, Robin des bois : Mort ou vif ! et Sherlock Holmes : L'Affaire des anges brûlés.



#5 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 !

#6 Les Ruines Perdues De Narak

Les Ruines Perdues De Narak combine le deckbuilding et le placement d'ouvriers dans un jeu d'exploration, de gestion des ressources et de découverte.



#7 Mage Knight - Ultimate Edition

Combinant des éléments de RPG, de deckbuilding et de jeux de plateau, le jeu de plateau Mage Knight vous permet d'incarner l'un des quatre puissants Chevaliers Mages alors que vous explorez (et conquérez) un coin de l'univers de Mage Knight sous le contrôle de l'Empire atlante.



#8 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.



#9 Gloomhaven

La vie d'un mercenaire à la frontière de la civilisation n'est pas chose facile... mais la richesse et la gloire attendent ceux qui seront suffisamment braves (ou fous) pour s'aventurer par-delà les murs de Gloomhaven.



#10 Sobek - 2 Joueurs

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, mais gare à votre corruption !





Auteur(s)	NC
Illustrateur(s)	Vincent Burger
Éditeur(s)	Bières et Cookies à 10h21
Thème(s)	Ambiance, Humour
Mécanisme(s)	Connaissance
Âge	14 ans $\frac{3}{4}$ et +
Durée	+/- 28 min
Nombre de joueurs	2 - 12

Qu'est-ce tu veux qu'te dise ? est un jeu d'ambiance, où 2 à 4 équipes devront accumuler des réponses à des questions insolites.

Comment jouer ?

Une fois les équipes constituées, chacune choisit un mot et une lettre (A, B, C ou D) pour le restant de la partie. À tour de rôle, elles lancent le dé dont la couleur détermine la carte que l'on pioche, tandis que la lettre choisie initialement détermine celle des quatre questions à laquelle il faut répondre :

- C'est fou non ? (vert) demande de trouver parmi deux propositions laquelle des deux est vraie : Newton aurait-il inventé la chatière ou Maupassant l'extincteur ?
- Qui a été Prem's ? (jaune) demande lequel de deux événements a eu lieu le premier : la diffusion de Desperate Housewives ou de Sex and the City ?

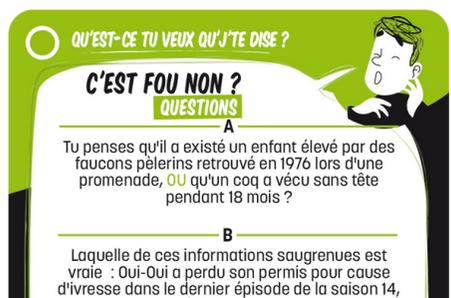
- Tu penses qu'il y a plus de ? (orange) demande de déterminer laquelle de deux propositions est en quantité la plus importante : plus de brunes ou de blondes, plus de ventes d'albums de Vianney ou de singles du En Rouge et Noir de Jeanne Mas ?
- C'est quoi ça ? (rose) demande de choisir la bonne définition d'un mot parmi trois : l'estafette est-il un piment du Guatemala, un frère ramasseur de balles ou un admirable soldat livrant le courrier ?
- Joker : la première équipe criant le mot choisi répond à une question dans le thème de son choix.

En outre, dans chaque pioche se dissimulent des cartes Pile ou Face avec des défis variés. Si l'équipe a donné la bonne réponse, elle conserve la carte, et en cas de doute, la personne ayant lu la question tranche.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand une équipe cumule 10 cartes dans les 5 thèmes (à 2 équipes), 7 cartes d'au moins 3 thèmes (3 équipes), 5 cartes d'au moins trois thèmes (4 équipes).

S.W.





Le jeu d'ambiance
préfér  de
Victor Hugo !

Recr ez vite des mots
- sans lettre en trop -
et remportez des perles,
des p pites et des rubis !



230 mots   explorer • class s par th me • mode Junior inclus



Un jeu sign 
Erwan Morin

LE DROIT
DE PERDRE

Rejoignez-nous :
www.ledroitdeperdre.com
facebook.com/ledroitdeperdre



OH MY GOLD! OPEN LE BATEAU

Déjà disponible

Auteur(s)	Marie Fort, Wilfried Fort
Illustrateur(s)	Stivo
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Pirates, Animaux
Mécanisme(s)	Hasard
Âge	5 +
Durée	10 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Oh my Gold ! est un jeu de dés, dans lequel les joueurs incarnent des pirates qui devront ouvrir de mystérieux coffres et les sécuriser en les chargeant dans leur cale. Mais attention aux autres pirates qui lorgnent déjà sur les butins de leurs adversaires !

Comment jouer ?

Des tuiles coffres sont disposés au centre de la table. Sur ces tuiles coffres, il y a un ou plusieurs symboles clefs, et de l'autre côté de la tuile coffre se trouve un trésor avec un ou plusieurs symboles pièce d'or et/ou diamant. À son tour de jeu, le joueur lance les quatre dés. Il a la possibilité de relancer une fois tous les dés. Les dés possèdent sur leurs faces plusieurs symboles : une clef qui permet d'ouvrir les coffres, un diamant ou une pièce d'or qui permet de charger les trésors déjà ouverts dans son bateau, un double sabres qui est un joker. En fonction des symboles obtenus sur les dés, le joueur devra poser les dés sur les symboles

correspondants des tuiles coffres ou des tuiles trésors. Le joueur récupère les coffres et/ou les trésors dont tous les symboles ont été complétés par les dés lors de son tour.

Comment s'achève la partie ?

La partie se termine lorsqu'un joueur a récupéré le dernier coffre. Tous les joueurs jouent encore un tour. Les joueurs comptent ensuite chaque pièce d'or et chaque diamant des tuiles trésors présentes dans leur bateau. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Le jeu comporte deux variantes :

- Variante pour pirates gourmands : au lieu de relancer tous les dés, sans distinction, cette variante permet, après le premier lancer, de mettre de côté un ou plusieurs dés et de relancer une fois les dés restants.
- Variante pour vieux loups de mer : dans cette variante qui ajoute de l'interaction entre les joueurs, le symbole double sabres a une double utilité. En plus d'être considéré comme un joker, le symbole double sabres permet de voler les trésors qui ne sont pas encore chargés dans le bateau des adversaires.





Auteur(s)	C. Demaegd, M. & W. Fort
Illustrateur(s)	Chalmel, Danchin, Bordon
Éditeur(s)	Space Cow
Thème(s)	Enquêtes
Mécanisme(s)	Coopération, Déduction
Âge	6 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Unlock! Kids : Histoires de détectives est la version pour enfants de la célèbre série des Unlock!, cette fois sans application, sans limite de temps et sans texte sur les cartes. Les jeunes détectives y mèneront six enquêtes, dans trois univers différents : une basse-cour survoltée, un mystérieux château écossais et un parc d'attractions loufoque !

Comment jouer ?

On choisit d'abord son histoire, dans l'ordre de difficulté Mystères & boules de plumes, Le Château de Mac Unlock ou Micmac au parc. Puis on décide de l'aventure que l'on voudra vivre au sein de cette histoire, dont dépend l'élément unique à prendre pour compléter le matériel nécessaire.



Cet élément indique en effet les cartes et tuiles qu'il faut dévoiler pour commencer. Il faudra alors déjà faire preuve de déduction et d'observation : certains chiffres évidents ou cachés sur ces éléments impliqueront d'aller chercher d'autres cartes et tuiles. Régulièrement, une découverte demandera de défausser des éléments qui ne sont plus utiles pour faire de la place sur la table. La grande nouveauté mécanique de cet Unlock! Kids, ce sont les combinaisons de symboles : plusieurs cartes portent en effet un demi-symbole, qu'il faut combiner avec un autre demi-symbole. On se reporte alors à la table des symboles de l'aventure pour voir à quel chiffre le symbole complet est associé. Mais attention, certaines associations sont volontairement trompeuses, et il faudra se demander s'il est plus logique d'ouvrir un cadenas ou une fenêtre avec sa clef... Et les erreurs pourront retirer des étoiles du score final ! Dans le cas où l'on serait perdu, un livret donne des indices sur les cartes qui pourraient poser problème, voire les solutions pour s'assurer que l'on ne sera jamais bloqué.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève... quand une carte nous le dit, une fois que l'on aura résolu l'intrigue de l'aventure. On additionne alors les étoiles trouvées au cours de l'aventure, on retranche les erreurs, et le total indique à quel point on a réussi notre enquête.

S.W.



Jeu des Cat-tapultes
OPEN BOUQUATE
 Prochainement

Auteur(s)	N.C
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	Exploding Kittens
Thème(s)	Chats, Pinball
Mécanisme(s)	Dextérité, Ambiance
Âge	7 +
Durée	10 minutes

Nombre de joueurs 2

Le jeu des Cat-tapultes est un jeu de catapultes, où chaque joueur doit lancer des billes dans le camp adverse en leur faisant traverser la gueule d'une grande tête de chat, au moyen de pattes de chat aimantées !

Comment jouer ?

Une fois ouverte, la boîte sert d'arène de jeu : on plante la tête de chat géante entre les deux camps, sur son emplacement et prend quatre billes jaunes, avec trois billes blanches en guise de dents et une bille noire pour le nez, des murs sont installés tout autour, chaque joueur fixe sa patte de chat aimantée les compteurs de points (les yeux du chat) sont mis à zéro, et la partie commence !

Il n'y a pas de tours de jeu : les adversaires utilisent simultanément leur patte de chat en y insérant une bille, en la tirant vers eux, puis en relâchant, afin de lancer leurs billes vers l'autre camp. On ne met la partie en pause que si une bille quitte la zone de jeu, et on reprend aussitôt qu'elle est récupérée.

Comment s'achève la partie ?

Quand on a envoyé la bille noire, les trois billes blanches ou les 8 billes jaunes dans le camp adverse, on remporte la manche. On tourne alors la roue de points sur 1, et une nouvelle manche commence. La partie s'achève par la victoire du premier joueur à atteindre 5 points.

Mode tournoi

À plus de deux joueurs, le site d'Exploding Kittens propose de s'affronter en tournois, générant les duels jusqu'à déterminer le vainqueur !

S.W.



LE JEU QUI A DU CHIEN... NON, DU CHAT !

LE JEU DES CAT-TAPULTES™



7 ANS ET +
2 JOUEURS





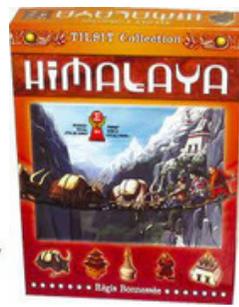
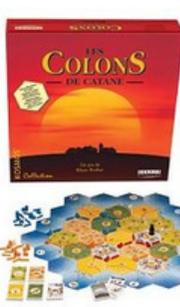
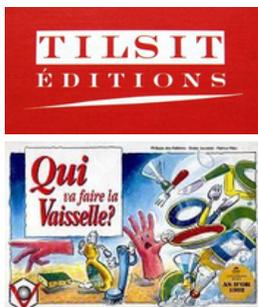
PHILIMAG : Bonjour Didier, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le milieu du jeu ?

Je suis ce qu'on appelle un dinosaure puisque cela fait 35 ans que j'évolue professionnellement dans le monde du jeu avec au début un passage par la presse spécialisée : Graal, Dragon magazine, Jeux & Stratégie, puis par le marketing événementiel avec notamment l'organisation du Championnat du monde de Monopoly, la création d'une trentaine de festivals de jeux à une époque où ça n'existait quasiment pas ainsi que le lancement, la localisation et le lancement pour MB de Heroquest et de Space Crusade. Puis l'implantation en France d'un petit jeu de cartes américain connu sous le nom de Magic : The Gathering. C'était l'époque des pionniers où tout était possible. J'ai ensuite créé mes premiers jeux avec Patrice Pillet et Philippe des Pallières : Qui va faire la vaisselle chez Abalone, qui fut As d'Or, puis Dinosaurus chez Nathan. J'ai ensuite créé ma première maison d'édition - TILSIT - que j'ai dirigée pendant 17 ans. J'y ai assouvi à peu près tous mes fantasmes de joueur en publiant notamment Donjons & Dragons, Les Colons de Catane, Stratego puis les jeux de la trilogie du Seigneur

des Anneaux. Près de 300 jeux édités avec des jeux d'auteur comme Himalaya (nommé au Spiel) ou Maka Bana mais aussi de nombreux jeux de licence comme Charmes, Buffy contre les vampires, Friends, Shrek, Largo Winch, la télé-réalité comme Loft Story mais aussi des éditions spéciales du Monopoly et du Trivial Pursuit. Dans le même temps j'ai développé ma carrière d'auteur avec des jeux comme le Risk édition Napoléon, Stargate, Les Experts ou Tomb Raider.

PHILIMAG : Dans quels objectifs avez-vous créé les maisons d'édition Sweet November et Multivers ?

Sweet November a été créé après TILSIT et s'est tout d'abord développé sur une gamme de jeux enfants qui fête aujourd'hui ses 10 ans avec des jeux à succès comme Tous au Poulailleur pour les tout petits dès 3 ans, Même pas peur ou Trésors volés. Mais après quelques années, je me suis senti un peu à l'étroit confiné dans cet univers enfant. Le goût de l'aventure et des grands espaces de l'imaginaire me manquait. J'ai fini par répondre à l'appel des sirènes en ré-éditant des jeux adultes : ce fut tout d'abord Maka Bana de François Haffner puis l'aventure des Poilus avec la tragédie de Charlie Hebdo et la mort de Tignous. Ensuite il y a eu Seeders From Sereis - Exodus de Serge Macasdar (élu meilleur jeu de SF de tous les temps en Allemagne) puis une quinzaine d'autres jeux. Multivers est beaucoup plus récente puisqu'elle est née pendant le confinement avec la volonté d'éditer des jeux un peu différents.





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

La ligne éditoriale de Sweet November est simple, tous les jeux que j'édite doivent raconter une histoire, la mécanique doit s'effacer au profit du thème pour proposer une totale immersion. La qualité des illustrations est à cet égard fondamentale.



Je crois que le travail de Gaël Lannurien sur Seeders-Exodus, de Tignous sur les Poilus ou bien encore de David Cochard sur Ménestrels est exceptionnel. Mais après plus de 30 ans de métier, le plus dur est d'abord de me satisfaire moi en tant que joueur : je veux du très beau et du très bon ou du très drôle pour me faire marrer comme Trôl ou Zombie Bus de l'ami Christophe Lauras.



Pour Multivers, arrivant en fin de carrière, l'idée est avant tout de me faire plaisir et d'éditer des jeux que je n'aurais pas fait auparavant. Ike No Koï est à la fois, très simple, très efficace et très beau.

C'est aussi un moment zen autour d'un étang aux carpes multicolores. Kodiak vous transportera en Alaska pour assister à la lutte pour leur survie entre les ours et les saumons. Il ne s'agit pas de jeux écologiques mais de jeux que je qualifierai de naturalistes : un bref moment à partager avec la nature dans ce qu'elle nous offre de plus beau ou de plus puissant. Ainsi les prochains titres nous transporteront près des yaks de l'Himalaya, des baobabs de Madagascar ou des colibris de l'île de Cuba. Moi ça me fait toujours rêver...

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

Je vais surtout vous parler de Multivers car je suis très fier de nos prochaines créations. Avec tout d'abord un jeu sur le Biathlon. Une parfaite simulation de cette discipline qui associe ski de fond et tir de précision. Je reviens d'un week-end de compétition où on vient de présenter le jeu aux professionnels et aux plus grands champions. Le prototype revêt maintenant la signature de 4 champions olympiques et de 6 champions du monde. Et j'avoue que quand vous voyez Martin Fourcade se pencher sur votre jeu pour vous adouber, ça fait quelque chose : c'est quand même le sportif français le plus titré de tous les temps ! On vous fera découvrir ce jeu cet hiver et pour les jeux Olympiques de Pékin en février prochain. Dans le même temps, à Cannes, on vous emmènera dans les profondeurs des forêts du Gévaudan à la traque de La Bête, un jeu asymétrique qui ne sera pas sans rappeler l'ambiance si particulière du Pacte des Loups. Un très beau jeu et une mécanique superbement conçue que vous jouiez la Bête ou ses chasseurs. 2022 sera aussi la suite de l'édition de la saga Seeders From Sereis avec 3 nouveaux titres : Karman Swap le jeu des tripots semeurs, Tide of Land un jeu tactique abstrait pour 2 joueurs et enfin le très attendu Épisode II Conquest of Sereis, une pure merveille que beaucoup ont pu tester et apprécier depuis 3 ans sur tous les festivals de joueurs. Enfin, on travaille sur une gamme complète de jeux experts français dont les premiers titres devraient voir le jour pour Noël 2022, mais c'est une autre histoire...





Auteur(s)	Didier Jacobée
Illustrateur(s)	ann&seb
Éditeur(s)	Multivers
Thème(s)	Faune, Alaska
Mécanisme(s)	Plis
Âge	7 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6

Kodiak est une île de l'Alaska dotée d'une immense réserve naturelle, et un jeu de plis, où il faudra capturer les saumons adverses avec ses prédateurs... tout en essayant de faire remonter la cascade à ses propres saumons !



Comment jouer ?

Les joueurs commencent une manche avec une main de 15 cartes prédéterminées. Au début d'un tour, ils choisissent une carte de leur main et la posent face cachée devant eux, puis la dévoilent simultanément. Si des cartes Saumon et Prédateur sont dévoilées, chaque prédateur peut placer un saumon dans sa réserve, en espérant être assez rapide pour qu'il en reste quand les autres prédateurs auront pêché. Les saumons ayant survécu sont placés dans la réserve de leur propriétaire. Dans le cas où plusieurs prédateurs auraient la même vitesse, le joueur dont l'ours est le plus bas sur la cascade tridimensionnelle récupère le saumon, puis place son ours tout en haut, faisant descendre ses rivaux. La carte Vieil ours a la particularité d'être le plus lent des prédateurs... mais de récupérer tous les saumons encore en jeu ! Enfin, des cartes Visiteur peuvent retarder un prédateur au choix. Si en revanche aucun prédateur n'est révélé, les saumons restent en jeu. Au prochain tour, un joueur pourra pêcher son propre saumon avec son prédateur. Si un saumon ne rencontre aucun prédateur trois tours d'affilée, c'est qu'il a héroïquement remonté la cascade, et rejoint la réserve de son propriétaire. Un autre tour commence alors.

Comment s'achève la partie ?

Une manche dure jusqu'à l'épuisement des cartes des mains, soit 15 tours. Les joueurs additionnent alors la valeur des saumons dans leur réserve, puis récupèrent leurs 15 cartes et commencent une nouvelle manche. La partie s'achève au terme d'autant de manches qu'il y a de joueurs.

S.W.



CHRISTOPHE LAURAS MARY PUMPKINS

ZOMBIE BUS



À la rentrée, évitez le bus !

Collect them all !

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

Dans la boîte

En boutique

En festival

Sur internet

bit.ly/zombiegratuit



OFFERT

OFFERT

OFFERT



Le jeu coopératif où c'est chacun pour soi !



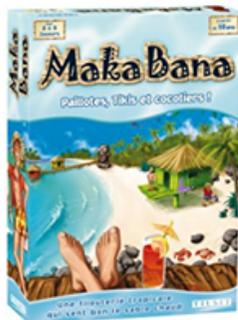


PHILIMAG : Bonjour François, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Je m'appelle François Haffner, je suis retraité, amateur et collectionneur de jeux de société, webmestre d'un site d'information ludique depuis 1998, propriétaire avec ma compagne Chantal d'un ludogîte et accessoirement un peu auteur de jeu. Posséder une aussi importante collection transforme inévitablement l'amateur en une sorte d'expert. Je tiens à préciser que je ne collectionne pas les boîtes de jeux de société mais plutôt les règles de jeux de société. Mon ambition n'est pas de posséder les multiples versions des petits chevaux, de Uno ou de Labyrinthe mais plutôt de dégoter et faire découvrir aux visiteurs de mon gîte et de mon site Internet des règles, des thématiques et des mécanismes originaux. Étant d'une famille nombreuse, j'ai beaucoup joué enfant et adolescent à des grands classiques que chacun connaît. Je sais qu'il est courant dans le microcosme ludique de dénigrer les jeux que tout le monde connaît. Pour ma part, je ne renie pas les nombreuses parties de Monopoly ou de Cluedo qui ont enchanté ma jeunesse.

PHILIMAG : En 2003, vous avez créé Maka Bana qui est aujourd'hui réédité chez Sweet Games. Racontez-nous l'histoire de ce jeu et livrez-nous le secret de sa longévité...

J'ai créé le prototype du jeu Maka Bana en fin d'année 2002, en réaction aux jeux de bluff qui ne reposent que sur l'intuition. Dans Maka Bana, on est obligé de donner des informations aux autres joueurs et tout le plaisir du jeu vient du choix de ces informations que l'on souhaiterait les plus trompeuses possibles. Le thème initial était celui de la construction de restaurants de plage en Corse avec la possibilité de poser quelques explosifs sous les restaurants des adversaires. L'éditeur initial, Didier Panthout, m'a fortement suggéré de changer le thème pour parler au plus large public possible, le thème Corse étant un peu limité au public français. C'est lui qui a trouvé l'idée du thème des îles paradisiaques, avec la construction de pailloles et la protection par les tikis. Qu'il en soit remercié. Le jeu a été présenté début 2003 au salon du jeu qui se déroulait à Paris. Plusieurs grands éditeurs l'ont découvert à cette occasion. Tilsit m'ayant fait une proposition intéressante, j'ai changé d'éditeur, mon éditeur initial devenant mon agent. Rapidement la fabrication a été lancée et le jeu a été présenté en octobre 2003 au salon d'Essen, moins d'un an après sa conception. Une telle rapidité est tout à fait inhabituelle et ne doit pas faire rêver les jeunes auteurs. La rapidité avec laquelle le jeu a été lancé s'explique certainement en partie par la notoriété que j'avais déjà acquise dans le milieu ludique grâce à mon site internet. Depuis cette date Maka Bana a été publié en une dizaine de langues dont le russe, le grec et le japonais. Il reste toujours agréable pour un auteur de jeux de recevoir des témoignages des quatre coins du monde de joueurs ayant eu plaisir à découvrir son œuvre. Les atouts du jeu sont certainement son thème, sa relative simplicité et le fait de jouer tous en même temps, ce qui évite les temps morts. Le travail des illustrateurs, Johann Aumaître, David Cochard et, récemment, Jérémy Fleury, est pour beaucoup



dans son succès. C'est grâce à eux que les joueurs ont pu échapper aux piètres graphismes de mon prototype et qu'ils peuvent s'immerger dans un décor de rêve.

PHILIMAG : Vous êtes le créateur du site Escale à jeux (anciennement Jeuxsoc.fr), décrivez-nous l'état d'esprit et les ambitions que vous aviez lorsque vous l'avez créé ? Comment le site a-t-il évolué depuis 1998 et quelles sont les fonctionnalités principales du site d'aujourd'hui ?

Lorsque j'ai créé le site jeuxsoc.fr en décembre 1998, je n'avais pas d'autre ambition que de m'amuser à créer un site internet pour répertorier les 25 jeux de mon armoire, parmi lesquels certains n'ont pas vieilli comme Le Lièvre et la Tortue, Ave Cesar ou Acquire/Grand Hôtel. Puis la fièvre m'a pris et je me suis mis à courir les videgreniers, ramassant pêle-mêle quelques bons jeux et quelques autres moins indispensables. J'ai ensuite fait la connaissance de quelques collectionneurs qui sont rapidement devenus des amis avec lesquels j'ai commencé à faire de nombreux échanges pour éliminer nos doubles et récupérer des jeux qui nous manquaient. Le nombre de jeux commençant à devenir important, il m'a semblé utile de commencer à les classer. Je suis ainsi parti sur plusieurs directions : thème, mécanisme, caractéristiques principales. La classification des jeux répond difficilement à des ensemble bornés. J'ai toujours été horrifié par les classifications que l'on trouve trop souvent : jeux de cartes, jeux de plateau, jeux de stratégie... qui ne reposent que sur des apparences. Quand on me dit que les jeux sont soit des jeux de cartes soit

des jeux de plateau, je demande où je dois ranger Carcassonne. Et si le Rami est un jeu de cartes, alors qu'en est-il du Rummikub ? On voit bien que ces classifications ne correspondent pas à grand-chose. Il est presque plus objectif de classer les jeux par taille de boîte ou par couleur dominante. J'ai préféré créer des classifications s'intéressant à la structure des jeux plutôt qu'à leur apparence.

J'ai donc décidé de créer de nombreuses classifications susceptibles d'évoluer, d'être regroupées voire de disparaître. Ces nombreuses classifications ont peu à peu transformé mon site en un outil de recherche assez prisé des amateurs. Il est par exemple possible de rechercher les jeux d'un éditeur, d'un auteur, sur un thème, utilisant un mécanisme précis voire un mixte de toutes ces recherches. Vous pouvez par exemple chercher un jeu de Marcel Duchemin sur un thème antique, se pratiquant à 5 joueurs, utilisant des dés mais pas de cartes. On peut ajouter à cela le référencement de plusieurs prix des concours ludiques importants. Un jeu ayant été sélectionné ou primé 4 ou 5 fois mérite qu'on s'y intéresse. Un autre aspect important est l'orthographe. Je fais partie de ces vieux demeurés qui considèrent qu'écrire des textes avec le moins de fautes possibles participe au respect des lecteurs. Je me dois de remercier ici les correcteurs qui, inlassablement, ont traqué et corrigé mes erreurs : Ivy dans un premier temps, puis Paul depuis de nombreuses années.

ESCALE À JEUX

PHILIMAG : Depuis 2014, vous tenez le ludogîte L'Escale à jeux. Quel est le cheminement qui vous a permis de créer ce lieu ludique ? Quels services y proposez-vous ?

Depuis plusieurs années, les jeux s'accumulaient dans le bureau et dans la cave de notre maison proche de Lyon. La fin de carrière professionnelle approchant, ma compagne et moi envisagions diverses possibilités utilisant tous ces jeux pour créer un projet ludique. Au départ nous pensions comme beaucoup d'amateurs de jeux à créer un club ou un bar à jeux. Puis l'idée nous est venue de créer un hébergement de tourisme thématisé autour des jeux de société. Nous avons recherché une maison de campagne à une heure maximum de Lyon pour ne pas perdre notre réseau social et familial. Après avoir visité de nombreux lieux, nous avons eu le coup de cœur pour la maison de Sologny dont l'agencement nous semblait parfaitement adapté au projet : accueillir à la fois notre logement, une grande ludothèque et un lieu de résidence pour nos visiteurs. Nous sommes aussi tombés sous le charme de la région. Nous avons donc décidé de sauter le pas, trouver des acquéreurs pour notre ancienne maison et déménager dans la nouvelle. Il nous a fallu une petite année pour réaliser les travaux nécessaires au projet. Le gîte a ouvert dès le printemps 2014 et le succès a tout de suite été au rendez-vous.



Du fait de son originalité et de sa spécificité, le gîte est ouvert toute l'année essentiellement pendant les week-ends et les congés scolaires. Depuis l'ouverture, les seules périodes d'inactivité ont été celles imposées par la crise sanitaire. Rapidement un réseau d'habités s'est constitué, qui reviennent année après année explorer les milliers de jeux de la ludothèque et découvrir les beautés du Mâconnais et du Clunisois. Il faut aujourd'hui s'y prendre parfois plusieurs mois à l'avance, voire un an, pour réserver un séjour. Les raisons du succès ? La grande liberté dont jouissent les visiteurs qui peuvent accéder à tous les jeux 24 heures sur 24, le confort du gîte, le charme du jardin créé par Chantal, des tarifs accessibles au plus grand nombre et tout plein de petits détails appréciés de nos visiteurs.



PHILIMAG : Vous avez près de 9000 jeux dans votre ludothèque. D'où vous vient cette incroyable passion de collectionneur ?

Une passion peut vite devenir dévorante. La collection a commencé à doucement et irrémédiablement grossir. Au début, les jeux remplissaient une étagère au centre de notre chambre en sous-pente qui présentait l'avantage de culminer à 3,5 m de haut. Par la suite, les jeux ont migré dans le bureau et dans la cave. Chantal, à qui j'avais dit que je ne dépasserais pas 365 jeux (366 les années bissextiles), s'assurait que les jeux ne débordaient pas des pièces qui leur étaient assignées. Dans le salon, les seuls jeux autorisés étaient ceux que nous pratiquions régulièrement : Innovation, Scrabble, Mathable. Un jour, une connaissance, je ne me rappelle hélas plus qui, m'a demandé pourquoi je ne sollicitais pas des jeux auprès des éditeurs. Je me suis étonné de cette idée, ne voyant pas pourquoi ils alimenteraient ma petite folie. J'ai essayé à tout hasard. À cette époque, les sites Internet parlant de jeux de société étaient encore rares. Et les éditeurs n'étaient pas aussi sollicités qu'aujourd'hui. J'ai donc, à mon grand étonnement, commencé à recevoir des jeux en belle quantité. Et les pièces sont devenues trop petites. Heureusement, le club de jeux que nous avons créé avec quelques amis s'était vu affecter quelques espaces de rangement par la municipalité de Pierre-Bénite. Le site, devenant de plus en plus important par la taille, devenait aussi un outil de communication incontournable.



Certains éditeurs et auteurs jugeant que leurs jeux devaient y figurer prenaient ainsi l'habitude de m'envoyer leurs nouveautés. Aujourd'hui, la plupart des éditeurs m'envoient volontiers leurs jeux, sauf un ou deux qui n'ont pas apprécié mon franc-parler sur une de leurs publications.

PHILIMAG : Quel est le jeu dans votre ludothèque auquel vous avez le plus joué et pour quelles raisons ?

Le jeu auquel j'ai le plus joué dans ma ludothèque est Innovation. Aujourd'hui encore, et d'autant plus que nous sommes tous deux à la retraite, Chantal et moi en faisons trois ou quatre parties par jour dans sa version américaine — Innovation Deluxe. Un calcul rapide permet de penser que nous en avons fait plus de 10000 parties sans jamais avoir l'impression de vivre deux fois la même expérience. Le jeu auquel j'ai le plus joué et qui se trouve dans les ludothèques de tout le monde, même si la plupart ne le savent pas, est le Bridge. Chantal et moi avons eu la chance d'y avoir été initiés en quelques mois par un ami — coucou Robert ! — et si Chantal a préféré arrêter la compétition à cause de son partenaire irascible, je continue avec plaisir à y jouer, à engueuler mes partenaires quand je fais une bêtise, et, je l'espère, à progresser.



Auteur(s)	François Haffner
Illustrateur(s)	D. Cochard, J. Fleury
Éditeur(s)	Sweet Games
Thème(s)	Îles tropicales, Immobilier
Mécanisme(s)	Programmation, Bluff
Âge	10 +
Durée	45 - 60 minutes
Nombre de joueurs	3 - 6

L'archipel tropical de **Maka Bana**, ses paillotes traditionnelles, ses tikis sacrés, est le lieu exotique rêvé... pour des promoteurs immobiliers soucieux d'y établir un complexe touristique plus imposant que leurs concurrents !

Comment jouer ?

Les îles constructibles au cours d'une partie (et donc le nombre de plages disponibles) dépendent du nombre de joueurs. Au premier tour, chacun place l'une de ses 10 paillotes sur un emplacement libre d'une plage, puis une deuxième sur une autre plage. Les tours suivront les mêmes trois phases. On commencera par préparer simultanément un projet, soit :

- De construction de paillote, avec 3 cartes pour désigner une plage, un secteur et un type.
- De peinture d'une paillote adverse, avec 4 cartes pour désigner la plage, le secteur, le type et la peinture.
- De création d'un club de plongée, avec 4 cartes, pour désigner la plage, le secteur, le type et le club.

Pour chaque projet, une seule carte est dévoilée, de sorte que les autres joueurs n'ont qu'une idée vague

de ce que l'on va faire. Chacun place ensuite à tour de rôle son tiki sacré sur un emplacement pour y empêcher une construction de paillote, peinture d'une de ses paillotes, ou création d'un club de plongée. Enfin, les joueurs dévoilent leurs cartes à tour de rôle et en appliquent l'effet (à condition qu'aucun tiki ne l'empêche) : pose de paillote de sa couleur sur un emplacement libre, remplacement d'une paillote adverse par une paillote de sa couleur, placement de son seul club de plongée de la partie sur la paillote associée nous appartient toujours. Puis un nouveau tour commence.

Comment s'achève la partie ?

Quand tous les emplacements d'une plage sont occupés par des paillotes ou tikis, ou qu'un joueur n'a plus qu'une paillote en réserve, on joue un dernier tour, au cours duquel on ne pourra plus peindre de paillote ou créer de club, puis la partie s'achève. Le joueur majoritaire sur une plage marque 4 points, puis on gagne des points pour ses paillotes, particulièrement si elles forment des groupes, plus 1 point par paillote sur la plage où se trouve son club.



Découvrez une nouvelle manière d'interpréter
les images du fabuleux univers Dixit.



Stella

Dixit
UNIVERSE



Une mécanique différente,
où vous devrez **prendre des risques !**



**84 nouvelles cartes Dixit et des cartes
mots** pour vous inspirer autrement.

Une interaction forte et positive
pour découvrir de nouvelles sensations !



FAMILIAL

3-6

8+

30'

Rendez vous le **29 Octobre !**



www.libellud.com



asmodee

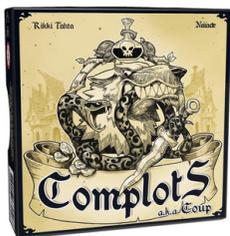
jargon ludique

Qu'est-ce donc que... les **Jeux de Bluff** ?



À l'origine, le bluff était une manière de jouer, un comportement. Il est techniquement possible de bluffer dans n'importe quel jeu. Mais ici on s'intéresse aux jeux dont la mécanique centrale s'axe autour de l'utilisation du bluff. Étymologiquement, « bluff » vient du mot anglais « blur » qui signifie flou. Littéralement, bluffer signifie donc être flou dans ses paroles ou dans ses gestes. Le premier jeu qui vient à l'esprit, c'est le poker, où le bluff se traduit par des gestes. C'est parce que le joueur d'en face va faire tapis et claquer tous ses jetons qu'on se demande alors s'il possède vraiment une main incroyable ou s'il tente de piquer tout le pot alors que sa main est super naze. Mais les jeux de bluff les plus caractéristiques sont ceux qui impliquent directement les joueurs, en leur demandant de s'exprimer, d'argumenter, et de mentir ouvertement pour tenter de remporter la partie. L'un des exemples les plus populaires n'est

autre que les Loups-Garous de Thiercelieux. Inspiré du jeu WereWolf sorti en 1986, c'est en 2001 dans la ville de Thiercelieux, que Philippe des Pallières et Hervé Marly inventent ce jeu à rôles cachés. Ne trouvant pas d'éditeur, Philippe des Pallières décide de l'éditer lui-même, sous le nom « lui-même ». Le principe du jeu est le suivant : on distribue une carte à chaque joueur qui vous indiquera si vous êtes villageois ou loup-garou. Le but des loups sera de bouffer tous les villageois, et celui des villageois de débusquer les loups-garous. Et c'est là qu'il faudra user d'improvisation et de répartie, et donc de bluff, pour que personne ne devine que vous êtes un loup-garou. Les jeux de bluff sont donc très interactifs, impossible de jouer dans son coin, vous devrez constamment interagir avec les autres pour avancer dans le jeu. Et il ne faut pas nécessairement être nombreux pour les jeux de bluffs. Par exemple, Robin Wood, Argh ou encore Mister Jack sont d'excellents jeux de bluff à partir de 2 joueurs. Les jeux de bluff se marient donc parfaitement avec les jeux à rôles cachés comme dans Time Bomb, dans les jeux de dés comme Le Perudo et les jeux d'ambiance comme dans Bluffer.



Complots

Il ne doit en rester qu'un ! Vous disposez en secret de l'aide de deux personnages, et par la ruse et le bluff, vous n'avez qu'une obsession :

éliminer tous les autres de votre chemin. À votre tour, vous pourrez user du pouvoir d'un des 6 personnages pour espionner, soudoyer, prendre ou voler de l'argent et assassiner vos adversaires... Si personne ne remet en doute votre parole, vous pouvez effectuer librement votre action, sinon un duel de bluff s'engagera et un seul en sortira vivant ! Serez-vous le dernier ?



Perudo

Dans Perudo, vous allez devoir faire preuve de ruse et d'habileté pour tromper vos adversaires. Cachez vos 5 dés sous votre gobelet puis au top, secouez-le. Vous seul

sauvez quel tirage vous avez obtenu. C'est alors que le bluff peut commencer ! Le principe du jeu consiste à déterminer combien de dés d'une même face il y a sur l'ensemble des dés de tous les joueurs. Vous connaissez les vôtres mais devez déterminer ceux de vos adversaires selon leurs annonces, leurs attitudes et comportements.



Dans Le Roi des 12, affrontez les prétendants au trône grâce à vos pierres (dés) à douze faces ! Les jeux d'ambiance ne sont pas légion à la maison. Il est rare qu'un m'attire, souvent trop léger pour me faire prendre du plaisir, ou sans ce petit plus qui fera la différence auprès de nos amis. Arrêtez tout ! Aujourd'hui, on a joué au Roi des 12. Pourquoi 12 ? Parce que chaque joueur a en sa possession un dé à 12 faces, qu'on va faire évoluer tout au long de la partie. Tous auront 7 des 12 cartes en main, chacune ayant une capacité unique. Chaque joueur va jouer une carte, la révéler et croiser les doigts pour que le chaos ne lui tombe pas dessus ! Car il faudra tout faire pour éviter les égalités. Si notre carte est aussi jouée par d'autres : éliminé. Si après résolution de l'effet des cartes la valeur des dés est identique : éliminé. Si à la fin de la manche on gagne mais que les scores sont identiques : éliminé ! Donc on devra anticiper les cartes adverses, selon les faces de dés, car ceux-ci ne seront pas relancés ! Mais pourront évoluer grâce à l'effet des cartes : le retourner, le plus petit gagne, majorer ou diminuer de valeur... en tout 12 effets différents, pour tout autant de situations ! Gagner des points ? Ou laisser les autres être à égalité ?

La valeur de dé la plus haute remporte 2 pts, le second 1 pt. Mais encore une fois attention aux égalités finales ! Ce jeu est aussi fun que chaotique, les parties tendues mais toujours dans un réel fou rire tellement les retournements de situations sont légion. Bluff et anticipation seront votre crédo si vous commencez à compter les cartes. Studio H a Oriflamme, Lucky Duck Le Roi des 12. Assurément notre jeu d'ambiance de l'été à venir !

- ✓ simple : des cartes et 1 dé
- ✓ du chaos à tous les tours...
- ✓ ... mais qui peut être anticipé
- ✓ du fun et encore du fun
- ✓ une édition de qualité qui justifie le prix pour peu de matériel au final





QUEEN'S GAMBIT
LE JEU DE LA DAME

OPEN
BOUQUATE

Prochainement

Auteur(s)	R. Bleau, N. Cravotta
Illustrateur(s)	Mathieu Lidon
Éditeur(s)	Mixlore
Thème(s)	Échecs, Série
Mécanisme(s)	Programmation
Âge	12 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Incarnes l'héroïne de la série Netflix **Le Jeu de la Dame** Beth Harmon et apprenez à planifier vos coups aux Échecs pour vaincre les autres maîtres !

Comment jouer ?

On commence par prendre l'une des 4 cartes Mise en place pour placer les jetons Pièce aux emplacements indiqués sur l'échiquier. À tour de rôle, chacun place son pion Gambit sur l'un des emplacements de départ. Chaque joueuse possède sa pioche de 12 cartes. Elle en pioche 5, et en joue d'abord 3 face cachée, puis en pioche une afin d'avoir toujours 3 cartes en main. À tour de rôle, chacune dévoile sa carte la plus à gauche et en applique l'effet. Cette carte représente un fou, un cavalier, une tour ou une dame, et permet donc à la joueuse de déplacer son Gambit comme la pièce représentée : en L (cavalier), en diagonale (fou), en ligne droite (tour), en diagonale ou ligne droite (dame). Conformément aux règles des Échecs, un Gambit ne peut pas traverser une case occupée (à l'exception du cavalier), et prend une pièce en s'arrêtant sur la case qu'elle occupe. Cependant, elle ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par un Gambit adverse. Or, comme on applique une carte

posée trois tours auparavant, il faut savoir anticiper le déplacements des Gambits adverses si l'on veut pouvoir déplacer le sien de façon fructueuse. La carte dévoilée est alors défaussée, la joueuse place une troisième carte face cachée à droite des deux autres, et en pioche une nouvelle. Les cartes face cachée ne peuvent jamais être consultées, même par celle qui les a posées. Quand la pioche est épuisée, on mélange sa défausse afin de la former à nouveau.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand tous les jetons Pièce ont été capturés. On additionne alors la valeur de tous ses jetons (3 pour un pion, 5 pour un fou ou une tour, 6 pour un cavalier, 7 pour une dame, 8 pour un roi), et celui qui a le plus grand score remporte la partie.

S.W.



**FOR
THE
STORY**



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

DONJONS SIPHONS

UN JEU DE NICOLAS LE VIF, ILLUSTRÉ PAR OLIVIER FAGNÈRE



30 MIN ET +



2 À 6
JOUEURS



12 ANS ET +

Vous faites partie de la vaillante équipe du service d'entretien des canalisations et des sanitaires d'un donjon. C'est un travail difficile et vous allez élire votre représentant. Choisissez l'un des 10 personnages proposés et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit drôle et loufoque.

DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

RETROUVEZ ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION FOR THE STORY

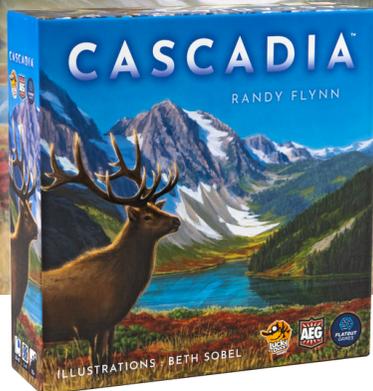
RITUELS



**POUR
LA REINE**



WWW.BRAGELONNE.GAMES



Auteur(s)	Randy Flinn
Illustrateur(s)	Beth Sobel
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Nature
Mécanisme(s)	Placement
Age	10 +
Durée	30 - 45 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Cascadia**, créez l'écosystème le plus riche possible à partir de tuiles représentant la faune et la flore de la région homonyme du continent nord-américain. Pour cela, vous devrez créer de grandes zones pour chaque type de paysage et répondre aux exigences des animaux.

Comment jouer ?

Commencez par dévoiler aléatoirement une carte pour chacun des animaux (renard, wapiti, grizzly, saumon, buse) parmi quatre, afin de déterminer sa manière de rapporter des points pour cette partie. Chaque biologiste possède un habitat de départ, et doit à son tour prendre l'une des quatre tuiles Habitat au centre de la table afin d'agrandir son paysage, ainsi que le jeton Faune en bois associé, qu'il peut placer sur une tuile Habitat capable de l'accueillir (vide et représentant cet animal) ou remettre dans le sac. Certaines tuiles rapportent un jeton Nature quand on y place l'animal approprié : en le dépensant, on peut choisir n'importe lequel des jetons Faune visibles ou remplacer des jetons Faune. Puis il pioche un nouvel habitat et un nouveau jeton Faune dans le sac en tissu, et c'est au biologiste suivant.

Comment se termine la partie ?

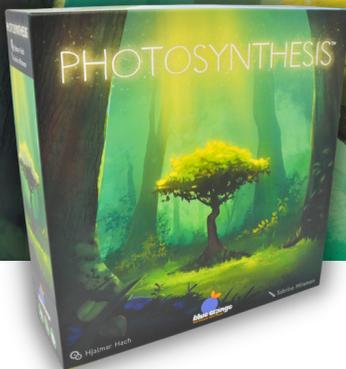
La partie s'achève quand chacun a joué 20 tours (la pioche de tuiles Habitat est alors vide). On gagne des points en respectant les conditions de placement de chaque animal : adjacence d'animaux identiques ou différents, ligne ininterrompue de plusieurs spécimens de la même espèce... On y ajoute 1 point pour chaque tuile de son plus grand ensemble de chaque habitat, des points pour la majorité dans chaque habitat, et 1 point par jeton Nature restant.

Pour aller plus loin

Une variante familiale propose de ne décompter que les groupes d'animaux des différentes espèces au lieu de conditions propres à chacune des cinq espèces. En mode solo, on retire à chaque tour le lot le plus éloigné de la pioche, et on compare ses points à une échelle de score. Des scénarios imposent diverses contraintes. Les réussir permet de cocher des cases sur un plateau pour espérer finalement être reconnu comme véritable biologiste cascadien.

S.W.





Photosynthesis
OPEN
 ZÉ
BOUQUATE
 Déjà disponible

Auteur(s)	Hjalmar Hach
Illustrateur(s)	Sabrina Miramon
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Nature
Mécanisme(s)	Développement
Âge	8 +
Durée	30 - 45 minutes

Nombre de joueurs 2 - 4

Photosynthesis est un jeu de croissance d'arbres grâce à l'exposition à la lumière du Soleil ! Chaque joueur incarne une essence d'arbre, et essaiera de faire vivre les plus beaux cycles à ses arbres, de la graine à la maturité... sans oublier de faire de l'ombre aux essences rivales !

Comment jouer ?

Chaque tour se compose de deux phases.

Au cours de la phase d'ensoleillement, on déplace le soleil dans le coin suivant du plateau, et chacun reçoit 3/2/1 points de lumière par Grand/Moyen/Petit Arbre qu'il possède sur le plateau et qui reçoit au moins un peu de lumière du Soleil. En effet, un Grand Arbre projette son ombre sur 3 cases, un Moyen Arbre sur 2 cases et un Petit Arbre sur la case adjacente, de sorte que tout Arbre de la même taille ou d'une taille inférieure dans une zone ainsi assombrie ne reçoit pas de Soleil.

Au cours de la phase d'actions, chacun réalise alors à tour de rôle autant d'actions qu'il le veut, à condition de ne jamais réaliser plus d'une action sur une même case du plateau. Il peut :

- Acheter contre des points de lumière des Graines ou des Arbres de son plateau individuel, du moins cher au plus cher, en les plaçant dans sa réserve.

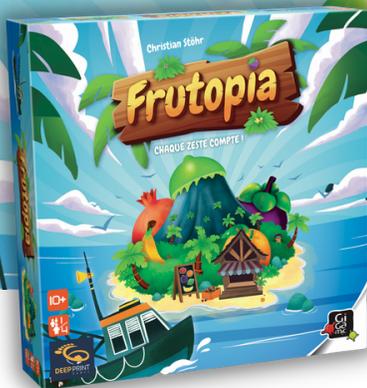
- Planter une graine, contre 1 point de lumière, à 1 case de l'un de ses Petits Arbres, jusqu'à 2 cases d'un Arbre Moyen, et jusqu'à 3 d'un Grand Arbre.
- Faire grandir une Graine en Petit Arbre (contre 1 point de lumière), un Petit Arbre en Arbre Moyen (2) et un Arbre Moyen en Grand Arbre (3), en remplaçant le premier élément sur son plateau pour le remplacer par le second si on en dispose dans sa réserve.
- Collecter des points (contre 4 points de lumière) en remplaçant sur son plateau l'un de ses Grands Arbres, et en récupérant le plus haut Jeton de Score correspondant à l'emplacement de l'Arbre.

Comment finit la partie ?

La partie s'achève après 18 tours (ou 24 avec la variante pour la prolonger), et les joueurs additionnent la valeur de leurs Jetons de Score et 1 point par lot de 3 points de lumière restants. Celui qui en a le plus remporte la partie.

S.W.





Frutopia
OPEN
BOULE
 Déjà disponible

Auteur(s)	Christian Stöhr
Illustrateur(s)	Annika Heller
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Fruits
Mécanisme(s)	Contrats, Tuiles
Âge	10 +
Durée	45 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Frutopia**, cultivez bananes, citrons, grenades, oranges et mangoustans sur votre petite île tropicale... en pensant à fournir les bateaux en marchandises pour libérer la place nécessaire aux cultures, tout en jonglant avec la nécessité d'aménager l'île !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur choisit entre deux actions. Soit :

- Il déplace l'un des jetons Récolte de son île en ligne droite, en gagnant 1 grand fruit en bois du type du jeton par case traversée.
- Il déplace un jeton Aménagement mobile et utilise sa capacité (gain d'un fruit au choix parmi les deux représentés ; production de glaces ou des milkshakes contre des fruits).

Puis il a le choix entre :

- Mettre fin à son tour.
- Remplir la commande en fruits de l'un des bateaux autour de son île, en marquant les points indiqués.
- Prendre un jeton Aménagement en payant le coût demandé par l'employé de la mairie administrant la rangée où il se trouve. On marque le nombre de points indiqué sous

l'employé, on descend le marqueur Permis d'un cran et on place l'aménagement sur son île. Il peut s'agir d'un aménagement mobile ou d'un aménagement fixe (petit ou grand bâtiment rapportant des points immédiatement, boutique donnant un objectif pour rapporter des points en fin de partie). C'est alors au tour du joueur suivant.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand le marqueur Permis atteint le bas de la piste de permis. On ajoute à son score les points des boutiques, et celui qui a le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Une fois les règles maîtrisées, on peut jouer avec l'usine de jus de fruits, au verso de la piste de score. À la fin de son tour, un joueur déplace désormais ses pions Usine en dépensant des fruits, pour marquer les points de la case d'arrivée. Le mode solo recourt à l'un des 4 plateaux solo, correspondant à 4 niveaux de difficulté, où l'on affronte l'intelligence artificielle Norman Anas !

S.W.



BIENVENUE DANS LA CLINIQUE
DU

DOCTEUR PILULE

LE JEU ANTI-BURNOUT

par Guillaume Brunier, Jean-Philippe Caro
et Jacques Exertier



Faites deviner
le plus de mots
à votre coéquipier en
en subissant les effets
secondaires des pilules

Pour guérir, il va falloir
être les premiers à sortir !



Disponible en boutique





Enigme démo de **RICOCHET** ^{N°9}

éditions **FLIP FLAP**

Votre mission : Trouvez la dernière phrase du dialogue !

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



Il vous restera donc **4 mots non utilisés** ! Assemblez-les dans le **bon ordre** et lisez-les à haute voix pour entendre une phrase sous forme de **REBUS AUDITIF** ! *C'est celle que vous cherchez !*
Pour vous aider à assembler les mots dans le bon ordre, appuyez-vous sur l'**indice donné par les galets blancs** !

NIVEAU FACILE

Ça n'a pas l'air d'aller ?

Mon frère ne va pas pouvoir fêter Halloween...

Ah...et pourquoi ça te rend si triste ?

Rébus de 4 mots - Mots de départ : Chanteur - Tenu

Pascal	Côté	Aise	Mise
Lasse	Bien	Domage	Tousser
Mal	Point	Obispo	Collatéral
Potiron	Blaise	Pari	Carré

Mot Malin™

SAUREZ-VOUS TROUVER L'EMPLACEMENT
DES MOTS SUIVANTS ?

GRILLE SPÉCIALE HALLOWEEN

- Chat • Fantôme • Baguette • Crapaud
- Bonbon • Araignée • Squelette • Lune
- Balai



1

NUIT

2

ANIMAL

3

OBJET

A

SORCIÈRE

B

PEUR

C

SORT

B2:
ARAIGNÉE



Fiesta de los Muertos

Aujourd'hui, c'est le 2 novembre, le jour de la fête des morts. Lors de cette journée si particulière, les âmes défuntes sont célébrées joyeusement pour ne pas être oubliées. En ce jour sacré, les morts sont de retour et n'ont peur que d'une seule chose : que les vivants ne se souviennent plus d'eux. Un mort n'est vraiment mort que s'il est oublié. Il erre alors pour l'éternité ! Dans Fiesta de los Muertos, plongez sans retenue dans la culture mexicaine. Serez-vous vous souvenir de tous les défunts présents ?

Deadlines

Quel est le point commun entre Albert Einstein, Carrie Fisher et Bob Marley ? Ils sont tous morts. Classez vos personnages selon leur naissance, durée de vie ou date de décès.



La Petite Mort

Dans La Petite Mort, votre but est d'être le premier à obtenir votre Diplôme de Fauche en remplissant 4 objectifs. Regardez vivre vos personnages et accompagnez-les en douceur sur leur lit de mort. Que la fauche commence !

Skull

Ce jeu de bluff, à l'univers coloré, est la version restylisée du jeu Skull and Roses. Son auteur, Hervé Marly change de thème en remplaçant l'imagerie des gangs de motards par celui des peuples. Les illustrations de cette nouvelle bouture sont particulièrement soignées. Le principe du jeu reste le même. Les joueurs doivent remporter deux défis pour espérer remporter la partie. Pour cela, bluffez, enchérissez, et surtout ne tombez pas sur la tête de mort !





Cthulhu - Aux Portes de l'Horreur

Certains jours, vous perdez la notion du temps et les heures passent sans que vous vous en aperceviez. Le murmure au sujet de portails secrets vers un autre monde, un monde de mal ancien, s'amplifie. Bien que personne ne sache qui les construit, vous avez un terrible pressentiment. Pourriez-vous être l'architecte inconscient de ces portes de l'horreur ?

King of Tokyo - Halloween

Enfilez votre plus beau costume, et rejoignez l'horrible Boogie Woogie et l'incendiaire Pumpkin Jack pour fêter Halloween dans l'effroi et la bonne humeur. Qui régnera sur Tokyo à l'issue de cette nuit pleine de surprises ? Extension compatible avec la première et la seconde édition du jeu King of Tokyo.



Similo : Monstres



Similo Monstres est un jeu de déduction coopératif dans lequel les joueurs doivent retrouver le monstre secret du narrateur à l'aide d'autres monstres. Similitudes, différences, à vous de deviner ce que le narrateur essaye de vous indiquer (détails physiques, émotions, idées, caractère), autant de questions auxquelles vous devrez trouver réponse.

Zombie Kidz Évolution

Zombie Kidz Évolution est un jeu coopératif dans lequel les joueurs ont pour objectif d'éliminer les zombies qui ont envahi l'école. Verrouillez les portes du bâtiment et gagnez ensemble la partie !



Bazar Bizarre



Il y a 2 objets sur chaque carte, et dès que l'une d'elles est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à choper le bon objet : si la carte présente un objet de la bonne couleur, il faut vite l'attraper ! Mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur, alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte: ni l'objet, ni la couleur ! Simple ? Pas si sûr... Drôle et trépidant ? Assurément !



Auteur(s)	Didier Jacobée
Illustrateur(s)	Marie Desbons
Éditeur(s)	Multivers
Thème(s)	Sorciers
Mécanisme(s)	Association
Âge	5+
Durée	20 minutes

Nombre de joueurs 2 - 4

Chaudron magique est un jeu d'association dans lequel les joueurs incarnent des apprentis-sorciers. À l'aide d'ingrédients, ils devront réaliser des potions et des philtres. Qui sera le plus habile et le plus rapide à les confectionner ?

Comment jouer ?

À son tour, le joueur pioche une carte ingrédient qu'il ajoute à sa main. Il utilise ensuite ses ingrédients pour réaliser une ou plusieurs potions présentes face visible sur la table. Pour valider une potion, le joueur doit jeter dans le chaudron magique tous les ingrédients demandés sur la carte Potion. Puis, il récupère la carte Potion qu'il place devant lui face visible. Enfin, le joueur complète sa main et remplace les cartes Potions réalisées par de nouvelles cartes.

Comment s'achève la partie ?

La partie se termine soit lorsqu'un joueur a validé toutes les potions d'une page de son Manuel de Sorcellerie : il est alors déclaré vainqueur. Soit lorsque toutes les cartes potions ont été validées : le joueur ayant réalisé le plus de potions est déclaré vainqueur.



Y'en a pas que pour les grands !

Chez **HABA** les jeux de société
c'est dès 2 ans !

3
jeux
en 1



 1-4 10 min

Jeux Coopératifs

Explorez les 1^{ers} chiffres avec
Rhino Hero Junior.

Cueillez ensemble tous les fruits
avant que Théo le corbeau n'arrive
dans le verger !



N° 1
des jeux
HABA



3
jeux
en 1



Qui sera assez habile pour empiler
les animaux les uns sur les autres ?



HABA



Introduction onirique

Durant des siècles, les maîtres de l'Ordre des Rêveurs ont étudié les étendues infinies des songes humains. Ils ont voyagé à travers les plaines vallonnées de la Somnolence, surfé sur les vagues imprévisibles du Sommeil. Ils sont descendus dans les caves de l'Hypnose

et se sont même frayé un chemin jusqu'aux terres des Désirs secrets. Seul un recoin de ces contrées oniriques est resté hors d'atteinte : le Nightmarium, peuplé par les abominables Terreurs nocturnes, fragments de cauchemars humains.

Gare à ce qui se cache sous le lit...

Nightmarium est un jeu de cartes de Konstantin Seleznev, assez simple mais qui mérite qu'on s'y attarde car les mécaniques qui le composent sont bien vaches et pleines de combo comme on aime chez Pixel Adventurers ! Le jeu est composé de 108 cartes représentant les 36 monstres répartis en 3 morceaux de corps : Tête, Buste, Pieds. Ces même monstres sont classés dans 4 Légions différentes : les Nécronautes, les Chiméridés, les Homoncules, les Insectoïdes. Le but du jeu sera d'assembler des monstres en ayant la possibilité de mélanger les morceaux pour créer 5 bêtes monstrueuses.

Les règles du rêve

Les règles du jeu sont simples, chaque joueur commence avec 5 cartes en main et possède 2 actions par tour parmi les 3 suivantes : piocher une carte, poser une carte, se défausser de cartes et en piocher la moitié. Avec les cartes en main, le joueur actif dont c'est le tour va pouvoir essayer de « construire » ses monstres. Le titre serait simplement un jeu de chance et de collection s'il s'arrêtait là, mais le cœur du jeu est dans le pouvoir accordé par certains morceaux de monstres. Sur les

cartes, vous trouverez quelques symboles qui permettent d'identifier les 6 pouvoirs dont peuvent bénéficier vos monstres. Les pouvoirs d'une créature s'activent dès que vous réussissez à réunir les 3 parties de son corps. Si la créature est de la même légion (couleur), vos adversaires sont obligés de se défausser d'une carte de cette couleur ou bien de 2 d'autres couleurs. Épuiser la main de ses adversaires est une tactique diablement efficace ! Si on comprend assez facilement comment utiliser les pouvoirs en général, certains sont plus subtils. Avec le Dévoreur par exemple, en décapitant une de vos créatures et en posant à nouveau la tête que vous venez de couper, vous pouvez relancer toute la séquence de combos de ce monstre.

La couleur des cauchemars

Le jeu est sur la thématique des cauchemars et ces derniers sont très variés et pleins d'imagination. Le travail de Erbol Bulentaev est très agréable à regarder. On apprécie particulièrement que les monstres se combinent parfaitement : on peut créer des centaines de créatures différentes sans jamais avoir l'impression de déjà vu. Comme on l'a déjà vu dans Olive et Tom et Safari Go, on retrouve un poster recto/verso qui permet d'avoir un espace de jeu d'un côté et de l'autre l'affiche du jeu. Loin d'être indispensable, il ravira les ludothèques qui pourront égayer leur décoration mais je ne pense pas que les joueurs y trouvent grand intérêt.

Au final ?

Nightmarium est un petit jeu de cartes qui cache bien son jeu. La thématique et les graphismes en font un jeu plutôt à destination des enfants mais ça serait dommage de croire que le jeu n'est pas fait pour les adultes. Les coups bas et les combos réalisables en font un jeu pour tous y compris les adultes. Avec quelques règles simples et des pouvoirs qui se combinent bien, le jeu acquiert une bonne profondeur de gameplay. On reste sur du jeu léger, ne demandez pas à Nightmarium d'être un fer de lance de la stratégie mais laissez lui sa chance comme jeu d'apéro et il trouvera sa place aisément.





Mini Rogue

OPEN

BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	P. di Stefano, G. Gendron
Illustrateur(s)	Gabriel Gendron
Éditeur(s)	Nuts ! Publishing
Thème(s)	Donjon, Médiéval fantastique
Mécanisme(s)	Coopération
Âge	14 +
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	1 - 2

Mini Rogue est un jeu solo ou coopératif d'exploration de donjon, dont les salles sont représentées par des grilles de cartes nous mettant face à diverses rencontres bénéfiques... ou pas du tout, en quête du précieux Sang d'Og.

Comment jouer ?

Une fois son personnage choisi parmi 4, on crée la première zone du donjon en disposant neuf cartes en grille. Sept sont des cartes Salle face cachée, la dernière est la pile secrète des gardiens (la sortie), la première est une salle face visible où l'on pose son aventurier (l'entrée). On commence par résoudre la pièce sur laquelle on se trouve, puis on dévoile les deux pièces adjacentes à droite et au-dessous, et l'on se déplace vers l'une des deux. Ces pièces peuvent être des marchands, trésors, pièges, sépultures, feux de camp... et bien sûr des monstres, que l'on combat en lançant ses dés, en plus d'éventuels dés Malédiction et Poison. Les coups critiques peuvent être relancés, et n'importe quel dé peut être relancé en perdant 1 XP ou 2 PV même

après un échec. Enfin une potion peut être bue. Si l'ennemi a survécu, le dé Donjon indique s'il nous blesse, appliquant aussi son effet. Les rencontres peuvent octroyer de l'expérience, dépensée pour débloquer de nouveaux dés, rations, PV, or, armure... En arrivant à la sortie, on descend : on consomme une ration ou on perd 3 PV, on retourne son personnage face visible, on avance son cube aventurier sur la zone suivante du plateau donjon, et enfin on retire les cartes Salle pour reconstituer une nouvelle zone. Si le cube d'aventurier est sur une case Gardien, on retourne le premier Gardien face visible pour garder la sortie ! La partie s'achève par une défaite si l'on perd son dernier PV, et une victoire si l'on a triomphé du dernier Gardien.

Pour aller plus loin

En mode coopératif, les deux joueurs peuvent suivre des chemins différents. S'ils sont dans la même salle, chacun la résout de son côté, mais ils peuvent s'échanger des ressources. La mort de l'un entraîne la défaite des deux. Un mode campagne scénarise une partie solo de Mini Rogue, tout en donnant accès à un arbre de compétences et à des reliques. Une extension, Profondeurs damnées, ajoute des salles, gardiens et personnages, et surtout 26 cartes Histoire, mettant les joueurs face à des choix.

S.W.



ANTOINE BAUZA & JOHN GRÜMPH
VINCENT DUTRAIT

OLTREE

RÉPONDREZ-VOUS
À L'APPEL DE
L'AVENTURE ?



STUDIO



black stories

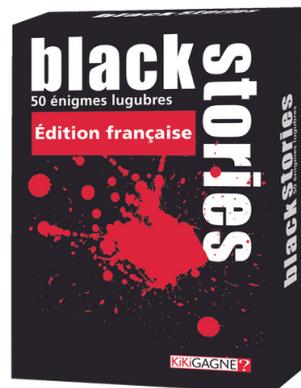
50 énigmes lugubres

1 - Choisissez un Maître de jeu qui lit l'énigme du recto à voix haute et la solution au verso silencieusement.

2 - Que s'est-il passé ? Les joueurs posent des questions au Maître de jeu qui ne peut répondre que par un OUI ou un NON. Le Maître du jeu peut aussi répondre : "Ne s'applique pas" ou "Presque" pour faciliter le jeu.

Black Stories est un jeu coopératif où tous et toutes peuvent lancer du n'importe quoi pour débloquer le jeu. Un brainstorming à la Sherlock !

Important :
Il n'y a qu'une seule solution possible, celle au verso de la page.



KikiGAGNE ?

Ligne occupée



Une femme meurt parce qu'elle est restée trop longtemps au téléphone.

Recto

De nouveaux pneus venaient tout juste d'être installés sur la voiture de la femme. Pendant que celle-ci entretenait une conversation interminable avec une amie, le garagiste essaya en vain de la rejoindre pour l'avertir qu'il avait oublié de bien resserrer les boulons des roues.



La femme perdit le contrôle dès le premier virage et s'écrasa contre un arbre.

Verso



tiny
epic
TACTICS



tiny
epic
PIRATES



tiny
epic
DINOSAURS

DE PETITES BOÎTES...



...DE GRANDES AVENTURES !



Un des nombreux intérêts des JdR, c'est la possibilité de faire jouer à peu près n'importe quel type d'histoires. La seule limite étant l'imagination du maître de jeu. Cependant, certains jeux sont plus adaptés à un sujet précis que d'autres. Qu'en est-il donc pour Halloween ? Halloween, c'est quoi ? Outre le fait d'être une fête commerciale venue des États-Unis, c'est, pendant une nuit, le royaume des sorcières, des squelettes, des chauves-souris, des fantômes, des rats qui font du bruit dans les murs, de la brume dans les cimetières, etc. Halloween est souvent l'occasion pour les MJ de préparer un scénario « one-shot » (c'est-à-dire se déroulant et se concluant en une seule soirée de jeu de quelques heures). Voici trois jeux (parmi tant d'autres) auxquels le thème d'Halloween est facilement adaptable.



L'Appel de Cthulhu - V7 - EDGE

À tout seigneur tout honneur, l'AdC (pour les intimes) se prête parfaitement au cadre des scénarios de « mystères qui font froid dans le dos et de portes qui grincent ». Basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft, l'AdC

confronte les joueurs (ici les Investigateurs) à toutes sortes de mystères et d'horreurs. Même si les campagnes (les scénarios de longue haleine) sont souvent le théâtre d'une confrontation avec des terreurs indicibles dont les joueurs risquent fort de ne pas sortir indemnes, il est facile « d'adoucir » les choses et de concevoir une histoire mettant en scène des événements plus proches du quotidien : un épouvantail qu'on dit hanté et qui terrorise un petit village de campagne, une église dont les murs résonnent d'une étrange litanie les soirs de pleine lune, ou encore la visite d'une fête foraine exceptionnellement ouverte la nuit d'Halloween et

dans laquelle il se passe des choses bien étranges. Quelques légendes urbaines, un soupçon de surnaturel, une musique d'ambiance adéquate, et les sensations seront garanties ! Le système de jeu (D20) intègre une gestion de la folie (la Santé mentale), parfaite dans ce genre situations. La peur peut faire perdre de la SAN, et le personnage risque de paniquer et d'être beaucoup moins efficace (comme le joueur ?). L'Appel de Cthulhu est une référence incontournable des JdR et vous offrira des heures et des heures de jeux (et de frissons). Il est à noter que l'éditeur a sorti une Boîte d'Initiation de fort belle facture permettant aux débutants d'entrer dans cet univers de peurs et de terreurs.



Monstres – Black Book Éditions

Et si les monstres n'étaient pas ce qu'on croit ? C'est le postulat de départ du jeu Monstres – Le Jeu de rôle de l'univers de Joann Sfar. En effet, tout le monde part du principe qu'une sorcière c'est méchant, au même titre que Frankenstein ou Dracula. Mais si la vérité était tout autre, et que pour survivre, les monstres devaient fuir les gens « normaux » ? Et si, eux aussi, ils avaient leurs soucis, s'ils étaient confrontés à des ennemis qu'ils devaient détruire pour survivre ? Imaginez qu'au lieu d'aller brûler cet épouvantail que tout le village soupçonne d'être hanté ou maudit, vous ÊTES cet épouvantail placé là par le fermier et qui doit trouver un moyen d'éviter de se faire brûler par des « monstres » ? Avouez que c'est un angle d'approche des plus originaux, non ?

Basé sur le système des Chroniques Oubliées (CO), Monstres est très facile d'accès et peut être joué aussi bien par les enfants que les adultes. La Boîte d'Initiation proposée par l'éditeur est très complète et permettra de vous mettre rapidement dans la peau de tous ces croquemitaines effrayants qui hantent les contes et les légendes de notre enfance. Les scénarios proposés vous donneront les pistes permettant d'inventer vos propres histoires par la suite.

La Malédiction de Strahd – Wizards of the Coast
Enfin, « last but not least », l'ancêtre du JdR, le bien nommé Dungeons & Dragons, permet également de se plonger dans des univers délicieusement frissonnants. Les différentes mythologies et autres folklores regorgent en effet de créatures toutes plus ou moins effrayantes, et nombre de suppléments ou de campagne proposent des cadres dans lesquels faire vivre ce genre d'histoires. Parmi les modules les plus mythiques de l'univers de D&D, il y a **Ravenloft**.



Dans ce dernier, écrit par Margaret Weis et Tracy Hickman (les auteurs de DragonLance, excusez du peu), les aventuriers se retrouvent aux prises avec Strahd von Zarovitch, un puissant vampire qui règne sur la province de Barovie. Pour libérer les habitants du vampire et de son joug, il n'y a qu'une solution : pénétrer dans le château du Comte et l'envoyer – définitivement – ad patres. Ce scénario ô combien mythique a eu le droit à son adaptation pour la **V5 : La Malédiction de Strahd**.

Le mythe du vampire n'est peut-être pas le plus original qui soit, c'est un fait, mais son « apparition » dans les scénarios de JdR fait toujours son effet. Celui-ci possède en outre une véritable personnalité développée en faisant plus qu'un simple adversaire à passer au fil de l'épée. Ici, il sera bien évidemment impossible de tout faire en une unique soirée (c'est une campagne à part entière). Mais pour voir si vos joueurs accrochent au thème, faites-leur jouer l'introduction : celle où à peine arrivés en Barovie, ils vont avoir le droit à une séance de tirage de cartes par une diseuse de bonne aventure des plus mystérieuses : Madame Eva. Ces quelques tarots vont sceller une partie de leur destin dans cette histoire. Rien de mieux à faire jouer, surtout si vous agrémentez la scène d'un éclairage à la bougie et de musique gitane... Même sans combat, l'évocation de cette terre mystérieuse plongée dans le brouillard, ce campement d'étranges gitans, le hurlement des loups dans la nuit, la roulotte d'Eva... Je vous garantis des frissons pour la soirée. À noter qu'un nouveau supplément est sorti récemment. Il traite de l'Univers de Ravenloft et de ses différents Domaines (Van Richten's Guide to Ravenloft, en VO seulement pour le moment).



Encore une fois, j'aurais pu citer des dizaines d'exemples. Mais je n'ai pas la place de le faire, et nul doute que vous trouverez d'excellents conseils auprès de votre boutique de jeux favorite !

Philippe Pinon



Grégory Germain

Cyril Bouquet

CHAUDRON PARTY



Apprentis sorciers, à vos grimoires !

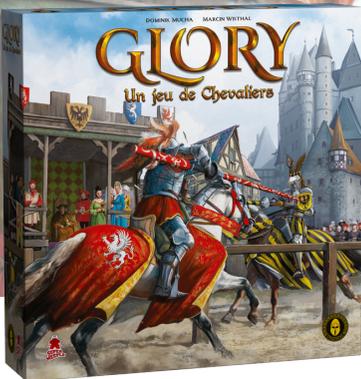


Parcourez la forêt à la recherche d'ingrédients pour concocter vos potions et devenir le Grand Sorcier de la soirée !



Mais attention à ne pas vous perdre en chemin...





Glory
OPEN
BOUQUETE
 Déjà disponible

Auteur(s)	D. Mucha, M. Wisthal
Illustrateur(s)	Chlisczcz, Guja, Jakubiec, Jaszczuk, Nocoń
Éditeur(s)	Super Meeple
Thème(s)	Joutes chevaleresques
Mécanisme(s)	Placement, Collection, Dés
Âge / Durée	14 + / 30 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Glory**, devenez le plus glorieux des chevaliers en vous équipant des plus nobles armes, en voyageant, en priant... et bien entendu en triomphant de vos adversaires dans de redoutables joutes !

Comment jouer ?

Les chevaliers commencent par choisir 1 carte Personnage définissant leurs écus, monture, armure, foi, force, cartes Voyage et titres de départ. Ils décident également si, au cours de la partie, ils s'affronteront au pas d'armes (où les joueurs ne s'affrontent pas entre eux) ou en joutes à plaisance (un tournoi avec des éliminations). Au début d'une manche, on applique un événement en laissant l'événement de la manche suivante face visible. Puis les chevaliers posent à tour de rôle un de leurs pions Action sur les cases du plateau afin de recevoir de la force, de la foi, des écus, acheter une meilleure armure ou monture, recruter un soutien, piocher de nouveaux titres (objectifs), piocher 2 cartes Voyage Romance, Marché et/ou Défi. Ensuite, chacun pose 3 cartes Voyage afin d'affronter un chevalier en duel, de courtiser une noble dame ou d'acheter des ressources. Après une phase d'entretien, où l'on redéfinit notamment l'ordre de tour, la phase d'inscription impose de se positionner dans un

tournoi. Lors de la troisième manche, on réalise de surcroît un dernier voyage et une phase de Titre, où l'on marque les points de ses objectifs. Enfin, il est temps de commencer le tournoi en affrontant des joueurs ou des chevaliers non-joueurs. Selon son niveau de force, monture et armure, on lance un certain nombre de dés rouges, dés noirs et dés blancs, pour retenir la plus haute valeur de chaque couleur. Pour l'emporter, il faut totaliser lors de deux engagements une meilleure attaque que son adversaire, avec la possibilité de dépenser des jetons Force, de relancer des dés avec des jetons Foi, d'utiliser soutiens et reliques... Puis une nouvelle manche commence.

Comment s'achève la partie ?

Après trois manches, le joueur ayant remporté le plus de points de gloire grâce aux tournois et aux titres remporte la partie.

S.W.





DESCENT : LÉGENDES DES TÉNÉBRES (FANTASY FLIGHT GAMES)



MENEZ VOS HÉROS À TRAVERS LES TERRITOIRES DE TERRINOTH POUR ACCOMPLIR LES OBJECTIFS DE VOTRE QUÊTE. ÉLIMINEZ VOS ADVERSAIRES, AMÉLIOREZ VOS CAPACITÉS TOUT EN PRÉSERVANT VOTRE SANTÉ. VOS ARMES ET LES OBJETS RECOLTÉS DURANT VOTRE PÉRIPEL VOUS SERONT PRÉCIEUX POUR COMBATTRE LES FORCES DES TÉNÉBRES...

1 / MISE EN PLACE (1ERE QUÊTE)



- Lancez l'**application** pour démarrer une nouvelle partie ou en poursuivre une déjà sauvegardée.
- Ajustez le **niveau de difficulté** et choisissez un **Héros** pour chaque joueur.
- Chaque joueur réunit le **matériel** de son Héros :
 - Une carte de **référence**.
 - La **carte du Héros** (choisissez un côté) **et** sa figurine.
 - Un **Cadran de santé**. Indiquez la force maximale de votre Héros **9** sur le cadran.
 - Les **2 Armes de départ** : Créez votre **Carte d'attaque** en insérant les 2 cartes Arme dans le protège-carte, côté améliorés **ARME 2** **non visible**.
 - » **Brynn** : Lame de gardien, Marteau de guerre lesté



- » **Galaden** : Arc en bois sanglant, Lames miroir
- » **Syrus** : Bâton incurvé, Baguette scintillante
- » **Vaerix** : Cloche de guerre piquacier, Lance de Rivegarde.

- Formez une **réserve** avec les différents **éléments restants** en les triant par type.
- Formez 2 piles distinctes avec les **cartes Blessure** et les **cartes Denrée**. Les autres cartes ne sont pas utilisées lors de la 1^{ère} Quête.
- Suivez les instructions de l'application pour **installer le plateau** et les éléments du jeu.



2 / TOUR DE JEU

UNE PARTIE (QUÊTE) SE JOUE EN PLUSIEURS MANCHES, ELLES-MÊMES CONSTITUÉES DE 2 PHASES :

PHASE DES HÉROS

- Durant votre tour, vous pouvez effectuer jusqu'à **3 actions** dans n'importe quel ordre mais vous devez **obligatoirement** faire une action de **Manœuvre** parmi ces actions.

1) ACTION MANŒUVRE

- Vous pouvez vous déplacer d'autant de cases (diagonales autorisées) que le **niveau de votre Vitesse** **4** indiqué sur votre carte Héros.

- Vous ne pouvez pas vous arrêter sur une case occupée par un **Ennemi** ou un **élément** du jeu. Par contre, vous pouvez traverser une case occupée par un autre Héros.

- Vous pouvez effectuer d'autres actions lors de votre déplacement.

- **GÉNÉ** : Si votre Héros se trouve sur une case **adjacente** à un **Ennemi**, il est **Géné** et perd ses **points de déplacement** restants. Vous pouvez vous éloigner en utilisant une **nouvelle** action **Manœuvre** mais votre niveau de **Vitesse** est **limité à 1** tant que vous êtes **géné**.

- **STRATES** : Certains type de terrains **Strates** nécessitent certaines actions :

Braises : si vous entrez sur une case **Braises**, balafrez **1** de vos cartes. Si un **Ennemi** y entre, il devient accablé et damné.

Eau : Pour quitter une case d'**Eau**, un Héros ou un **Ennemi** doit dépenser un point de déplacement de plus.

Pieux : si un Héros ou un **Ennemi** entre sur une case **Pieux**, il devient **Géné** et subit 2 **Dégâts**.

Poison : si un Héros entre sur une case **Poison**, il infecte une de ses cartes. Si un **Ennemi** y entre, il devient affaibli.

- Si votre Héros se trouve sur ou adjacent à une case contenant un **pion Vue**, vous devez **immédiatement** activer ce pion grâce à l'application en **glissant** sur l'écran le portrait de votre Héros vers le pion concerné. Cela ne vous coûte pas d'action.

- **TEST** : Vous serez amené à effectuer des **Tests** lorsque vous interagissez avec des éléments du plateau. Vous devrez alors utiliser l'une des caractéristiques listées sur votre carte Héros : **puissance**, **Agilité**, **Intuition** ou **Volonté**. Lancez les 2 dés **noirs** et appliquez les **modificateurs** de la caractéristique utilisée, indiqués sur votre carte Héros. Les résultats **Avantage** **Augmentation** s'appliquent comme dans un combat (cf chapitre combat). Si vous obtenez au moins autant de **Succès** que le chiffre nécessaire, vous réussissez le **Test**.

Pion Vue : Si votre Héros se trouve sur ou adjacent à une case contenant un **pion Vue**, vous devez **immédiatement** activer ce pion grâce à l'application en **glissant** sur l'écran le portrait de votre Héros vers le pion concerné. Cela ne vous coûte pas d'action.

2) ACTION COMBAT

- Vous pouvez combattre un **Ennemi** avec l'**Arme** sur le côté **visible** de votre **Carte attaque**, uniquement si vous êtes situé à portée et qu'il est dans votre ligne de vue.

• **À portée** : Vous êtes toujours à portée lorsque vous êtes sur une case adjacente à votre **Ennemi**, à deux cases avec une **Arme** à rallonge. Si vous utilisez une **Arme** dotée d'une **Valeur de portée** **5** , vous pouvez attaquer les **Ennemis** situés à une distance (nombre de cases) équivalente ou inférieure à la **Valeur de portée** de votre **Arme**.

• **Ligne de vue** : Tracez une ligne imaginaire entre vous et l'**Ennemi**. Si vous ne traversez pas de cases comprenant un élément de décor infranchissable, vous pouvez attaquer votre **Ennemi**. Les figurines ne sont pas considérées comme des obstacles.

- Pour attaquer un **Ennemi**, sélectionnez votre portrait sur l'application et faites-le glisser jusqu'à l'image de l'**Ennemi** ciblé.

- Indiquez l'**Arme** utilisée pour ce combat et lancez le dé indiqué à côté de l'**icône d'attaque** sur votre carte Héros.

- Les icônes sur les dés se résolvent ainsi :

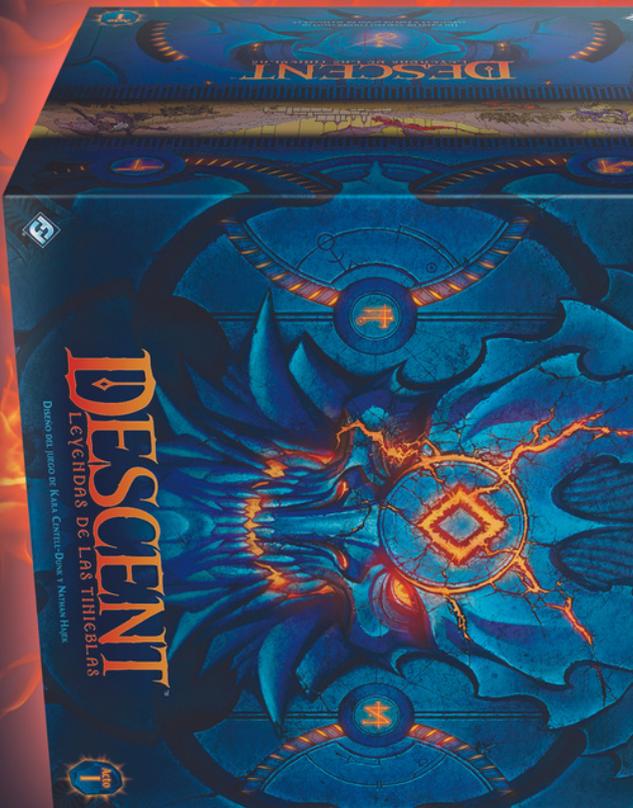
• **Succès** : vous pouvez dépenser ces **Succès** pour infliger des **Dégâts** à l'**Ennemi**.

• **Avantage** : Vous pouvez recevoir X pions **fatigue** pour convertir X résultat en X **Succès** . Placez ces pions sur n'importe lesquelles de vos cartes comprenant une capacité de **fatigue** **3** , à ne pas dépasser (coin inférieur droit).

• **Augmentation** : Vous pouvez dépenser les résultats pour bénéficier des effets des **Capacités augmentées**



TELEMENT COLOSSAL QU'IL FAUT D



Entrez dans la Légende

DESCENT

LÉGENDES DE LAS THIEBLAS

Embarquez dans une campagne épique en vous laissant guider par une application numérique gratuite totalement en Français.



DISPONIBLE

- **Augmentation** ⚡ : Vous pouvez dépenser les résultats ⚡ pour bénéficier des effets des *Capacités augmentées* indiquées sur vos cartes avec le symbole concerné .
- Indiquez le nombre de *Succès* obtenus sur l'application pour faire subir des *Dégâts* à votre adversaire.
- Le nombre de *Dégâts* subits dépend de la *valeur de Dégâts* 2  de l'Arme utilisée.
- Les Armes possèdent des types de *Dégâts spécifiques*  indiqués sur la gauche de la carte. Si l'*Ennemi* est vulnérable à ce type de *Dégâts*, chaque *Succès* lui inflige une *Blessure supplémentaire*. La faiblesse de l'*Ennemi* est *inconnue*  tant que vous ne lui avez pas fait subir ce type de *Dégâts*.
- **Valeur de défense** : Les *Ennemis* disposent d'une *Valeur de défense*  indiquée à l'extrémité de leur *Jauge de Santé*. L'application calcule une valeur entre 0 et la valeur indiquée et diminue le total de *Dégâts* par ce résultat.
- Certains *Ennemis* possèdent également une *Capacité défensive* que vous devez résoudre lorsque vous les attaquez.

3) ACTION EXPLORATION

- Lorsque votre *Héros* se trouve sur la *même* case ou sur une case *adjacente* à un décor en 3D ou un jeton *Exploration*, vous pouvez sélectionner le portrait de votre *Héros* sur l'application et le glisser sur l'élément que vous voulez explorer.
- L'*Exploration* permet de déclencher des effets comme effectuer des *Tests*, gagner des objets ou étendre le plateau.

4) ACTION ORGANISATION

- Cette action permet de *retourner* une de vos cartes : *Arme* / *Héros* / *Compétence*.
- Lorsque vous retournez une carte, débarrassez-vous de *tous* les pions posés dessus.



5) ACTION UNIQUE

Certaines cartes possèdent des capacités avec une icône d'action . Le *chiffre devant* indique combien d'actions vous devez dépenser pour effectuer cette *Action unique*.

PHASE DES TÉNÉBRES

1) LE TEMPS PASSE

- Lors de l'aventure, votre *Héros* peut recevoir des *jetons État*. Certains se révèlent lors de cette étape.
- **Infecté** : subit 1 *Dégât* par carte qui contient un pion *Infection*.
- **Terrifié** : chaque carte qui contient un pion *Terreur* subit une *fatigue*.
- Vous pouvez défausser un pion *Fatigue* de l'une vos cartes.



2) ACTIVATION DES ENNEMIS

- L'application indique l'ordre d'activation des *Ennemis*.

DÉPLACEMENT : L'*Ennemi* actif va attaquer le *Héros* désigné par l'application si ses capacités de déplacement  lui permet de *être à portée* du *Héros* ciblé (si *Ennemi bloqué*, déplacement = 1). Si l'*Ennemi* possède une *Arme* avec une *Valeur de portée* 3 , il doit utiliser ses points de déplacement pour atteindre une case *autant* éloignée de sa cible que la *Valeur de portée* de son *Arme*. Il doit évidemment avoir une *ligne de vue* sur sa cible.

- Si l'*Ennemi* ne peut pas atteindre sa cible, il va cibler le *Héros* le plus *proche*. Si deux *Héros* sont à égale distance de l'*Ennemi*, ce dernier va attaquer le *Héros* avec le montant de santé le plus *faible*. Si l'*Ennemi* ne peut pas se trouver à portée d'un *Héros*, il se rapproche du *Héros* dont l'*État de santé* est le plus faible.

ATTAQUE : L'*Ennemi* vous inflige autant de *Dégâts* que la valeur 5  affichée sur l'écran.

DÉFENSE : Vous pouvez vous défendre en lançant le dé indiqué à côté de votre icône défense  sur votre carte de *Héros*.

- **Succès** ★ : Vous pouvez dépenser chaque *Succès* pour réduire de 1 les *Dégâts* infligés par l'*Ennemi*.
- **Avantage** + : Vous pouvez dépenser de la *fatigue* pour convertir un résultat + en *Succès* ★ par pion *Fatigue* dépensé.
- **Augmentation** ⚡ : Vous pouvez dépenser ces résultats pour résoudre des *Capacités augmentées*.
- Réduisez les *Dégâts* restants sur votre *Cadran de santé*.

CAPACITÉS D'ACTIVATION DES ENNEMIS : Chaque *Ennemi* possède une capacité qui influe la finalité du combat.

- Vous pouvez interrompre le combat pour résoudre des effets en appuyant sur le bouton concerné sur l'écran  **INTERRUPTION**.

DÉGÂTS ET BLESSURES DES HÉROS : Si le niveau de points de santé de votre *Héros* tombe à 0, il devient *Infirmes*. Remettez alors le *Cadran de santé* sur le niveau maximum du *Héros* et appuyez sur le bouton *Héros Infirmes*  pour recevoir une *Blessure* :

- **Blessure bénigne** : Récupérez la carte *Blessure* indiquée par l'application et placez-la dans votre zone de jeu, face *Bénigne* visible. Lisez et appliquez les effets.
- **Blessure maligne** : Retournez votre carte *Blessure* sur sa face *Maligne*. Lisez et appliquez les effets.
- Si votre *Héros* est affligé d'une *Blessure* maligne et qu'il subit une *nouvelle infirmité*, il échoue et sa *Quête* est terminée.
- Vous pouvez vous soigner  pour augmenter votre niveau de santé sans dépasser la valeur de santé *maximum* 9  de votre *Héros*.

MOTS CLEFS

- **ALLONGE** : cette *Arme* peut servir à attaquer une figurine située jusqu'à 2 cases de distance (ligne de vue non bloquée).
- **CHARGE** : En début de *Quête* puis lorsque vous retournez cette carte côté *Charge*, posez dessus le nombre de pions du type indiqué. Dès qu'il n'en reste plus aucun, la carte est retournée sur son autre face.
- **GLISSE** : Vous pouvez vous déplacer du nombre de cases indiqué en ignorant les règles de la *Gène*.
- **RÉVÉLATION** : En début de *Quête* puis lorsque vous retournez cette carte côté *Révélation*, résolvez immédiatement l'effet indiqué.
- **BALAFRE** : lorsque vous retournez une carte qui contient un pion *Balafre*, subissez 2 *Dégâts*.
- **CANALISÉ** : Lors d'une attaque, défense ou *Test*, vous pouvez défausser 1 pion *Canalisation* pour relancer un dé.
- **PRÉPARÉ** : Défaussez 1 pion *Préparation* d'une de vos cartes pour la retourner sans effectuer une action d'organisation.

3 / FIN DE PARTIE



Si les *Héros* atteignent le dernier objectif d'une *quête*, celle-ci s'achève par leur victoire.

Si l'objectif final ne peut pas être atteint ou si un *Héros* affligé d'une *blessure maligne* subit une *nouvelle infirmité*, la *quête* est un échec. Lorsqu'une *quête* s'achève par un succès ou une défaite, les *Héros* passent à la suivante. Son issue peut avoir des conséquences sur les *quêtes* à venir et sur d'autres aspects de la campagne.





BRAZIL

IMPERIAL
Ze Mendes

SORTIE
COURANT
OCTOBRE

25 min par joueur • 14+ • 1 à 4 joueurs



Explorez les territoires

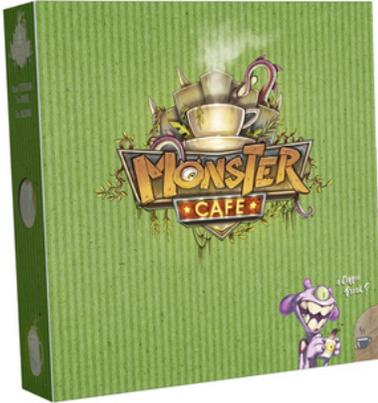
Étendez votre empire

Exploitez les terres

Engagez des combats

Une épopée sur 3 ères dont
le meilleur d'entre vous
sortira vainqueur !

PLONGEZ
AU CŒUR
DE L'HISTOIRE
DU BRÉSIL



Derrière son côté enfantin et simpliste, Monster Café cache une réelle stratégie à mettre en place. Il ne sera pas facile, au début, d'admettre qu'il faille défausser des cartes des familles souhaitées pour gagner davantage de points mais au risque de perdre la majorité ! De plus, la possibilité de jouer des cartes adverses permet réellement d'influer sur la partie, casser des dominations ou faire des coups bas. Il faudra rester vigilant en permanence, et surtout pendant le tour des joueurs adverses, pour ne pas se laisser surprendre.

Le sel du jeu réside, bien sûr, dans les capacités offertes par chaque famille. Celles-ci vont enrichir les parties par des pouvoirs variées : simplement en offrant des jetons café (des points de victoire donc)

supplémentaires, ou plus subtilement en offrant des jetons « chantilly » pour casser les égalités ou des « cookies » (le joueur en fin de partie avec le plus de cookies remporte 5 points de victoire supplémentaires), en permettant d'échanger une carte de sa ligne « avant » contre une carte de sa ligne « arrière » ou du centre (ce qui permet de se ré-articuler en cours de partie), de révéler des cartes sur la ligne « arrière » des adversaires ou, enfin, de multiplier les jetons café gagnés en fin de partie. Et la liste est encore longue ! Simple, rapide et facile à comprendre, Monster Café se révèle bien plus fin qu'il ne le paraît tout en restant un titre abordable et agréable autour d'un café. Les combinaisons nombreuses grâce aux familles différentes dans la boîte de base permettent de longues heures de jeux en perspective pendant toutes les pauses café !

Le seul point « négatif » aurait pu être au niveau de la qualité/agencement de certains composants de la boîte mais cela a déjà été corrigé dans les futurs sorties !







Auteur(s) / Éditeur(s)	Richard Garfield / Origo Games
Illustrateur(s)	J. Millet, S. Proskuryakov, M. Ivanova, A. Bogdanov
Thème(s)	Vampires
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Collection
Âge	10 +
Durée	45 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6

Dans **The Hunger**, incarnez des vampires quittant leur château à la nuit tombée pour s'abreuver du sang des vivants... Mais attention, plus vous êtes gourmand et plus il sera difficile de vous mettre à l'abri avant le lever du soleil !

Comment jouer ?

Les vampires commencent avec les 6 mêmes cartes de départ (leurs pouvoirs) et une mission secrète, tandis que deux missions sont assignées aléatoirement à toute la tablée. À chaque manche, le vampire le plus éloigné du château commence, jusqu'au plus proche. À son tour, un vampire joue les 3 cartes de sa main et en applique tous les effets. Il peut se déplacer d'autant de cases ou moins que la vitesse représentée, et appliquer l'effet de la case sur laquelle il s'arrête : gagner coffre ou mission, digérer une carte Humain (qui quitte sa pioche). En s'arrêtant sur une case déjà occupée par un autre vampire, il peut le pousser. S'il lui reste de la vitesse, il peut alors chasser en dépensant 1 à 3 points pour récupérer les cartes se trouvant sur l'un des emplacements 1 à 3 de la piste de Chasse, et les placer dans sa défausse. Il pourra s'agir de nouveaux pouvoirs, de familiers permanents, ou d'humains, qui rapportent immédiatement des points de victoire.

Une carte Humain a toujours une vitesse nulle voire négative : en avoir trop dans sa pioche empêchera donc d'avancer ou de chasser davantage... Plus loin les vampires vont sur le plateau, plus les humains valent de points, et plus ils se rapprochent des précieuses roses du labyrinthe. À la fin de son tour, le vampire défausse ses cartes Pouvoir et Humain en jeu et en pioche 3. À la fin d'une manche, on décale toutes les cartes de la piste de Chasse vers la droite, pour qu'elles coûtent moins cher, jusqu'à la case 1 qui peut accueillir une quantité illimitée de cartes, avant de refournir les emplacements 3.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève après 15 manches. Les vampires se trouvant loin du château sont brûlés par le soleil, et simplement éliminés du décompte. Les autres ajoutent à leur score les effets de fin de partie et les missions qu'ils ont accomplies, et celui qui a le plus de points remporte la partie.

S.W.

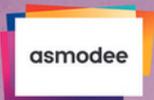


LA NUIT AUX MILLE ÉTOILES

Pour Halloween, partez
en quête de lumière dans
vos bars à jeux préférés !

À GAGNER : 1 jeu
Stella - Dixit Universe

ainsi que d'autres surprises !



Liste des bars à jeux participants
disponible sur notre site

www.libellud.com





PHILIMAG : Bonjour, Richard, pouvez-vous vous présenter en quelques mots à nos lecteurs ?

Je suis tombé amoureux des jeux à l'âge de 13 ans, lorsque j'ai découvert Dungeons & Dragons. Je suis devenu depuis un joueur assidu et ce qu'on peut appeler un explorateur : j'essaie d'apprendre tout ce que les jeux ont à offrir, ce qui m'a donné envie de m'y investir et m'a conduit vers la création. N'étant pas serein quant à l'avenir que ce domaine pouvait m'apporter, j'ai préféré me consacrer aux mathématiques, une autre de mes passions. Néanmoins, j'ai toujours eu en tête de mettre en lumière le jeu dans le milieu académique. En 1993, j'ai publié Magic, le tout premier jeu de cartes à collectionner, et son succès retentissant m'a permis de créer et d'étudier les jeux (et d'y jouer, évidemment) à plein temps. Depuis, j'ai conçu un grand nombre de jeux de genres différents, numériques ou physiques. J'ai également coécrit un manuel, Characteristics of Games. Cette profonde admiration qui est née avec Dungeons & Dragons ne m'a plus jamais quitté, et je suis toujours impressionné par l'incroyable variété des jeux d'hier et d'aujourd'hui.



PhiliMag : Pouvez-vous nous en dire plus sur les personnes impliquées dans le projet The Hunger (éditeur, illustrateurs) ? En quoi a consisté votre collaboration avec elles ?

Mon référent principal était Guillaume Gille-Naves. Bien sûr, de nombreuses autres personnes étaient impliquées (artistes et développeurs), mais c'est essentiellement par lui que tout transitait et nous avons réglé ensemble les différents problèmes qui se sont posés. Ma première collaboration avec Guillaume remonte à King of Tokyo, et à l'époque, j'ai été impressionné par sa volonté inflexible d'améliorer le jeu sans pour autant dénaturer ma vision. Nous étions parfois en désaccord, mais il ne lâchait pas l'affaire tant que l'un de nous n'avait pas été convaincu ou que nous n'avions pas trouvé un terrain d'entente. C'est donc tout naturellement que je lui ai présenté The Hunger, d'autant plus que le jeu avait besoin de développement pour être parfait. Quant à l'aspect visuel, je voulais que la tonalité générale soit joyeuse et humoristique et le directeur artistique d'Origames a su dénicher des artistes de grand talent : Jocelyn Millet, Semyon Proskuryakov, Marta Ivanova et Alexey Bogdanov. Ils ont tous apporté leur pierre à l'édifice, en termes de ressenti et d'univers. Ce fut un plaisir de travailler (indirectement) avec toutes ces personnes et je trouve le jeu magnifique.



The Hunger - Acte 1 : de l'idée au prototype

L'idée de The Hunger est née un soir alors que ma chère et tendre Koni et moi jouions à un quiz. Le but était d'associer des mots pour former des titres de films. Nous avons associé « Fat » (gros) à « Dracula » pour créer le titre (factice) de Fat Dracula. On s'était dit que ça ferait un film particulièrement drôle et, a fortiori, un jeu particulièrement drôle. Environ un mois plus tard, j'avais mis au point un concept qui me plaisait : un jeu de deckbuilding dans lequel votre paquet de cartes se remplit avec les victimes de vos repas nocturnes, rendant votre vampire de plus en plus lent. Les joueurs doivent rentrer dans le château avant l'aube et en se montrant trop gourmands, ils s'exposent à la morsure fatale du soleil. Par ailleurs, il y avait plein d'autres choses que j'appréciais dans le prototype. Il se démarquait des autres jeux de deckbuilding auxquels j'avais joué auparavant. En règle générale, votre deck s'améliore au fil du temps, sauf exception en toute fin de partie. Dans ce jeu, il est tout à fait possible de gagner avec un paquet de cartes qui n'a pas évolué. Il n'y avait qu'un seul chemin à suivre, mais plusieurs choix s'ouvraient aux joueurs : s'empresser de cueillir la rose (la récompense disponible au bout du chemin), s'engager suffisamment loin pour récolter un maximum de points grâce à la chasse ou encore rester proche du château et tirer profit des cartes laissées par les autres joueurs. Les fins de partie étaient

passionnantes. De nouvelles possibilités s'offraient aux joueurs grâce à des cartes puissantes tandis qu'ils luttaienent pour rentrer au château tout en étant tentés par un dernier petit encas.

The Hunger - Acte 2 : du prototype à l'édition

Passer du prototype à la version finale du jeu fut un sacré défi, c'est pourquoi j'ai choisi de travailler avec Guillaume. Je savais pertinemment que le cœur du jeu était bon et solide, tous mes testeurs l'ayant apprécié... contrairement aux testeurs externes, malheureusement. Il n'y a rien d'étonnant à cela, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle il faut toujours faire appel à des testeurs externes ! L'auteur et les personnes impliquées dans le projet peuvent influencer sur les attentes des joueurs, ce qui est aussi le cas du livret de règles, mais d'une façon différente. Un des problèmes que nous avons rencontrés est que les joueurs s'attendaient à devoir en premier lieu améliorer leur deck et pensaient avoir perdu lorsqu'un adversaire y parvenait avant eux. Les différents coûts n'avaient pas un impact énorme, on pouvait facilement dépenser trop pour améliorer son deck et laisser ainsi son adversaire prendre l'avantage en termes de position et de points de victoire. Lorsqu'on a l'impression d'avoir perdu la partie dès le début, à tort ou à raison, ce n'est pas amusant. Nous avons été confrontés à un problème similaire avec la rose en fin de parcours. Les joueurs pensaient qu'il fallait la cueillir à tout prix pour gagner. Cela peut se comprendre : vous avez un chemin avec une récompense au bout, beaucoup de jeux fonctionnent ainsi. Néanmoins, durant nos tests, nous avons conclu qu'il était bien souvent plus pertinent de ne pas s'engager dans la course. Si vous le faites malgré tout et que vous vous faites prendre de vitesse, vous pouvez toujours marquer plus de points d'une autre manière tout en restant éloigné du château. Guillaume et moi nous sommes donc penchés sur ces problèmes (entre autres), qui étaient principalement liés aux attentes des joueurs, soit en apportant quelques changements dans les mécaniques et l'équilibrage, soit en présentant les règles différemment. Ainsi, l'ajout de chemins supplémentaires et d'objectifs alternatifs a permis d'éloigner le jeu du simple concept de course.



The Hunger - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutiques

Je n'ai pas vraiment été impliqué dans le processus de commercialisation du jeu. Avec Guillaume, nous avons fait en sorte que le visuel soit à la fois drôle et attrayant, tout en mettant en avant le principe de diversité. Je pense que le résultat final met tout de suite le joueur dans l'ambiance. Ah, et quelque part durant cette période, nous avons nommé le jeu The Hunger. Voilà comment mon premier jeu parti d'un nom a finalement été édité sous un autre nom !



PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote marquante qui s'est produite au cours du développement de The Hunger.

La toute première session de test du jeu a été bien plus laborieuse que prévu. Seul un joueur sur les cinq engagés est rentré au château, celui-là même qui pensait avoir perdu. Lorsque tout le monde a voulu refaire une partie, j'ai su que le jeu allait être amusant. Perdre aussi lamentablement et avoir malgré tout envie d'y rejouer, c'est bon signe ! Depuis, les participants à cette session ont sans cesse voulu savoir où en était le jeu et quand ils pourraient jouer à la version finale.

PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote marquante qui s'est produite au cours du développement de The Hunger.

La toute première session de test du jeu a été bien plus laborieuse que prévu. Seul un joueur sur les cinq engagés est rentré au château, celui-là même qui pensait avoir perdu. Lorsque tout le monde a voulu refaire une partie, j'ai su que le jeu allait être amusant. Perdre aussi lamentablement et avoir malgré tout envie d'y rejouer, c'est bon signe ! Depuis, les participants à cette session ont sans cesse voulu savoir où en était le jeu et quand ils pourraient jouer à la version finale.

PHILIMAG : Qu'en est-il de vos prochains jeux?

Keyforge, mon jeu de deck unique, continue de grandir et d'explorer de nouvelles voies toujours aussi amusantes et variées. Sol Forge (créé avec Justin Gary) est un jeu modulaire qui fonctionne de la même façon, à la différence près que les joueurs choisissent deux moitiés de decks. La campagne Kickstarter est en cours. Half-Truth (créé avec Ken Jennings) est un jeu de questions- réponses. Une extension est prévue prochainement. Le jeu propose des questions à choix multiples : il y a trois bonnes réponses et trois mauvaises réponses. Le but étant que chaque question soit un mini-jeu à part entière. Malheureusement, il n'est disponible qu'en anglais, mais j'espère que cela va changer bientôt. J'ai également un jeu drôle dans les tuyaux, basé sur l'univers des monstres, Creature Feature. Il sera bientôt annoncé, il s'agit d'un jeu de cartes et de bluff, qui s'apparente un peu au poker. L'univers s'articule autour des films de monstres hollywoodiens et j'ai vraiment hâte d'y jouer !





NOUVEAU

Charlatans, A vos grimoires, chaudrons, élixirs et magie noire ...



www.schmidtspiele.de/fr



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



Bonjour je m'appelle Jocelyn Millet, j'ai la chance de travailler depuis deux ans comme illustrateur pour des jeux de société. À fond sur le dessin depuis l'enfance, après mes études, j'ai erré 3 ans de projets BD non aboutis en projets BD non aboutis... Puis en 2006, j'ai intégré l'industrie du jeu vidéo dans la région lyonnaise, comme character designer dans différents studios. Durant cette période, j'ai dû m'adapter à des styles graphiques variés, ça a enrichi ma palette artistique, j'y ai abordé la 3D, l'animation... Mon horizon s'est élargi quand je suis passé en freelance en 2012 : character design pour du jeu vidéo et films d'animation, illustration jeunesse, storyboard... Et depuis deux ans, c'est génial, illustration pour le jeu de société. Un milieu vraiment fun ! Plus considéré comme auteur que dans le jeu vidéo, j'apprécie la confiance des directeurs artistiques. Elle m'incite à donner le maximum pour faire des images qualitatives. Les gens avec qui je travaille sont

souvent de grands enfants pleins d'étoiles dans leurs yeux ! Le kiff ! Sinon, la vérité c'est que je suis un vampire depuis 350 ans, mais chut...



PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur The Hunger ?

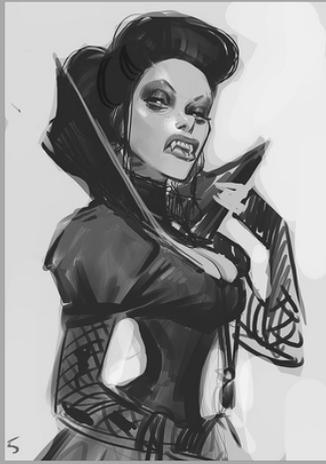
Faire des illustrations pour « The Hunger » a été une super aventure ! Quand j'ai eu l'appel d'Igor, le mot « Vampire » m'a fait sauter sur les crayons pour lui envoyer les premiers dessins. Un grand thème classique qui a déjà été traité de plein de façons, du plus dark au plus fun. Du coup, je suis parti un peu dans tous les sens ! C'est Igor qui m'a finalement donné le ton du jeu, pas aussi sombre que ce que j'avais en tête au départ. Face à la taille conséquente du projet, ma mission a été concentrée sur les personnages principaux, les cartes action, le plateau et la boîte. J'en suis honoré.

Pour les personnages principaux, Igor voulait des caractères bien trempés, j'adore ces phases de recherches et de caractérisation de personnages. Le tout dans un traité spontané, un procédé dans lequel je me sens à l'aise. Les cartes action reprennent les évolutions et les capacités des vampires, dont « la morsure », qui est la carte que j'ai préféré réaliser. Le plateau en lui-même : très excité et à la fois un peu apeuré par l'ampleur de la tâche, la patience et le précieux soutien d'Igor m'ont permis de m'apaiser et d'affronter tranquillement la montagne ! Je suis vraiment heureux du résultat.

Pour les bâtiments, je me suis servi de la 3D pour poser les bases avant de passer à une phase de paintover. Un mix de technique qui boost bien le rendu ! Pour la boîte, l'idée était d'avoir une vue d'ensemble de la ville, avec différentes scènes de vampires chassant des villageois, le tout dans une ambiance de pleine lune. AhOUUU ! j'ai eu beaucoup de plaisir à faire cette image dans un style qui m'est propre. C'était ma première illustration de couv', un rêve de gosse qui se réalise !



Los vampiros en los oídos pintados.







EN OCTOBRE



AUTOMNE VOUS APPORTE DE BELLES NOUVEAUTÉS.

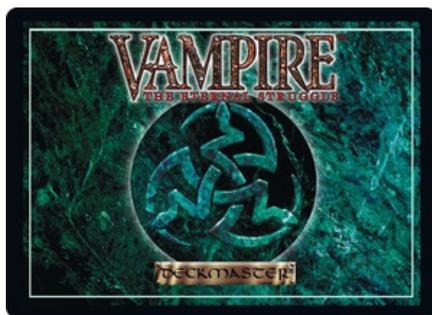
Pour vos après balades, pour vos soirées au coin du feu, pour vos weekends à la montagne

Le nom de Richard Garfield est l'un des plus célèbres dans le monde du jeu de société. S'il est notamment associé au premier jeu de cartes à collectionner (JCC) **Magic : The Gathering**, il n'a pas cessé de concevoir des succès et d'explorer des mécaniques. À l'occasion de la sortie de **The Hunger**, petit retour sur quelques-uns de ses jeux de cartes !

Collectionner

Avant d'être docteur en mathématiques et bien avant de quitter l'enseignement pour devenir concepteur de jeux à plein temps, Richard Garfield avait commencé à imaginer Magic pendant ses études. Quand il cherche un éditeur pour RoboRally, il suscite l'intérêt de Wizards of the Coast, qui préfère cependant pour ses débuts un « simple » jeu de cartes, dont la production serait moins dispendieuse, plus facile à transporter en conventions. En 1993 paraît ainsi l'un des titres les plus séminaux de l'histoire du jeu de société.

Les joueurs y construisent leur paquet (deck) préalablement à la partie, par l'acquisition de cartes aléatoires dans des boosters. La constitution du deck elle-même émane donc déjà d'une élaboration tactique. Au cours d'une partie, ils incarnent des mages gagnant toujours plus de mana afin de jouer des sorts toujours plus puissants et de retirer tous les points de vie de leur adversaire. Le succès est tel que 3 à 4 sets de nouvelles cartes paraissent par an, étendant aussi bien les possibilités stratégiques que l'univers de Magic.



Très vite, Garfield propose d'autres JCC afin de prouver la diversité potentielle du genre, qu'ils pouvaient prendre des formes aussi diverses que le jeu de plateau, et ne pas se résumer à un seul système de règles figé. Ainsi lance-t-il **Vampire : The Eternal Struggle** en 1994, puis en 1996 le JCC de duel fortement asymétrique **Netrunner**, où la Corpo essaye de réaliser son plan secret de domination avant que le Runner ne la hacke.



Transmettre

S'il en conçoit ensuite quelques autres (**BattleTech**, **Star Wars**), puis retrouve vraiment le succès avec **King of Tokyo**, il revient surtout aux cartes en s'intéressant au draft dans les années 2010, c'est-à-dire au choix d'une carte dans un paquet, ensuite transmis au joueur suivant pour qu'il en choisisse une également, et ainsi de suite. Le draft avait déjà été largement popularisé dans certains formats de tournois de Magic, quand on pouvait construire son deck à partir de cartes choisies dans des boosters autour d'une table, mais il s'agit désormais de drafter au cours d'une partie.

En 2015, dans **Chasseurs de trésors**, le draft permet d'accumuler assez de force pour prendre les meilleurs trésors dans différentes salles, puis de se protéger contre les gobelins. **Bunny Kingdom** (2017) a l'originalité d'allier draft et occupation d'emplacements sur un plateau. Les cartes choisies ne définissent pas seulement où l'on pourra poser ses lapins, mais aussi ce qu'on pourra y cultiver et y bâtir, et elles peuvent même fixer de fructueux objectifs personnels très variés. **Carnival of Monsters** (2019) apportera un système monétaire, avec un coût pour les monstres les plus dangereux (donc profitables) ou la possibilité de conserver des cartes.



Générer

En 2018, Richard Garfield fait à nouveau l'actualité avec **Keyforge**, jeu d'affrontement à base de cartes... mais avec des decks fixes générés algorithmiquement de façon à assurer un relatif équilibrage sans qu'aucun deck ne ressemble à un autre ! Les joueurs découvrent ainsi un deck au nom aléatoire, comportant des cartes de trois maisons, et au début de chaque tour de jeu, il faudra décider de quelle maison on souhaitera jouer, activer et défausser des cartes. Cela tient lieu de tout système de mana, et l'objectif de Keyforge n'est même pas de réduire à 0 les points de vie de l'archonte adverse, mais de forger 3 clefs à partir des Aombres générés par ses créatures. Une approche mécaniquement originale et éditorialement assez révolutionnaire.



Construire

En 2016 puis 2018, Garfield s'était intéressé au digital pour deux JCC, **SolForge** et **Artifact**. En 2021, il y revient pour une mécanique dans laquelle il n'avait pas encore brillé, le deckbuilding (voir le Philimag n°15) en s'associant à **Roguebook**, où il la couple avec du déplacement sur un terrain, qui permet un stimulant contrôle sur l'enrichissement de son deck. Puis il la développe physiquement dans **The Hunger** (2021). Les joueurs y incarnent... des vampires, s'éloignant de leur château pour sucer le sang de fructueux innocents. Plus ils boivent de sang, et plus ils ajoutent à leur deck de cartes rapportant des points, offrant d'intéressants combos, mais n'octroyant pas de points de déplacement, de sorte qu'au moment où le soleil menace de se lever, ils risqueraient de ne pas pouvoir rentrer avant d'être réduits en cendres !



Inventer

Du JCC au deckbuilding en passant par le draft, du physique au digital, Richard Garfield a ainsi exploré de multiples fois les principales mécaniques de jeux de cartes (y compris le jeu de plis), pas toujours avec le même succès, mais sans jamais se reposer sur ses acquis, de sorte qu'il est difficile de ne pas célébrer chaque annonce d'une nouvelle sortie comme un événement, de ne pas toujours espérer le meilleur du « nouveau Garfield ».

S.W.



Kingdomino

ORIGINS



3 NOUVEAUX MODES DE JEU



DES RESSOURCES À CULTIVER



LE FEU À DOMPTER



LA SAGA KINGDOMINO CONTINUE !



Un jeu de dominos qui allie collections et majorité et qui n'est pas Queendomino ? Le Croque-Monstre avait de quoi m'intéresser, étant fan du précédent. Si on rajoute à cela des cadavres de fées et de gobelins, c'était le jeu parfait pour Halloween (ça tombe bien, c'est sa date de sortie, je vais pas encore vous servir le prétexte du COVID pour le retard à l'allumage, mais vous savez).

Alors en ouvrant la boîte sur laquelle figure Oncle Fétide sur un dragon, les illustrations peuvent faire frémir. On voit plein de cadavres de créatures magiques (dragons, fées, gobelins, cyclopes, licornes), on n'est donc pas face au jeu le plus joyeux de monde. En fait on s'aperçoit vite que c'est du second degré, voire du troisième degré, mais je comprends mieux le 14+ sur la boîte.

Alors qu'est-ce qu'on fait dans Le Croque-Monstre ? On incarne des croque-morts fantastiques qui vont enterrer les victimes d'une bataille entre créatures du pays imaginaire. Nul ne sait qui a gagné, mais une chose est certaine, ce fut une boucherie ! La bataille du Gouffre de Helm, à côté, c'est une balade au pays des bisounours. On pourrait imaginer ce pauvre croque-monstre passer derrière votre personnage de Diablo 3 et enterrer toutes les victimes de votre barbare en furie.

Bref, on en est là ; les corbeaux craillent, les bannières déchirées flottent dans un vent putride, et pourtant, il faut faire son boulot !

Dans Le Croque-Monstre, les joueurs vont jouer des cartes en forme de dominos dans leur aire de jeu mais aussi dans une zone commune afin de disposer les cadavres de monstres dans le bon ordre de façon à glaner les cartes stèles valant des points de victoire en fin de partie. Avez-vous des cadavres dans votre placard ? C'est ce que nous allons voir !

Le Croque-Monstre est un chouette jeu de pose de dominos, de collection et de majorité. Accessible à un public familial, on le sortira en début de soirée pour échauffer un peu les méninges. Attention, le thème peut gêner si la morbidity rend mal à l'aise. Derrière une mécanique assez simple, on est face à un jeu qui demande réflexion et stratégie. Un peu d'affrontement est présent, attention aux mauvais perdants !

Si vous cherchez un jeu simple mais pas simpliste, avec un thème original et qui renouvelle bien la mécanique de pose de dominos, vous pouvez vous tourner vers Le Croque-Monstre sans problème !





Auteur(s)	Marc Lagroy
Illustrateur(s)	Divers
Éditeur(s)	Mythic Games
Thème(s)	Science-fiction post-apo
Mécanisme(s)	Contrôle, Affrontement
Âge	14 +
Durée	90 minutes
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Steamwatchers**, guidez votre clan nomade dans une Europe transformée par une longue ère glaciaire, où d'imprévisibles colonnes de vapeur très convoitées permettent la culture... tout en semblant liées à une terrible maladie, le Fléau !

Comment jouer ?

On commence par choisir un scénario, puis par se répartir les clans asymétriques. Un tour commence par une phase de conclave, où les joueurs s'emparent du titre réservé précédemment (Primus, Légat, Archonte, Guetteur) et appliquent son effet. Puis ils placent simultanément leurs jetons Ordre sur leurs zones, les dévoilent et passent (en réservant un titre) ou en activent un à tour de rôle. Il s'agira soit de se défendre (en construisant une tourelle, patientant, mobilisant des unités ou négocier avec les caréneurs pour pouvoir se déplacer sur une mer de glace), soit de déplacer ses unités, en combattant si les zones d'arrivée sont occupées. Les camps calculent leur force à partir de leurs unités, du soutien (en renonçant à des jetons Ordre), d'une mise cachée d'algofuel, et pour le défenseur des tourelles, jetons Défense et cubes Moral. Celui dont la force est la plus élevée prend/garde possession de la zone, en

y ajoutant un cube Moral, tandis que le vaincu perd deux unités et fuit. Les colonnes perdent ensuite un étage. S'il y avait des unités dans une zone avec une colonne, l'incubation de leur clan augmente, générant divers malus. Mais si la colonne disparaît, leur propriétaire peut construire 1 ferme contre 1 algofuel. Enfin, les joueurs calculent leur niveau de GÉO à partir de leurs fermes et des colonnes dans leurs zones, gagnent de l'algofuel, et retirent les unités non ravitaillées.

Comment s'achève la partie ?

La partie peut s'achever avant le nombre de tours indiqué par le scénario s'il propose une condition d'hégémonie et qu'elle est remplie par un clan. Sinon, la quantité de GÉO détermine le vainqueur.

Pour aller plus loin

Peace with Wolves ajoute une composante de diplomatie ou le contrôle d'un clan mineur, **Shark of Hope** donne à chaque clan une caravane de trois wagons, pouvant accueillir trois kits et leurs puissantes capacités, et **Fuel for War** octroie une unité redoutable, le chef de clan, avec son équipement unique.

S.W.

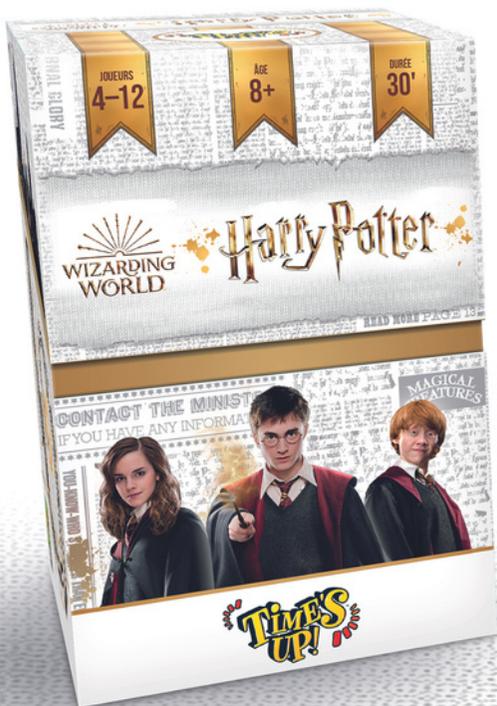




Harry Potter



Harry Potter débarque dans Time's Up!



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)

IT'S HERE...



Uno ! Contre-Uno !

Créé par Merle Robbins en 1971, Uno est édité par International games Inc. en 1972. Ce jeu de cartes familial de défausse et de réflexe repose sur la rapidité et la prise de décision. Uno s'appuie sur les règles de

base du 8 américain, agrémenté de quelques règles supplémentaires.

Comment jouer ?

À son tour, le joueur doit recouvrir la carte visible du talon par une carte de la même valeur, de la même couleur ou du même symbole (qui représente des actions). Si ce n'est pas possible, le joueur doit piocher une carte. Si cette carte peut être jouée, le joueur peut la poser dans la défausse, sinon il passe son tour et conserve cette carte dans sa main. Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en main, il doit annoncer à haute voix « Uno ». S'il oublie et qu'un autre joueur lui fait remarquer, il doit piocher deux cartes. La manche se termine lorsqu'un joueur pose sa dernière carte. Le joueur marque alors des points en fonction des cartes restantes dans la main des autres joueurs. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a atteint 500 points, il est alors déclaré vainqueur.

Le saviez-vous ?

En 2019, l'éditeur actuel du jeu, Mattel, a tweeté « Si quelqu'un pose une carte +4, vous devez piocher quatre cartes et passer votre tour ». Impossible donc de cumuler les +4 ! L'information a eu l'effet d'une bombe sur les réseaux sociaux, et a été retweetée des dizaines de milliers de fois.

Découvrez la gamme Uno

Depuis sa sortie, le jeu a connu différentes versions. En 1998, Mattel édite Uno Extrême, version qui propose un lanceur de cartes. Un an plus tard, le jeu sort sur la Game Boy Color, puis en 2006 sur Xbox 360, et en 2008 en application pour la première fois. En 2019 paraît une série intitulée

Artiste, qui permet d'obtenir le jeu avec des designs basés sur différents artistes comme Jean-Michel Basquiat ou encore Keith Haring. La même année sort un Uno Braille. Il existe également d'autres versions du jeu comme le Uno Harry Potter, le Uno Junior ou encore le Uno Splash dont les cartes plastifiées résistent à l'eau.



Joyeux anniversaire Uno !

Uno fête cette année ses 50 ans. À cette occasion, Mattel a sorti une édition premium 50ème anniversaire et une version Iconique. Le coffret de la version premium ainsi que ses cartes affichent un look épuré, d'un noir profond. À cela s'ajoute une médaille dorée 50 ans ainsi qu'une carte spéciale « 50/50 ». La série Iconique se décline en cinq jeux reprenant les codes et les ambiances des années 70, 80, 90, 2000 et 2010.



Addictif !



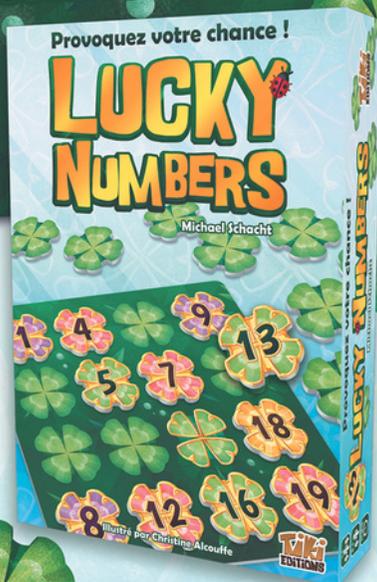
**TIKI
EDITIONS**

Fun ! Intergénérationnel !

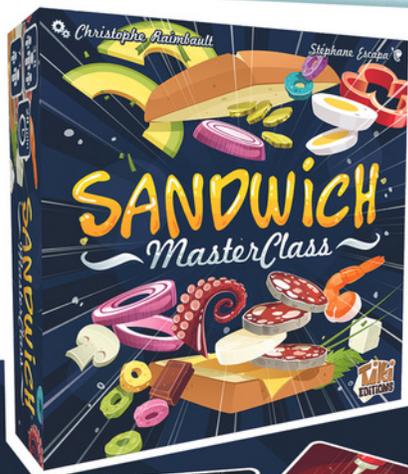
**DES MILLIONS DE
PARTIES JOUÉES SUR
BOARD GAME ARENA**

Soyez le premier à remplir votre jardin en veillant à garder, à tout moment, vos lignes et vos colonnes classées en ordre croissant. Posez et organisez vos trèfles pour provoquer votre chance et remporter la partie !

À la croisée des chemins d'un **Loto** et d'un **Sudoku**, **Lucky Numbers** ravira aussi bien les familles que les joueurs confirmés.



Devenu un **best-seller** international en un an, **les critiques sont unanimes** : **Vous y jouerez et vous y rejouerez !**



Rapidité, Créativité et Communication !

Vite ! Attrapez sur la table les meilleurs ingrédients pour créer des sandwiches qui devront plaire à vos voisins ou respecter le thème de la manche. Et saurez-vous convaincre le Jury avec vos sandwiches incroyables, délicieux ou farfelus pour devenir le meilleur Chef de **Sandwich MasterClass** ?



Oui ! C'est bien le retour du jeu Sandwich de Christophe Raimbault (Colt Express, Colt Super Express...) dans une nouvelle édition modernisée.

Sandwich MasterClass vous permet désormais de jouer **jusqu'à 8 joueurs** avec **88 ingrédients** et de toutes nouvelles illustrations. Épicez le tout d'une nouvelle règle épurée et de **nouvelles cartes à thèmes** (les MasterClass) pour un **pur moment de fun** en famille ou entre amis !





PhiliMag : Pourriez-vous vous présenter ?

Le Labo des Jeux est un blog ludique qui cherche à produire du contenu critique sur le jeu de société. On est une équipe de huit laborantins, sept chroniqueurs et un graphiste, réunis par l'envie d'écrire sur le jeu et notamment d'aider les joueurs à faire leur choix devant le nombre toujours plus important de sorties ludiques.

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler du « Labo des jeux » ?

L'essentiel du contenu du blog est composé de tests dans lesquels on analyse sans complaisance les jeux qui sortent. L'idée, c'est de donner notre avis et de l'expliquer en analysant ce qui nous a plu ou pas dans un jeu. Chaque laborantin est libre de donner son ressenti, positif ou négatif, tant qu'il est clair et argumenté. On essaie aussi de faire des contenus plus originaux comme les interviews-tests de Ludodelaludo qui allient dialogue avec acteurs et éditeurs, et critique personnelle ainsi que l'avis à froid dans lequel Teaman (mais c'est ouvert à tous) revient sur les jeux qui quittent sa ludothèque. Un jeu peut plaire ou déplaire, ça n'en fait pas un mauvais jeu. Mais si on ne vous indique pas clairement et honnêtement ce que le joueur a ressenti lors de ses parties, il y a surtout le risque que vous ne rachetiez pas une boîte de jeu de sitôt parce que le jeu acheté et présenté à votre soirée entre amis est tout simplement un jeu ne convenant pas à une soirée entre amis à 5 !



www.lelabodesjeux.com

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

Nous affectionnons l'écrit où l'on peut détailler notre ressenti, expliciter les sensations de jeu, et présenter de manière exhaustive, sans contraintes de caractères, de temps ou de place. Nous nous sommes essayés à la vidéo avec la série Confinement Intime qui nous a permis de découvrir (et faire découvrir) de nombreux acteurs du secteur ludique, mais c'est vraiment un métier à part entière, et nous n'avons pas 1/10ème du talent/temps nécessaire. Les tests de jeux constituent notre contenu principal, mais nous essayons régulièrement de proposer d'autres choses, selon nos idées et envies. Nous essayons de mettre en place une section dédiée aux jeux en solo avec des challenges qui permettront notamment de se comparer à d'autres joueurs. Romain publie chaque dimanche sur notre page facebook un même autour de notre passion ludique, sur le ton humoristique. Enfin nous avons Les Dossiers du Labo qui s'attachent à mettre en avant des sujets de fond comme des mécaniques ou une gamme de jeux.

PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?

Un peu partout du coup : sur Facebook (là où se passe l'essentiel de notre communication, les news que l'on vous partage, les mêmes du dimanche de Romain), sur le blog Wordpress (notre base de données de tests, interviews, dossiers et contenus écrits), notre chaîne Youtube, et notre page Instagram (que Mariana anime avec talent) et vous retrouvez tout ça sous notre bannière lelabodesjeux !



www.facebook.com/lelabodesjeux



<https://www.instagram.com/lelabodesjeux>



Le Labo des Jeux



Rest in Peace

Moi aussi je crois aux fantômes ! En tout cas à ceux de RIP ! Déjà, l'effort porté sur le côté éco-responsable est un vrai argument d'achat. En effet, c'est avec ce genre de démarche forte que nous pouvons associer nos valeurs avec notre passion des jeux. Au niveau du matériel, une autre bonne idée qui se situe



au niveau de la boîte de jeu est présente dans RIP. Une boîte coffret hyper pratique qui permet aux éléments de ne pas bouger à l'intérieur, même si vous la secouez dans tous les sens ! Les illustrations d'Anne sont encore excellentes et permettent d'ouvrir la porte de cet univers fantomatique rapidement. C'est un peu une des marques de fabrique de Blue Cocker, de proposer des jeux avec des thèmes forts et qui sont très souvent en relation directe avec le gameplay du jeu. Niveau gameplay, le jeu a aussi de sacrés arguments, qu'à l'inverse d'un ectoplasme croisé au détour d'un couloir lugubre, on peut voir assez rapidement. RIP est avant tout un jeu de pose de cartes qui paraîtrait relativement simple à maîtriser de prime abord. Mais tel une entité faite de « slime » tout droit sortie d'un célèbre blockbuster américain des années 80, RIP ne se laissera pas faire, et vous allez y trouver de quoi batailler avec votre adversaire. Les choix sont nombreux et à tous les niveaux dans RIP : Quelle carte(s) jouer ? Sur quelle demeure ? Combien ? Quels jetons vais-je tenter de collectionner, et quels sont ceux que je vais laisser à l'adversaire ? Dois-je abandonner ou continuer à poser des cartes ? Est-ce que je veux récupérer le jeton pour avancer vers la victoire ou bien abandonner ce pli et récupérer la carte bonus ? Quelle carte bonus dois-je jouer et quand le faire ? Quelles cartes reste-il à mon adversaire ? Le jeu est une succession de choix, tous plus importants les uns que les autres. De plus, le nombre de cartes bonus est effrayant en nombre et en diversité d'effets ! Il vous faudra plusieurs parties afin d'en faire le tour et de savoir, surtout, à quels moments telle ou telle carte devient forte ou inutile. Oui, RIP est un jeu de choix, de dilemmes, mais aussi de timing. Jouer la bonne carte au bon moment, sera souvent synonyme de coup de massue pour votre adversaire ! Mais encore faut-il que vous ayez préparé votre coup à l'avance et que vous l'ayez vu avant l'autre joueur ! Sous ses airs de petit jeu de cartes, RIP propose une profondeur de jeu

abyssale pour ce genre. La diversité des parties est aussi au rendez-vous de nos familles de revenants. Avec sa mise en place aléatoire des jetons demeures, les cartes bonus et leur ordre dans la partie, ainsi que votre main de cartes, le jeu est soumis à un départ chaotique des éléments de jeu. On vous le garantit, vos parties ne seront jamais identiques et ça aussi c'est chouette. La rejouabilité ? Oui, elle est également présente mais soumise à deux paramètres. Le premier, il faut que vous soyez ouverts à la compétition féroce, l'envie d'en découdre de ne rien lâcher. L'adversité est poussée à son paroxysme dans RIP, et les sarcasmes et autres réflexions désobligeantes seront de la partie et comme un poltergeist habitant votre chez-vous, vous ne vous en débarrasserez pas comme ça. Le second, votre capacité à déceler sur l'ouverture de nouvelles boîtes de jeu. En effet, on le répète, RIP est un jeu à forte courbe d'apprentissage, il va donc falloir persévérer à enchaîner les duels, quitte parfois à creuser votre propre sépulture ludique ! C'est en hantant et hantant que l'on devient un bon fantôme ! Mais comme les parties peuvent être courtes parfois, cela ne devrait pas être un obstacle trop haut à surmonter. Je dis parfois car certaines parties pourront souffrir quelque peu de moments de réflexion plutôt longs, et des silences glaçants pourront aussi prendre le pas sur les railleries. Vient le temps de mon mea culpa concernant justement la diversité des parties. En effet, lors de mes premières parties de RIP, j'ai critiqué, injustement avec du recul, ce point précis, en émettant un sérieux doute (fiche Flash Test). Mais en fait, après avoir enchaîné les duels, outre le fait que le matériel et la mise en place diffère réellement à chaque partie, la façon de jouer aussi ! On s'adapte, on essaie des stratégies différentes, on tente de leurrer, de piéger, de contrer son adversaire en préparant de son côté un plan machiavélique pour l'expulser dans les règles de l'art. Résultat : je m'étais bien trompé, et c'est important de l'avouer. Chers visiteurs, n'ayez pas peur de pousser les portes grinçantes de ce domaine hanté, et d'entrer toujours plus profondément dans cette guerre de fantômes ancestrale. Eh oui ! Quand on est un fantôme, prendre des coups, même bas, ça ne fait pas mal et on y retourne même avec grand plaisir !



Lifestyle développe des jeux originaux et attractifs, que ce soit pour les enfants, la famille ou même les adultes. Quel que soit votre style de jeu, vous trouverez un jeu Lifestyle pour vos moments en famille ou entre amis



8+ 1-4 45

UNFOLD

12+ 1-6 60-90

Une nouvelle gamme dans un format inhabituel. Dépliez l'histoire tenant dans une enveloppe !



Une histoire d'espionnage passionnante pour les enfants.



Une escape game palpitante pour les adultes.



Imaginez-vous à la tête de votre propre magasin de jouets ! Un jeu de stratégie facile avec des règles simples !

6+ 2-4 20-30

Aidez-vous mutuellement à trouver les marqueurs nécessaires et à colorier le plus de cartes possible en 5 minutes tout en effectuant des tâches amusantes en équipe !

5+ 2-6 5-10



www.LifeStyle-Boardgames.fr



Auteur(s)	D. Cicurel, W. Grajkowski
Illustrateur(s)	Z. Cy, M. Gebreselassie, A. Skorodumov, M. Komada
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Science-fiction, Paris
Mécanisme(s)	Enquête, Coopération
Âge / Durée	14 + / 90 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Chronicles of Crime 2400 est le troisième opus de la Série millénaire, une trilogie de boîtes indépendantes permettant d'enquêter dans le Paris de 1400, 1900 et désormais 2400. Dans la peau de Katia Lavel, résolvez des crimes à l'époque du cyberspace et des implants cybernétiques !

Comment jouer ?

Une fois le scénario choisi dans l'application gratuite, on y suit l'exposition de l'intrigue, qui nous confronte vite à une première scène de crime à analyser. Une enquêtrice prend alors le téléphone et observe minutieusement une scène en réalité virtuelle en détaillant aux autres ce qu'elle voit, afin qu'ils trouvent dans une pioche les cartes correspondantes. D'autres enquêtrices peuvent essayer à leur tour de dénicher des indices, puis l'on scanne les QR codes des cartes trouvées afin de déterminer leur pertinence, et de les ajouter éventuellement au plateau Preuves. En se déplaçant dans un lieu (en scannant le QR code du plateau Lieu), on rencontre des personnages, que l'on peut interroger sur d'autres personnages ou sur les objets de notre plateau Preuves, soit en les montrant si on en

dispose, soit en les évoquant si on en a juste entendu parler, ce qui peut débloquer de nouvelles informations, de nouveaux lieux, personnages et objets afin de nous permettre de progresser dans l'enquête. Cependant, chaque action prend du temps, et l'heure peut avoir une importance dans les scénarios, sur la disponibilité des personnages ou diverses péripéties. En outre, Katia possède une barre d'énergie, dont elle peut dépenser la batterie pour utiliser ses cyber-implants ou pénétrer dans le cyberspace, un lieu sans déplacements physiques, mais où l'identité des interlocuteurs n'est jamais certaine... Enfin, Katia est toujours accompagnée de son cyber-compagnon, un corbeau pouvant mener des recherches sur internet et analyser objets et personnages pour l'assister.

Comment s'achève la partie ?

Quand on pense avoir réuni suffisamment d'éléments pour résoudre l'enquête, on se rend dans un lieu précis afin de répondre à une série de questions en scannant pour chacune la carte appropriée.



S.W.

CHRONICLES
OF
CRIME
LA SÉRIE MILLÉNAIRE

L'épisode le plus attendu
de la Série Millénaire !

NOVEMBRE 2021

2400



Le jeu de base n'est pas nécessaire pour jouer à Chronicles of Crime : 2400



Humm, vous sentez la bonne odeur de la barbe à papa, vous voyez de votre œil un peu distrait ces belles attractions se mouvoir devant vous ? Et là, boom, vous sentez quelque chose, vous voyez quelque chose, vous savez quelque chose

Quelques années après l'énorme succès de Mysterium, les éditions Libellud nous reviennent avec le petit frère : Mysterium Park. C'en est fini du sombre manoir écossais, bienvenue dans la fête foraine intrigante de Derry, petite ville des États-Unis. Mysterium Park est un jeu coopératif, asymétrique, d'Oleksandr Nevskiy et Oleg Sidorenko, illustré par Xavier Collette et M81 studio ; un jeu recommandé pour des joueurs à partir de 10 ans ; les parties peuvent inclure 2 à 6 joueurs (contre jusqu'à 7 joueurs pour son aîné Mysterium) pour une durée précise de 28 minutes, c'est écrit sur la boîte ! (En tout cas plus court que son aîné dont les parties durent de 45 minutes à 1 heure). C'est un jeu dans lequel tous les joueurs vont gagner ou perdre ensemble. Bienvenue à Mysterium Park ! Ses barbes à papa, son cirque et ses sombres secrets... Son ancien directeur a disparu. Depuis, d'étranges événements ont lieu. En tant que médiums, vous êtes convaincus qu'un fantôme hante cette fête foraine et vous êtes déterminés à l'aider à dévoiler la vérité. Ainsi les rumeurs étaient fondées. Le Directeur de la foire n'a pas seulement disparu, il a été assassiné ! Dans ce jeu asymétrique, le fantôme envoie des visions avec des cartes illustrées. Les médiums tentent de les interpréter pour innocenter d'abord des suspects et enquêter dans les différents lieux pour finalement

identifier le meurtrier et le lieu du crime. Vous avez 6 nuits avant que la fête foraine ne lève le camp ! S'ils n'y parviennent pas dans le délai imparti, la partie est perdue et gageons que le fantôme du Directeur viendra longtemps hanter leurs nuits... Prêt à en découdre avec les esprits ? En route pour la visite guidée. Mysterium Park un énième jeu de communication visuelle ? Oui mais il vaut le coup ! Mysterium Park se veut être une version plus petite et compacte du best-seller Mysterium. Et le gameplay reste toujours efficace lors de parties plus brèves et donc plus intenses. J'ai une préférence pour cet opus même si l'aîné est très bon. Il reprend la plupart des mécaniques de son grand frère Mysterium mais les simplifie pour donner un jeu plus rapide (il n'y a pas à trouver d'arme du crime) et plus simple à prendre en main. Il est plus ouvert à un public un peu moins joueur-habituel tout en permettant aux adeptes d'y prendre un réel plaisir. Les cartes sont toujours aussi sublimes et le matériel attractif. Bravo la direction artistique. Cette thématique de fête foraine intrigante est des plus réussies. Les parties sont immersives car au cœur d'un univers original et très réussi. Il conviendra donc à ceux qui n'auraient jamais osé franchir le pas pour Mysterium – et j'en connais – mais aussi à ceux qui connaissaient déjà le jeu et voudraient varier les plaisirs de jeu... surtout faire des parties plus dynamiques ! Vous n'avez pas Mysterium, foncez ! Vous avez toujours voulu faire jouer Mysterium à un public de votre entourage, mais vous saviez que ça allait être un peu trop galère, vous êtes fan de ces ambiances intrigantes ou des jeux de communication visuelle, foncez ! Je pense qu'il ne fera pas doublon avec son aîné. À noter que le jeu peut se jouer tout à fait correctement à 2 ou 3 joueurs, même si y jouer à plus sera encore plus intéressant.



Porsche pas chère



Une femme décide de vendre la Porsche neuve de son mari pour la maigre somme de 500 euros.

Recto

Six mois auparavant, son mari s'était suicidé en conduisant sa Porsche jusqu'à un bois lointain et en raccordant le pot d'échappement à l'intérieur de la voiture.



La voiture avec son cadavre ne fut retrouvée que quatre mois plus tard. L'épouse fut incapable de se débarrasser de l'odeur du corps en décomposition. Au bout d'un moment, l'héritière de ce legs empoisonné en a eu assez.

7 WONDERSTM ARCHITECTS

« LE JEU DE STRATÉGIE
ACCESSIBLE ET FAMILIAL
DANS L'UNIVERS DE 7 WONDERS » »



ANTOINE BAUZA

 2-7

 8+

 25'



DÉCOUVREZ
LA RÈGLE EN VIDÉO!





connu. J'aime aussi travailler avec des contraintes qui sont parfois sur le matériel ou la thématique, tout va dépendre de mon inspiration du moment. D'ailleurs en parlant d'inspiration j'ai dû apprendre à la freiner pour mener mes projets à leur terme, je suis toujours impressionné du nombre d'idées de jeu qui sortent chaque année, c'est incroyable et j'aime apporter ma petite pierre à l'édifice. Une fois la contrainte définie on est parti pour le meilleur moment : le brainstorming ; bout de papier et crayon à la main, je note tout et ensuite j'essaye d'arriver très vite à une première version des règles pour faire un premier test. Évidemment les règles sont à ce moment-là encore floues et le jeu n'est qu'à son début mais c'est un de mes moments préférés car tout y est encore possible, on s'en fout de l'esthétisme on se concentre sur les mécaniques et on essaye que la magie opère,... ou très souvent pas du tout mais on réattaque avec une nouvelle idée et ainsi de suite.

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

Bonjour, je suis Quentin « Cleonis » Lammerant. Comme j'aime à le dire, dans la « vraie » vie, je suis professeur d'éducation physique et santé dans une école à pédagogie active. Je suis aussi formateur en ce qu'on appelle aujourd'hui de la « ludopédagogie » car oui je suis convaincu que l'on apprend en jouant. Plus récemment je suis devenu officiellement jeune auteur de jeux de société. Passionné de Game Design et de mécanique pure depuis longtemps, j'ai eu la chance de participer à de nombreux festivals en tant qu'animateur et j'ai été testeur sur de nombreux prototypes dans différentes maisons d'édition. J'ai plus particulièrement développé la communauté Keyforge Belgium avec l'aide d'Asmodee Belgique, les jeux de cartes me collent à la peau et je suis très investi dans plusieurs d'entre eux. Dernièrement je me concentre sur le renouveau du TCG « Flesh and Blood ».

PHILIMAG : Comment créez-vous des jeux ? Parlez-nous de votre processus créatif ?

Mon premier objectif quand je crée un jeu est d'amener quelque chose de nouveau ou de différent au monde ludique. Pas question pour moi de refaire une énième variante d'un autre jeu plus



PHILIMAG : Votre jeu Timeland vient d'être publié chez Ferti, pouvez-vous nous raconter comment s'est déroulé le développement du jeu de l'idée jusqu'à la sortie en boutique ?

Tout a commencé avec ma compagne qui a découvert le jeu de société avec moi. Je lui ai fait

jouer à de nombreux jeux et je gagnais souvent, peut-être un peu trop. Un soir elle était dans le divan, je me suis installé près d'elle et au lieu de regarder « Netflix » je lui ai proposé de jouer à un jeu de société, elle n'avait pas trop envie de se relancer dans une longue partie ou de nouvelles règles et là l'idée me vint : « si je créais un jeu pour toi ? ». Comme je le disais dans la question précédente j'aime avoir des contraintes et cette fois la contrainte serait de créer un jeu pour ma compagne. Très vite elle décida que ce serait un jeu coopératif pour gagner ensemble, ensuite c'est une fan de « Tomb Raider » donc le thème de l'exploration, de trésors et de pièges à déjouer vint très vite et à partir de là ce fut à moi de me mettre au travail sur les mécaniques de jeux. Ma première « bonne » idée vint en jouant avec les tuiles de Carcassonne, je me suis amusé à les superposer et me suis dit que cela serait cool un jeu en 3D qui utiliserait vraiment ce concept jusqu'au bout. De là est née la mécanique de base du futur jeu TIMELAND qui aujourd'hui arrive en boutique et dont je suis très fier. Le travail avec ferti-games et Cédric fut incroyable, des échanges toutes les semaines, du travail et du peaufinage, on a vraiment pris le temps d'avancer sur le jeu et de le sortir quand il est prêt, avec un mode solo vraiment proche des sensations multijoueur, des missions spéciales qui vont arriver tous les mois tout en

développant un arc narratif au jeu et le tout sans se mettre de pression sur une deadline. Au final c'est 2 ans de travail jusqu'à aujourd'hui et j'espère que le jeu plaira. En tout cas il y a au moins une personne qui l'aime.

PHILIMAG : Vous êtes aussi connu sous le pseudonyme de Cleonis sur le web, quel type de contenu créez-vous ?

La chaîne Youtube « Cleonis » parle de jeux de société au sens large, j'y partage mes créations et mes astuces de game-design, je parle de mes jeux coup de cœur mais aussi je vais parfois en profondeur dans un jeu qui me plaît particulièrement. Je suis « connu » pour être un spécialiste du jeu de cartes et du deckbuilding, j'essaye de tous les collectionner d'ailleurs mais cela devient difficile. Au fond « Cleonis » c'est une chaîne transparente sur tous les aspects de ma vie dans le monde du jeu, j'essaye d'y transmettre bonne humeur et passion.





Auteur(s)	Quentin Lammerant
Illustrateur(s)	Meroj
Éditeur(s)	Ferti
Thème(s)	Aventure
Mécanisme(s)	Coopératif
Âge	8 +
Durée	40 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Timeland est un jeu coopératif dans lequel les joueurs incarnent des explorateurs. Dans un temps limité et avec une communication restreinte, les joueurs exploreront un des temples de l'île de Taluva afin de récolter des trésors et reconstituer une tablette sacrée.

Comment jouer ?

Lorsque la partie commence, les joueurs n'ont plus le droit de communiquer, sauf en utilisant leur talkie-walkie. À son tour, un joueur peut effectuer jusqu'à trois actions parmi les suivantes :

- **révéler une tuile Temple** : le joueur retourne la tuile Temple sur laquelle il est présent. Si c'est une tuile Danger, le joueur peut la contrer en utilisant une tuile Aventurier pour une action, sinon il perd du temps. Si la tuile est une tuile Trésor, le joueur gagne du temps. Le temps est représenté par une jauge.

- **utiliser une tuile Aventurier** : il existe quatre types de tuiles Aventuriers (Équipements, Capacité, Repos et Destinée). Les Équipements permettent de se protéger d'un Danger lorsque celui-ci est révélé. Les Capacités donnent des pouvoirs pour éviter les Dangers. Les Repos permettent de gagner du temps. Les Destinées sont obligatoirement jouées après la phase Actions. Les joueurs retournent une tuile Temple et appliquent son effet. Lorsqu'une tuile Capacité est utilisée, celle-ci devient inactive.
- **se déplacer** : le joueur se déplace sur une tuile du Temple adjacente à la tuile sur laquelle il est positionné. Si la tuile qu'il quitte est face visible et qu'il n'y a pas d'explorateur dessus, la tuile est retirée du Temple. C'est ainsi que les joueurs récupèrent les Trésors et les fragments de Tablette.

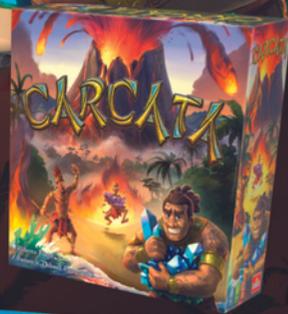
À la fin du tour, les joueurs défaussent les tuiles Aventuriers inactives et complètent leur main.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève soit lorsque les joueurs n'ont plus de temps : ils ont alors perdu. Soit lorsqu'ils ont réussi à récupérer le Campement, quatre Trésors et quatre fragments de Tablettes différentes, à avoir du temps et à être présents sur la même Tuile : ils ont alors gagné.



Débarquez sur CARCATATM l'île aux joyaux



Sécurisez vos zones d'influence et ramassez les gemmes crachées par le volcan pour remporter la partie. Mais attention ! Gardez un œil sur les manœuvres des tribus adverses pour éviter les attaques surprises.



🧠 Roberto Fraga

🍌 Banana

& Thibaud Pourplanche



Disponible
en boutique





Osirium

OPEN

BOUATE

Prochainement

Auteur(s)	Alain T. Puységur
Illustrateur(s)	Miguel Coimbra
Éditeur(s)	404 on Board
Thème(s)	Egypte ancienne
Mécanisme(s)	Connexion, Chaînage
Âge	10 +
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Osirium**, les joueurs doivent s'affronter afin de rendre fière la divinité à laquelle ils ont prêté allégeance. Pour cela, ils doivent récupérer un maximum de points en exécutant des rituels à l'aide d'amulettes.

Comment jouer ?

À son tour, le joueur pose une de ses amulettes sur n'importe quelle case du plateau et dans le sens qu'il souhaite. Puis il complète sa main en piochant. Le joueur a également la possibilité de réaliser un rituel (objectif), avant ou après avoir joué son amulette. Pour valider un rituel, les amulettes présentes sur les cartes rituels doivent être connectées entre elles sur le plateau. Si c'est le cas, le joueur doit récupérer une ou plusieurs amulettes qui ont servi à valider le rituel et les placer devant lui. En fonction du nombre d'amulettes récupérées, le joueur marquera plus ou moins de points. À la fin du tour, le joueur choisit une carte rituel parmi deux piochées puis la place sur son plateau Divinité. Il peut aussi activer son pouvoir divin (propre à chaque joueur). Un pouvoir utilisé devient ensuite inutilisable. Pour le réactiver, les joueurs devront récupérer une amulette marquée d'un scarabée lors de la phase rituel.

Comment se termine la partie ?

Le jeu se termine dès qu'un joueur a accompli cinq rituels. Les joueurs vérifient s'ils ont réalisé leur carte Exaltation Divine grâce aux amulettes récupérées lors de la phase rituels et additionnent les points correspondants. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Pour aller plus loin

À quatre joueurs, les joueurs participent par équipe de deux. À la fin de la partie, on compte les points des joueurs d'une même équipe.





Auteur(s)	Giovanni Fiore, Virginio Gigli
Illustrateur(s)	P. Simonetti, M. Quondam
Éditeur(s)	Barbu Inc
Thème(s)	Agriculture
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers
Âge	15 +
Durée	60 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Frutticola est un jeu de pose d'ouvriers dans lequel les joueurs dirigent de petites entreprises familiales spécialisées dans la culture et la vente de fruits et de confitures, et rivaliseront pour que leur entreprise devienne la plus prospère de la ville d'ici la fin de l'année !

Comment jouer ?

Avant de commencer à jouer, les joueurs procèdent à un draft pour choisir leur cartes action. Le jeu se joue en quatre manches, représentées par les quatre saisons (printemps, été, automne, hiver). Au début de la manche, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes actions. Le joueur dont la carte a la plus faible valeur commence le tour. Il positionne son premier meeples (ouvriers ou agriculteurs) sur la zone d'actions de son choix :

- le verger : permet de récolter des fruits qui seront stockés dans l'entrepôt du joueur. Quand l'entrepôt est plein, il n'est plus possible de récolter des fruits.
- la boutique : permet d'acquérir des tuiles développement qui octroient divers bonus (place supplémentaire pour l'entrepôt, récolte de fruits...).
- l'usine chimique : permet de prendre des fertilisants et des pesticides, utile pour la récolte des fruits.

- la cuisine : permet de produire de la confiture à partir de fruits présents dans l'entrepôt du joueur. Celle-ci est ensuite stockée dans l'entrepôt.
- le marché : permet de vendre des fruits et confitures. Le prix de vente de chaque fruit et confiture fluctue en fonction de l'offre et de la demande.
- la maison : permet de recruter deux apprentis pour des actions supplémentaires pendant la manche du joueur.

À la fin de la manche, lorsque tous les joueurs ont posé leur dernier meeples, le prix de vente de chaque fruit est augmenté. Une nouvelle manche peut alors commencer.

À la fin de la quatrième manche, le marché de Noël débute, toutes les confitures et fruits présents dans l'entrepôt des joueurs sont vendus.

Comment s'achève la partie ?

Le jeu se termine à la fin du marché de Noël. Les joueurs comptent les dollars qu'ils possèdent grâce à la vente des fruits et confitures, à la réalisation d'objectifs ainsi qu'à certaines tuiles développement. Le joueur ayant le plus d'argent remporte la partie.





Almadi

OPEN BOARDGAME

En précommande

Auteur(s)	M. Bossu, F. Gandon
Illustrateur(s)	Victor Dulon
Éditeur(s)	FunnyFox
Thème(s)	1001 Nuits
Mécanisme(s)	Placement de tuiles
Âge	10 +
Durée	45 minutes

Nombre de joueurs 2 - 5

Après 1001 contes, le sultan veut offrir à Shéhérazade un nouveau royaume exceptionnel, **Almadi**, dont ses conseillers vont tenter de proposer les plus beaux plans. Pour cela, vous placerez des paysages de façon aussi harmonieuse que possible, garantissant la prospérité de ce royaume idéal !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur commence par choisir un paysage du plateau central, et il le place dans son royaume en s'assurant notamment qu'elle est dans la ligne du royaume portant le même numéro que la ligne du plateau central et adjacente à au moins un autre paysage. Si des flèches de la nouvelle tuile pointent vers des symboles de tuiles adjacentes, et si des symboles de la nouvelle tuile sont désignés par

des flèches de tuiles adjacentes, ces symboles sont activés :

- Le génie déplace l'un de ses paysages.
- La marteline place devant le joueur la première mosaïque de la pioche.
- L'étal place devant le joueur le premier étal de la pioche.
- La Lune permet de prendre une carte Objectif non réalisée au milieu de la table ou à un autre joueur.
- Le Rubis octroie un rubis.
- Une jarre activée ne sera prise en compte qu'à la fin de la partie.

Puis un nouveau paysage de la pioche est placé sur le plateau central, et c'est au joueur suivant.

Comment s'achève la partie ?

Quand le dernier paysage est placé sur le plateau central, et donc que chaque joueur a 16 paysages dans son royaume, la partie s'achève. On décompte d'abord les paysages : les groupes d'oasis, les caravanes transportant les marchandises représentées sur les paysages, et les palais adjacents aux oasis et marchés (dont les points sont doublés par les mosaïques). On y ajoute les jarres, les objectifs réalisés (s'ils ne sont pas réalisés, on perd les points représentés) et la majorité de rubis. Celui qui détient le plus haut total remporte la partie.

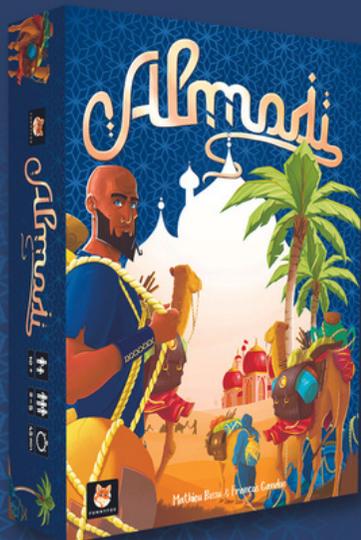
Pour aller plus loin : Une fois les règles assimilées, des personnages rendent les parties plus tactiques. À son tour, un joueur peut dépenser le nombre de rubis indiqué pour acheter l'un des personnages de sa main ou face visible près du plateau central, et ainsi bénéficier de son effet permanent ou lié au décompte.



S.W.

Almari

Un jeu de Mathieu Bossu et François Gandon



1

Choisissez et positionnez stratégiquement les paysages dans votre royaume.



2

Activez leurs effets pour récupérer rubis, mosaïques et marchandises mais aussi déplacer des paysages avec le génie ou réaliser des objectifs.



3

Recrutez des personnages iconiques des Mille et Une Nuits pour vous aider.

4

Composez le royaume le plus prospère pour remporter la partie !



10+



2-5



45 min

SEPTEMBRE 2021



funnyfoxgames

J'ai découvert **Dracula Fiesta** cette année, un bal costumé organisé par le maître d'Halloween. Un bon jeu à rôles cachés qui changera de son confrère lycanthrope. interrogez vos camarades invités ou dansez avec eux pour savoir qui se cache sous le masque ! Et en petit plus, les illustrations sont de toute beauté !

Farfa Strife

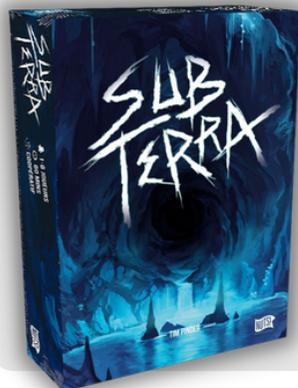


Gloom dans un univers ressemblant à la famille Addams... Il faut tuer ses personnages en leur infligeant les pires histoires possibles !

Mattie Fro

Monster Slaughter. Un jeu tiré des films d'horreur des années 80 où l'on incarne une famille de monstres en quête de chair fraîche. Et c'est lors d'une nuit de pleine lune qu'un groupe de jeunes étudiants s'est réuni dans une cabane afin d'improviser une fête.. Ceci dit, ils étaient loin d'imaginer que celle-ci allait prendre un tournant tragique. Cerveilles et os à moelle seront au menu de cette soirée.

Sylvain Servidio



Sub Terra. Rien de tel pour Halloween que l'exploration d'une caverne avec une équipe qui se retrouve par malchance piégée dans les grottes souterraines. Les tuiles « terrain » sont triées et dévoilées une à une à chaque tour d'un joueur, ce qui en fait un jeu angoissant car lorsque nous décidons d'explorer, personne ne sait ce qui nous attend... Fuite de gaz mortel ou éboulement ? Ce n'est rien à côté des Horreurs, des créatures aveugles, qui une fois découvertes ne cesseront de vous pourchasser. Se cacher, fuir ou explorer ! Faites vite avant que vos lampes ne s'éteignent... Ce jeu peut également se jouer dans le noir avec une lumière UV grâce aux tuiles réfléchissantes, ce qui permet de s'immerger totalement dans l'histoire pour les plus courageux... ou les plus fous ?!

Mickael Bariselle

Pour des enfants et « juste » un peu ambiance, il y a **L'Escalier hanté**, dans le thème, mais « soft » pour enfants (et plus grands). Des fantômes qui se baladent et une mécanique de memory-like améliorée où les petits peuvent battre les grands !

Robert Ledoudou





En familial, **Mysterium**, avec de la musique d'ambiance, et de la lumière tamisée. On peut même déguiser ne fut-ce que le fantôme. Ça fonctionne très bien.

Véronique de Callatay

Rien de tel qu'un **Loups-Garous de Thiercelieux**. Je n'aime pas y jouer mais le faire vivre aux joueurs est un vrai plaisir ! Une ambiance au chandelier, un fond sonore bien choisi et les costumes des joueurs pour brouiller les pistes, plus qu'à mener avec des détails sanglants adaptés aux âges et improviser des arguments pour une mise en scène imaginaire digne de ce nom !

Vivi ZaYelle



Paris 1889 me paraît un incontournable pour les soirs d'Halloween, parce que nous y créons nous-mêmes le fil rouge glaçant qui donne du sens à la succession d'images sublimes de David Sitbon pour représenter un Paris de l'Exposition Universelle envahi par des manifestations lovecraftiennes. Et quand on veut plutôt passer une semaine/un mois d'Halloween, Betrayal Legacy est une expérience horrifique sans pareille !

Siegfried Würtz

Je choisirais **Nyctophobia** ! En effet, un serial killer poursuivant des individus plongés dans le noir, c'est complètement dans le thème. De plus, d'un point de vue personnel, ma belle-mère étant non-voyante, je pense que ce jeu serait également une belle manière de l'inclure dans une partie avec nous.

Steve Vandenberghe



Moi j'aime bien **Killer Party**, pas de règles à faire comprendre (ou peu), la soirée peut se dérouler normalement si ce n'est que chacun va essayer de faire faire des choses à son voisin pour l'assassiner : bref, simple, efficace, ceux qui ont envie de jouer jouent, ceux qui n'ont pas envie de participer peuvent continuer la soirée normalement.

Alice Bertrand-Gehin



Réponse de l'Énigme démo numéro 9

Chanteur → Obispo → Pascal → Blaise Point → Aïse Côté → Mal Collatéral

Il reste « Carré - Lasse - Toussier - Potiron » = « Car hélas tous ses pôtes iron ! »

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



DECK-BUILDING – MISSIONS – VAMPIRES



1

Parcourez le plateau en quête des proies les plus alléchantes

LA FAIM JUSTIFIE LES MOYENS !

2

Chassez les bonnes cartes pour optimiser vos choix de missions

Zoologiste

Gagnez 4 si vous avez chassé plus de 4 que chaque autre Vampire.

Royal

Gagnez 1 pour chaque 4 que vous avez chassé.

Romantique

Gagnez 6 si vous avez chassé une Rose.



3

Mais, revenez vite au château avant le lever du soleil pour ne pas tout perdre !



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES

DISTRIBUTION : NEOLUDIS - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.renegade-france.fr





L'aventure commence le 22 octobre !

