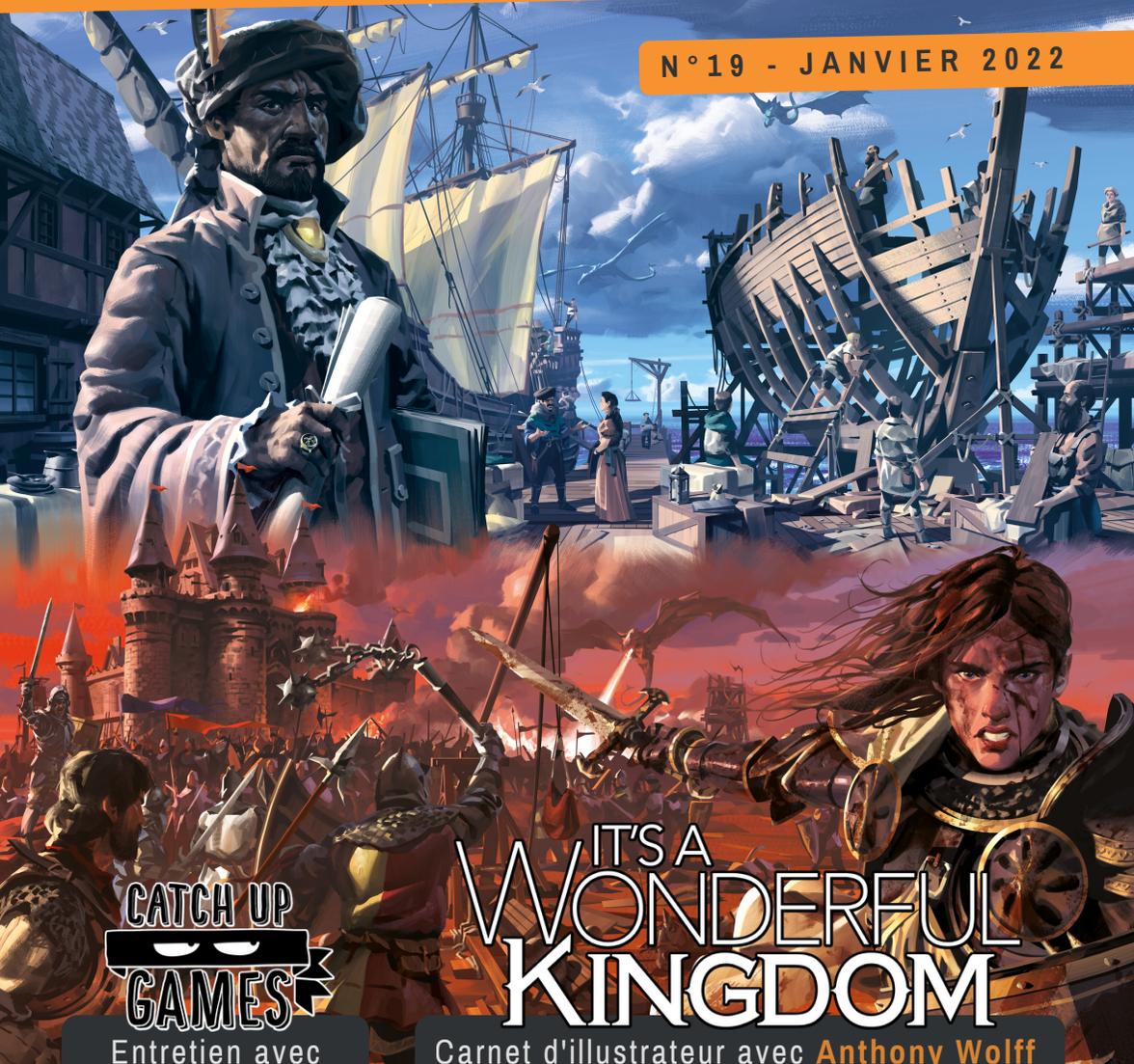




PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°19 - JANVIER 2022



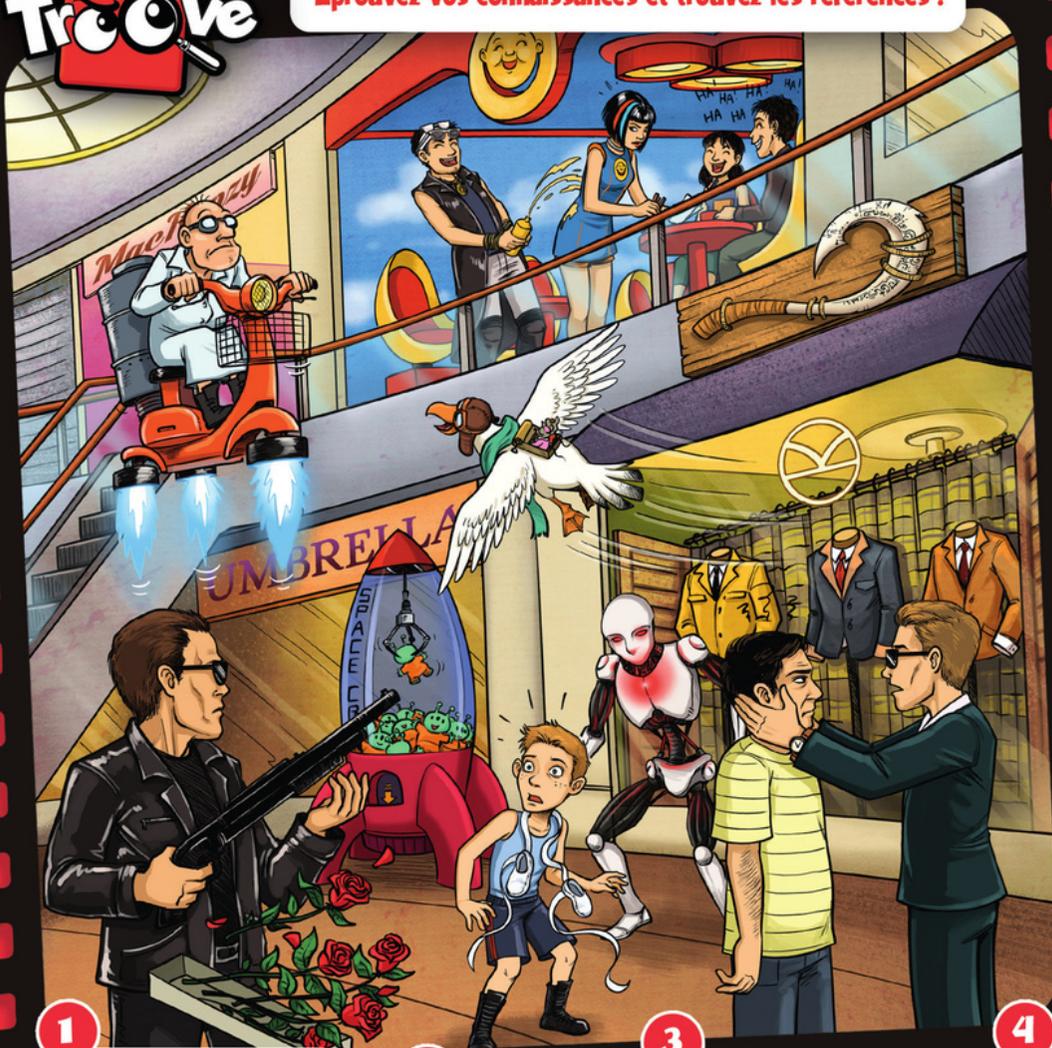
CATCH UP
GAMES

Entretien avec
Catch Up Games

IT'S A
WONDERFUL
KINGDOM

Carnet d'illustrateur avec Anthony Wolff
Carnet d'auteur avec Frédéric Guérard

NOUVEAU JEU DE DÉMO INCLUS : MR. TROOVE



1

Un film qui raconte six histoires se déroulant dans différentes époques

2

Un film avec Ryan Gosling

3

Un film dans lequel deux personnages viennent du futur

4

Un film au début duquel le héros suit des cours de boxe

5

Un film avec un dinosaure parmi les personnages

6

Un film qui met en scène un demi-dieu

7

Un film qui met en scène des personnages jaunes

8

Un film britannique dans lequel le héros tente de devenir agent secret

9

Un film avec Will Smith

10

Un film dans lequel les héros partent au secours d'une jeune orpheline

Sommaire du PhiliMag n°19

- 2** **Jeu de Démo**
Mr. Troove
- 4** **TOP 10**
Top des ventes de Philibert
- 6** **Open Ze Bouate**
Marshmallow Test
- 8** **PhiliBulle**
Discussion avec Catch Up Games
- 10** **Open Ze Bouate**
Gods love Dinosaurs
- 12** **Open Ze Bouate**
Abyss
- 13** **Open Ze Bouate**
300 : La Terre et l'eau
- 14** **Open Ze Bouate**
Dice Throne
- 16** **Top Thème**
9 jeux pour construire sa ville
- 18** **Open Ze Bouate**
Les Petites Bourgades - Fortune
- 20** **Téma cette Thématique!**
Du Bateau-Lavoir aux Couleurs de Paris
- 22** **Open Ze Bouate**
Couleurs de Paris
- 24** **Expo Photos**
Longueur d'onde
- 25** **Règle Express**
Le Projet
- 29** **Open Ze Bouate**
Scooby-Doo : Escape
- 30** **Open Ze Bouate**
Tournoi de Camelot
- 32** **PhiliBulle**
Frédéric Guérard
- 36** **Open Ze Bouate**
It's a Wonderful Kingdom
- 38** **PhiliGraph**
Anthony Wolff
- 44** **Open Ze Bouate**
Save the Dragon
- 45** **Open Ze Bouate**
Pappy Winchester
- 46** **Open Ze Bouate**
Biathlon Crystal Globe
- 48** **Paroles de Joueurs**
Quel est votre illustrateur préféré ?
- 50** **La plume de Pierô**
Un dessin de Pierô la Lune

Consulter tous les numéros sur www.grammesedition.fr

Publication / Régie pub

Grammes Édition
9 rue de la chapelle
53470 Commer
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

Directrice de publication

Adeline Deslais

Rédacteur en chef

Léandre Proust

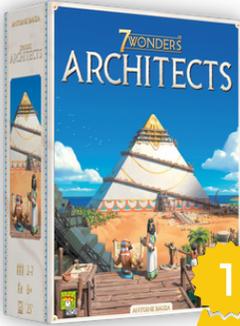
Rédacteur / Relecteur

Siegfried Würtz

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 7 Wonders Architects

7 Wonders Architects est un jeu dans le monde des 7 Wonders. Conçu pour proposer une expérience de jeu fluide et immersive, Architects propose une mécanique de jeu légèrement simplifiée mais qui conserve la profondeur stratégique pour laquelle la marque 7 Wonders est si bien connue.



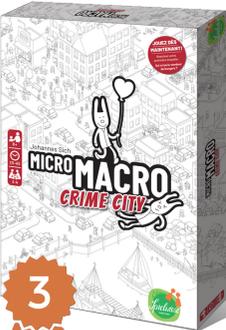
Welcome to the Moon est un jeu à cocher narratif et évolutif. Il est constitué de 8 Aventures différentes qui forment une histoire complète avec une difficulté croissante. Vous pouvez jouer ces 8 Aventures indépendamment, ou successivement.

#2 Welcome to the Moon



2

#3 MicroMacro : Crime City



3

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 !



#4 MicroMacro : Full House



Secrets macabres, vols sournois et meurtres de sang-froid sont monnaie courante par ici. Full House est le second volet de la série MicroMacro : Crime City. C'est une nouvelle partie de la ville, avec ses 16 enquêtes à mener, qui vous ouvre les bras !



#5 Unlock! Kids



Avec Unlock! Kids, le best-seller des jeux de société d'escape game arrive enfin dans une version pour les enfants. La boîte contient 6 énigmes à résoudre, dans 3 univers différents !



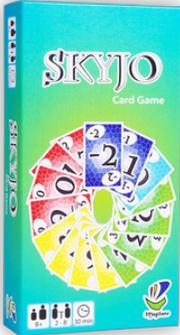
#6 Res Arcana : Perlae Imperii



Dans Res Arcana, des mages s'affrontent pour décrocher le titre de Roi des Arcanes. Pour y parvenir, il faudra posséder des lieux de puissance et d'antiques monuments. Res Arcana : Perlae Imperii est la deuxième extension pour le jeu Res Arcana, qui vous emmènera dans les abysses des océans.



#7 Skyjo

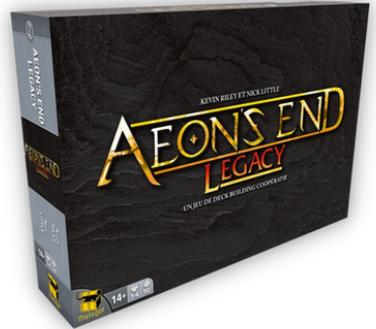


Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide se déroulant en plusieurs manches. L'objectif est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur.



#8 Aeon's End Legacy

Aeon's End : Legacy est une campagne complète, où vous construirez votre personnage sur plusieurs chapitres, combattant des ennemis de plus en plus puissants pour défendre Gravehold, le dernier bastion de l'humanité.



#9 Tainted Grail : La Chute d'Avalon

Tainted Grail : La Chute d'Avalon est un jeu de survie et d'exploration riche en histoire, dans un univers sinistre où se mêlent la mythologie celtique et les légendes arthuriennes avec la vision unique et sombre des auteurs et illustrateurs d'Awaken Realms.



#10 Marvel Champions : The Hood

The Hood est un Paquet Scénario de 78 cartes pour Marvel Champions : le Jeu de Cartes, mettant en scène Hood et sa célèbre organisation de super-vilains.





Auteur(s)	Reiner Knizia
Illustrateur(s)	NC
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Marshmallows
Mécanisme(s)	Plis
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 5

Marshmallow Test est un jeu de plis inspiré d'un test psychologique sur la gratitude différée, où l'on demandait à des enfants de choisir s'ils préféreraient recevoir un marshmallow tout de suite, ou deux plus tard. De même, plus on laissera ses adversaires remporter de plis, plus on gagnera de marshmallows... à condition de ne pas être le dernier en jeu !

Comment jouer ?

Le premier joueur pose l'une des 12 cartes de sa main. Dans le sens horaire, tous les autres doivent poser une carte de la même couleur, ou de n'importe quelle couleur s'ils ne possèdent aucune carte de la couleur demandée. Puis, le joueur ayant posé la

carte de la valeur la plus élevée (de 1 à 12) dans la couleur demandée remporte toutes les cartes, et pose une nouvelle carte de sa main. Dès qu'un joueur a remporté le nombre de plis indiqué, il gagne autant de marshmallows que de plis remportés par ses adversaires, défausse sa main et quitte la manche, pendant que les autres continuent de jouer.

Quand tous les joueurs sauf un ont quitté la manche, une nouvelle manche commence. Le joueur qui distribue les cartes pour cette nouvelle manche définit l'une des 5 couleurs comme étant l'atout : désormais, si l'on ne peut pas jouer une carte de la couleur demandée, ou si un joueur a déjà posé une carte de la couleur d'atout, on peut jouer une carte de la couleur d'atout.

S'il y a au moins un atout dans le pli, le joueur ayant posé l'atout le plus fort le remporte. Au début de chaque manche (sauf la première), le donneur choisit la couleur de l'atout.

Comment s'achève la partie ?

Aussitôt qu'un joueur possède 20 marshmallows, il remporte la partie.

S.W.





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

Sébastien Kihm et moi-même avons fondé Catch Up Games fin 2014. À cette époque-là, notre parcours dans le milieu du jeu de société était proche du néant. Nous avons fait quelques protos chacun de son côté et Seb avait en plus effectué une série de piges pour Plato, mais ça s'arrêtait là. Aujourd'hui, en comptant les extensions, nous avons édité une quinzaine de titres en 7 ans, dont les plus connus doivent probablement être Paper Tales, Cubirds, voire The LOOP et Sobek 2 joueurs pour les plus récents.

PHILIMAG : Dans quel contexte avez-vous créé la maison d'édition Catch Up Games ? Quels étaient vos envies et vos objectifs ?

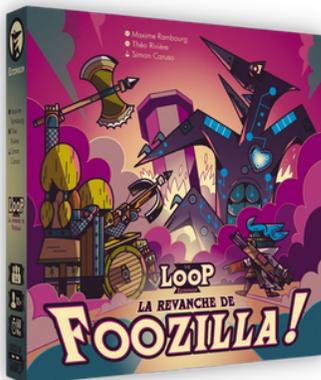
Sébastien avait le désir de se professionnaliser dans le milieu du jeu de société depuis quelques temps. De mon côté j'ai toujours aimé m'investir dans de nouveaux projets et créer des choses... et puis bien sûr, nous sommes passionnés de jeux en tout genre et de jeux de société en particulier. Quand nous nous sommes rencontrés, fin 2011, nous avons rapidement commencé à échanger sur nos prototypes respectifs. Et puis assez naturellement est venue l'envie commune de tenter l'aventure éditoriale. Mais nous ne souhaitions pas éditer nos propres jeux. Notre envie était de fournir un important travail éditorial et, si nous avions un peu sous-estimé l'ampleur de la chose, on avait quand même conscience que cela représentait une grosse somme de travail. Aussi il nous semblait plus logique de travailler avec des auteurs qui pourraient se consacrer à la création. De notre côté, en plus de nous donner la possibilité de nous concentrer sur l'édition, cela nous permettait d'avoir plus de recul sur chaque jeu.





PHILIMAG : Quelle est votre ligne éditoriale ? Avez-vous une spécificité ?

L'idée c'est de sortir des jeux qui nous plaisent, du familial plus à l'expert léger. Mais je pense que tous nos titres, même les plus accessibles, ont en commun de proposer une petite couche de subtilité avec la volonté de titiller la réflexion des joueurs. Nous sommes aussi très sensibles aux belles mécaniques, si possible épurées, et aux durées de partie assez ramassées. On cherche vraiment à éditer des jeux qui sont des concentrés d'efficacité. Ça vient probablement de notre pratique du jeu où nous n'avons plus vraiment l'envie de passer 6h sur un même jeu. Nous préférons en découvrir plus, en moins de temps, et avoir des sensations vraiment marquées. Et puis comme nous avons un gros historique de joueurs, nous sommes aussi de plus en plus sensibles à l'originalité des propositions que l'on reçoit. D'abord parce que la nouveauté est un vrai moteur pour nous, mais aussi parce qu'on pense que c'est indispensable dans un secteur dont l'offre est devenue pléthorique.

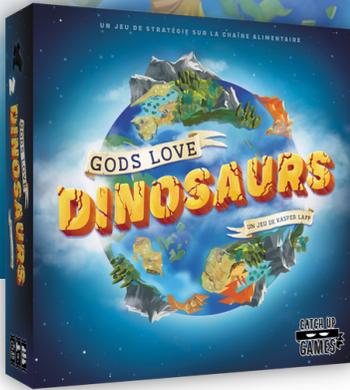


PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

2022 va être chargée chez Catch Up parce qu'entre les jeux que l'on développe et ceux qu'on va localiser de Pandasaurus, l'éditeur américain, nous avons 6 sorties. On va commencer avec Sylve en février, la localisation de Brew. Un jeu de placement de dés avec pas mal d'interactions. Puis en mars nous aurons Les Gardiens de Havresac, un jeu d'aventure et de bag-building assez accessible, créé par Frédéric Guérard et illustré par Sabrina Miramon. Le mois de juin sera celui des dinosaures puisque nous aurons Cubosaurus, un petit jeu de cartes créé par Fabien Tanguy. Il est dans la même veine que Cubirds, facile d'accès et taquin, et dans le même univers, mais avec... des dinosaures ! À l'opposé du spectre nous aurons la localisation de Dinosaur Island : Rawr'n'Write, un jeu de roll'n'write assez expert mais très thématique.



Le mois de septembre verra le grand retour de Paper Tales avec, en même temps, une deuxième extension et une réédition du jeu au format « big box ». Elle reprendra le jeu de base et les 2 extensions. Ceux qui n'ont pas encore le jeu pourront ainsi tout découvrir d'un coup. Enfin on terminera l'année avec Orichalque, un jeu de stratégie dans un format condensé qui flirte avec le 4X. On retrouve Bruno Cathala et Johannes Goupy derrière ce jeu illustré par Paul Mafayon. Et puis à côté de tout ça nous aurons aussi la sortie d'une extension pour Sobek 2 joueurs ainsi que plusieurs packs de personnages pour The LOOP qui apporteront du (re)-nouveau pour ces deux jeux.



Auteur(s)	Kasper Lapp
Illustrateur(s)	Gica Tam
Éditeur(s)	Catch Up Games
Thème(s)	Chaîne alimentaire, T. rex
Mécanisme(s)	Draft
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Gods love Dinosaurs**, vous incarnez des dieux construisant un écosystème... mais tellement fans de dinosaures que vous allez élaborer toute la chaîne alimentaire de votre monde afin qu'ils puissent croître et se multiplier !

Comment jouer ?

À chaque tour, le joueur actif prend l'une des tuiles face visible sur la table et l'ajoute à son écosystème. Si un animal apparaît sur l'un des deux hexagones de la tuile, il prend un pion le représentant et le pose sur cet hexagone. Quand l'une des cinq colonnes Animal est vide, l'animal correspondant est activé pour l'ensemble des joueurs :

- S'il s'agit d'une proie (rat, grenouille, lapin), à côté de chaque représentant de cette espèce, on peut placer un nouveau pion de la même espèce sur son écosystème favori.
- S'il s'agit d'un prédateur (tigre ou aigle), celui-ci se déplace (librement d'une à deux cases pour le tigre, en ligne droite de trois cases maximum pour l'aigle)

et doit finir son déplacement sur une proie (qu'il mange). Chaque proie mangée en chemin est remplacée par un nouveau prédateur. Si un prédateur ne mange pas au moins une proie quand il est activé, il meurt de faim.

Par ailleurs, un dinosaure se déplace sous les colonnes Animal. Quand la colonne Animal activée correspond à celle où se trouve le dinosaure, on active également les T. Rex. Chaque joueur peut commencer par défausser un œuf de son nid pour y placer un nouveau pion Dinosaur. Puis ses dinosaures partent en chasse, en se déplaçant librement de cinq cases maximum pour dévorer tous les animaux sur leur passage. Une proie leur permettra seulement de ne pas mourir de faim, quand un prédateur leur fera pondre un œuf. S'ils ne peuvent pas manger et terminer leur mouvement sur une montagne, ils meurent de faim... Enfin, le pion Dinosaur avance jusqu'à la colonne Animal suivante, et on pioche de nouvelles tuiles pour combler tous les espaces vacants.

Comment s'achève la partie ?

Après l'activation des dinosaures, s'il ne reste pas suffisamment de tuiles en réserve pour compléter tous les espaces du plateau, la partie s'achève. Les joueurs gagnent un point de victoire par œuf dans leur nid et par dinosaure dans leur écosystème, et celui qui a le plus de points remporte la partie !

S.W.





**DRAGON
SHIELD**TM

**PRÉPAREZ-VOUS
POUR VOTRE PROCHAIN DUEL**

DUAL INTÉRIEUR
NOIR
OPAQUE



Auteur(s)	B. Cathala, C. Chevallier
Illustrateur(s)	Xavier Collette
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Monde sous-marin
Mécanisme(s)	Collection, Stop ou encore
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Abyss**, devenez le Roi des Abysses en fédérant des alliés et en exerçant votre influence sur les Seigneurs des différentes guildes et les lieux !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur peut commencer par dépenser des perles pour combler les espaces vacants de la Cour avec de nouvelles cartes Seigneur. Puis il doit réaliser une seule de ces trois actions :

- Explorer les profondeurs, en dévoilant l'une après l'autre les cartes Exploration. S'il dévoile une carte de l'un des cinq peuples d'alliés, ses adversaires peuvent la lui acheter. Sinon, il la prend gratuitement en main ou la laisse sur la piste Exploration et dévoile une nouvelle carte. Quand il atteint la fin de la piste, il doit prendre le dernier allié ainsi qu'une perle. S'il dévoile un monstre, il peut poursuivre son exploration (il monte seulement le marqueur Menace sur la piste de Menace) ou le combattre (en récupérant la récompense indiquée sur la piste de Menace, puis en replaçant son marqueur sur la première case). À la fin de l'exploration, les Alliés encore sur la piste sont placés face cachée sur l'emplacement correspondant à leur peuple du Conseil.

- Demander le soutien du Conseil, en prenant toutes les cartes d'une pile du Conseil.
 - Recruter un Seigneur, en défaussant de sa main les Alliés requis, de la valeur et des couleurs indiquées. Les Seigneurs appartiennent à six guildes, ayant chacune sa spécialité.
- Quand un joueur réunit trois Clefs (sur ses Seigneurs ou après avoir combattu un monstre), il prend le contrôle d'un Lieu, qui octroie des points de victoire et donne un objectif pour en marquer davantage. Les Seigneurs ainsi utilisés perdent leur pouvoir.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur recrute son 7ème Seigneur ou qu'il ne reste pas assez de Seigneurs pour réalimenter la Cour. Chaque joueur additionne les points des Lieux et Seigneurs contrôlés, de l'Allié le plus faible de chaque peuple encore en main et de ses pions Monstre, et celui avec le plus de points remporte la partie.





Auteur(s)	Yasushu Nakaguro
Illustrateur(s)	Antonio Stappaerts
Éditeur(s)	Nuts! Publishing
Thème(s)	Guerres médiques
Mécanisme(s)	Contrôle de territoire
Âge	14+
Durée	40'
Nombre de joueurs	2

300 est un jeu de duel asymétrique opposant les cités grecques à l'armée d'invasion perse, et faisant revivre plusieurs événements et personnages des guerres médiques.

Comment jouer ?

Les Perses commencent par préparer une expédition, en dépensant douze talents (ou dix s'ils ont gardé en main une carte de l'expédition précédente) pour piocher des cartes, rassembler une armée ou une flotte dans une cité contrôlée, ou placer un pont flottant sur l'Hellespont. Puis les Grecs répartissent six talents entre la pioche de cartes et le recrutement d'armées et de navires. Deux fois par partie, si le joueur perse pioche la Mort soudaine du Grand Roi, cette phase n'a pas lieu. Puis les joueurs peuvent poser des cartes de leur main une à une, et en accomplir l'effet ou l'ignorer pour déplacer une troupe. Plusieurs événements sont liés à des personnages, et ne peuvent être résolus qu'une fois (mort ou bannissement par exemple). Lors d'un déplacement, si des troupes pénètrent dans une cité ou un port contrôlé par l'armée adverse, une bataille a lieu. Pour chaque unité, son propriétaire lance un dé (trois au

maximum). Les joueurs regardent qui a le dé à la valeur la plus élevée, les Perses ne pouvant dépasser quatre (parce que leurs troupes sont plus faibles), ou cinq pour la flotte perse en Asie. Le perdant perd une troupe et chacun peut se retirer. Sinon, on lance à nouveau les dés, et on continue ainsi jusqu'à ce qu'un belligérant retire ses troupes ou n'en ait plus. Enfin, les joueurs défaussent leur main, le Perse pouvant garder une carte et le Grec quatre, et chacun retire les troupes qui ne peuvent pas être ravitaillées et ne sont pas en lien avec les cités majeures. Chacun gagne alors un ou deux points par cité qu'il contrôle, et on prépare une nouvelle expédition.

Comment s'achève la partie ?

Si les deux cités majeures d'un camp sont contrôlées par l'armée adverse à la fin d'une expédition, cette dernière remporte la partie. Sinon, elle s'achève après cinq expéditions par la victoire du camp avec le plus de points.

S.W.





Auteur(s)	N. Chatellier, M. Trembley
Illustrateur(s)	Trembley, Malara, Mammoliti
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Fantasy
Mécanisme(s)	Affrontement, Dés
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 6

Pour vous asseoir sur le **Dice Throne**, il vous faudra vaincre vos adversaires à coups de dés qui, aidés de quelques cartes, déclencherons les attaques les plus redoutables du héros que vous aurez choisi : Barbare, Elfe lunaire, Moine, Paladin, Pyromancienne, Voleur de l'ombre, Tréant ou Ninja !

Comment jouer ?

Chaque joueur incarne un héros, doté de son plateau, son set de dés, ses cartes et ses jetons, complètement distinct des autres héros. Au début de son tour, un héros gagne un Point de Combat et pioche une carte. Puis il peut dépenser ses Points de Combat afin de jouer des cartes : des améliorations qu'il posera au-dessus des attaques de son plateau, ou des actions. Il lance alors ses dés, éventuellement aidés par des cartes Action, et les assigne à l'une des attaques de son plateau, certaines exigeant des suites, d'autres une même face plusieurs fois, d'autres des combinaisons... afin d'infliger des dégâts et des altérations d'état

diverses. Avec un peu de chance et le bon coup de pouce, il pourrait réaliser sa capacité ultime... Le joueur attaqué lance également ses dés afin d'activer sa capacité défensive, ce qui peut le protéger contre des dégâts et des altérations, voire en infliger. Quand son tour finit, le joueur actif peut défausser des cartes de sa main pour gagner autant de Points de Combat, puis c'est à son adversaire de préparer son assaut...

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand l'un des belligérants perd son dernier point de Santé : son adversaire remporte la partie et s'assied sur le trône du Roi Fou !

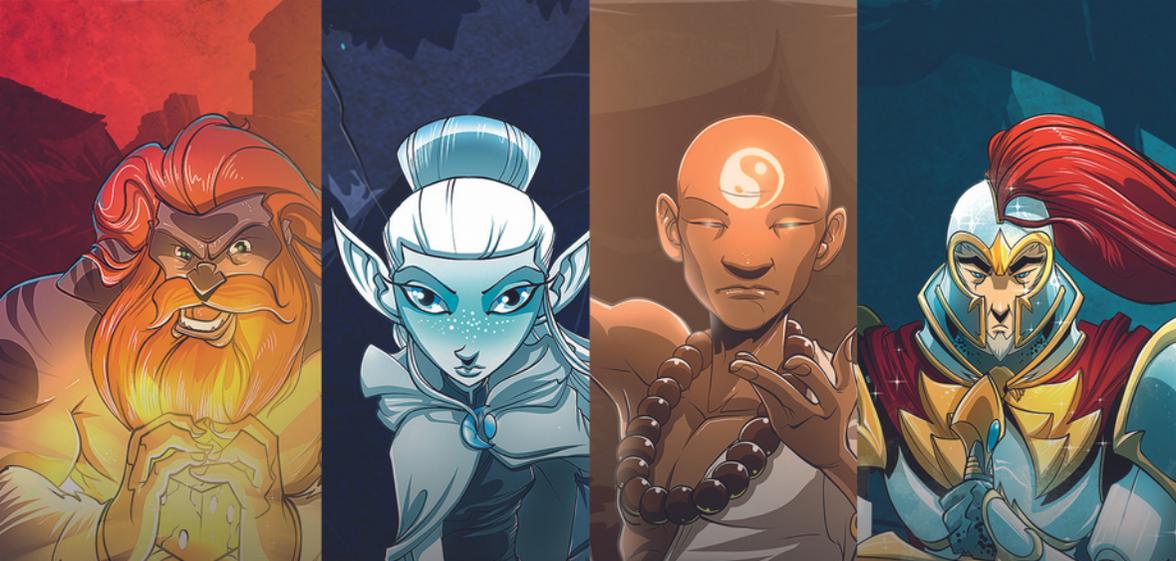
Pour aller plus loin

Quand vous êtes trois joueurs, celui qui a le plus de santé est considéré comme le chef, et l'attaquer rapporte des cartes Bonus. Dice Throne peut également être pratiqué en deux équipes de deux ou trois joueurs, ou en trois équipes de deux.

S.W.



SAISON 1
REMASTERISÉE



DICE THRONE

SAISON 1
REMASTERISÉE



« Les critiques sont dithyrambiques, tout le monde est unanime, ce jeu est excellent. »



« Attention ! Jeu addictif ! »

vin d'jeu





Neoville

Vous êtes déjà connu pour vos projets excentriques ? Alors voici le projet Neoville : construisez une ville sans toucher à la nature. Au top ! Sans plus tarder, vous vous lancez dans la construction de cette ville Nature. Votre objectif est clair : mener à bien ce projet malgré la forte concurrence et les règles strictes, et faire en sorte qu'on ne parle plus que de vous et votre ville.



Les Petites Bourgades

Dans Les Petites Bourgades, vous êtes le maire d'une commune nichée au milieu d'une forêt. Si vos projets de construction sont ambitieux, la place et les ressources, quant à elles, sont limitées. Pour espérer l'emporter, vous devrez planifier et construire judicieusement votre ville. Le gaspillage des ressources pourra vous coûter la victoire. Bâissez la bourgade la mieux agencée et devenez le maire d'une petite ville prospère.



Cities Skylines

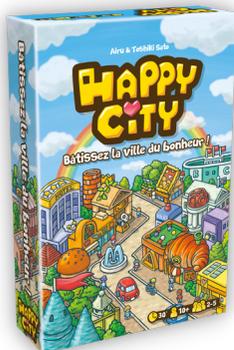
Cities : Skylines est un jeu de plateau coopératif basé sur la célèbre licence de jeux vidéo du même nom ! Logement, commerce, industrie, ou environnement, faites évoluer votre Cité en fonction de vos envies, mais sans oublier les attentes des habitants.



Recto Verso

Dans Recto Verso, un joueur posera des blocs colorés devant lui pour reproduire le bâtiment apparaissant sur son image... pendant qu'un autre joueur, assis en face de lui, reproduira le bâtiment apparaissant au verso de cette image, tout cela en temps limité et sans pouvoir regarder ce que son partenaire fait et essaie de faire !





Happy City

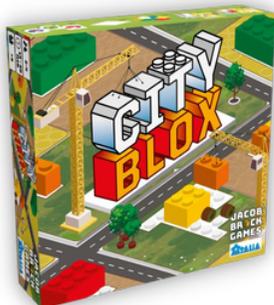
Bâtissez votre ville et mettez-y du cœur ! Cherchez les bonnes tactiques pour gérer vos revenus, faire venir des habitants et les rendre heureux. Créez un petit paradis plus attrayant que les villes adverses !



Bienvenue dans la ville de Minivilles. Vous venez d'être élu maire. Félicitations ! Malheureusement, les citoyens ont des demandes assez importantes : des emplois, un parc à thème, quelques fromageries et peut-être même une tour de radio. Une proposition difficile car la ville se compose actuellement d'un champ de blé, d'une boulangerie et d'un seul dé !



Minivilles



City Blox

City Blox est un jeu de construction, utilisant des blocs de construction, dans lequel vous êtes en compétition pour être le premier à construire un bloc de ville entier comprenant une maison, une école et un supermarché.



Welcome to your perfect home



Dans Welcome, vous endossez le costume d'un architecte des années 50 aux États-Unis. Respectez les Plans de construction imposés par la ville et devenez l'architecte le plus puissant de votre génération.



Les Bâtisseurs : Moyen-Âge

Devenir le premier bâtisseur du royaume... Un rêve qui semble enfin à votre portée ! Seul l'artisan le plus efficace pourra prétendre à ce titre prestigieux. Mais vous n'êtes pas le seul postulant, et vos confrères maîtres d'œuvre sont aussi déterminés que vous !





Les Petites Bourgades

OPEN BOUATE

Extension Fortune

Auteur(s)	P. McPherson, J. Wood
Illustrateur(s)	Gong Studios
Éditeur(s)	AEG, Lucky Duck Games
Thème(s)	Construction, Animaux
Mécanisme(s)	Placement
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 6

Fortune est une extension pour le jeu de construction simultanée **Les Petites Bourgades** : les animaux anthropomorphes peuplant ces cités cachées dans la forêt ont découvert que l'on pouvait assigner une valeur arbitraire à des petits morceaux de métal brillant, et cet « argent » va modifier leur rapport à la construction des bâtiments !

Comment jouer ?

L'extension comporte douze nouveaux bâtiments et dix nouveaux monuments, dont la capacité est presque systématiquement liée aux pièces, mais il est tout à fait possible de ne jouer qu'avec les cartes du jeu de base, tout en appliquant les nouvelles règles.

À chaque fois qu'un joueur construit deux bâtiments ou plus dans le même tour, il gagne une pièce, qu'il stocke sur son plateau Coffre. Celui-ci ne peut contenir que quatre pièces : toute pièce excédentaire est perdue. Cependant, certains monuments de l'extension possèdent une case sur laquelle le joueur les ayant construits peut stocker une pièce de plus. Non seulement chaque pièce rapporte un point de victoire à la fin de la partie,

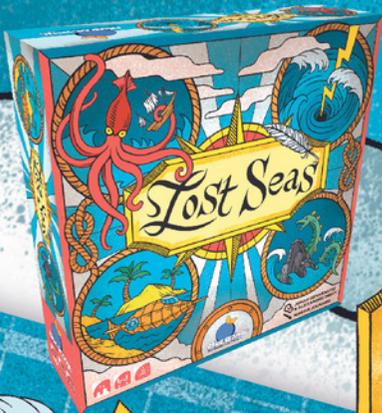
mais la dépenser permet d'ignorer la ressource annoncée par le Maître Constructeur (ou par la carte Ressource, en mode solo) pour placer dans sa ville une ressource de son choix à la place. Ainsi les joueurs pourront-ils avoir tout intérêt à ne pas construire leurs bâtiments trop vite, mais à essayer autant que possible d'en construire deux au même tour.

Les Petits Arbres

Une mini-extension pour Les Petites Bourgades, Les Petits Arbres, ajoute une graine au plateau de chaque joueur. S'il construit un bâtiment sur la case occupée par la graine, il gagne une ressource de son choix. À la fin de la partie, si la graine est toujours sur son plateau et que sa case est la seule case « vide », un arbre y pousse et rapporte deux points de victoire en plus de remplir la case.

S.W.





Lost Seas™

Planifiez votre gloire et partez à la conquête des mers de Lost Seas !



FÉVRIER
2022

Johan Benvenuto-Alexandre Droit
Marine Joumard



Téma cette Thématique !

Du Bateau-Lavoir aux Couleurs de Paris

En 2019 paraît Couleurs de Paris, un jeu conçu par Nicolas de Oliveira, illustré par Fabrice Weiss et édité par Super Meeple, nous faisant incarner des artistes en compétition au Bateau-Lavoir pour déterminer qui sera le meilleur successeur des grands impressionnistes.

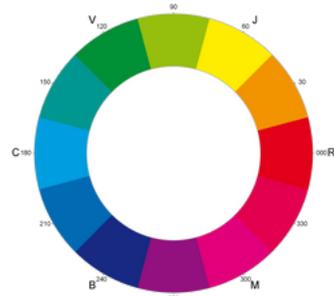
Compétition taquine dans un atelier historique

Le Bateau-Lavoir est en effet une cité d'artistes parisiennes créée en 1889 et qui, malgré son confort pour le moins médiocre, voit passer de nombreux artistes, et devient ainsi un atelier majeur et même un berceau de l'avant-garde où peindront Picasso, Jacob, Brancusi, Gauguin, Modigliani, Rivera, Matisse, Utrillo, Gris...

Donc un lieu idéal pour accueillir une compétition de peintres, amicale mais forcenée, d'autant que la situer dans un même atelier permet les taquineries que l'on imagine : un peintre peut monopoliser la peinture bleue, l'autre les toiles, certains amélioreront leur technique pendant que d'autres se précipiteront mal préparés vers les tableaux à réaliser. Bref il est thématiquement logique que chaque peintre envoie ses assistants récupérer ce dont il a besoin... idéalement en empêchant ses rivaux d'y accéder pour le moment. Une tension accrue par la contiguïté de l'atelier (un seul assistant peut se trouver à la plupart des postes), par la rotation du plateau d'actions (en rendant certaines inaccessibles pendant un tour) et par la monopolisation d'un poste par un assistant de chaque peintre à la fin des tours.

Naissance des couleurs

Curieusement peut-être, la mécanique centrale de Couleurs de Paris a précédé son thème. Nicolas de Oliveira, avait en effet songé à la pose d'ouvriers sur un plateau rond d'actions aux places variables après avoir essayé un prototype de Neta-Tanka. Très vite cependant, cherchant ce qu'il pourrait bien faire tourner, il était tombé sur le cercle chromatique, c'est-à-dire une représentation circulaire des différentes couleurs dans l'ordre de l'arc-en-ciel, qui l'avait aiguillé vers le thème pictural et qu'il reprendra pour le plateau inférieur du jeu.



Cependant, aucune période n'avait d'abord été définie, de sorte que Vinci pouvait côtoyer van Gogh... Le nombre d'impressionnistes (ou du moins de peintres liés à l'impressionnisme) étant conséquent, réduire le jeu à ce mouvement et cette époque avait alors paru plus logique pour créer un cadre au jeu, et le titre de Montmartre avait même été envisagé... au moment-même où BLAM annonçait le Montmartre de Florian Sirieux.



Peintres de l'abstrait

L'une des particularités thématiques de Couleurs de Paris est que l'on n'y incarne pas de peintres célèbres de l'âge d'or de l'impressionnisme (sauf dans le module dédié), mais des artistes anonymes réunis au Bateau-Lavoir et tâchant d'en imiter le génie. Une manière ingénieuse d'éviter tout conflit chronologique ou stylistique, et cela explique par exemple pourquoi les tableaux que l'on réalise sont originaux (bien que réalisés par Fabrice Weiss en pastiches des grands impressionnistes – on s'y tromperait), au lieu d'être des reproductions de toiles célèbres comme on aurait pu s'y attendre.

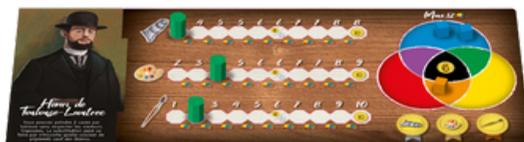
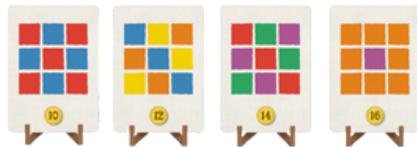
Le second module du jeu de base, celui qui permet d'incarner directement huit peintres connues (douze en ajoutant les quatre femmes peintres de la mini-extension), nous place donc plus directement dans un long âge d'or de l'impressionnisme, y compris avec des artistes apparentés à ce mouvement sans y appartenir directement. De cette liste de célébrités, on pourrait attendre une certaine abstraction, penser que les noms ont été choisis pour leur notoriété et arbitrairement affublés de pouvoirs.

Autant que possible, l'association du peintre avec sa capacité fait pourtant sens, et Nicolas de Oliveira nous a par exemple soumis quelques citations expliquant directement comment ces peintres ont été pensés, comme celle de Cézanne, « Peindre signifie penser avec son pinceau », et découlant logiquement sur une capacité favorisant l'amélioration des outils, ou celle de Renoir, « Un matin, l'un de nous manquant de noir, se servir de bleu : l'impressionnisme était né. », justifiant son usage privilégié du bleu dans le jeu.

L'œuf et la poule

On se demande souvent, face à un jeu de société, si le thème a précédé la mécanique ou l'inverse, et Couleurs de Paris rappelle que la réponse est parfois plus complexe que cela, et que même quand la mécanique précède le thème, elle peut tout de même s'affiner et se développer dans un univers qui lui donne du sens, aboutissant à une telle cohérence que l'on pourrait croire l'idée de l'atelier de peintres premier.

S.W.





Auteur(s)	Nicolas de Oliveira
Illustrateur(s)	Fabrice Weiss
Éditeur(s)	Super Meeple
Thème(s)	Peinture
Mécanisme(s)	Placement
Âge	10+
Durée	20' / joueurs
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Couleurs de Paris**, vous incarnez un peintre cherchant à rivaliser avec le prestige des grands impressionnistes grâce à une compétition amicale avec vos rivaux. Amicale, mais pas bienveillante : puisque vous concourez dans le même atelier, tout le monde n'aura pas accès en même temps à la peinture, à la palette, aux toiles...

Comment jouer ?

Chacun son tour, les joueurs posent un de leurs Assistants sur une case de l'atelier. Ces cases ne peuvent accueillir qu'un assistant, à l'exception de la case centrale, qui permet d'obtenir des pigments blancs (bonus). Une fois tous les assistants posés, les joueurs accomplissent les actions associées : gain d'un pigment de la couleur primaire par niveau de tube, dépense de deux pigments de couleurs primaires pour obtenir un pigment de la bonne couleur secondaire par niveau de palette, dépense d'un pigment de chaque couleur secondaire pour

obtenir un pigment noir, récupération d'une carte Tableau, placement sur l'un de ses tableaux d'autant de pigments pertinents que son niveau de pinceau, gain d'un pigment blanc et du marqueur premier joueur, copie de l'action de n'importe quel autre assistant, rotation du plateau action de zéro ou deux crans au lieu d'un à la fin de la manche, dépense de deux pigments pour améliorer son tube, sa palette ou son pinceau. Ces améliorations peuvent donner droit à des assistants supplémentaires ou à des points de prestige. Quand toutes les actions ont été réalisées, le plateau supérieur tourne d'un cran, les joueurs vérifient qu'ils n'ont pas plus de douze pigments et récupèrent leurs assistants, sauf un, et une nouvelle manche commence. La partie s'achève quand un joueur a achevé son deuxième tableau ou que le cinquième pigment noir a été récupéré. Les peintres additionnent alors les points de leurs tableaux, de leurs cubes noirs, de leurs tuiles, mais perdent des points pour les pigments blancs sur les tableaux achevés.

Pour aller plus loin

Un module permet d'acheter des cartes Bonus au lieu de peindre, pour obtenir divers avantages, et un autre nous place dans la peau de grands peintres liés à l'impressionnisme, possédant chacun une spécialité. Une mini-extension, vendue séparément, ajoute quatre femmes peintres.

S.W.



LE PROJET

Dévoilez
les secrets
du PROJET

COOPÉREZ pour
en résoudre
les énigmes
et les mystères
Et vivez une
AVENTURE
PALPITANTE !

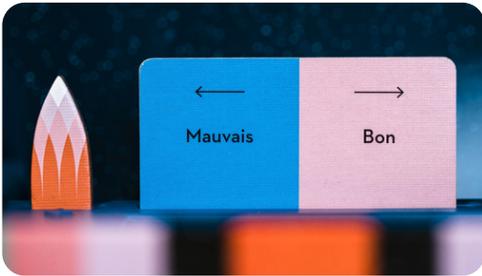
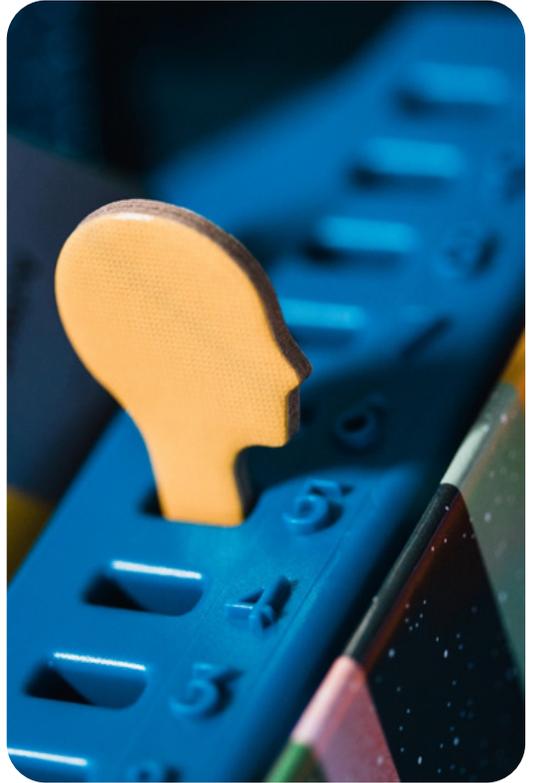


1 à 4 joueurs
8 ans +
30-60 minutes



Disponible







LE PROJET (UNEXPECTED GAMES)

SUIVEZ L'AVENTURE DE QUATRE ADOLESCENTS EN POSSESSION D'UN MYSTÉRIeux JEU DE SOCIÉTÉ, NOMMÉ *LA CLEF*. RÉSOUEZ DES ÉNIGMES ET DÉCHIFFREZ DES CODES POUR AVANCER DANS L'AVENTURE.



1 / MISE EN PLACE



- Avant chaque partie, repérez la plus haute ligne **non cochée** du *Journal de campagne* (dernière page du *Guide de campagne*). Elle vous indiquera quelle page du *Guide de campagne* vous devez lire avant de débiter une nouvelle *Mission*.

- Lorsque vous atteignez un **encadré rouge** lors de votre lecture, résolvez immédiatement ses instructions. S'il s'agit d'effectuer une *Mission*, récupérez la *Mission* indiquée

PRÉPAREZ VOTRE MISSION :



- Récupérez la fiche *Mission* avec le numéro correspondant dans l'encart jaune en haut à gauche en prenant soin de ne pas regarder son **verso**. Si un **Secret numéroté** apparaît au dos d'une carte *Mission*, récupérez cette carte *Secret*.

- Placez le **plateau** de jeu central sur le côté correspondant au plan de la fiche *Mission*.

- Mélangez les **jetons Indice** et placez-les (sur leur **verso**) sur le plateau comme indiqué sur le plan de la fiche *Mission*. Les numéros indiquent le nombre de jetons *Indice* à poser aléatoirement sur chaque pièce du plateau.

- Placez les **jetons Décor Entrée** comme indiqué sur le plan. Les autres jetons *Décor*, indiqués en haut de la fiche *Mission*, sont à poser sur le(s) **point(s) vert(s)** du plan.

- Chaque joueur choisit un **Personnage** puis récupère la **carte Personnage** et la silhouette cartonnée correspondante.

- Placez vos **Personnages** sur la pièce avec le jeton *Décor Entrée*.

- **Console de Mission** : Rabattez tous les **volets** de la console vers le **bas**. Insérez la fiche *Mission* dans la console **sans regarder** le verso de cette fiche. Redressez-la et présentez-la de façon à découvrir votre *Mission* au verso.

- **Cartes Action** : Placez les **4 cartes Action** marron (*Courir / Recueillir / Espionner / Regrouper*) en ligne à côté du plateau. Placez la **carte Défausse** ainsi que les **4 cartes Ressource Temps** en une pile à côté des 4 cartes *Action*.

- **Cartes Ressource** : Formez une pioche avec les cartes *Ressource* marron mélangées. Chaque joueur pioche **4 cartes Ressource**.

- Les **cartes Secret** découvertes lors de vos précédentes parties sont accessibles aux joueurs.

- Conservez le *Guide de campagne* à vos côtés.

2 / TOUR DE JEU

APRÈS AVOIR LU LE CHAPITRE EN COURS DANS LE GUIDE DE CAMPAGNE, VOUS SEREZ INVITÉ À JOUER UNE PARTIE SUR LE PLATEAU DE JEU. UNE PARTIE SE JOUE EN PLUSIEURS TOURS. LORS DE SON TOUR, UN JOUEUR EFFECTUE 1 OU 2 ACTIONS POUR RÉCUPÉRER DES INDICES SUR LE PLATEAU DE JEU, PUIS COMPLÈTE SA MAIN. LES JOUEURS DOIVENT DÉCHIFFRER LE CODE DE LA FICHE MISSION AVANT QUE LA DÉFAUSSE NE CONTIENNE TROIS ICÔNES DE TEMPS.

1) SUIVI DES CHAPITRES

- Avant chaque *Mission*, repérez la plus haute ligne **non cochée** sur le *Journal de campagne* (page 43 du *Guide de campagne*). Elle vous indiquera quelle page vous devez lire **avant** de débiter une nouvelle *Mission*.

- Lors de votre lecture de la page, si vous atteignez un **encadré rouge**, résolvez **immédiatement** ses instructions. S'il s'agit d'effectuer une *Mission*, prenez la carte *Mission* concernée et débutez une partie sur le plateau.

2) DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

EFFECTUER DES ACTIONS



- Vous ne pouvez pas **communiquer** entre vous pour connaître la **valeur** des cartes *Ressource* de vos coéquipiers.

- Vous pouvez jouer **1 ou 2 Actions**. Pour cela jouer une carte *Ressource* de votre **main** sur une des **4 cartes Action** :

- La carte *Ressource* jouée doit avoir une **valeur supérieure** à la carte *Ressource* précédemment jouée sur la carte *Action* choisie. Les cartes *Ressource* ont des valeurs comprises entre 1 et 12.



LE JEU DES CAT-TAPULTES

MIA-OÙ? CHEZ
VOS LUDICAIRES !!



UN JEU DE FLIPPER
(OU PRESQUE)
AIMANTÉ FÉROCEMENT COMPÉTITIF
ÉDITÉ PAR LES CRÉATEURS
D'EXPLODING
KITTENS

7 ANSET+
2 JOUEURS



**LANCEZ LES BABALLES
GRÂCE AUX PAPATTES
DE CHAT AIMANTÉES**



ACTIONS SIMPLES

- Résolvez la **capacité** de la carte *Action* recouverte :

 • **COURIR** : Vous permet de déplacer votre pion *Personnage* de 1 à 3 cases sur le plateau, en passant par des cases reliées entre elles. Vous ne pouvez pas vous déplacer à travers les *murs*.

 • **ESPIONNER** : Retournez jusqu'à 2 pions *Indice* dans la *Salle* de votre choix. Les *Glyphes* ainsi révélés restent sur place. Les *Pièges* ainsi révélés :

» restent sur place (*Caméra de surveillance*).

» sont défaussés (*Gaz*) après avoir résolu leur effet.

» sont déplacées sur la carte *Action* correspondante (*Contre-espionnage*).

 • **RECUEILLIR** : Cette *Action* vous permet de récupérer jusqu'à 2 jetons *Indice* (face visible ou retourné) dans la *Salle* où se situe votre *Personnage*. Récupérez-les un par un pour effectuer les éventuels *Pièges* consécutivement. Au verso des jetons *Indice* se trouve soit :

»  Un **GLYPHE** : Conservez-le. S'il est illustré sur la fiche *Mission*, vous devez immédiatement relever tous les volets se trouvant sous ce *Glyphe*. S'il n'est pas illustré sur la fiche *Mission*, Défaussez-le jeton.

» Un **PIÈGE** : Les *Pièges* sur fond marron restent dans la *Salle* dans laquelle ils ont été révélés. Ceux avec un fond jaune ont un effet immédiat lorsqu'ils ont été révélés et sont ensuite retiré du plateau :

 **Caméra de surveillance** : Vous devez Défausser 1 carte au sommet de la pioche de cartes *Ressource* par *Caméra de surveillance* présente dans la *Salle* où se trouve votre *Personnage* à la fin de votre tour.

 **Gaz** : Lorsque ce piège est révélé, chaque joueur se trouvant dans cette *Salle* doit Défausser une carte de sa main au hasard (si possible). Vous devez attendre la fin de votre tour pour compléter votre main de cartes *Ressource*. Le jeton est ensuite défaussé.

 **Contre-espionnage** : Uniquement lorsque ce piège est révélé par l'*Action* *Espionner*, placez-le sur la carte *Action* indiquée. Vous ne pourrez pas jouer de carte *Ressource* sur cette carte *Action* tant que le jeton *Contre-espionnage* y est présent. Si vous le révéléz d'une autre manière, Défaussez-le.

 • **REGROUPER** : Vous pouvez Défausser la totalité des cartes *Action* d'une des 3 cartes *Action* précédentes (*Courir* / *Recueillir* / *Espionner*). Cela vous permettra de jouer de nouveau des cartes de plus petite valeur sur la carte *Action* nettoyée. Il n'est pas possible de nettoyer la carte *Action* *Regrouper*.

ACTIONS SPÉCIALES

 - Chaque *Personnage* possède une *Action* spéciale. Vous pouvez activer cette *Action* spéciale en défaussant 2 cartes *Ressource* de votre main lors d'un de vos tours. Vous pouvez effectuer 2 *Actions* spéciales lors de votre tour.

- **PROCHE** : le terme *proche* signifie dans votre *Salle* et dans les *Salles* adjacentes.



PIOCHE ÉPUISEE



- En début de partie, les 4 cartes *Temps* avec des icônes *Temps* sont déposées sur la carte *Défausse*.
- Lorsque la pioche de cartes *Ressource* est épuisée, vous devez récupérer la **totalité** des cartes *Ressource* défaussées ainsi que les 4 cartes *Temps*. Remelangez l'ensemble des cartes pour former une **nouvelle** pioche.

- La carte *Défausse* est retournée sur sa face rouge *En péril*.

- Lorsque vous devez **compléter** votre main, vous n'êtes plus obligé de piocher la **totalité** des cartes manquantes. Vous pouvez ne piocher **aucune** carte.

- Lorsque vous piochez une carte *Temps*, vous devez la *Défausser*. Certaines cartes contiennent **plusieurs icônes Temps**.

- À tout moment, si la *Défausse* contient 3 icônes *Temps*, vous **perdez immédiatement** la partie et ne pouvez plus tenter de déchiffrer le code.

DÉCHIFFRER LE CODE

- À tout moment, vous pouvez décider **collectivement** de résoudre la *Mission*, même si la **totalité** des volets n'ont pas été soulevés.

- La réponse peut contenir des **lettres** ainsi que des **chiffres**.

CARTE SECRET :

- Si un numéro de carte *Secret* apparaît dans la **réponse**, cherchez la carte dans le paquet *Secret*, à la fin de votre *Mission*.

- La majorité de ces cartes vous demanderont de déchiffrer un code. Utilisez papier et stylo pour tenter de résoudre collectivement ces énigmes. Certaines cartes ne se résolvent que **plus tard** dans la partie.

- Après votre partie, reportez-vous au **suivi des chapitres** à la fin du *Guide de campagne*.



3 / FIN DE PARTIE



- Lorsque tous les joueurs se sont mis d'accord sur une réponse, **révélez la carte Mission** et vérifiez votre proposition :

• Si vous trouvez la bonne réponse, vous gagnez la partie.

• Si votre réponse est erronée, vous perdez la partie. Vous ne rejouez pas la mission.

- Dans les deux cas, reportez-vous au **Journal de campagne** pour y suivre les instructions.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr



En précommande

Auteur(s)	J. Cormier, S. Foong-Lim
Illustrateur(s)	Rob Lundy
Éditeur(s)	The OP
Thème(s)	Scooby-Doo
Mécanisme(s)	Énigmes, Coopération
Âge	8+
Durée	10'
Nombre de joueurs	1+

Dans **Scooby-Doo : Escape**, premier jeu de la gamme Coded Chronicles, incarnez Véra, Sammy, Daphné, Fred et Scooby-Doo pour résoudre le mystère du manoir de Lord Fairmont à travers une série d'énigmes !

Comment jouer ?

Au début, Véra enquête seule dans le foyer, seule tuile Manoir dévoilée sur la table. Son personnage a la compétence Rechercher, matérialisée par le chiffre 1 sur son support. Pour symboliser ses recherches, on combine ce 1 avec les différents éléments de la pièce où elle se trouve : si Véra fouille l'armoire (401), on cherchera le texte 1401 dans son livre narratif. Certains objets du manoir ne possèdent qu'un chiffre ou deux, ce qui signifie qu'il faut ajouter d'autres chiffres pour arriver à une combinaison de quatre chiffres, qui renverra à un texte dans le livre narratif du personnage ayant utilisé sa compétence : Véra (1) peut sans doute utiliser une clef (2) sur une porte (11)... Il faut consulter l'entrée 1211 de son livre narratif pour voir si cela fonctionne ! Au cours de l'investigation, on découvrira les quatre autres membres de Mystery Inc., chacun doté d'une compétence et donc d'un

autre chiffre (Manger pour Sammy, Utiliser pour Daphné, Sentir pour Scooby et Enquêter pour Fred), qui permettra d'interagir différemment avec l'environnement, et d'avoir accès aux autres livres narratifs. Il faudra ainsi explorer chaque recoin d'un manoir qui s'agrandira progressivement pour résoudre le mystère du fantôme de Lady Fairbanks. L'enquête sera en outre ponctuée de nombreuses surprises, grâce aux soixante cartes qui représenteront autant de nouveaux lieux que des énigmes, des objets et des personnages et grâce aux huit enveloppes secrètes.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève... quand le Mystery Inc. a percé le mystère ! On compte alors les Scooby Snacks restants (on en perd quand on se trompe dans la résolution d'une énigme), et leur nombre détermine à quel point on peut être fier de son investigation !

S.W.



Tournoi de Camelot
OPEN
BOUQUETE
 En précommande



Auteur(s)	Shannon, Boginski, Barbessi
Illustrateur(s)	J. Barbessi
Éditeur(s)	Wizkids, Origames
Thème(s)	Légende arthurienne, Tournoi
Mécanisme(s)	Plis
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	3 - 6

et le joueur ayant posé la carte face visible la plus faible perd : il rassemble le pli devant lui et entame le pli suivant. Après douze plis, la manche s'achève : chacun regarde ses plis afin de calculer combien il a subi de blessures (entre cinq et vingt-cinq selon la carte). On prépare alors la nouvelle manche, en donnant une carte Faveur divine aux joueurs ayant subi le plus de blessures, afin de les aider à rester en lice.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur a perdu ses derniers points de vie. Celui qui en a alors le plus remporte le tournoi !

S.W.

Les héros du mythe arthurien se retrouvent pour le **tournoi de Camelot** ! Affrontez-vous dans une joute à la mort dans ce jeu de plis où il faudra savoir utiliser vos compétences propres voire faire appel judicieusement à Merlin si vous voulez l'emporter !

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur reçoit l'une des huit cartes Héros (possédant une capacité unique et permanente) et la carte Légende associée (qui octroie une nouvelle capacité quand le héros a atteint une quantité définie de points de vie), ainsi que douze cartes Armes. Au début d'une manche, un joueur pose une carte Armes, et dans le sens horaire, les autres doivent jouer une carte de la même couleur, une carte Merlin ou une carte Apprenti (dont il choisit la valeur et la couleur). S'il ne le peut pas, il joue une carte Alchimie, qui prend la couleur demandée. S'il n'en a pas non plus, il défausse une carte, se retire du combat et subit cinq blessures. Quand chacun a posé une carte, les cartes de même valeur sont retournées face cachée





LE JEU DE PLUS LÉGENDAIRE!

- LÉGENDE -
Lancelot
 ASSOCIER & GUENIÈVRE



VOUS RECEVEZ UNE DEUXIÈME CARTE ARMES SUPPLÉMENTAIRE À CHAQUE MANCHE

Avant de commencer une Manche, placez une de vos cartes Armes sous LANCELOT, face cachée.

À la fin de la Manche, avant de calculer les blessures, révéléz la carte.

Tous les chevaliers défontent les cartes de cette suite présentes dans leur pile de blessures. Ces cartes n'infligent aucune blessure.

SEUL D'ACTIVATION : 150 PFS DE VIE

- HÉROS -
Guenièvre
 ASSOCIER & LANCELOT

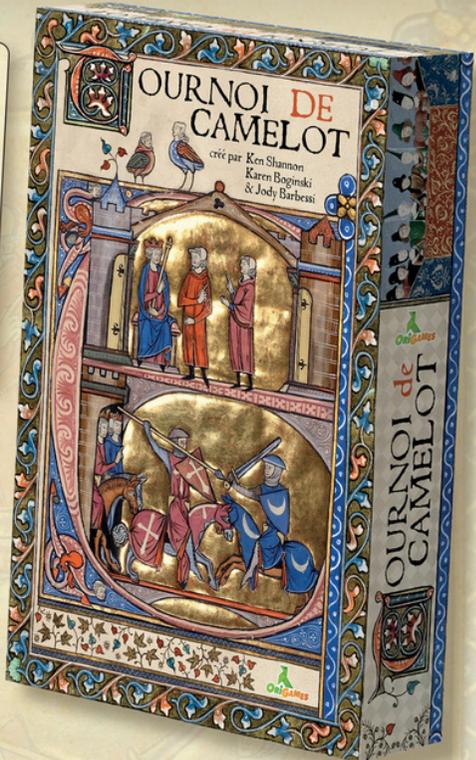


VOUS RECEVEZ UNE CARTE ARMES SUPPLÉMENTAIRE À CHAQUE MANCHE

Avant de commencer une Manche, placez une de vos cartes Armes sous GUENIÈVRE, face cachée.

À la fin de la Manche, avant de calculer les blessures, révéléz la carte.

Votre moment de blessures issues de cette suite ainsi que celui de vos adversaires est doublé.



1

TOUS LES HÉROS SONT INVITÉS AU TOURNOI DE CAMELOT.

Intervention Divine



DÉTAUSSER APRÈS UTILISATION

Après avoir perdu un Combat, compulsihez les blessures des cartes Armes qui viennent d'être jouées et soignez-vous de ce montant.

Défaussez les cartes Armes.

Le Dragon
 LE RÊVE DU ROI ARTHUR



ARTHUR RÊVE D'UN COMBAT ENTRE UN DRAGON ET UN OURS, ANNONÇANT UNE RENCONTRE AVEC UN ENNEMI

Choisissez un adversaire. Ce dernier doit montrer les cartes de sa main durant toute la Manche.

2

LES DIEUX ACCORDENT LEURS FAVEURS AUX PLUS FAIBLES.

3

LES PLUS FOURBES UTILISERONT LE POISON OU LES SORTILÈGES DE MERLIN POUR REMPORTE LA VICTOIRE !

TRAHISON



10

Merlin
 ENCHANTEUR INDISCRET



LORSQUE VOUS LA JOUEZ pendant un COMBAT : retirez à cette carte une suite de valeur, même si une de ces cartes a déjà été jouée. LORSQUE VOUS LA RAMASSEZ pendant un COMBAT : inflige 25 blessures.

NEO LUDIS | Facebook | YouTube | **ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES**

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





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

Bonjour, j'ai 36 ans et je vis à Marcq-en-Baroeul, près de Lille. Je crée des jeux de société depuis mon enfance. Ma première idée m'est venue à 6 ans, devant les Jeux Olympiques d'Albertville, et depuis je ne cesse de créer des jeux de société dès qu'un sujet ou une mécanique m'inspirent. J'ai la chance de pouvoir en vivre depuis quelques années. Mes sorties récentes sont It's a Wonderful World, Meeple Land, Bellum Magica, et bien sûr It's a Wonderful Kingdom.



PhiliMag : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu It's a Wonderful Kingdom (éditeur, illustrateur, testeurs...) ?

It's a Wonderful Kingdom est édité par La Boite de Jeu et Origames, et illustré par Anthony Wolff. Il s'agit de la même équipe que pour son aîné It's a Wonderful World. Pour le développement du jeu et de ses mécaniques, je travaille énormément avec Benoit Bannier (La Boite de Jeu) et Guillaume Gilles-Naves (Origames). Ils sont très impliqués dans la proposition de mécaniques, de solutions pour les problèmes, et bien sûr dans les tests. J'ai aussi un groupe d'amis qui participe aux tests de tous mes projets. Quant à Anthony Wolff qui a illustré le jeu, je suis fan de son travail, j'adore les ambiances qu'il parvient à retranscrire.



It's a Wonderful Kingdom - Acte 1 : de l'idée au prototype

L'idée est née pendant le développement d'It's a Wonderful World. On testait avec Benoit Bannier des possibilités pour le mode 2 joueurs. Nous en étions arrivés à tester la mécanique du « je sépare, tu choisis » (celle qui a donné le « split and trap » dans It's a Wonderful Kingdom, grâce à l'ajout des jetons Piège), mais nous trouvions que les cartes de It's a Wonderful World avaient un niveau de lecture trop complexe pour cette mécanique (beaucoup de ressources différentes dans les coûts et les productions des cartes), ce qui rendait le jeu intéressant mais plus fatigant à jouer. On a alors décidé de creuser cette mécanique dans un opus dédié, avec des cartes au niveau de lecture plus souple.

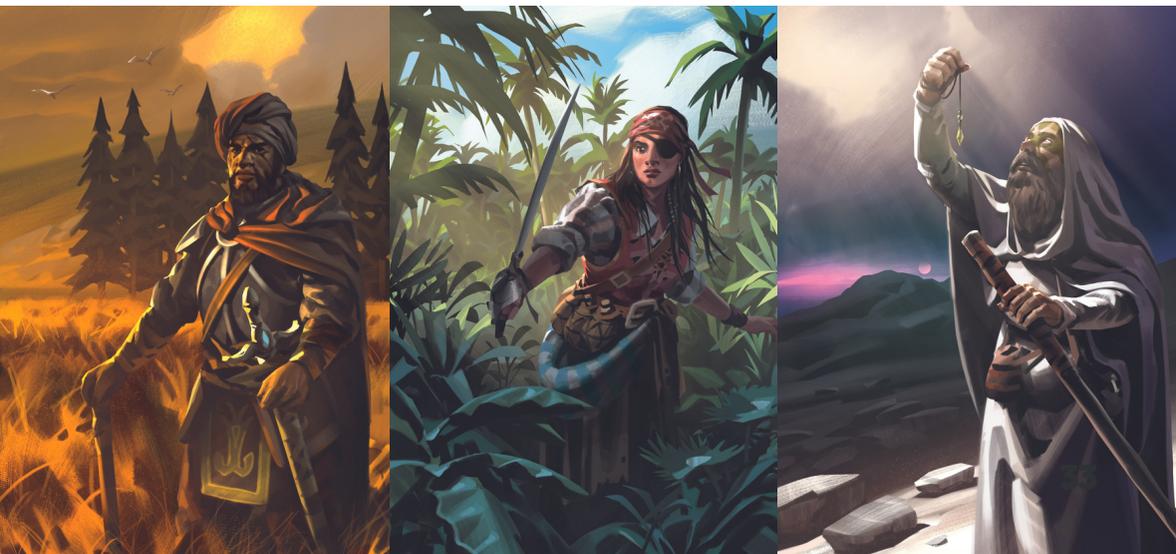
It's a Wonderful Kingdom - Acte 2 : du prototype à l'édition

Un des principaux objectifs était de mettre en valeur la mécanique de « je sépare, tu choisis ». Pour cela, il fallait créer des dilemmes intéressants. Tout d'abord, on a pu remettre d'actualité une idée qui était présente au début du développement de It's a Wonderful World, celle des cartes Menace (à l'époque, il s'agissait de monstres). Cette idée qui se prêtait mal au nombre de joueurs d'It's a Wonderful World collait parfaitement à It's a Wonderful Kingdom, en permettant d'accentuer les dilemmes de choix des cartes grâce à des cartes à valeur négative. Au fil des tests, plusieurs nouveaux concepts de cartes ou de gameplay ont émergé, comme les Quêtes, les Trésors et les Artefacts (qui sont par la suite devenus les Conseillers). L'objectif était toujours de diversifier les dilemmes de « je sépare, tu

choisis », ou d'accentuer les interactions entre les deux joueurs. Sont également apparus les jetons permettant de jouer des cartes face cachée, ce qui a apporté une notion de bluff et de guessing.

It's a Wonderful Kingdom - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Le point marquant du processus éditorial a été la décision de créer le système de modules. Nous avons devant nous plusieurs systèmes de jeu (les Menaces, les Quêtes, les Conseillers, etc.) qui fonctionnaient très bien avec le noyau du jeu (les cartes de développement), mais qui s'interconnectaient mal entre eux, rendant le jeu trop complexe. Après beaucoup de réflexion avec les éditeurs, on a décidé de créer le système de modules qui permet de proposer chacune de ces expériences tout en gardant un fil conducteur. Ainsi les joueurs peuvent varier les plaisirs en mettant l'accent sur la gestion, les combos, l'affrontement, à leur guise à chaque partie. Une grosse partie du processus éditorial a donc consisté à créer et équilibrer ces modules. L'autre décision éditoriale importante fut celle du choix de l'univers d'It's a Wonderful Kingdom. Nous avons voulu différencier cet opus de son prédécesseur en lui attribuant son propre univers « low fantasy », c'est-à-dire un univers fantastique assez sombre et mature, où la magie est rare mais présente. La suite de l'histoire, c'est le financement participatif qui a lieu sur Kickstarter en avril 2021, et qui fut un franc succès. Et aujourd'hui la sortie en boutiques.



PHILIMAG : Quels sont les points communs et les différences entre It's a Wonderful World et It's a Wonderful Kingdom ?

Le point commun principal c'est le moteur du jeu qui est le même. Dans les deux jeux, on récupère des cartes qu'on peut soit construire, soit sacrifier pour obtenir une ressource. Les cartes construites produisent des ressources, donnent des bonus, ou des points de victoire. Les ressources sont produites de façon séquentielle, toujours dans le même ordre, ce qui permet de construire d'autres cartes. Toute la subtilité consiste à bien planifier ses projets de construction et sa production afin de créer des constructions en cascade, afin de débloquer de plus en plus de production, de points et de bonus. Les cartes sacrifiées peuvent permettre de construire des cartes de façon anticipée et ainsi de créer des enchaînements très gratifiants.

La première différence est le système de récupération des cartes. Dans It's a Wonderful World, il s'agit d'un draft, c'est-à-dire que les joueurs prennent une carte dans leur main puis passent le reste à leur voisin, et ainsi de suite. Dans It's a Wonderful Kingdom, cette mécanique a été remplacée par le « split and trap », présenté précédemment. La deuxième différence est l'ajout des modules qui proposent des façons de jouer différentes, bien que les campagnes de It's a Wonderful World permettent également d'avoir une approche similaire. La campagne « Guerre et Paix » par exemple confronte les joueurs à des choix

qui dirigeront les Empires vers la paix ou vers la guerre, avec des règles spéciales pour chaque scénario et des pouvoirs spéciaux à gagner.



Enfin la dernière différence concerne l'univers : It's a Wonderful World propose une dystopie rétro-futuriste, et It's a Wonderful Kingdom un univers médiéval fantastique.

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

Il s'agit d'un des premiers jeux que j'ai développé en étant confiné ! Il a fallu réinventer les méthodes de travail, avec réunions à distance, prototypes virtuels, etc. Mais ça a été, on s'en est bien sorti, et les éditeurs ont su parfaitement s'adapter à ces circonstances particulières. Ça a donné lieu à de nouvelles façons de travailler les jeux qui sont restées d'actualité par la suite, comme les tests de prototypes à distance.



Le nouveau jeu
de Reiner Knizia



MILLE FIORI

Construisez votre dynastie au cœur
des splendeurs de la lagune

PROCHAINEMENT



À découvrir en avant-première au
Festival des Jeux de Cannes 2022

Schmidt



Auteur(s)	Frédéric Guérard
Illustrateur(s)	Anthony Wolff
Éditeur(s)	La Boîte de Jeu / Origames
Thème(s)	Médiéval fantastique
Mécanisme(s)	Split and Trap
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 2

It's a Wonderful Kingdom est un jeu d'affrontement et de planification, dans lequel les joueurs incarnent un Duché en quête de pouvoir. Ils développent leurs cités, conquièrent de nouvelles terres, et préparent leur peuple afin de récupérer le trône.

Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, les joueurs choisissent l'un des modules (Menace, Conseillers ou Quête) à ajouter au jeu de base. Le jeu se joue en quatre manches. Chaque manche est composée de trois phases :

Phase de choix : chacun son tour, les joueurs récupèrent toutes les cartes situées dans l'une des deux zones de proposition, de part et d'autre du plateau. Puis, ils positionnent dans une ou deux zones de propositions, deux de leurs cartes face visible (Développement, Trésor, Calamité, Menace ou Conseiller). Les joueurs peuvent poser une de leurs cartes face cachée en dépensant un de leur jeton Piège.

Phase de Planification : pour chaque carte Développement récupérée lors de la phase de choix, les joueurs doivent soit la mettre en construction



soit la recycler. Recycler une carte permet de gagner une ressource afin de construire les cartes en construction. Les cartes Trésor sont automatiquement recyclées. Les cartes Calamité apportent des points négatifs à la fin de la partie. Les cartes du module Menace remplacent les Calamités. Les effets négatifs des Menaces s'activent lors de la phase Planification et peuvent être combattues après la phase de Production. Les cartes du module Conseiller ont des pouvoirs activables lors de la phase correspondant à la carte.

Phase de Production : les joueurs récupèrent les ressources des cartes Développement construites ainsi que de leur carte Duché.

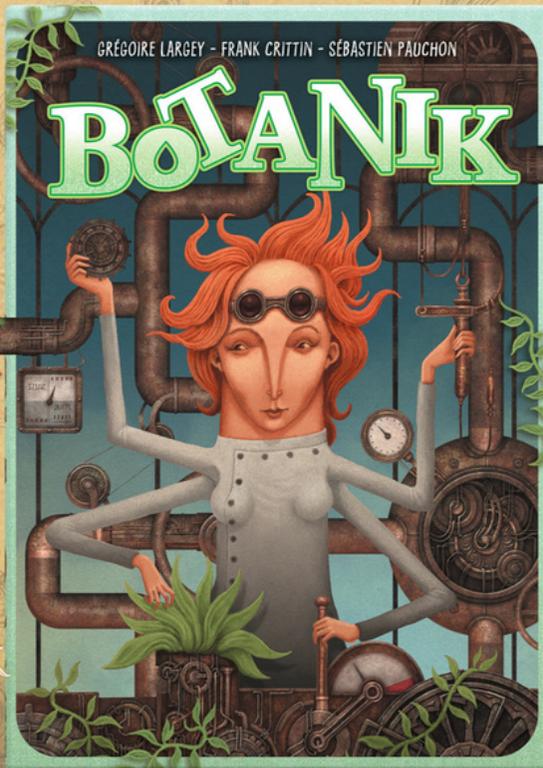
Comment s'achève la partie ?

La partie se termine à la fin de la quatrième manche. Les joueurs comptent les points de victoire des cartes Développement construites en enlevant les points des cartes Calamités ou Menaces non-vaincues. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.



Floraison d'hiver !

Botanik est de nouveau disponible !



Un jeu opportuniste, tactique et de placement pour 2 méca-botaniciens !

Avis de
Carnets des geekeries

“ Encore une jolie merveille proposée par Space Cowboys dans sa gamme 2 joueurs. Un jeu d'affrontement qui vous demandera stratégie et optimisation. ”

Avis de
Yozone

“ Mécanique ciselée aux petits oignons, précise comme une horloge steampunk suisse, mais simple et accessible comme un jeu de dominos. ”

Avis de
Ludigaume

“ Un jeu à deux aux règles simples mais à l'interactivité forte et aux choix cornéliens qui vient de prendre une place de premier choix dans nos jeux à deux favoris. ”

Plus d'infos et règles du jeu sur
www.spacecowboys.fr et sur

10+

30'

2



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



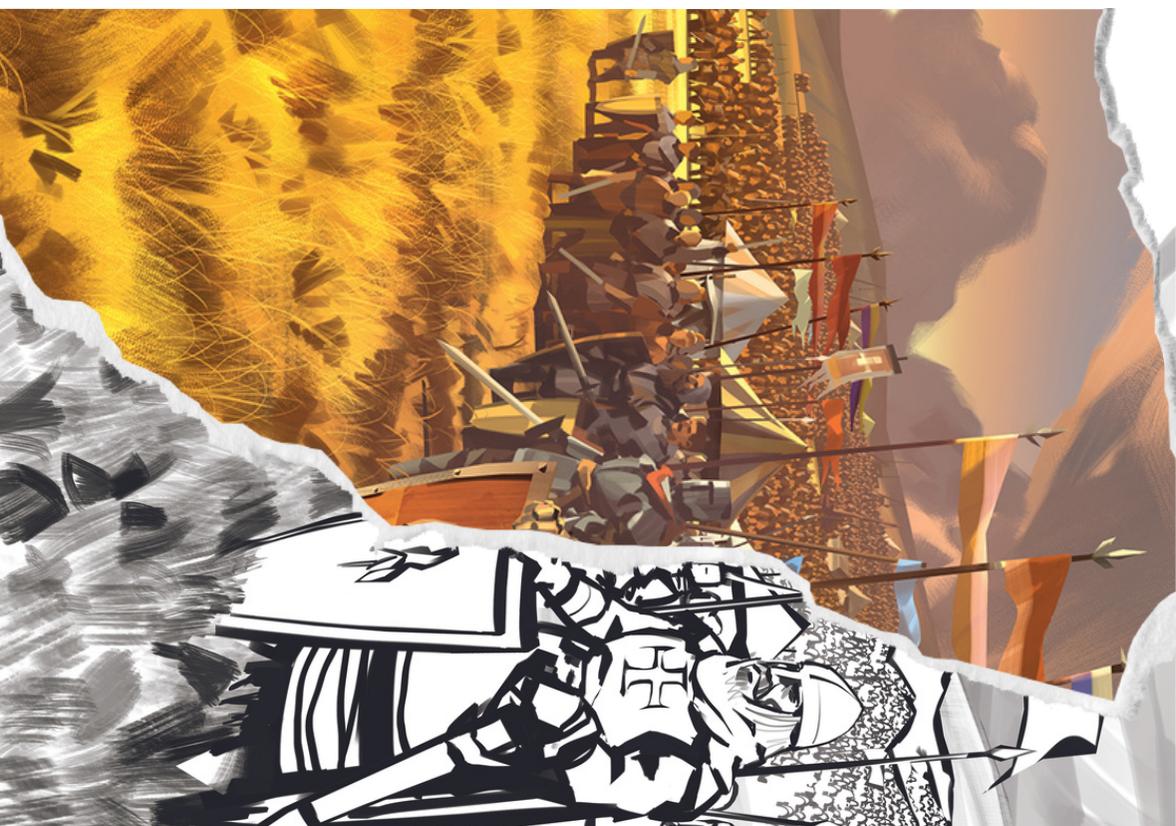
Anthony, illustrateur indépendant depuis un peu plus de 13 ans et passionné de dessin depuis mon enfance. J'ai été amené à travailler pour la première fois dans le milieu du jeu de société en 2012 sur un projet d'Olivier Warnier intitulé Western Town. Jusque-là, j'exerçais principalement mes compétences dans différents milieux comme la publicité (storyboards, roughs), le jeu vidéo (concept art) et l'édition (couverture de livres). S'en est suivi un travail sur les jeux Zombies 15 en 2013, King Of Tokyo/New York et Crazy Top au cours des années 2015-2016. Ce n'est qu'en 2017, lors de l'élaboration du jeu Huns, que j'ai commencé à envisager une réorientation professionnelle dans le secteur du jeu de société. Ce dernier partenariat avec l'équipe de La Boîte de Jeu a été pour moi un tremplin. Depuis, j'ai eu l'opportunité de participer à la réalisation du jeu It's a Wonderful World, ses extensions, et dernièrement It's a Wonderful Kingdom.

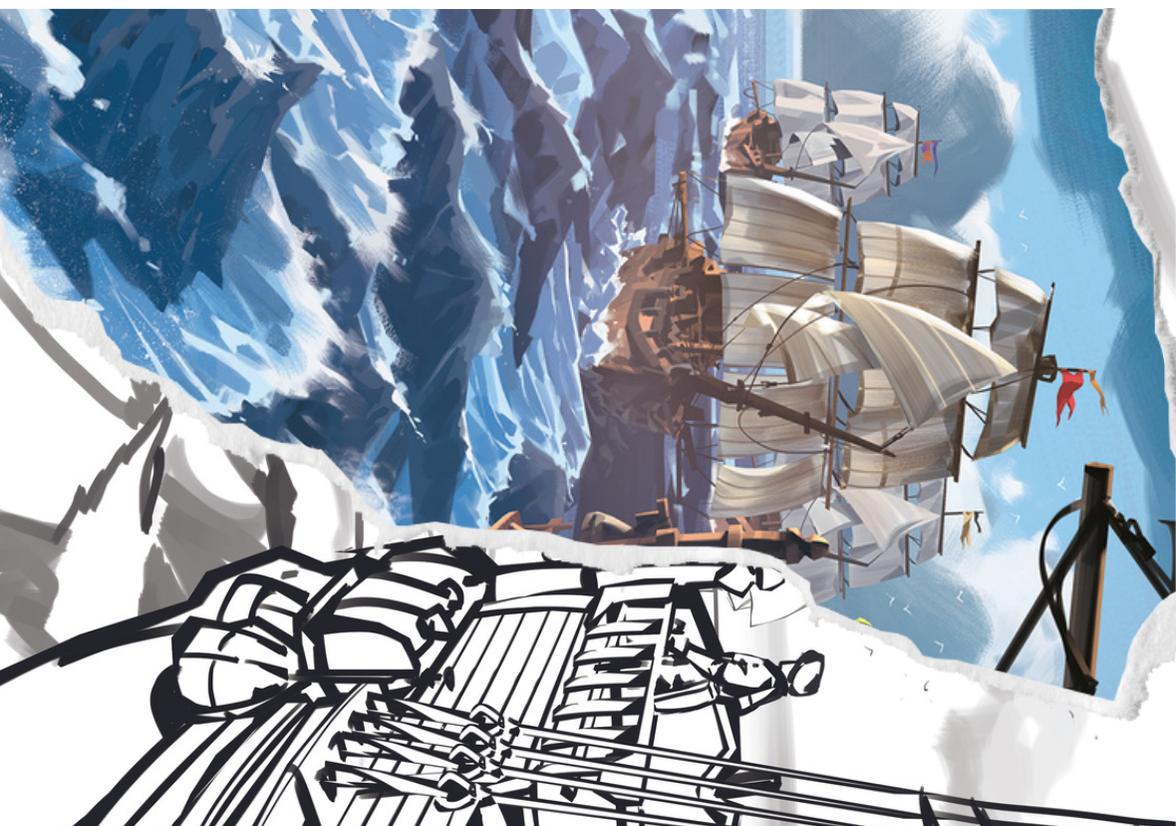


PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu It's a Wonderful Kingdom ?

Mon travail consiste à mettre en image les pensées des gens. Le point de départ est multiple : une description, une phrase, un mot ou bien une première ébauche rudimentaire. J'ai eu à réaliser les illustrations des cartes, des plateaux et de la couverture en partenariat avec Igor Polouchine qui me fournissait des briefings au fur et à mesure de l'avancée du projet, qui s'est étalé sur au moins 5-6 mois. Concernant mon processus de travail : quand c'est possible, je fournis toujours un crayonné noir et blanc afin que l'équipe ait un rapide aperçu de l'image et, dans la mesure où c'est un crayonné, je puisse rectifier facilement si des choses ne correspondent pas à leur demande. Une fois cette première étape validée, je n'ai plus qu'à passer à la couleur en prenant soin d'envoyer régulièrement les étapes à l'équipe, surtout sur de grosses illustrations comme les plateaux ou la couverture par exemple. Je commence par poser les bases des principaux éléments (volumes et couleurs) puis les détails intermédiaires, et j'affine progressivement le tout un peu à la manière d'un sculpteur jusqu'à obtenir le résultat escompté. Dans le cadre de ce jeu, j'ai dû me plonger et m'imprégner de l'univers du Moyen Âge, chose très plaisante car j'ai rarement l'occasion de travailler sur ce thème. Au niveau de l'inspiration : d'un peu partout ! Films, séries, jeux, photographies, livres, inspirations personnelles... Ce qui m'a beaucoup plu : la grande liberté d'imagination et de composition, ce qui m'a permis d'y intégrer quelques idées et intuitions personnelles. Une riche expérience !









Disney
VILAINS



L'ASSEMBLÉE des VILAINS

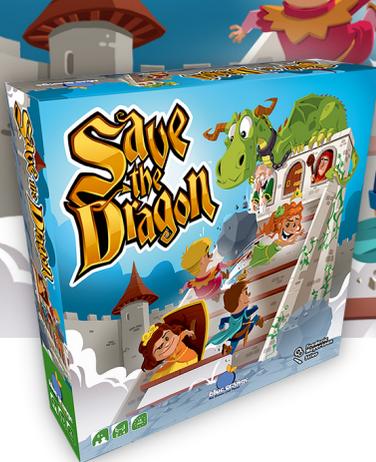
DANS UN MONDE DE MÉCHANTS,
EN QUI PEUT-ON VRAIMENT AVOIR CONFIANCE ?

©Disney

Un jeu
Loups-Garous
de Thierceliaux

DISPONIBLE

asmodee



Save The Dragon
OPEN
 BOUQUATE
 Déjà disponible



Auteur(s)	Frederic Moyersoen
Illustrateur(s)	Stivo
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Dragon, Sauvetage, Donjon
Mécanisme(s)	Adresse
Âge	5+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Save the Dragon**, vous êtes des princesses et des princes cherchant à sauver le dragon de mages diaboliques afin de rendre sa gloire au Royaume. Mais pour cela, il faudra faire l'ascension du donjon, et éviter les énormes rochers que font apparaître les mages...

Comment jouer ?

À son tour, la princesse ou le prince lance le dé (qui indique un, deux ou trois), puis se déplace du nombre de cases indiqué, vers la droite ou la gauche (chaque marche est composée de trois cases) ou vers le haut (le donjon étant constitué de neuf marches). Si le dé n'indique qu'un ou deux, on lance en plus le dé d'Actions :

- Sur la face Bouclier/Porte, on peut déplacer le bouclier sur la case libre de notre choix, ou déplacer la porte sur l'un des deux autres emplacements menant à la chambre du dragon. Une variante pour les jeunes princesses et princes permet d'ignorer cette face du dé.

- Sur la face Rocher, on lâche le rocher dans l'une des deux portes ouvertes de la chambre du dragon, et il dévale les marches. Les pions touchés sont redressés sur leur case d'arrivée, et si des pions sont tombés tout en base du donjon, leurs propriétaires reçoivent un jeton Bonus, qu'elles et ils peuvent dépenser pendant leur tour pour se déplacer d'une case supplémentaire.

Puis c'est à la personne suivante de tenter l'ascension du donjon.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève par la victoire immédiate de la première personne qui franchit l'une des deux portes ouvertes de la chambre du donjon !

S.W.





Auteur(s)	Jérémy Pinget
Illustrateur(s)	Sylvain Aublin
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Western, Héritage
Mécanisme(s)	Enchères
Âge	8+
Durée	40'
Nombre de joueurs	3 - 5

Pappy Winchester venant de mourir, vous incarnez les héritiers de cet arnaqueur notoire, prêts à tout pour mettre la main sur le pactole, tout en faisant attention à ne pas enchérir sur les parcelles à la légère : pour que l'argent reste dans la famille, les sommes dépensées sont distribuées aux autres !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, on pioche un jeton qui indique quelle parcelle est vendue aux enchères, et tous les héritiers peuvent miser jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur en lice. Une seule fois par partie, chaque joueur peut exiger un duel contre un autre enchérisseur. Chacun obtient aléatoirement une carte, qui détermine celui qui remporte l'affrontement et l'enchère. Dans tous les cas, le vainqueur répartit l'argent misé entre les autres joueurs, prend possession de la parcelle et obtient son jeton bonus, ainsi que son éventuelle carte Mine ou Ranch, dont l'effet est immédiatement appliqué : gain de l'argent

du salon (où l'on place l'argent qui n'a pas pu être divisé entre les joueurs), déplacement du bateau ou de la locomotive pour rapporter de l'argent aux propriétaires des parcelles adjacentes, droit de regarder une carte face cachée. Il vérifie enfin s'il a accompli des objectifs communs (avoir une parcelle de chaque type, trois parcelles ne touchant pas la voie ferrée, quatre parcelles...), et le cas échéant, les défasse et gagne la récompense correspondante. Puis une nouvelle enchère commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand la 19ème parcelle a été attribuée. Les joueurs additionnent leurs billets, la somme indiquée par leurs objectifs personnels accomplis, et 50 000 dollars pour celui qui possède le plus de parcelles, et l'héritier le plus riche devient le nouveau chef de la famille !

S.W.





BIATHLON CRYSTAL GLOBE OPEN BOUATE

En précommande



Auteur(s)	Christophe Leclercq
Illustrateur(s)	Amandine Dugon
Éditeur(s)	Multivers
Thème(s)	Sports d'hiver
Mécanisme(s)	Course, Dés
Âge	7+
Durée	60'
Nombre de joueurs	2 - 12

Dans **Biathlon Crystal Globe**, menez les biathlètes de votre équipe vers la victoire en sachant exploiter leurs forces et faiblesses, vous adapter à la situation et garder votre énergie pour le moment où vous en aurez le plus besoin !

Comment jouer ?

On commence la partie en lançant le dé Événements, qui indique s'il y a ou non du vent sur le pas de tir. Puis a lieu la phase de ski, où les biathlètes avancent à tour de rôle, en commençant par celui qui est en tête. On lance pour cela le dé correspondant au biathlète, en diminuant le résultat s'il est dans une montée ou en l'améliorant s'il est en descente. S'il réalise la totalité de son mouvement, il peut dévoiler deux cartes Énergie lui permettant d'avancer davantage encore – mais il n'en a que seize pour l'ensemble de la course, et il peut être risqué de faire un trop grand déplacement aboutissant à une case verglacée. Quand un biathlète arrive sur le pas de tir, il y restera jusqu'à avoir tiré cinq balles, pendant que les autres continueront à avancer. La compétence du biathlète, le vent et la position (debout ou couché) déterminent quels cinq dés à douze faces on peut lancer. Il faut

obtenir autant de faces blanches que possible, et pour chaque tir raté, le biathlète effectue un tour de l'anneau de pénalité. Il est donc souvent judicieux de ne réaliser que deux ou trois tirs à son tour, pour ne lancer que les dés les plus favorables, et ainsi en disposer à nouveau au prochain tour. Une fois les cinq tirs effectués, on reprend la course, et le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée remporte le biathlon.

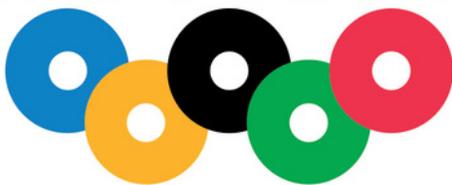
Pour aller plus loin

Le jeu peut se pratiquer au niveau ludique, tactique ou stratégique. Plus le niveau est élevé, plus on contrôle de biathlètes et plus on applique de règles spéciales (aspiration, chute, récupération, passage obstrué, accélération...). Les règles proposent en outre d'autres formats et compétitions : mass start, sprint, poursuite, relais, championnat du monde, course olympique et même saison complète de coupe du monde, pour une simulation toujours plus poussée des épreuves réelles et une compétition toujours plus tendue !



S.W.

FAITES VOS JEUX!



www.sweetgames.fr



LUDISTRI

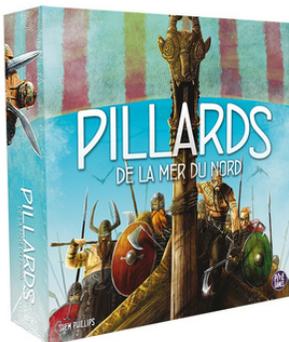
multivers

SPORT FINISH



Un gros coup de cœur pour le travail de **The Mico** et son style « remarquable » (dans les 2 sens du terme) sur les séries du **Royaume de l'Ouest** et de la Mer du Nord.

Sylvain Rival



The Mico, j'avoue que je ne peux pas vraiment expliquer pourquoi mais son style m'attire tellement que dès que je vois que c'est lui l'illustrateur je m'intéresse forcément au jeu, du moins je regarde la mécanique. Mon jeu préféré qu'il a illustré est, pour le moment, **Pillards de la mer du nord**, un jeu qui représente son style, simple mais pas simpliste et efficace.

Morgane Drine



The Mico ! Le Royaume de Valeria que j'adore pour son univers, sa fluidité, son efficacité... Mais c'est vraiment parce qu'il faut choisir, car les illustrations de The Mico sont excellentes, dynamiques et immersives, que ce soit dans la série de l'ouest ou les autres Valeria.

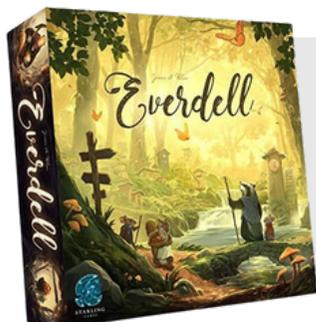
Laurence Leberger



Je crois que je voue un culte à **Ian O'Toole**. Je l'ai découvert avec mon premier gros jeu euro, **Kanban EV**, où il a vraiment métamorphosé un jeu Lacerda aux mécaniques excellentes en un chef-d'œuvre visuel et un régal à manipuler, le tout en n'utilisant que des pictogrammes, aucun texte... Depuis j'ai le plaisir d'admirer son travail sur Merv et son esthétique persane, sur les Unmatched, sur On Mars, et bientôt Weather machine, un nouveau Lacerda qui a l'air splendide !

Sam Heriot Watt





J'ai découvert **Andrew Bosley** avec son sublime travail sur **Everdell** : il a une patte graphique assez typique, qu'on retrouve dans de plus en plus de jeux comme Tungaru, Tapestry, The river, Citadelles, Mission planète rouge, ou encore Descent. Un univers riche et varié, et un dessin toujours sublime.



Jo Barjo



Coliandre alias Xavier Colette : il donne une vie, une texture unique à ses personnages dont on pourrait croire qu'ils nous frôlent vraiment ; et il arrive à donner à ses univers des ambiances à la fois sombres, denses et d'une lumière très particulière qui vient de l'intérieur vers le regardeur. Pour moi, le jeu emblématique que j'adore, c'est **Abyss** de B. Cathala et C. Chevallier, dont l'illustration colle magnifiquement au thème des intrigues dans les profondeurs.

Mc Chorel



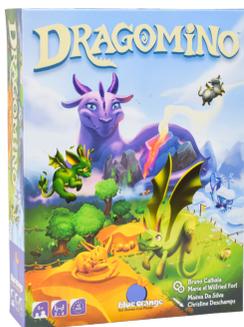
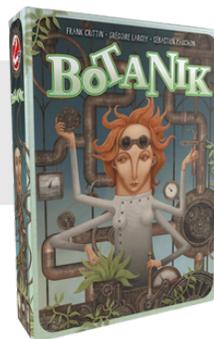
Un choix extrêmement difficile et quasi impossible tellement ils sont nombreux à nous faire rêver. Je dirais **Vincent Dutrait** et **Michael Menzel**, tous deux pour les mêmes raisons : un dessin fin, doux, détaillé, et surtout très immersif ; on est tout de suite dans l'ambiance. Je citerais donc **Solenia** et L'Âge de pierre, chacun pour sa mécanique de jeu et son accessibilité.

Serval-Wolverine



Récemment, j'ai beaucoup apprécié le travail de **Franck Dion** sur **Botanik** avec un dessin organique, à la frontière d'un univers steampunk.

Sylvain Rival



Christine Deschamps, qui est décédée il y a peu de temps, pour ses dessins dans **Dragomino**. Aucun des dragons n'est identique et le tracé est fin.

Line Afg





Mr
Trocôve



1
Cloud Atlas



2
Crazy
Stupid Love



6
Vaiana



7
Moi, moche
et méchant 2



10
Bernard
et Bianca



3
Terminator 2



4
Billy Elliot



5
Toy Story



8
Kingsman

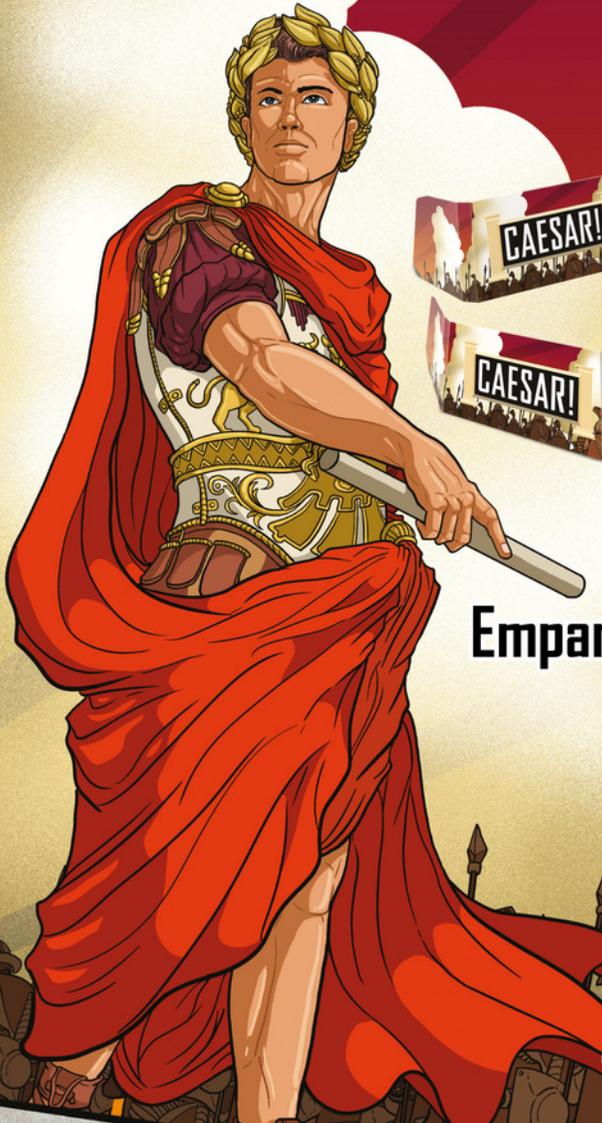


9
i, Robot

Paolo Mori's

CAESAR!

Par l'auteur de Blitzkrieg!



Emparez-vous de Rome
en 20 minutes !

BARBU
Inc.

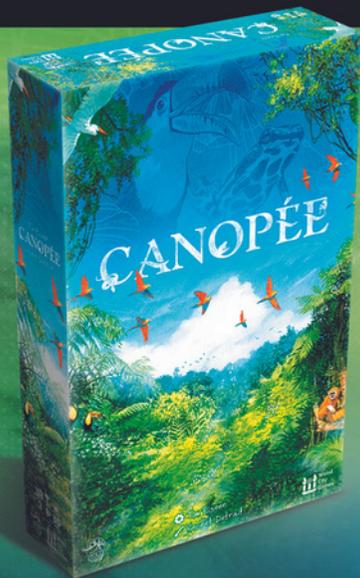
PSC
GAMES

CASCADIA™

Un jeu plus interactif, plus libre
que son prédécesseur Calico,
mais tout aussi casse-tête...
les amateurs vont l'adorer !



Des incontournables pour
les amoureux de la nature...



CANOPÉE



Un jeu de draft astucieux pour 2 joueurs,
magnifiquement illustré par Vincent Dutrait !