



# PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°22 - AVRIL 2022



Solidarité avec  
l'Ukraine

AS  
D'OR

Dossier complet  
FIJ de Cannes

Living  
Forest

Carnet d'auteur  
et d'illustratrice

JEUDE DÉMO INCLUS : MR. TROOVE

# SHERLOCK

CONNECTEZ LES INDICES !

Un jeu familial  
de déduction dans  
la peau du plus  
grand détective  
du monde !

BBC



# Sommaire du PhiliMag n°22

## 4 TOP 10

Top des ventes

## 6 Open Ze Bouate

Le Roi c'est moi

## 8 PhiliBulle

Cynthia Reberac

## 10 As d'Or

Les membres du jury

## 12 As d'Or

Catégorie : Enfant

## 13 Avis de Blogueur

Bubble Stories

## 14 Open Ze Bouate

Detecteam Family

## 16 PhiliBulle

Space Cow

## 18 Open Ze Bouate

Sheep Hop !

## 20 Tric Trac

Débriefing sur le FIJ

## 22 Jeu de Démo

Mr Troove

## 24 As d'Or

Catégorie : Expert

## 25 Avis de Blogueur

Dune : Imperium

## 26 Graal d'Or

Les lauréats 2022

## 28 Téma cette Thématique

Le Seigneur des Anneaux

## 30 Open Ze Bouate

Le Seigneur des Anneaux

## 32 Expo Photos

Everdell

## 33 Règle Express

Everdell

## 36 Open Ze Bouate

Mille Fiori

## 37 Open Ze Bouate

Rainbow

## 38 As d'Or

Catégorie : Initié

## 39 Avis de Blogueur

Living Forest

## 40 PhiliBulle

Aske Christiansen

## 44 PhiliGraph

Apolline Etienne

## 50 Open Ze Bouate

Sherlock : Connectez les indices

## 51 Open Ze Bouate

One Deck Dungeon : Profondeurs Abyssales

## 52 Open Ze Bouate

Le Conseil des 12

## 54 As d'Or

Catégorie : Jeu de l'année

## 55 Avis de Blogueur

7 Wonders Architects

## 56 Open Ze Bouate

Rainbow 7

## 58 Open Ze Bouate

À la manière d'Arcimboldo

## 59 Open Ze Bouate

Las Vegan

## 60 Open Ze Bouate

Next Station : London

## 62 Paroles de Joueurs

Quel jeu à l'As d'Or ?

## 64 L'oeil de Martin

Une BD de Martin Vidberg

## 66 PhiliNews

Ukraine

### Publication / Régie pub

Grammes Édition  
9 rue de la chapelle  
53470 Commer  
info@grammesedition.fr  
Tel : +33 (0)9.83.08.53.16

### Directrice de publication

Adeline Deslais  
**Rédacteur en chef**  
Léandre Proust  
**Rédacteur**  
Siegfried Würtz

### Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg  
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35  
Tirage à 20 000 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 Saint Seiya : Poséidon

Poséidon est la seconde extension pour le jeu de deckbuilding Saint Seiya ! Suivant la trame de l'anime, nos héros sont désormais confrontés à l'armée de Poséidon qui désire bâtir un nouveau monde en submergeant le globe par des raz-de-marée et des pluies torrentielles.



1

### #2 Welcome To The Moon

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



2

### #3 Dune : Imperium

Adapté de l'univers de Frank Herbert, Dune : Imperium est un jeu de stratégie mêlant deckbuilding et placement d'ouvriers. Incarnez l'un des personnages principaux du film Dune et affrontez vos rivaux pour la domination de l'Épice et de la planète Arrakis, par la guerre, l'exploitation des vers des sables, la diplomatie ou les complots !



3

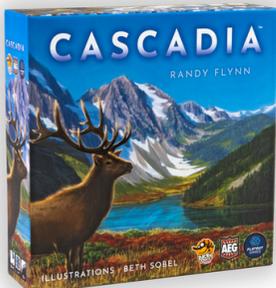
### #4 SdA JCE - Les Ténèbres de la Forêt Noire

Ce scénario indépendant contient deux aventures, publiés à l'origine dans l'édition collector du JCE du Seigneur des Anneaux (voir p. 30). Que vous les utilisiez comme extension à la campagne des Ombres de la Forêt Noire ou indépendamment, il va falloir faire preuve de courage pour en venir à bout !



### #5 Cascadia

Dans Cascadia, créez l'écosystème le plus riche possible à partir d'éléments 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.



## #6 Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes Machinations au fil du temps



Quelque chose cloche. Des prix Nobel et leurs découvertes se sont volatilisés. Ce gouffre béant dans la réalité est une perte tragique pour l'humanité... Et il doit être refermé. Qui donc a interféré avec le passé et perturbé le futur ? Seul le temps pourra le dire.



## #7 Dice Throne Saison 1 Pyromancienne VS Voleur de l'Ombre



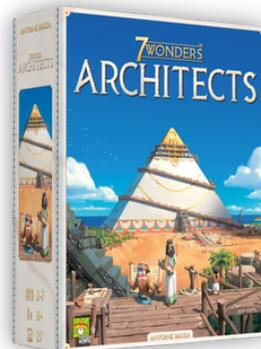
Dice Throne est un jeu compétitif ou en équipe, proposant des combats à base de dés et de pouvoirs spécifiques à chaque personnage. Dans cette boîte vous incarnerez la Pyromancienne ou le Voleur de l'Ombre.



## #8 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.



## #9 Iki



Iki est un jeu de stratégie où vous devrez faire prospérer la ville d'Edo en veillant au bien-être de la population. Embauchez des artisans, installez-les sur le marché et acquérez du prestige dans le Japon féodal.



## #10 Terraforming Mars Expédition Arès



Terraforming Mars : Expédition Arès est un jeu de cartes autonome dans l'univers du jeu à succès international Terraforming Mars. Prenez la tête de la nouvelle ère de l'humanité !





<b>Auteur(s)</b>	Hans van Tol
<b>Illustrateur(s)</b>	David Cochard
<b>Éditeur(s)</b>	Origames
<b>Thème(s)</b>	Royaume médiéval
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection, Combinaison
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30' - 45'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Le Roi c'est moi !**, les prétendants au trône doivent prouver leur mérite en recrutant des sujets variés, en convoquant des spécialistes, en créant des unions, en récoltant de l'or, afin de monter sur le trône qui leur revient de droit ! Encore leur faudra-t-il savoir adapter leur stratégie aux mutations de la vallée et de la colline, où les prétendants rivaux n'auront aucun scrupule à lorgner sur les associations les plus heureuses...

### Comment jouer ?

Au début de son tour (et à partir du second tour), un joueur peut payer le coût de l'une des tuiles Personnage Sujet sur la colline tridimensionnelle et la placer sous le portrait correspondant de son plateau Château, le Bouffon pouvant se faire passer pour une Reine, un Duc, une Comtesse, un Chevalier, un Paysan ou une Paysanne, mais ne pourra plus changer de colonne par la suite. Le joueur doit ensuite déplacer son pion Roi en ligne droite ou en diagonale d'autant de tuiles qu'il le souhaite dans la grille de 5 tuiles par 5 au centre de la table. Il prend alors la tuile sur laquelle le Roi s'arrête OU 2 ou 3 tuiles qu'il a traversées si elles représentent le même personnage. Si les

personnages sont des sujets, il les place dans son château. S'il s'agit de spécialistes, il doit respecter leur prérequis et les activer puis les retirer du jeu, pour modifier le déplacement du Roi, échanger un sujet du château avec la colline ou récupérer de l'or. Le joueur peut alors réclamer un bonus de Royaume (de 5 Or et 5 Renommée) s'il a recruté une collection complète de cinq sujets de valeur différente. Enfin, on place de nouvelles tuiles sur les emplacements vidés, depuis la Colline pour remplir la Vallée, et depuis les piles pour la Colline. Puis c'est au tour du joueur suivant.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand on ne peut plus remplir la Colline. Les joueurs gagnent alors des bonus pour leurs collections de Chevaliers et leurs couples de Paysan et Paysanne, ainsi que pour l'or qu'il leur reste, y additionnent la valeur de leurs sujets et la Renommée remportée pendant la partie, et le Roi avec le plus de Renommée aura bien mérité le trône !

S.W.



COLLECTION - FAMILIAL - EXCELLENT À 2



# IL N'EN RESTERA QU'UN...

- Un jeu génial en duel, et pouvant se jouer jusqu'à 4 joueurs
- Un décor original en 3D qui apporte une dose de fun supplémentaire
- Un jeu familial avec une réelle profondeur stratégique



© 2022 The Game Master. Tous droits réservés.  
© 2022 Origames pour la version française.

1

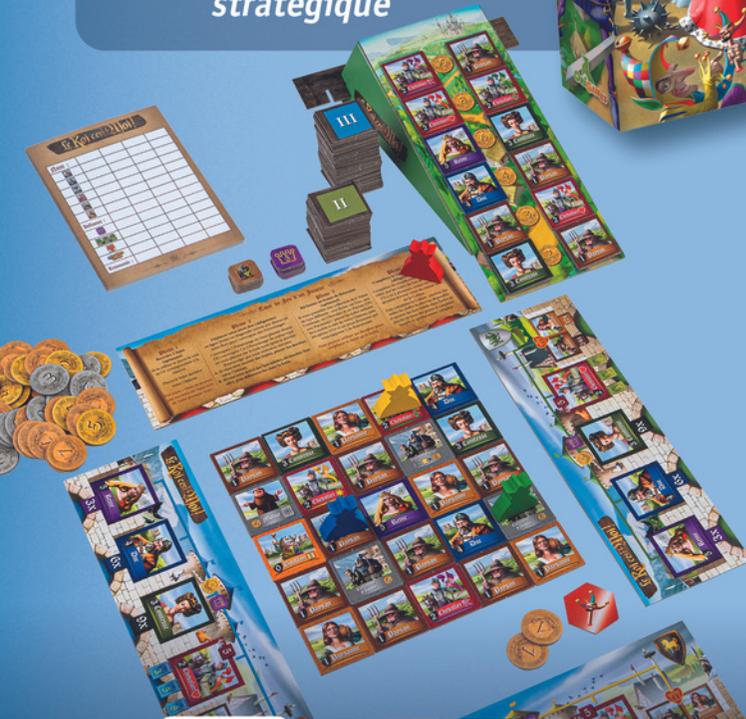
ACHETEZ JUDICIEUSEMENT  
DES SUJETS SUR LA COLLINE  
AVANT QU'ILS N'ARRIVENT  
DANS LA VALLÉE.

2

OPTIMISEZ VOS  
DÉPLACEMENTS POUR  
RÉCUPÉRER LES SUJETS  
QUI AMÉLIORENT VOS  
COLLECTIONS

3

AMASSEZ LES  
POINTS DE PRESTIGE,  
LES BONUS DE  
COMBINAISON ET  
DEVEZ LE ROI !



SORTIE EN  
AVRIL



INFOS SUR LE JEU



ABONNEZ-VOUS à notre  
chaîne ORIGAMES

DISTRIBUTION : NEOLUDIS - GERONIMO - DUDE - KLERELO  
[www.origames.fr](http://www.origames.fr) - Facebook : @PlayOrigames  
Instagram : @origames\_official





**PHILIMAG : Bonjour Cynthia, qui êtes-vous et quel est votre rôle dans l'organisation du Festival International des Jeux de Cannes ?**

Bonjour, je suis Cynthia Réberac, Commissaire Générale du Festival International des Jeux de la ville de Cannes. J'ai pris mes fonctions en mars 2019 après 8 années en tant que Chef de projet sur le festival. Mon rôle est de définir le contenu de la manifestation et d'en organiser sa réalisation. À partir d'un cahier des charges qui est fourni par la ville de Cannes et d'un cadre budgétaire validé par la direction générale du Palais des Festivals et des Congrès, je me dois d'être force de propositions et d'assurer la préparation en amont, le suivi pendant et à l'issue de la manifestation.



**PHILIMAG : Cette année, le FIJ fait son grand retour après deux ans d'absence... Pouvez-vous nous partager le bilan de cette édition 2022 ?**

Cette 35ème édition a porté haut les valeurs de partage, transmission, convivialité... propres aux jeux, et dont l'engouement participe à la renommée du festival. L'événement ludique de référence a enregistré 80 000 entrées, réunissant grand public et professionnels, dans le strict respect des consignes sanitaires. Cannes a une nouvelle fois rayonné à travers le monde !



Nous avons noté un engouement amplifié : les festivaliers étaient impatients de se retrouver et de jouer ensemble ! Après une année blanche, l'appétence du public s'est traduite par d'innombrables parties de jeux et un besoin accru de partager. Ces retrouvailles se sont manifestées par des visites prolongées. Le Festival n'a jamais désemploi. Lors de cette édition les visiteurs professionnels ont accentué leur présence (+27% vs 2020) et profité intensément des événements et des multiples initiatives développés à leur attention par le festival : préouverture dès le jeudi, « espace pro », rendez-vous ciblés, AG annuelles des principaux organismes de la profession, conférences thématiques, « proto lab » destiné à mettre à l'honneur les auteurs en devenir, « Nuits du Off » pour découvrir les projets de créatifs de tous horizons... un foisonnement d'opportunités pour nouer des relations d'affaires, promouvoir les jeux et cibler de nouveaux marchés, rencontrer les clients, développer des partenariats et appréhender au mieux l'avenir. 2022 : Les jeux sont faits... un véritable succès !

**PHILIMAG : Le prix As d'Or-Jeu de l'année a vu naître pour cette édition la catégorie Initié. Comment la définiriez-vous ? Quelles sont les raisons de la création de cette nouvelle catégorie ?**

La catégorie « initié » s'adresse à un public habitué à jouer, se tournant vers des jeux avec des mécanismes plus fouillés. Les règles réclament plus d'attention, la mise en place du jeu est précise et les parties peuvent dépasser une heure.



Plusieurs facteurs nous ont décidé à créer la catégorie « initié ». Tout d'abord la richesse de la créativité ludique. Ces dernières années, nous dénombrons plus de 700 nouveaux jeux qui sortent sur le marché français chaque année (plus de 1 200 en tenant compte des rééditions et des extensions). Avec cela, un vide commence à se créer entre la catégorie « tout public » et la catégorie « expert ». De nombreux bons jeux trouvaient difficilement leur place dans les catégories existantes. N'oublions pas également que le Français est de plus en plus joueur et il était important de répondre à cette cible et de pouvoir leur distinguer des jeux, tout comme cela est le cas pour les enfants, les familles ou encore les experts.

N'excluons pas le fait qu'il devenait ainsi compliqué pour nos 9 jurés de sélectionner 12 jeux dans 3 catégories. Nous en avons longuement discuté et 2022 semblait être la bonne année pour lancer cette catégorie, et c'est une excellente chose. Living Forest, Oltreé et Nouvelles Contrées y trouvent parfaitement leur place. Nous nous en félicitons ! Le nombre de nommés reste quant à lui inchangé, le travail du jury tout aussi passionnant et complexe.



**PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant une précédente édition du FIJ.**

Quand le FIJ prend tout son sens de laboratoire de la créativité, révélateur de talents et lieu de rencontres qui dessine l'avenir... Antonin Boccara, à l'époque jeune auteur inconnu, participe pour sa première fois aux Nuits du OFF en 2019. Il y présente son prototype « Fiesta de los Muertos ». Le début d'une jolie aventure !

Le FIJ est fier d'être le lieu de rencontres des acteurs qui ont fait de ce jeu qui est alors une success story en devenir ! Oldchap Editions édite le jeu. Ce dernier est nommé à l'As d'Or-Jeu de l'Année 2020 dans la catégorie « tout public ». Des milliers de boîtes de jeux vendues plus tard, la 35ème édition du Festival des Jeux commande à Antonin un « Fiesta » revisité pour l'occasion sur le thème des jeux : « Fiesta de los Juegos ». À Cannes, tout devient possible !





**Damien Desnous**, vendeur de jeux depuis 20 ans, est responsable de la boutique Sortilèges Nantes. Il est également auteur de jeux de rôle (Nephilim, Retrofutur) et GNIste.



**Nathalie Zakarian**, Café Ludique Moi j'm'en fous, je triche, vice-présidente du Réseau des Cafés Ludiques.



**Marc-Antoine Doyon**, Réalisateur chez Es-tu game ? Je crois qu'on m'a pris dans le jury à cause de mon accent bizarre.



**Damien Leloup** est journaliste au Monde, un joueur de Magic repent, un rôliste toujours actif, et un joueur presque compulsif de tout ce qui se pratique avec une manette, un plateau, des dés ou des cartes.



**Eva Szarzynski** est ludothécaire et responsable administrative de l'association À l'Adresse du Jeu qui gère notamment la plus grande ludothèque à ciel ouvert de France, L'R de Jeux à Paris.



**Olivier Reix** (ReiXou en pseudo internet), joueur "since 1984", Grenoblois et parfois animateur de podcasts comme La Radio des Jeux et Playback.



**Maxildan**, Animateur et Producteur sur LeStream, une chaîne Twitch et Youtube qui parle de jeux vidéo, d'actualités, de technologies et de mangas mais aussi de jeux de société et c'est même devenu sa spécialité avec l'émission « En Plateau ».



**Marilyne Aquino** aka Shanouillette écrit sur sa passion des jeux de société depuis 2012. En 2014, elle co-fonde et prend la rédaction en chef de Ludovox, média professionnel indépendant dédié quotidiennement à l'actu du jeu de société moderne.



**Nicolas Maréchal** a créé Jeux de NIM en 2003. Organisateur de soirées jeux dans un premier temps, Jeux de NIM est ensuite devenu une boutique physique et en ligne, ainsi qu'un Festival annuel en Belgique.

# Sur le marché flottant, l'animation bat son plein. Échangez barques et marchandises pour optimiser vos gains.



Dans Bangkok, barques et cargaisons changent rapidement de main. À vous de bien manœuvrer dans le port pour choisir les marchandises les plus avantageuses et les placer judicieusement dans votre marché. Privilégiez les ressources qui correspondent à votre objectif secret et utilisez les effets des cartes piments pour augmenter vos points. Un jeu de placement et d'optimisation, à partir de 9 ans.

- Auteurs : Eric Plotton et David Paput
- Illustrations : Maud Chalmel

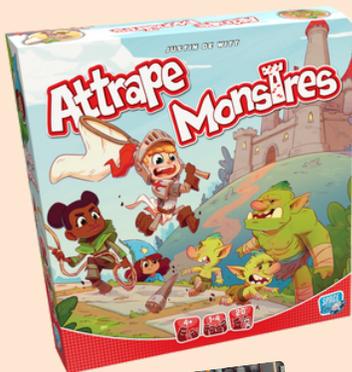
Prix public conseillé : 19,90€



[www.laboludic.com](http://www.laboludic.com)



Scannez et découvrez !



# Attrape Monstres

Un pour tous, tous pour la tour ! Attrape Monstres reprend le principe du jeu de tower defense mais pour les plus petits. Il s'agit d'un jeu familial coopératif : les joueurs doivent coordonner leurs cartes et appréhender les mouvements des monstres.

Justin De Witt Cam Kendall  
 20' 1 - 4 4+



« Des règles simples et accessibles, un matériel adapté aux plus jeunes et une esthétique qui permet de s'immerger dans un univers fantastique ! »

# BUBBLE STORIES

Bubble Stories, un jeu narratif solo sans texte pour les enfants dès quatre ans. Dans chaque aventure, le joueur choisira les lieux qu'il souhaite explorer. Il devra alors ouvrir grand les yeux et bien observer chaque image. Au fil des découvertes, il devra rassembler toutes les cartes Étoile qui lui permettront de réaliser son objectif avec succès.

Matthew Dunstan Simon Douchy  
 10' 1 - 2 4+



« Un jeu d'aventure rendu accessible aux tout petits grâce à une mécanique ultra épurée. »



# Pin Pon !

Un feu s'est déclaré... la sirène retentit dans la caserne ! Serez-vous aider les pompiers à arriver à temps pour éteindre les flammes et sauver la maison ?

Julie Bregeot Linzie Hunter  
 15' 2 - 4 3+



« Un matériel de jeu attractif qui raconte une histoire avec une évolution dans la logique de l'enfant. »





# BUBBLE STORIES

Envie d'une partie de cache-cache ?  
Je compte jusqu'à 10 !

Dans **Bubble Stories**, il faut retrouver des éléments cachés, comme des trésors ou des amis, grâce à des cartes. Le lieu où vous comptez est retourné face visible. Il comporte des endroits entourés par une bulle. Si vous le souhaitez, vous pouvez les visiter en allant chercher la carte avec le symbole correspondant sur son recto. Attention on ne triche pas : interdiction de regarder les versos des cartes ! Si vous tombez sur une carte entourée de rouge, personne n'est caché ici. Une carte cernée de jaune est une précieuse découverte : un objet qui pourra vous être utile. Une carte verte avec un enfant dessus : bravo vous venez de retrouver un ami. Au bout de 6 cartes rouges retournées, vous avez perdu et vous pouvez recommencer à compter.



Bubble Stories est conseillé à partir de 4 ans. C'est un jeu très simple qui repose sur la chance. Si vous ne gagnez pas du premier coup (ce qui est quasiment certain) il faudra se souvenir des lieux déjà visités pour ne pas y retourner. Ce titre plaît beaucoup aux petits car il évoque un jeu qu'ils affectionnent particulièrement, le cache-cache, et les histoires se déroulent dans des lieux bien connus comme l'école et le parc, ou les faisant rêver comme une île au trésor. Sa simplicité et son iconographie très claire permettent aux petits d'être autonomes pour mener leur enquête. Avec son tout petit format et ses parties rapides, il sortira souvent de la ludothèque. J'espère que la gamme s'agrandira et se complexifiera en laissant quelques indices traîner pour aider à la déduction et ainsi réduire un peu le facteur chance.





# DÉTECTEAM Family

## OPEN BOUATE

### Un Œuf de trop



<b>Auteur(s)</b>	A.Peshkov, E. Pluzhnikova
<b>Illustrateur(s)</b>	Inna Grigorieva
<b>Éditeur(s)</b>	Lifestyle Boardgames
<b>Thème(s)</b>	Forêt tropicale, Mystère
<b>Mécanisme(s)</b>	Enquête, Coopération
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans le scénario **Un Œuf de trop** de la gamme **Déetecteam Family**, vous enquêtez sur l'apparition mystérieuse d'un œuf dans un centre de soins pour œufs de la forêt tropicale. Pour cela, il faudra fouiller chaque recoin de la forêt, interroger les animaux et tenter de distinguer les informations utiles des autres.

### Comment jouer ?

Au début de la partie, deux cartes de départ sont dévoilées au centre de la table, formant le début d'un panorama et l'amorce de l'enquête, tandis que les joueurs prennent connaissance des six questions auxquelles il leur faudra répondre : Quand l'œuf a-t-il été placé dans le nid ? Comment ? Pourquoi ? Par qui ? À qui l'œuf appartient-il ? De quelle couleur est-il ? Et à côté de la zone de jeu, on aligne quatre cartes de la pioche sur leur face cachée, qui montre seulement où on les placera dans le panorama, mais pas ce qui s'y passe. À son tour, un joueur prend deux des cinq cartes (parmi les cinq cartes alignées et la carte au sommet de la pioche), et il peut :

- Les défausser toutes les deux.
- En défausser une et placer l'autre dans le panorama. Si une carte se trouvait déjà au bon emplacement, il la recouvre avec la nouvelle.

Chaque nouvelle carte apporte normalement de nouveaux indices sur les œufs pondus par chaque animal, les alibis et caractéristiques des uns et des autres... Les joueurs discutent ainsi souvent de ce que les nouvelles cartes leur permettent de déduire, ou se mettent d'accord sur l'inutilité de certaines cartes que l'on pourra recouvrir au besoin. En effet, pour chacun des dix emplacements du panorama, le paquet comporte trois cartes différentes, une utile et deux inutiles.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand toutes les cartes ont été défaussées ou posées. Les joueurs répondent alors aux six questions. Ils gagnent un point par carte bien placée sur le panorama et trois à cinq points par bonne réponse, puis regardent s'ils ont assez de points pour être qualifiés de grands détectives !

S.W.



Chez Lifestyle, nous créons des jeux de société pour tous les âges et tous les goûts. Nous mettons tout notre cœur et notre expertise ludique dans nos jeux, afin que vous puissiez passer des moments spéciaux à jouer avec vos enfants, votre famille et vos amis.



# DÉTECTEAM Family



**Résolvez** tous les mystères des enquêtes dans ces jeux aux **mécanismes inhabituels**. Complétez l'image de l'événement sous **forme d'un puzzle de cartes**.





*Crédit photo : Anthony Hamidovic*



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

Hello, je m'appelle Benoît Forget et je suis actuellement directeur du studio Space Cow. Concernant mon parcours dans le milieu du jeu, j'ai commencé par rédiger des articles pour Plato, Scifi Universe et Ravage il y a presque 15 ans de cela. Puis je suis passé par un poste de chef de projet chez Libellud avant de créer ma maison d'édition, Purple Brain Creations, en 2012. Fin 2017, avec le rachat de Purple Brain par Asmodee, je suis devenu directeur du studio Space Cow que j'ai monté de toutes pièces.

### PHILIMAG : Dans quel contexte avez-vous créé le studio Space Cow ? Quels étaient vos envies et vos objectifs ?

Comme dit plus haut, la création du studio Space Cow s'est faite dans la foulée (2018) du rachat de Purple Brain par Asmodee. Marc Nunes voulait une gamme de jeux pour enfants chez Asmodee, une entité dédiée uniquement à cela. J'ai donc accepté le défi et je me suis retroussé les manches. Comme on le sait, le jeu pour enfants est un créneau loin d'être évident d'autant plus qu'il était et est encore dominé par de solides écuries telles que Haba ou Djeco. Ce challenge

m'a plu tout de suite et l'objectif était d'installer une gamme de jeux pour enfants sur la durée et autour des 4-7 ans afin d'éviter tout débordement comme j'avais pu le faire chez Purple Brain. L'idée était d'avoir une marque identifiée comme s'adressant aux enfants et aux parents, d'éviter trop de sorties par an, de développer des jeux adaptés aux 4-7ans. J'ai trop souvent entendu des parents affirmer fièrement que leur enfant jouait à Agricola à 5 ans... j'exagère à peine et il se peut que l'enfant y prenne du plaisir. Mais souvent, ce plaisir relève du moment partagé avec le parent et non du jeu en lui-même. Il faut faire attention à ne pas aller trop vite en besogne sur ce sujet, raison pour laquelle ils faut des jeux adaptés à l'âge des enfants. On ne sait jamais vraiment si notre enfant joue à des jeux hors de sa catégorie d'âge pour nous faire plaisir, par mimétisme ou par véritable plaisir ludique. C'est une vraie question. J'ai donc monté une petite équipe autour de cette idée en commençant par recruter Wilfried Fort, dont nous partageons les mêmes vues en ce qui concerne les jeux pour enfants.





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

Nous avons trois axes en ce qui concerne notre ligne éditoriale :

- développer et éditer des jeux originaux tels qu'Attrape Rêves, Patatrap Quest, Yum Yum Island, etc.
- traduire et localiser des jeux étrangers tels que Le Monstre des Couleurs et Attrape Monstres (ce qui ne va pas sans un travail éditorial d'adaptation).
- développer des versions pour les enfants de propriétés intellectuelles du groupe Asmodee telles que Unlock Kids et d'autres à venir.

Il reste beaucoup de travail sur ces différents axes mais on peut dire que nous avons des têtes de pont dans les trois domaines. Les différents sélections à l'As d'Or-catégorie Enfants pour Le Monstre des Couleurs, Yum Yum Island, Attrape Monstres et Attrape Rêves (vainqueur en 2020) nous ont bien aidés à mettre notre travail en lumière. D'autant plus lorsque Attrape Rêves a été sélectionné dans la liste du Kinderspiel des jahres 2021 des 10 meilleurs jeux pour enfants sortis en Allemagne en 2021.

Concernant nos spécificités, on peut dire que nous accordons beaucoup d'importance à l'aspect graphique de nos jeux (comme les autres éditeurs j'imagine), au fait que le matériel soit adapté aux enfants et que les jeux soient préalablement testés par ces derniers. Nous aimons aussi aller fleurir du côté de la littérature jeunesse afin de proposer des jeux adaptés de ces univers.

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

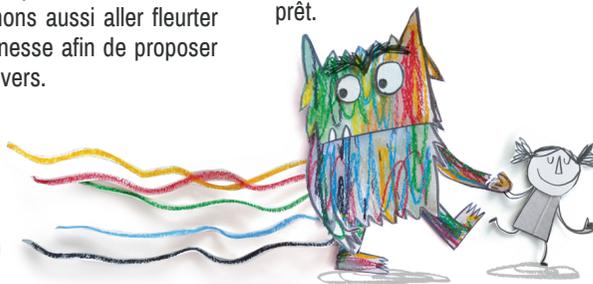
La pandémie nous a obligé à décaler la sortie de certains de nos jeux, raison pour laquelle 2022 sera une année un peu plus conséquente en terme de sorties Space Cow.

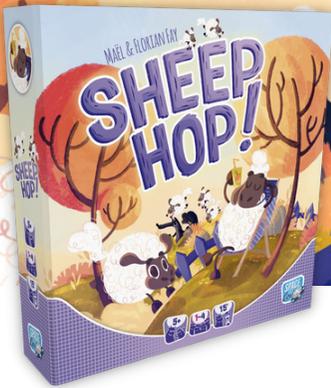
Nous lançons deux nouvelles gammes cette année. La première avec Sheep Hop! et Oursons Taquins propose des jeux faciles à transporter et à installer, jouables en solo ou en coopératif et utilisant un élément de jeu traditionnel (le saut du jeu de Dames pour Sheep Hop! et le taquin pour Oursons Taquins). La seconde gamme débutera par Explorons La Jungle, un jeu de « Cherche & Trouve » avec des cartes format Dixit et donc une boîte plus petite que ce que nous éditons habituellement.

Puis nous aurons un jeu basé sur la licence de littérature jeunesse Ernest et Célestine, qui fête ses 40 ans cette année avec la sortie d'un deuxième film (je vous recommande chaudement le premier).

Ensuite, la nouvelle boîte d'Unlock Kids arrivera accompagnée de thèmes plus « historiques » tels que la Préhistoire, le Far West et l'Égypte.

Enfin une petite surprise pour la fin d'année, une collaboration avec un autre studio Asmodee, et un autre projet conséquent que nous espérons pouvoir sortir cette année mais seulement s'il est prêt.





Sheep Hop !

OPEN  
BOUATE

Déjà disponible



<b>Auteur(s)</b>	Maël & Florian Fay
<b>Illustrateur(s)</b>	Pauline Berdal
<b>Éditeur(s)</b>	Space Cow
<b>Thème(s)</b>	Animaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement
<b>Âge</b>	5+
<b>Durée</b>	20'

**Nombre de joueurs** 1 - 4

Dans **Sheep Hop**, les joueurs jouent ensemble pour ramener les moutons à la bergerie sans qu'ils se fassent attraper par les loups ! Franchissez les obstacles qui jalonnent le pré, et surtout prenez garde aux loups qui patrouillent ! Logique, réflexion et entraide permettront de ramener le plus de moutons possibles à l'abri ! Un jeu évolutif, à plusieurs niveaux de difficulté avec l'ajout de tuiles spéciales, basé sur une mécanique de jeu de dames, qui permet aux moutons d'enchaîner les déplacements à travers le plateau et ses obstacles.

**Comment jouer ?**

Lorsque vous ouvrez la boîte, le plateau est déjà installé. Il vous suffira de placer les neuf pions Mouton aléatoirement sur la zone de départ et les deux pions Loup sur une case de leur chemin respectif. Saisissez-vous du dé et la partie peut commencer ! À son tour, un joueur lance le dé :

- Si le dé présente une face Loup, alors les loups avancent dans le sens indiqué par l'orientation de leur pion, en restant chacun sur son chemin. Si un Loup passe par une case où se trouve un Mouton, alors le Mouton est capturé et mis dans la tanière du Loup.

- Si le dé indique une face Mouton d'une seule couleur, alors le joueur doit déplacer un Mouton de cette couleur. De base, un Mouton peut se déplacer d'une seule case, sur une case libre orthogonalement (pas en diagonale). Mais si un Mouton est à côté d'un autre animal (Mouton ou Loup), il peut sauter par-dessus. Un Mouton peut enchaîner plusieurs sauts, comme dans le jeu des dames chinoises.
- Si un dé indique la face Mouton Multicolore, alors le joueur doit déplacer un Mouton de la couleur de son choix.

Si en se déplaçant, un Mouton parvient à atteindre l'enclos, alors il a réussi à échapper aux Loups !

**Comment s'achève la partie ?**

La partie se termine quand le dernier Mouton est sorti du plateau, soit en atteignant l'enclos, soit en ayant été attrapé par un Loup. Comptez les Moutons (sans vous endormir) dans votre enclos : s'il y a plus de Moutons dans l'enclos que dans la tanière des Loups, alors la partie est gagnée !



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

# LE JEU DES CAT-TAPULTES™



7 ANS ET +  
2 JOUEURS



Cette année, le Festival International des Jeux de Cannes était enfin de retour, après une année 2021 annulée pour cause de COVID. Le retour tant attendu des joueuses et joueurs sur la Croisette n'allant pas sans quelques péripéties : mesures sanitaires et de sécurité accrues, absence de quelques acteurs importants (Asmodee et Haba entre autres), files d'attentes impressionnantes, tant pendant la journée que le soir pour accéder au Off. Malgré cela, ce fut de l'avis de tous une édition réussie.

Comme depuis quelques années, c'était sur la scène du Grand Auditorium du Palais des Festivals que l'on se bousculait le jeudi soir pour assister à la cérémonie. Initiative amusante, on distribuait à l'entrée feuilles de Trek 12 et crayons, afin de faire une petite partie en simultané sur des tirages projetés sur grand écran. Dernière remarque à propos de la cérémonie : la présence des auteurs sur scène pour recevoir leurs prix : Matthew Dunstan, Aske Christiansen et Antoine Bauza avaient fait le déplacement et seul Paul Dennen manquait à l'appel. Une preuve de plus de l'importance du prix, même en dehors de l'hexagone.

Au moins autant que le Festival, le Off fut tous les soirs victime de son succès. Passé 21h30, on ne pouvait y accéder qu'après avoir sacrifié de précieuses (dizaines de ?) minutes à attendre dehors que quelques places se libèrent. A l'intérieur régnait un mélange bon enfant d'autrices et d'auteurs, de joueurs et joueuses, de peuples ludiques et de retrouvailles improbables.



Au Off, sur les stands, ou cachés dans des bureaux d'affaires inaccessibles au public, quelques protos de jeux étaient présentés, afin de recueillir quelques derniers avis et remarques avant la mise en production. On en citera trois, dans trois genres complètement différents :

- **Perfect Shot** chez Matagot, un jeu où l'on joue des photographes animaliers. D'un abord immédiat, il faudra surveiller sa sortie au début de l'été.
- **Tracks** chez Kyf Editions, un jeu d'enquête audio original, dû aux talents combinés de Juan Rodriguez et Christian Rubiella. Dans l'enquête de démo, on écoute le téléphone de la victime qui vient de se faire enlever. Son téléphone étant resté allumé, on va essayer de repérer son périple sur la carte de la ville en faveur des indices sonores.
- **Ctrl Global**, chez Oka Luda. Un jeu de contrôle du Monde signé Nicolas Brodu, dans lequel on manipulera les foules à l'aide des différents groupes de pression, médias et autres lobbyistes. Amateurs de politiquement incorrect et d'humour au second degré seront comblés.





Sur leurs stands, de nombreux éditeurs présentaient en avant-première les jeux bientôt présents en boutique. Et il fallait souvent s'armer de patience pour pouvoir les essayer.

Les tables d'**Aetherya** étaient toujours pleines. Pas mal pour le premier jeu de François Bachelart et de Nostromo, sa nouvelle maison d'édition. D'aucuns trouveront le thème ou les illustrations de Lucie Mercier et Emma Rakotomalala un peu classiques, mais le jeu et ses multiples possibilités de modes de jeu ont fait mouche.



Les places pour essayer **Ark Nova** étaient chères et convoitées. Et la patience était de mise pour y accéder. Un Diamant d'Or plus que mérité pour un jeu qui devrait accompagner les joueuses et joueurs experts tout au long de l'année, et au-delà. Le premier jeu de Mathias Wigge est très attendu chez Super Meeple.

**Critical**, de Yohan Lemonnier et Kristoff Valla, illustré par Pascal Quidault, est annoncé pour mai chez Gigamic, et constitue une proposition convaincante de Jeu de Rôle d'initiation. Il reprend en 9 épisodes de 35 à 40mn le découpage nerveux des séries télé.



**Voyage au centre de la terre** chez Origames. Voilà un jeu de « retourne et gribouille » d'Alberto Millán dont on parlait beaucoup sur le salon. Et il est vrai que comme **Trek 12**, il s'amuse avec le principe de ce type de jeu, avec de nombreux ajouts très plaisants, notamment des notions d'exploration, de course et d'opportunisme.



Enfin, en marge du salon, dans les fameux bureaux d'affaires, nous avons eu la chance d'essayer le premier jeu de Captain Games. Cette nouvelle maison d'édition lancée par Cedrick Caumont (cofondateur de Repos Production) présentait 13 mots. Ce jeu d'ambiance devrait voir le jour cet été et seules des menaces sur mon intégrité physique de la part du Captain m'empêchent de vous dire tout le bien que je pense de ce nouveau venu.

*Monsieur François*



1

Un film dans lequel apparaît un loup-garou

2

Un film qui se déroule pendant la Prohibition

3

Un film dans lequel un enfant roule en tricycle

4

Un film dans lequel une vieille dame raconte son histoire

5

Un film dans lequel la fille du consul de Chine a été kidnappée

6

Un film dont l'une des héroïnes n'est intéressée que par les hommes riches

7

Un film dans lequel apparaissent des hommes miniatures

8

Un film qui met en scène un trafiquant de cocaïne

9

Un film dans lequel l'héroïne se réveille d'un coma

10

Un film dans lequel des villageois pénètrent de force dans un château

COOPÉREZ POUR TROUVER LE BON

# PL-TYPUS



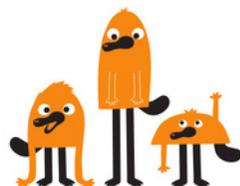
1

LES EXPLORATEURS  
DOIVENT PROGRESSIVEMENT  
ÉLIMINER LES MAUVAIS MOTS,  
POUR NE GARDER QUE LE BON À LA FIN !



2

LES GUIDES CHOISSENT  
L'ADJECTIF QU'ILS TROUVENT  
LE PLUS ADAPTÉ POUR  
NE PAS ÉLIMINER LE BON MOT.



3 SI À LA FIN, IL NE RESTE QUE LE BON MOT  
DE VISIBLE C'EST GAGNÉ !



8+

3-8  
30 min



@EditionsMatagot



www.matagot.com

asmodee



# D U N E

Adapté de l'univers de Frank Herbert, Dune : Imperium est un jeu de stratégie mêlant deckbuilding et placement d'ouvriers. Incarne l'un des personnages principaux du film Dune et affrontez vos rivaux pour la domination de l'Épice et de la planète Arrakis, par la guerre, l'exploitation des vers des sables, la diplomatie ou les complots !



Paul Dennen  
 Clay Brooks  
 Raul Ramos  
 Nate Storm  
 60' - 120'  
 2 - 4  
 14+

« Vous savez déjà que la survie sur Arrakis dépend de l'eau, de l'épice et des trahisons. Affrontez les autres factions dans ce jeu de deckbuilding et de combats. »



# Iki

Vivez une année entière à Edo et tentez de devenir le meilleur Edokko, « l'enfant d'Edo » en veillant au bien-être et à la prospérité de la ville et de ses habitants. Recrutez des personnages de différents corps de métiers, faites-les travailler dans la grande rue de Nihonbashi et faites-leur accumuler de l'expérience jusqu'à ce qu'ils partent à la retraite. Le vainqueur est l'Edokko ayant accumulé le plus d'Iki, un concept philosophique de l'époque Edo considéré comme un idéal de vie.



Koota Yamada  
 David Sitbon  
 60' - 90'  
 2 - 4  
 14+



« Un jeu élégant dans ses mécanismes et son attrait visuel. »

## 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.

Min & Elwen  
 Jiří Kůs, Milan Vavron,  
 František Sedláček,  
 Ondřej Hrdina, J. Politzer  
 60' - 120'  
 1 - 4  
 14+



« Gestion de ressources, placement d'explorateurs et deckbuilding au menu de ce jeu dont l'édition d'une rare qualité met en valeur des mécanismes riches et variés ! »





# DUNE IMPERIUM

J'avoue, je n'ai jamais vu le film et encore moins lu les bouquins et si ce n'est pas l'univers que je connais peu qui m'a attiré dans **Dune : Impérium**, c'est la promesse d'un mélange de deck building et pose d'ouvriers qui m'a intrigué.

Si les jeux proposant des mécaniques totalement innovantes sont de plus en plus rares (beaucoup de choses ont déjà été faites), le mélange de mécaniques déjà connues semble être une solution viable. C'est le parti pris pour Dune : Imperium. Si cette combinaison n'est pas inédite (Ruines perdues de Narak), elle est plutôt rare et c'est avec plaisir qu'on retrouve ces deux mécaniques devenues des ultra classiques s'allier pour nous proposer un jeu qui promet du lourd.

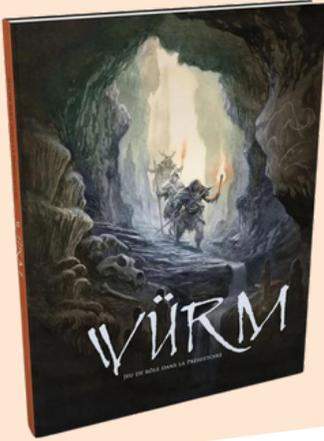
Cette localisation de chez Dire wolf (Clank !) nous arrive en français par Lucky Duck qui continue ses localisations de qualité en plus de ses jeux hybrides maison.



Dans Dune : Imperium, les joueurs incarnent un leader d'une des grandes maisons de Landsraad et tentent d'asseoir leur influence politique, économique et militaire sur Dune. En influençant d'autres grandes maisons, les joueurs obtiennent leurs faveurs pour des avantages stratégiques. Mais la guerre gronde et les luttes de pouvoir ne suffiront pas à remporter la partie. En achetant des cartes et en les utilisant pour placer ses agents au bon endroit, les joueurs gagnent de précieux points de victoire qui les amèneront à la victoire, ou à la défaite.

Dune : Imperium est un excellent jeu de pose d'ouvriers et de deck building. Les auteurs ont réussi à combiner les mécaniques avec brio dans un univers parfaitement rendu, riche et qui permet tellement de choses. Dune : Imperium est un jeu riche et profond qui tiendra en haleine tous les protagonistes. Il y a tellement de choses à faire avec tellement peu d'ouvriers, seule l'optimisation de ses actions et un timing parfait vous mèneront à la victoire. On adore jouer à Dune : Imperium ; si vous aimez les decks building et/ou la pose d'ouvriers dans un univers fort et bien marqué, foncez sur cet excellent jeu !





## Würm

### Catégorie Réédition



Les règles de la deuxième édition ont bénéficié de neuf années de tests et de retours de la communauté. Emmanuel Roudier a fait d'importants réglages pour obtenir la version proposée aujourd'hui. La mécanique ludique est encore plus simple que dans sa version précédente, peaufinée et équilibrée pour des personnages débutants comme pour des personnages expérimentés. Mais le jeu est enrichi de nombreuses possibilités inédites qui le rendent plus complet et plus savoureux.



## Things from the Flood

### Catégorie Création Internationale



Things from the Flood est un jeu de rôle complet qui est un excellent point d'entrée dans l'univers du Loop. Il étend la période de jeu aux années 90 et permet d'incarner les mêmes enfants, mais plus âgés. Vous pouvez donc jouer vos personnages de Tales from the Loop et continuer d'écrire leur histoire, ou en créer de nouveaux. Vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour jouer dans le livre de Things from the Flood, vous n'avez donc pas besoin du livre de Tales from the Loop pour démarrer vos premiers mystères. Si vous avez déjà joué à Tales from the Loop, vous reconnaîtrez immédiatement le système de jeu et la construction des Mystères.

## L'Empire des Cerisiers

### Catégorie Création Francophone



L'Empire des Cerisiers est le premier jeu de rôle d'Olivier Sanfilippo. Il vous propose d'incarner des personnages

hauts en couleur dans un univers de fantasy directement inspiré du Japon ancien. Vous y croiserez de valeureuses bushi, des mercenaires shinobi, des maîtres forgerons, des courtisans aux douces manières ou encore des miko gardiennes de la voie des kami ainsi que de mystérieux yokai.

Oyez braves gens. Les  
Charlatans reviennent et ils ont  
vu les choses en grand\*



Wolfgang W



\*tellement grand que la boîte ne  
rentre même pas sur cette page.



SchmidtspieleFrance

Disponible  
en boutique



# Téma cette Thématique !

## Seigneur des Anneaux Lectures Ludiques de Tolkien

Les textes liés à la Terre du Milieu sont probablement, avec le mythe lovacraftien, le cycle fantastique le plus séminal du 20ème siècle, celui qui a marqué l'imaginaire du plus de lecteurs, mais aussi de spectateurs et de joueurs, et de futurs auteurs. Avant la publication de son œuvre-phare, Le Seigneur des Anneaux, en 1954-1955, il avait été muri pendant une quarantaine d'années, et continuera d'être prolongé pendant les trente années suivantes, hantant J. R. R. Tolkien jusqu'à sa mort. C'est assurément l'une des raisons de son succès : loin d'être une œuvre ponctuelle, ce cycle a été au cœur du parcours personnel et professionnel de l'écrivain pendant l'essentiel de sa vie, au point d'illustrer ses centres d'intérêt les plus divers, et même de lui permettre d'investir ses connaissances philologiques afin de développer la spécificité des différentes cultures de son univers, leur conférant une réalité assez inédite.

Bien sûr, Le Seigneur des Anneaux n'est pas qu'un traité philologique et ethnographique de peuples de fantasy. Son succès vient aussi et surtout de son souffle épique, du voyage inattendu dans un monde immense que réalisent des protagonistes que rien ne destinait à se réunir – l'une des grandes idées de Tolkien étant d'ailleurs de commencer son histoire chez les Hobbits, le peuple le plus apparemment simple et isolé des turpitudes du

monde que l'on puisse imaginer, et donc une figure idéale du lecteur qui pourrait découvrir en même temps que les semi-hommes la complexité de cet univers. Que des jeux de société Le Seigneur des Anneaux aient assez vite existé n'étonnera personne. Mais quand ils prétendent nous faire revivre des aventures épiques dans cet univers, difficile de ne pas se demander comment ils ont l'intention de s'y prendre. Nous explorerons alors les voies proposées par deux jeux célèbres, **Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de cartes** (voir p. 30) et **Voyages en Terre du Milieu** (de Nathan Hajek et Grace Holdinghaus).

### Pas de Seigneur et pas d'Anneaux

Si les deux jeux s'intitulent « Le Seigneur des Anneaux », ils ne permettent en fait pas de revivre les événements de la trilogie romanesque, mais plutôt de s'aventurer sur des sentiers inédits, bien qu'avec la possibilité d'incarner quelques personnages connus et de traverser des lieux emblématiques. Ainsi les joueurs créent-ils leur propre communauté au cours de quêtes où la menace du Mal s'exercera constamment sur les héros, dans un voyage sur les chemins parallèles aux romans, antérieurs ou à peu près simultanés, ce qui permet de surprendre au travers de scénarios variés plutôt que raconter simplement une histoire déjà connue.



## Des aventures épiques

Les deux jeux sont entièrement coopératifs, le Mal ayant droit à sa propre phase de jeu dans Voyages (gérée par l'application), tandis qu'il se manifeste plus organiquement dans le tour des joueurs du Jeu de cartes – mais dans le « portage » digital du jeu de cartes, mécaniquement assez distinct de sa version physique, l'IA aura de même droit à son propre tour. Le premier est obligatoirement vécu au travers de campagnes, où les héros grandissent de scénario en scénario, acquérant de nouvelles cartes Compétence et améliorant définitivement leur équipement, tandis que le second se présente sous la forme de trois scénarios jouables indépendamment, avec une incitation à les traverser successivement en campagne. Chaque scénario demande cependant de traverser une série de quêtes, de sorte que cette dimension de progression narrative et d'augmentation de la difficulté reste bien présente même à l'échelle d'un scénario isolé.

## Découvrir le monde

Si les deux jeux ont des idées (très) malines pour gérer les combats, l'amélioration des héros par exemple ou la très grande diversité des parties notamment grâce à des decks largement personnalisables, ils se distinguent bien sûr particulièrement par l'exploration qu'ils proposent de la Terre du Milieu. Voyages place en effet les héros sur un terrain modulaire, en partie généré

procéduralement, qu'ils doivent découvrir petit à petit, n'ayant que de vagues indications sur ce qui se trouve par-delà les zones connues. Ils peuvent ainsi se séparer ou se déplacer ensemble, se concertant en tout cas pour chaque pas, en particulier quand le brouillard pourrait cacher de mauvaises surprises. Le Jeu de cartes ne dispose en revanche pas de figurines ou de plateau. Pourtant, il use astucieusement de mots-clés comme « Cheminement », « Voyager » ou « Lieu » et d'une mécanique punitive à base de Menace pour encourager les joueurs à choisir des lieux actifs et y progresser afin d'avancer dans leurs quêtes. Si l'exploration peut en sembler plus abstraite, on peut aussi faire valoir que l'on traverse ainsi davantage de lieux et plus distincts, souvent accompagnés de surcroît de contraintes propres, donc ancrés dans l'aventure et loin d'être anodins.

## Deux aventures épiques et thématiques

Le Seigneur des Anneaux : Voyages en Terre du Milieu et Le Jeu de Cartes sont deux jeux qu'à première vue tout oppose sinon leur thème. Mais ce thème les unit aussi de façon autrement plus forte que l'habillage de tant de jeux de société, tant la volonté d'être fidèle au monde de Tolkien et à l'esprit de ses récits irrigue leurs idées mécaniques.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Nate French
<b>Illustrateur(s)</b>	Divers
<b>Éditeur(s)</b>	Fantasy Flight Games
<b>Thème(s)</b>	Seigneur des Anneaux
<b>Mécanisme(s)</b>	JCE, Coopération
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30' / joueurs
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Édition révisée du classique de 2011, **Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes** est un Jeu de Cartes Évolutif coopératif où les joueurs incarnent des équipes de héros vivant des aventures originales dans l'univers créé par Tolkien.

**Comment jouer ?**

Les joueurs choisissent avant tout leur deck (préconstruit ou personnalisé) et le scénario qu'ils souhaitent vivre, constitué de plusieurs cartes Quête. Chaque joueur commence avec ses 1 à 3 héros en jeu devant lui, augmentant le niveau de menace. Au début d'un tour, les joueurs piochent une carte et dépensent des ressources, qu'ils peuvent dépenser pour jouer des alliés et des attachements – les événements pouvant être joués à tout moment pertinent. Pendant la phase de quête, on peut incliner des personnages, puis on dévoile une carte de rencontre par joueur, représentant des ennemis, lieux et objectifs. Selon que la Volonté des cartes inclinée est ou non supérieure à la Menace des cartes de rencontre, les joueurs placent des marqueurs de progression sur le lieu actif (pour l'explorer) ou sur la quête, ou le niveau de menace augmente. Si aucun lieu n'est actif, les joueurs peuvent alors définir un nouveau lieu actif à explorer.

Enfin, les ennemis sont assignés aux joueurs, reçoivent une carte Ombre (qui peut leur accorder un bonus) et attaquent les personnages (qui peuvent réduire les dégâts en étant inclinés comme défenseurs), avant que les personnages non inclinés attaquent à leur tour. Le tour s'achève avec le redressement des cartes, l'augmentation de la menace et le passage du marqueur Premier joueur.

**Comment s'achève la partie ?**

La partie est perdue si tous les joueurs sont éliminés (en ayant perdu leurs héros ou atteint 50 de Menace) et gagnée si toutes les étapes du deck de quête ont été passées.

**Boîte de base**

La boîte de base contient 3 scénarios, un mode pour les vivre en campagne et 4 decks de départ. De nombreuses extensions ajouteront de nouveaux scénarios et de nouvelles cartes permettant de personnaliser grandement son deck.

S.W.





Explorez la caste des DÉVIANTS avec TAÏS,  
celle des THÉOCRATES avec ÉTHO,  
et découvrez la caste d'élite des QUINCAILLEURS avec HANK'S.

- ✓ Jouez en version asymétrique
- ✓ Jusqu'à 5 joueurs
- ✓ Sur des scénarios inédits
- ✓ Avec les nouvelles cartes Quincailleurs



3 livrets d'illustrations  
plein format

www.sweetgames.fr



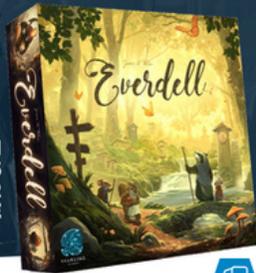




LUDVOX.FR  
LA VIE EN JEU

# EVERDELL

## (STARLING GAMES)



EVERDELL, MONDE BUCOLIQUE, ABRITÉ SOUS LES CHÊNES, PRÉPARE SON PROCHAIN HIVER. VOUS ÊTES À LA TÊTE D'UN VILLAGE ET IL VOUS FAUDRA COLLECTER LES RESSOURCES NÉCESSAIRES AU DÉVELOPPEMENT DE CELUI-CI. DÈS LA SORTIE DE L'HIVER ET LORS DES 3 SAISONS QUI PRÉCÈDENT LE GRAND FROID, VOUS DEVEZ CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS, GÉRER DES ÉVÉNEMENTS ET ACCUEILLIR DES VILLAGEOIS.

### 1 / MISE EN PLACE



- Placez l'**Arbre** en haut du plateau central. Placez les **ressources** sur leur emplacement le long de la **Rivière**.
- Placez les jetons de **points** et les jetons **occupés** à côté du plateau.
- Mélangez les 11 **cartes Forêt** et déposez 3 ou 4 cartes (2 ou 3/4 joueurs) sur les emplacements prévus sur la **Forêt** - Placez les 4 **tuiles Événement** basiques le long de la **Rivière**.
- Mélangez les 16 **cartes Événements spéciaux** et placez-en 4 sur les branches inférieures de l'**Arbre**.
- Mélangez le **paquet principal** et placez au hasard 8 **cartes** face visible au **centre** du plateau. Placez le reste de la pioche à l'intérieur de l'**Arbre**.
- Le **1er joueur** pioche 5 cartes du paquet, le **second** 6 cartes, le **troisième** 7 cartes et le **4ème** 8 cartes.

- Chaque joueur récupère 2 **ouvriers** de sa couleur. Les ouvriers restants sont posés sur l'arbre : 1 ouvrier au printemps, 1 l'été et 2 l'automne.

### 2 / TOUR DE JEU

LA PARTIE SE JOUE EN 4 MANCHES (SAISONS). CHACUN VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ EFFECTUER UNE DES 3 ACTIONS SUIVANTES:

#### PLACER UN OUVRIER :

Il y a deux types d'emplacements :

**Exclusif** (cercle fermé) : Un seul ouvrier peut visiter cet emplacement.

**Commun** (cercle ouvert) : Plusieurs ouvriers, même de la même couleur, peuvent visiter cet emplacement

#### - Les emplacements d'Actions de Base :

• Ils se situent le long de la **Rivière**. Vous recevez autant de ressources qu'indiqué sur le panneau.

#### - Les emplacements de Forêt :

• Vous recevez autant de ressources qu'indiqué sur le panneau.

• Les 4 lieux de la Forêt, proposent un second emplacement, uniquement utilisé dans une partie à 4 joueurs. Vous ne pouvez pas placer 2 de vos ouvriers sur les 2 emplacements d'un même lieu.

#### - Cartes Destination :

• Vous pouvez placer un ouvrier sur n'importe quelle carte **Destination** exposée devant vous (**Ville**) ou sur certaines carte **Destinations** de vos adversaires (si **OPEN** marqué sur la carte). Ces derniers gagnent alors 1 point de la réserve.

#### - Événements :

• Vous pouvez placer un de vos ouvriers sur un **Événement** de base (sur et au-dessus de la **Rivière**) ou un **Événement spécial** (branche inférieure de l'**Arbre**).

• Vous devez payer les ressources indiquées ou remplir les conditions exigées.

• Les **Événements** accomplis doivent être placés à côté de votre **Ville** pour marquer en fin de partie.

#### - Le Havre :

• Vous pouvez défausser plusieurs cartes de votre main et gagner 1 ressource de votre choix par lot de 2 cartes que vous défaussez.

#### - Le Voyage (En Automne seulement)

• Posez un ouvrier sur l'emplacement de votre choix. Vous devez défausser le nombre de cartes exigé sur l'emplacement choisi.

• Un ouvrier en voyage rapporte les points indiqués à la fin de la partie.

• L'emplacement à 2 points est un emplacement commun.

#### JOUER UNE CARTE:

- Vous pouvez jouer 1 seule carte de votre main ou du plateau en payant le coût indiqué. Ces cartes se posent devant vous pour former votre **Ville**. Vous pouvez avoir plusieurs exemplaires de n'importe quelle carte **Commune** dans votre ville, mais vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire d'une carte **Unique**.

- Il existe 2 types de cartes : les cartes **Construction** et les Cartes **Bestioles**. Pour les **cartes bestioles**, payez le coût en baies ou posez la carte **gratuitement** si vous possédez dans votre **Ville** la carte **Bâtiment** (inoccupée) indiquée sur la carte **Bestiole** (en haut à gauche). Placez alors un jeton "occupé" sur la carte **Construction** concernée.

- Vous disposez de 15 emplacements pour poser des cartes dans votre **Ville**. Les cartes **Événements** ne comptent pas dans cette limite.

#### TYPES DE CARTES :

• **1** : S'active immédiatement lors de la pose (1 seule fois).

• **2** : S'active immédiatement lors de la pose puis lors de l'action **Préparer la Saison** au printemps et à l'automne.

• **3** : S'active lorsqu'un ouvrier est placé dessus.

• **4** : Effet permanent. Donne des bonus après avoir joué certains types de cartes et propose différentes façons de jouer des cartes pour obtenir une remise.

• **5** : Rapporte des points en fin de partie.

#### PIOCHER DES CARTES :

- Les cartes se piochent dans la pioche de l'**Arbre** (sauf indication contraire).

- Vous ne pouvez pas posséder plus de 8 cartes en mains. Une fois ce maximum atteint vous ne pouvez plus piocher de cartes supplémentaires ni recevoir de nouvelles cartes d'un adversaire.

- Si vous prenez des cartes dans la **Prairie**, remplacez-les ensuite par de nouvelles cartes de la pioche.

#### PRÉPARER LA SAISON



- L'action **Préparer la Saison** ne peut être exécutée qu'après avoir placé tous vos ouvriers. Vous seul changez de **Saison** si vous effectuez cette action. Activez le bonus listé de la saison suivante et prenez vos ouvriers correspondants.

- **Printemps** : Vous gagnez 1 nouvel ouvrier et activez toutes les cartes dans votre **Ville** dans l'ordre de votre choix.

- **Été** : Vous gagnez 1 nouvel ouvrier. Vous pouvez piocher jusqu'à 2 cartes de la **Prairie** lorsque vous préparez l'été.

- **Automne** : Vous gagnez 2 ouvriers et activez toutes les cartes dans votre **Ville** dans l'ordre de votre choix.

### 3 / FIN DE PARTIE

- Lors de la saison d'Automne, si vous n'avez plus d'action à jouer, votre partie prend fin. Laissez vos ouvriers sur le plateau. Vous ne pouvez plus recevoir de cartes ni de ressources. Tous les joueurs encore en jeu continuent à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient passés.

- Chacun additionne alors tous ses points pour déterminer le gagnant : valeur de chaque carte, + jetons de points + les bonus des cartes

**Prosperité violettes** + les points de voyage et enfin les points d'événements.

- Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a réalisé le plus d'événements gagne.





**SmartGames**

**A consommer sur place ou à emporter,  
pour tous les goûts, tous les âges et tous les budgets.  
Trouvez le vôtre!**



## IQ Circuit

Petit coffret qui tient dans la poche! Placez toutes les pièces de jeu pour connecter les circuits demandés. Soyez vigilants : elles sont de formes différentes et recto/verso!

Idéal pour le voyage, 120 défis, dès 8 ans



## Jumping, la compétition

Sélectionnez et placez les obstacles demandés pour que la cavalière et sa monture les franchissent dans le bon ordre, et remportent la compétition.

Plateau de grande taille, idéal pour la maison, 80 défis, dès 7 ans



## L'Atlantide

Avec les seules pièces demandées, composez un chemin pour sortir de l'île avant qu'elle ne soit engloutie par les eaux. Jouez en 3D, avec ces pièces en volume, qui peuvent même se superposer!

Coffret de jeu pour le voyage ou le rangement facile, 60 défis, dès 8 ans



## Pirates en vue

Choisissez un mode de jeu parmi les 4 proposés, puis posez tous les navires de manière à ce que le camp choisi l'emporte, grâce à la bonne position des canons.

Plateau de jeu en relief, 80 défis, dès 7 ans

Les jeux SmartGames se jouent sans adversaire, permettant de jouer seul ou en coopération. Un âge conseillé est indiqué « à partir de » pour comprendre la mécanique et effectuer les défis starter. Mais la difficulté croissante des défis offre une profondeur de jeu qui s'adresse à toute la famille!



<b>Auteur(s)</b>	Reiner Knizia
<b>Illustrateur(s)</b>	S. Lorenz, M. González
<b>Éditeur(s)</b>	Schmidt
<b>Thème(s)</b>	Venise, Industrie du verre
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Placement
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	60' - 90'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

toutes ont un objectif rapportant plus de points si l'on est le premier à l'accomplir, et disposent d'une règle permettant de jouer une nouvelle carte, un effet dont on peut bénéficier en cascade si l'on réalise les actions correspondantes – et généralement si nos adversaires nous ont laissé assez d'ouvertures par le placement de leurs propres losanges. Quand tous les joueurs ont activé puis défaussé leur carte, ils prennent la main de cartes devant eux et sélectionnent à nouveau une carte avant de passer le reste à leur voisin, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils n'aient plus qu'une carte en main, placée à côté du plateau. Ils commencent alors une nouvelle manche avec un nouveau premier joueur et une nouvelle main de cartes.

**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève quand la pioche est épuisée ou si un joueur a posé son dernier losange. Le verrier avec le plus de points est alors déclaré vainqueur.

Verriers de la lagune de Venise, vous devrez dans **Mille Fiori** collecter les matières premières pour fabriquer du verre, acquérir le soutien des civils comme des puissants, produire des marchandises et en faire le commerce par-delà les mers en draftant des cartes et en plaçant judicieusement vos jetons sur le plateau de jeu central. Il faudra ainsi savoir tirer le meilleur de sa main, de chaque zone et de ce que les autres posent pour devenir le plus grand verrier de la lagune.

**Comment jouer ?**

Au début d'une manche, les joueurs disposent de 5 cartes en main. Ils en choisissent secrètement et simultanément une, puis posent le reste de leur main devant leur voisin de gauche. Puis dans le sens horaire, chacun révèle et active sa carte, soit afin d'avancer son bateau sur la piste Port en tenant compte de son numéro, soit en regardant sa couleur pour poser l'un de ses losanges dans la zone du plateau correspondante : les Ateliers, les Maisons, les Personnes, le Commerce ou le Port. Chaque zone rapporte des points différemment, souvent en considérant également le symbole de la carte, mais





<b>Auteur(s)</b>	Mathias Spaan
<b>Illustrateur(s)</b>	Yvonne Tauss
<b>Éditeur(s)</b>	Piatnik
<b>Thème(s)</b>	Arc-en-ciel
<b>Mécanisme(s)</b>	Mémoire
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	10'
<b>Nombre de joueurs</b>	2

**Rainbow** est un jeu de duel où il faudra tenter de créer un arc-en-ciel au centre de la table... en évitant que son adversaire l'achève avant soi, et en sachant mettre sa mémoire à contribution pour minimiser les risques.

### Comment jouer ?

Les 57 cartes de Rainbow représentent une couleur sur un côté (rouge, orange, jaune, vert, bleu clair, bleu foncé, violet, blanc, noir) et une autre couleur de l'autre côté. Au début de la partie, elles sont dans le porte-cartes placé entre les joueurs de façon à ce que chaque joueur voie un côté des cartes, mais pas l'autre. Chaque joueur pioche trois cartes et les prend dans sa main en n'en voyant que le recto, tandis que son adversaire n'en voit que le verso. À son tour, un joueur peut s'il le souhaite retourner une des cartes déjà sur la table, puis doit y ajouter une carte de sa main, soit sur le côté qu'il connaît, soit sur le côté inconnu, sans avoir le droit de se rétracter si ce côté ne lui convient pas. Puis il peut s'il le souhaite poser une deuxième carte de sa main, auquel cas il doit préalablement retourner n'importe quelle carte sur la table, de même qu'il doit retourner une carte s'il souhaite poser la dernière

carte de sa main. Après avoir posé ses cartes, on en repioche jusqu'à en avoir trois en main, et c'est à son adversaire de jouer. Mais attention, si deux cartes sont de la même couleur, que ce soit après une pose ou un retournement, ou si une face noire est visible, l'adversaire gagne toutes les cartes au centre de la table ! En revanche, si six couleurs différentes sont visibles (le blanc servant de joker), on récupère les cartes devant soi. C'est alors au joueur ayant perdu le pli de commencer le suivant. Il faut donc notamment essayer de retenir quelle couleur se trouve au dos des cartes posées par son adversaire afin de pouvoir les retourner sans mauvaise surprise, et tâcher d'avancer dans l'arc-en-ciel sans pour autant qu'il soit trop facile à l'adversaire de le gagner à son tour...

### Comment s'achève la partie ?

Quand il n'y a plus assez de cartes dans le porte-cartes pour qu'un joueur reconstitue sa main, la partie s'achève, et le joueur avec le plus de cartes devant lui remporte la partie.

S.W.





# Living Forest

Dans Living Forest, quatre esprits de la nature ont été désignés pour sauver l'arbre sacré en proie aux flammes dévastatrices d'Onibi. Tour à tour, remplissez votre mission en choisissant de replanter des arbres protecteurs, de repousser les flammes ou de réveiller Sanki, le Gardien de la forêt.



Aske  
Christiansen

Apolline  
Etienne



40'



2 - 4



8+



« Un jeu qui parle à l'imaginaire tout en proposant des mécaniques de gestion et avec une grande rejouabilité. »

En coopération, explorez n'importe quel roman de votre bibliothèque ! Traversez des paysages imaginaires et trouvez le trésor de la Cité Perdue ! Lors de votre aventure, vous rencontrerez de surprenantes péripéties et réaliserez d'audacieuses missions !

# Nouvelles Contrées



Winzenschtrk



Jeanne Landart



30' - 60'



2 - 6



10+



« Une promesse unique, mise en scène avec beaucoup de poésie, qui donne un véritable effet wahou. »

# OLTRÉE



Oltrée est un jeu coopératif et narratif dans lequel les joueurs incarnent des Patrouilleurs, dont la mission consiste à protéger les habitants de l'ancien empire, explorer les zones sauvages, établir des liens entre les communautés, traquer et combattre les monstres, retrouver les anciens trésors de l'Empereur, pour que renaisse un jour l'espoir.

« Un jeu de coopération aux mécanismes simples, des choix tactiques et des défis renouvelés qui permettent de s'immerger dans l'histoire. »



Antoine Bauza  
John Grumpf



Vincent Dutrait



60'



2 - 4



10+



# Living Forest

La forêt est menacée. À l'aide d'animaux gardiens, nous, esprits de la forêt, avons pour mission de la préserver. Le premier à :

- réunir 12 Fleurs
- planter 12 Arbres
- ou éteindre 12 Feux gagne la partie.

Avec un même deck de départ, on retourne 1 à 1 les cartes, chacune a l'effigie d'un animal esprit de la forêt avec différents symboles. Si on dévoile 3 animaux « solitaires », on ne pourra effectuer qu'une action au lieu de 2. Puis on additionne une catégorie de symbole de notre aire de jeu pour réaliser 1 ou 2 actions :

- acheter d'autres animaux (deck building).
- éteindre des feux.
- placer une tuile « arbre » pour bénéficier de symboles supplémentaires et activer des actions bonus.
- se déplacer et jouer à saute-mouton pour voler des tuiles victoire à nos adversaires, et là aussi bénéficier parfois d'action bonus.

Mais gare au varan de feu qui viendrait polluer votre jeu si le feu est trop important. Et plus les joueurs recruteront d'animaux, plus Oniri invoquera de flammes.



Des mécaniques multiples parfaitement huilées. L'interaction reste présente, car la position de notre avatar, les cartes achetées ou les feux non éteints auront un impact sur les décisions à prendre. Surtout que les cartes achetées seront immédiatement les prochaines piochées ! De quoi influencer une pioche mal engagée. Le matériel est à la hauteur des ambitions du jeu : coloré, pictographie bien pensée, et chaque élément ou plateau est au service d'une mécanique. Illustrations féériques pour un jeu qui nous transporte. Une belle démonstration d'équilibre de tension et de course à la victoire. Coup de cœur (comme pour beaucoup de joueurs).

Pour :

- mécaniques de jeu faciles à comprendre.
- matériel au service de ces mécaniques.
- magnifiques illustrations.
- de l'action dès le 1er tour.
- montée en puissance.
- se voler des PV.
- bagarre quand on se focalise sur le même objectif de fin de partie.
- il est nécessaire donc d'avoir un œil sur les ambitions adverses.

Contre :

- ce vert... (totalement subjectif) : j'aurais apprécié plus « pastel ».





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

Je vis à Copenhague avec mon incroyable femme et ma petite fille d'un an. Cela fait environ six ans que j'ai réalisé que créer des jeux était quand même très amusant et que j'ai commencé à me plonger dedans. Depuis les trois dernières années environ, j'ai essayé de consacrer plus de temps à cette activité. Je suis aussi écrivain de fiction avec un seul roman publié à mon actif. Dans les jeux comme dans l'écriture, je m'inspire de la relation entre les Humains et la nature, et surtout de la façon dont cette relation est différente dans les cultures différentes de la mienne.

### PhiliMag : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Living Forest (éditeur, illustrateur, testeurs...)?

Living Forest est, dans une très large mesure, un effort de collaboration. La première chose qui frappe quand on le voit, ce sont bien sûr les belles illustrations qu'Apolline a réalisées pour le jeu. J'avais déjà vu et adoré certains de ses travaux dans le jeu Muse, mais je n'y avais pas attaché de nom à ce moment-là. C'est Cédric qui l'a déniché et qui m'a envoyé un lien vers son travail, auquel j'ai tout de suite dit « Go ». Et en parlant de Cédric, il est le créateur « fantôme » de Living Forest. Cela n'aurait pas été le jeu qu'il est sans ses critiques et ses idées minutieuses et attentives. Il semble savoir exactement où se trouvent les points faibles d'un jeu et, sans jamais dicter comment cela devrait être, il indique ce qu'ils sont. J'avais donc une grande liberté créative pour résoudre les problèmes que le jeu avait sûrement au début du développement. Et, comme pour tous les jeux dignes de ce nom, je devrais dire un grand merci à de nombreux testeurs pour avoir souffert en jouant à des prototypes pas si géniaux tout au long du développement, mais je vais faire simple en remerciant toutes les personnes qui font marcher les mardis Test au Bastard Café (allez-y si vous êtes à Copenhague !) et les organisateurs de PapJams.





Ludonaute | PROTO



Ludonaute | PROTO

### Living Forest - Acte 1 : de l'idée au prototype

L'idée de Living Forest est venue après une partie de Walls of York. Walls of York est essentiellement un jeu de Roll & Write, mais au lieu d'écrire, ils ont mis une tonne de petits murs en plastique. Après avoir construit mon mur et admiré les pièces, je me suis dit : « J'aimerais bien construire la ville qui se cache derrière maintenant ». Très vite, j'ai commencé à imaginer un simple jeu de 'construction de ville' où on devait également construire des murs pour la protéger des attaques. Dans un même temps, j'étais autant fasciné qu'ennuyé par la mécanique de Stop ou Encore, car j'aime vraiment l'excitation qu'elle procure, mais je trouve souvent que c'est soit 'gagner gros', soit 'rater complètement' (généralement dans des jeux courts ou légers) ou alors qu'elle laisse un sentiment mitigé au point d'être un peu inintéressante (quand c'est dans des jeux plus longs). J'ai donc pensé que j'aimerais essayer de créer une mécanique où il appartiendrait aux joueurs de décider à quel point ils souhaitent se pencher sur cet aspect « Stop ou Encore » du jeu tout en rendant l'échec assez significatif mais pas paralysant. C'est ainsi que les cartes sont nées - c'étaient les habitants du village qu'on construisait, ils peuplaient les bâtiments et apportaient différentes compétences avec eux.

### Living Forest - Acte 2 : du prototype à l'édition

Une grande partie de l'idée originale vit toujours

dans Living Forest - à l'exclusion évidemment du décor et du thème ! Mais la boucle principale, les actions ainsi que l'idée d'avoir plusieurs conditions de victoire différentes ont survécu tout au long des tests. La chose la plus difficile à faire était les attaques - la véritable raison d'avoir les murs en premier lieu. Dans les premiers tests, les joueurs s'attaquaient les uns les autres directement, ce qui était en fait assez amusant, mais rendait le jeu vraiment axé sur l'armée. J'ai donc rapidement décidé que les attaques devaient provenir d'un ennemi commun : les Vikings. Comment les déclencher et combien de vikings devraient attaquer a demandé beaucoup de travail pour bien faire les choses, et a été une grande partie du développement que j'ai fait avec Cédric et Ludonaute. Un autre grand changement a été la roue qui est maintenant le Cercle des Esprits. C'était à l'origine une piste sur les plateaux individuels et elle ressemblait trop aux effets qu'apportaient les bâtiments. À l'époque, l'élément de sagesse était la religion, et j'ai eu l'idée qu'il serait logique de mettre tous les joueurs sur la même « voie » afin qu'ils puissent essayer de se convertir en étant plus pieux. Ainsi, la roue avec des actions bonus est née et a ajouté une belle couche d'interaction entre les joueurs. Je suis heureux que le jeu ait ces actions bonus aujourd'hui. Enfin bien sûr, le thème. Ludonaute n'y tenait pas spécialement, et moi non plus. Alors nous y avons réfléchi et avons eu l'idée de créer un écosystème et de le protéger des dangers.

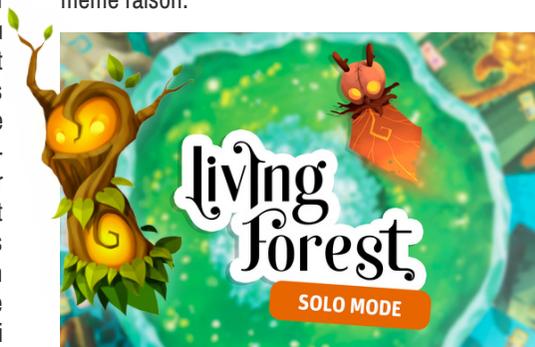
## Living Forest - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Je n'étais pas super impliqué dans cette étape, mais je me suis beaucoup amusé à la suivre depuis la ligne de touche. Tout d'abord, en découvrant au fur et à mesure les illustrations d'Apolline et en suivant comment le jeu a pris forme visuellement. Dans l'ensemble, j'étais vraiment heureux que le jeu ait trouvé son chemin vers Ludonaute, car il était très clair pour moi qu'ils étaient enthousiasmés par le jeu et qu'ils l'appréciaient vraiment - ce n'était pas seulement pour le côté édition, mais une vraie joie de travailler dessus. Et je pense que c'est aussi en grande partie la raison pour laquelle le jeu a connu un si bon démarrage, sorti en seize langues et maintenant disponible sur BGA (et bien sûr l'As d'Or), car je pense qu'il est plus facile de vendre quelque chose que vous aimez vraiment vous-même. Et depuis, j'ai eu le plaisir de rencontrer toute l'équipe en personne, Anne-Cécile, Manon et Bruno qui sont toutes des personnes adorables que je suis heureux de connaître. D'abord à Essen et maintenant récemment à Cannes. Étant donné que Living Forest est mon premier jeu publié, j'ai bien sûr beaucoup appris sur le fonctionnement de l'industrie du jeu grâce à ce processus - comment l'éditeur décide de la taille d'un tirage, qui distribue, où, etc. Maintenant, j'ai hâte de voir le jeu sortir dans ma propre langue, ce qui ne devrait plus tarder.

### PHILIMAG : Votre victoire à l'As d'Or - Catégorie Initié, vous permet-elle d'envisager le développement de contenu supplémentaire pour Living Forest ?

Lors de la sortie au Salon Internationale Spieltag SPIEL à Essen, nous pouvions déjà sentir que le jeu avait le potentiel de bien fonctionner, et nous avons donc déjà discuté de la possibilité de faire une extension à l'époque. Mais ce n'était encore qu'une possibilité que nous entretenions, et j'allais travailler sur quelques idées concernant la direction que cela pourrait prendre. Être nommé et plus tard même remporter l'As d'Or Initié est bien sûr une grande confirmation que le jeu est apprécié par beaucoup de joueurs et joueuses, et que cela pourrait être une bonne idée de faire

l'extension. À ce stade, nous avons de très bonnes idées qui, je pense, apporteront des couches supplémentaires et encore plus d'interaction entre les joueurs et avec le jeu, mais nous avons encore beaucoup de travail devant nous. Et il est important pour nous que ce ne soit pas fait seulement dans le but de faire une extension, mais parce qu'elle donnera aux joueurs de nouvelles façons intéressantes de jouer avec un jeu qu'ils aiment déjà. Nous avons également déjà créé un mode solo, qui peut être téléchargé gratuitement sur le site de Ludonaute ([www.ludonaute.fr/portfolio/living-forest/](http://www.ludonaute.fr/portfolio/living-forest/)), pour la même raison.



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

Je pense que c'est drôle de voir comment les murs, qui ont été à l'origine de l'idée de Living Forest, sont l'une des seules choses qui ont été complètement supprimées du jeu depuis son premier prototype. Toutes les autres choses ont été ajustées ou modifiées à des degrés différents, mais vivent toujours d'une manière ou d'une autre. Mais les murs ont disparu sans laisser de trace. Je pense que cela en dit long sur le processus de création, que vous ne savez jamais vraiment d'où viendra une bonne idée, et qu'en fait travailler dessus est la partie importante, pas l'idée en elle-même.



# Les Gardiens de Havresac

Aventure et bag-building



CATCH UP  
GAMES

Un jeu de Frédéric Guérard,  
illustré par Sabrina Miramon



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



Je suis Apolline, illustratrice freelance depuis bientôt six ans. J'ai illustré mon premier jeu de société « Muse » en 2016 (que je n'ai pas illustré seule, d'autres illustrateurs ont participé à la beauté des cartes de ce jeu) et me suis plutôt concentrée sur le secteur nord-américain pendant deux ans (j'ai notamment beaucoup travaillé avec les Canadiens Kids Table Board Gaming pour qui j'ai illustré déjà quatre jeux, dont un, « Mauvais Esprit » est distribué en France). En 2018, j'ai eu l'opportunité d'illustrer mon premier jeu français grâce à l'éditeur LOKI, « Monsieur Carrousel », qui est un jeu pour enfants et m'a permis de me faire connaître dans mon propre pays.



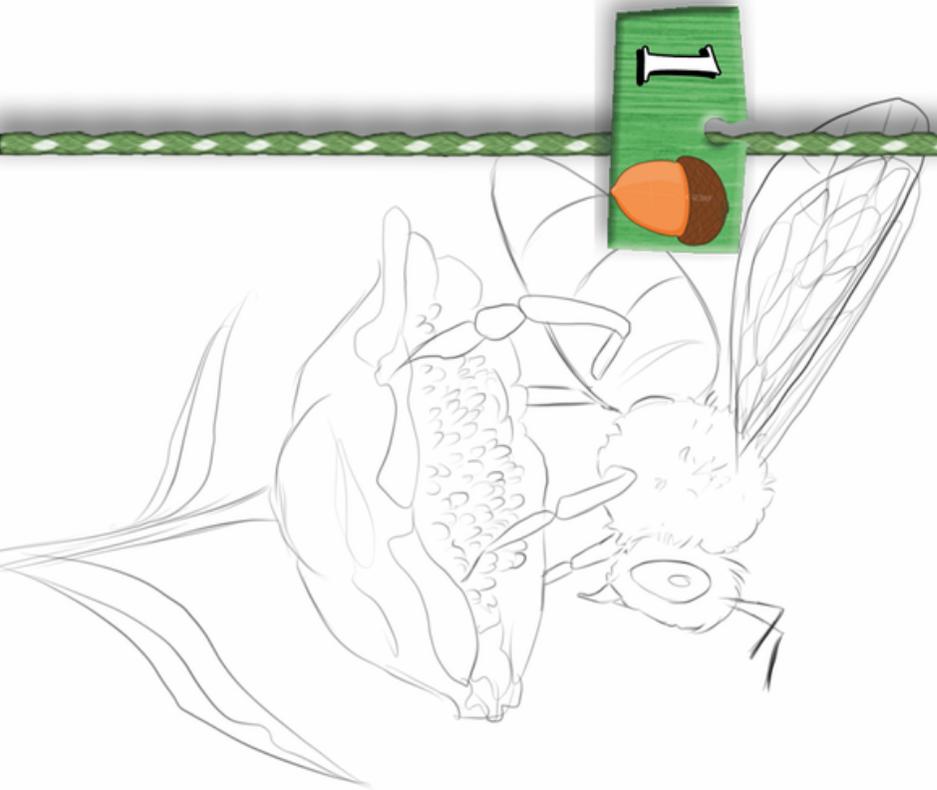
**FLIVING  
FOREST**

**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustratrice sur le jeu Living Forest ?**

J'ai illustré presque tout le jeu à part quelques éléments graphiques, la typographie (que je salue, elle est magnifique) et les jetons flammes. Il y a eu d'abord une première prise de contact à l'oral avec Cédric afin qu'il m'explique en détail l'univers du jeu et ce qu'il attendait d'un point de vue artistique. J'ai reçu ensuite par e-mail un brief détaillant chaque élément à illustrer et leur niveau (certains animaux par exemple ont un coût plus élevé que d'autres, et cela devait se traduire visuellement). La première étape fut d'esquisser tout cela (des plateaux joueurs aux 72 animaux gardiens), puis de proposer des roughs couleurs (et trouver un terrain d'entente quant au plus important, c'est-à-dire la couverture). Il y eut plusieurs aller-retours par rapport à cette dernière, car réussir la couverture d'un jeu est primordial, et nous sommes passés par plusieurs types d'ambiance avant de trouver la bonne (quelque chose de lumineux, magique sans être trop fantasy et qui représente bien ce qui se passe à l'intérieur de la boîte). Living Forest est un jeu qui entre parfaitement dans mes thèmes préférés : la forêt, les esprits, un univers à la fois organique et magique, et ce fut un réel plaisir de créer tous ces gardiens animaliers et de personnifier les quatre saisons. L'équipe de Ludonaute m'a laissé beaucoup de liberté et m'a montré une réelle confiance, ce qui se voit en regardant le jeu je l'espère !

# Living Forest

Abeille



Loup

2



2





living  
forest



living  
forest



living forest



living  
forest



living  
forest



# La Conquête Du Monde à l'Aube De l'Humanité

# FIRE & STONE

Sortie  
en Avril

Explorez !  
Recoltez !  
Chassez !  
Evoluez !

PAR L'AUTEUR  
DE  
CARCASSONNE



Un Jeu Pour Toute La Famille



<b>Auteur(s)</b>	Radosław Ignatów
<b>Illustrateur(s)</b>	Images de la série Sherlock
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Série BBC Sherlock
<b>Mécanisme(s)</b>	Puzzle, Connexions
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Sherlock : Connectez les indices** est un jeu de connexions dans l'univers de la série BBC Sherlock (modernisation des aventures de Sherlock Holmes), où vous récoltez des preuves dans divers lieux les utilisez pour relier vos indices à votre piste et ainsi démontrer la culpabilité de méchants emblématiques!

### Comment jouer ?

Chaque détective commence avec une carte Piste devant lui. À son tour, il peut prendre 2 cartes Indice et/ou jetons Preuve sur l'un des quatre plateaux Lieu. À tout moment, on peut réorganiser librement les cartes et jetons dans son aire de jeu, au fur et à mesure de leur collecte, l'objectif étant que tous les symboles apparaissant sur la carte Piste soient associés à des cartes Indice. Ces connexions peuvent être :

- **Directes** : la carte Indice portant le symbole requis se trouve juste à côté de la carte Piste.
- **Indirectes** : la carte Indice portant le symbole requis est connectée à une ou plusieurs autres cartes Indice, dont la dernière se trouve juste à côté de la carte Piste.

Mais connecter les indices ne suffit pas : pour que la connexion soit valide, il faut qu'elle soit consolidée par le jeton Preuve correspondant (preuve médico-légale, témoin, cyber), 3 jetons Preuve identiques pouvant être défaussés pour obtenir un jeton Preuve universelle. Quand une piste est complètement reconstituée, donc que la carte Piste est connectée directement ou indirectement à toutes les cartes Indice requises par les jetons Preuve, on obtient les bonus des cartes Indice directement connectées, puis on conserve 2 jetons et / ou cartes de la piste en défaussant les autres, et on pioche enfin 2 cartes Piste pour en conserver une (qui sera notre nouvelle Piste à reconstituer) et défausser l'autre.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur cumule 9 points sur ses cartes Piste résolues et grâce aux jetons bonus +1. Les autres détectives effectuent un dernier tour, et le détective avec le plus de points pourra prétendre rivaliser avec le grand Sherlock !

S.W.





# One Deck Dungeon

# OPEN BOUATE

## PROFONDEURS ABYSSALES



<b>Auteur(s)</b>	Chris Cieslik
<b>Illustrateur(s)</b>	Sam Henry, Vicki Sarkissian
<b>Éditeur(s)</b>	Nuts ! Publishing
<b>Thème(s)</b>	Donjon, Medfan
<b>Mécanisme(s)</b>	Exploration, Coopération
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

**Profondeurs abyssales** est une extension pour le jeu d'exploration de donjons **One Deck Dungeon** ainsi que pour son expandalone **Forêt des ombres**. Elle propose trois nouvelles héroïnes, l'Aquamancienne, la Sorcière et l'Écumeuse, et des sbires rivaux vous suivant dans le donjon.

### Des sbires menaçants

Au début de la partie, les joueurs choisissent l'un des six sbires : le Requin follet, la Scintillombre, la Torterreur, l'Algue infinie, le Serpent des marées ou l'Élémentaire geyser, ainsi que sa difficulté, puisqu'ils ont une face normale et une face correspondant à un défi extrême. Les joueurs bénéficient d'emblée d'une compétence de base pour compenser en partie l'addition de nouvelles contraintes. Tous les sbires ont quatre niveaux de menace, et commencent au second, les niveaux de menace inférieurs étant également actifs. Ils infligent ainsi un malus passif aux joueurs, en augmentant les conséquences négatives des rencontres, en faisant dépenser davantage de temps, voire lancer moins de dés... Et ce niveau de menace monte à chaque fois que l'on accède à un nouvel étage !

### Tourner la menace à son avantage

Cependant, à chaque rencontre, on peut assigner ses dés aux cases du sbire, et quand toutes les cases sont occupées, on peut le confronter, en replaçant tous les dés dans la réserve, en diminuant le niveau de menace de un, et en bénéficiant d'un bonus de confrontation dont l'intérêt est proportionnel à l'avancement dans le donjon. Il faut cependant le confronter avant de changer d'étage, pour qu'il se soigne alors de tous les dés que vous aviez pu poser sur ses cases. Une fois le gardien atteint, le Sbiere disparaît. Si on y arrive pendant une campagne, on reçoit une coche – ou deux pour un Sbiere sur sa face extrême !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Rita Modl
<b>Illustrateur(s)</b>	Robin Lagofun
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Fantasy
<b>Mécanisme(s)</b>	Gestion de main, Coopération
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Le Conseil des 12** est un jeu coopératif dans l'univers du Roi des 12 : à l'aide de vos cartes, influencez sur le dé central afin que son résultat résolve un dilemme. Mais attention, si deux joueurs font appel au même personnage, leurs cartes seront annulées, de sorte qu'il faudra faire bien attention à ce que chacun peut encore avoir en main !

### Comment jouer ?

Au début du tour, on dévoile une nouvelle carte Quémendeur, qui correspond à un personnage que l'on ne pourra pas jouer ce tour-ci si on l'a en main. À côté du quémendeur, une carte Dilemme indique quelles valeurs il faut atteindre avec le gros dé vert central pour la résoudre. On peut alors s'accorder pour perdre 1 point de faveur et sonner les cloches royales : cela dévoile déjà le dilemme du prochain tour, et permettra de remporter plus de points avec le dilemme actuel. Tous les joueurs posent ensuite face cachée devant eux une carte de leur main, sans avoir le droit de dire laquelle. Ils doivent alors décider dans quel ordre ils les dévoilent et les appliquent, sans pouvoir dire autre chose que des formules assez générales, « Je peux le faire seul », « Il faut que je joue en premier »... Si deux joueurs

avaient choisi la même carte, elle est annulée. Les autres cartes sont appliquées dans l'ordre de résolution pour affecter le dé. Une fois toutes les cartes résolues, on regarde si le dilemme est résolu (si la valeur indiquée est atteinte), et on applique le bonus ou le malus correspondant. Certains quémendeurs permettent d'ajouter une nouvelle carte à sa main une fois leur sollicitation résolue. Si un joueur n'a plus qu'une carte en main, il la défausse et récupère toutes les autres cartes défaussées.

### Comment s'achève la partie ?

Quand la carte Dilemme « Revendiquer le trône » est dévoilée, tous les joueurs cherchent à jouer le même personnage, au risque d'un malus conséquent. S'ils perdent leur dernier point de faveur, la partie est perdue. S'ils n'ont pas perdu après avoir revendiqué le trône, la partie est gagnée !

### Pour aller plus loin

Une série de 12 scénarios à la difficulté croissante spécifie quels dilemmes et quémendeurs utiliser, en plus d'une autre contrainte éventuelle.

S.W.





# Le Conseil des 12



La version coopérative  
du best seller 2021...  
On ne bluffe plus,  
on devine !



Sortie boutique mi-Avril



# 7 WONDERS ARCHITECTS

Reprenant certains principes du classique 7 Wonders, 7 Wonders Architects en propose une version plus accessible et rapide !



Antoine Bauza



Étienne Hebinger



25'



2 - 7



8+



« Des règles simples à expliquer, un matériel facile à mettre en place, des parties courtes et addictives, de l'interaction et une petite dose d'humour... Un futur classique familial ! »



Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs et immersifs dans lequel les joueurs vivent ensemble une aventure historique. En rejouant avec des choix différents, ils tentent d'en découvrir tous les secrets.



T. Dupont, A. Ladagnous



Guillaume Bernon, Jeanne Landart



60'



1 - 6

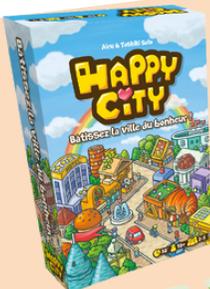


10+



« Un jeu qui vous plonge dans la vie d'un personnage historique et vous met face à des choix. Attention, il ne s'agit pas d'un jeu d'enquête, mais plutôt d'un destin que vous prenez en main. »

Bâissez 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 attirant que les villes adverses !



Airu Sato, Toshiki Sato



Makoto Takami



30'



2 - 5



10+



« Un jeu de stratégie hyper accessible, truffé de choix et de dilemmes permanents, avec la pointe de prise de risque et de chance qui permet des coups d'éclat, mais qui donne aussi à chacun une chance de gagner la partie. »



# 7 WONDERS™ ARCHITECTS

## Qu'est-ce qu'on aime ?

- On retrouve toute l'essence de l'univers de 7 Wonders : les merveilles, les ressources, les bâtiments scientifiques, les progrès scientifiques et les combats militaires avec les cités voisines.
- C'est encore plus accessible, tout en étant très différent. Ultra simple à expliquer avec un plaisir immédiat et des durées de parties de 20 minutes environ qui demandent une revanche et une belle. Loin d'être un 7 Wonders pour débutant pour autant, c'est une vraie nouvelle proposition !
- Le matériel et l'édition sont de toute beauté. Chacune des 7 merveilles vient dans son insert en plastique où l'on retrouve, les pièces qui la composent, le paquet de cartes dédié avec un socle plastique pour les tenir. Les cartes sont aussi d'excellente qualité.
- La mécanique de jeu est excellente et les tours d'une fluidité absolue. Cette course à la construction, combinée au simple choix d'une carte parmi trois, deux visibles et une au hasard. Et c'est clairement addictif !
- La bataille pour la possession du chat est excellente. Il permet de pouvoir à son tour regarder la carte du dessus de la pioche centrale avant de choisir sa carte.
- On peut vite comboter à tout va entre construction d'étapes et jeton progrès, rendant la course palpitante.
- Une gestion de ressources simplifiées (les cartes se défaussent une fois utilisées).

- C'est passionnant de 2 à 7 joueurs ! Avec simplement une micro-adaptation sur le nombre de jetons militaires.
- Un peu à la manière d'un Skyjo (désolé de la comparaison), on se retrouve à charrier fortement lorsqu'une pièce apparaît (la ressource joker), où la ressource attendue après qu'un joueur a pris une carte visible. Le jeu arrive même à créer une bonne ambiance sur la table !
- C'est probablement le meilleur jeu à ce jour pour faire découvrir le monde du jeu de société moderne.

## Pourquoi tu pourrais aimer ?

Parce que tu aimes déjà 7 Wonders et cherche une version facile à expliquer, rapide à jouer procurant tout autant de plaisir, sans avoir à expliquer ce qu'est un Draft.

## Pourquoi on aime moins ?

- Parce qu'on peut se retrouver dans des situations où tout est lié à la chance, avec une pioche aveugle systématique lorsque ce qui il y a dans les deux autres tas visibles ne nous intéresse pas.
- C'est quoi cette taille de carte pas très standard ? Pas évident à sleever du coup.
- Des paquets de cartes par merveille pas si différents les uns des autres.
- Pas très pratique pour distribuer les merveilles au hasard. On regrette les cartes de la 1ère édition de 7 Wonders (qu'on pourrait réutiliser en fait !).

## Pourquoi tu pourrais ne pas aimer ?

Parce que c'est beaucoup plus léger qu'un 7 Wonders. Les amateurs de stratégie pourraient trouver cela trop simple. On est dans de l'opportunisme assez poussé avec une adaptation forte aux trois choix disponibles.





Rainbow 7  
**OPEN**  
**BOUQUETE**  
 Déjà disponible



<b>Auteur(s)</b>	A. Emerit, A. Davrou
<b>Illustrateur(s)</b>	Ian Parovel
<b>Éditeur(s)</b>	Ghost Dog
<b>Thème(s)</b>	Abstrait
<b>Mécanisme(s)</b>	Défausse
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Rainbow 7** est un jeu de cartes rapide et coloré composé de 7 suites de cartes numérotées de 1 à 7 en 7 couleurs différentes et de 4 cartes joker (les Rainbow). Le but du jeu consiste à défausser des cartes avec des contraintes de combinaisons et à cumuler la plus faible valeur dans sa main. Au fil des manches, les perdants vont récupérer des jetons Pluie. Alors prévoyez votre ciré et vos bottes !

**Comment jouer ?**

Chaque joueur reçoit en début de manche 6 cartes ainsi qu'une carte de valeur 7 qui possède un effet spécial (infliger ou défausser un jeton Pluie, faire piocher les adversaires ou s'abstenir de piocher). Une pioche est créée avec le reste des cartes et 3 cartes sont retournées face visible pour constituer 3 défausses. À son tour, le joueur actif doit réaliser l'une des trois actions suivantes :

- **Défausser des cartes** : le joueur actif peut défausser des cartes en faisant des combinaisons. Une combinaison est un ensemble de 3 cartes ou plus de même valeur, une suite de 3 cartes ou plus de même couleur, ou une carte seule. Après avoir défaussé une ou plusieurs cartes dans la défausse de son choix, le joueur actif doit piocher une carte du dessus de la pioche ou des défausses.

- **Annoncer un Rainbow** : on peut aussi annoncer un Rainbow si la valeur totale de sa main est inférieure à 7. Dans ce cas, chaque joueur révèle sa main et les joueurs additionnent la valeur des cartes qu'ils ont en main. Si le joueur qui a annoncé le Rainbow possède la plus petite valeur, alors tous les autres joueurs subissent une averse et prennent 2 jetons Pluie. Par contre, si au moins un autre joueur possède une valeur plus petite que celle du joueur qui a annoncé le Rainbow, alors ce dernier subit un orage et prend 3 jetons Pluie.
- **Réaliser un Perfect** : si le joueur actif se défausse de toutes les cartes de sa main, il gagne la manche. Les autres joueurs subissent un crachin et prennent 1 jeton Pluie.

**Comment s'achève la partie ?**

Au fil des manches, les perdants vont récupérer des jetons Pluie. Si, à la fin d'une manche, un joueur en possède 7 ou plus, la partie est terminée et le joueur en ayant le moins est déclaré vainqueur.



# Lipo Gram

Comment jouer ?

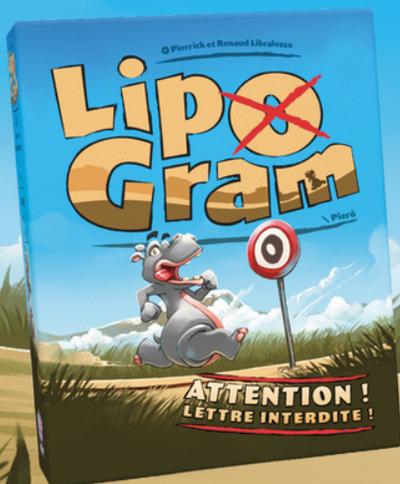
Faites deviner des mots sans prononcer la lettre interdite !

2 modes de jeu !

Affrontez-vous en équipe dans des parties frénétiques !

OU

Jouez tous ensemble contre la montre !



LANCEZ L'APPLICATION, VOUS N'AVEZ PLUS QU'À JOUER !

2-10

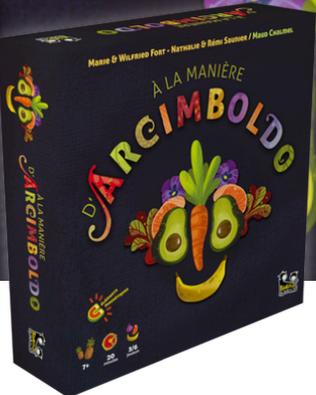
10+

15'

Contenu : 220 cartes, 1 livret de règles.  
Nécessaire (non inclus) : un smartphone (ou une tablette).  
L'utilisation de l'application offerte « LipoGram » est nécessaire pour jouer au jeu.

Kliff  
edition

asmodee



<b>Auteur(s)</b>	M.&W. Fort, N.&R. Saunier
<b>Illustrateur(s)</b>	Maud Chalmel
<b>Éditeur(s)</b>	Bankiiz Editions
<b>Thème(s)</b>	Arcimboldo, Fruits et légumes
<b>Mécanisme(s)</b>	Créativité, Images
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

Au XVIème siècle, le peintre milanais Giuseppe Arcimboldo était célèbre pour ses portraits à base de végétaux. Désormais, le Maître imposera un thème, et les joueurs devront puiser parmi les 120 éléments aimantés afin de les assembler astucieusement sur leur cadre « **À la manière d’Arcimboldo** » !

### Comment jouer ?

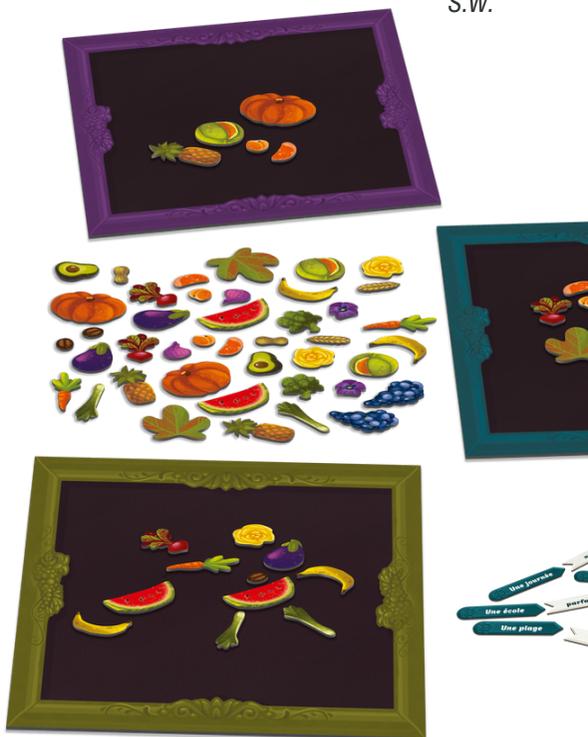
Un joueur est le Maître Arcimboldo : il pioche deux demi-étiquettes recto-verso (sur 84) et choisit comment les assembler afin de fixer le thème du tour, par exemple « Une danse dangereuse », « Un câlin féérique », « Joie bruyante »... Tous les joueurs (Arcimboldo compris) vont alors prendre parmi les 120 éléments au centre de la table (pastèques, poireaux, raisins, roses, cacahuètes...) de quoi illustrer ce thème. Si le tour est simultané, on ne pourra prendre qu'un élément à la fois, avec une seule main, et il faudra reposer les éléments que l'on n'utilise en fait pas ; mais il sera possible d'échanger un élément avec un autre joueur s'il y consent. Quand tous les joueurs ont terminé leur œuvre – tout à fait volontairement ou pressés par le Maître –, chacun commente son œuvre pour expliquer ce qu'il a voulu faire, comment il a interprété le thème pour

sa composition, puis tous votent pour l'œuvre répondant à leur avis le mieux au thème. Puis un nouveau tour commence.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand tous les joueurs ont été Arcimboldo une fois ou deux, selon le nombre de joueurs ou leur envie. Le vainqueur est alors celui dont les œuvres ont le plus souvent été désignées comme les plus respectueuses des désirs du Maître et les plus inventives.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Laurent, Lebrat, Maublanc
<b>Illustrateur(s)</b>	Simon Caruso
<b>Éditeur(s)</b>	KYF édition
<b>Thème(s)</b>	Casino, Légumes
<b>Mécanisme(s)</b>	Plis
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Las Vegan** est un jeu de plis dans lequel il vous faudra gagner le plus de choux possible grâce aux machines à choux !

### Comment jouer ?

Au début d'une manche, une personne jette les jetons Casino en l'air puis les place à côté des 4 cartes Machine à choux dévoilées (la carte Machine à choux dorée et 3 cartes de la pioche). Puis une personne joue une carte de sa main, et les autres doivent jouer une carte de la même couleur, ou la carte de leur choix dans le cas où leur main ne contiendrait pas de carte de la bonne couleur. Celle qui a joué la carte la plus forte de la bonne couleur, ou le dernier 0 d'une autre couleur, remporte le pli, le place devant elle, et commence le pli suivant. Si ce pli contenait un 7, la personne l'ayant remporté attribue l'un des jetons Casino (dont la valeur va de -3 à 1) à une machine à choux. La manche s'achève quand toutes les cartes ont été jouées.

Il ne s'agissait alors pas d'avoir remporté le plus de cartes, mais de répondre aux objectifs des machines, par exemple posséder des 5 ou des cartes vertes dans

son pli. Et bien sûr, selon que le jeton Casino assigné à la machine était positif ou négatif, il faut avoir essayé de compléter l'objectif pour gagner des choux ou au contraire de l'éviter pour ne pas en perdre. Les machines à choux sont alors défaussées (à l'exception de la dorée), 3 nouvelles sont dévoilées, les jetons Casino sont relancés, et une nouvelle manche commence.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève à la fin de la 4ème manche ou si au moins une personne a perdu tous ses choux. La victoire va alors à celle qui possède le plus de choux.

### À 2

Si deux personnes jouent à Las Vegan, la Banque sert de nouvel adversaire. La personne entamant le pli joue à chaque fois pour la Banque à partir des 3 cartes de la pioche aléatoirement dévoilées pour constituer sa main.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Matthew Dunstan
<b>Illustrateur(s)</b>	Maxime Morin
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Métro londonien
<b>Mécanisme(s)</b>	Flip & write
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	25'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Dans le flip & write, **Next Station : London**, chaque joueur doit dessiner successivement les quatre lignes du métro londonien sur sa fiche, en liant à chaque tour son réseau à la station indiquée tout en essayant de couvrir la ville et de desservir au mieux les zones les plus importantes.

### Comment jouer ?

Chaque joueur dispose de sa fiche et d'un crayon violet, bleu, rose ou vert. On dévoile la première des 11 cartes Station, et chaque joueur relie sa station de départ (de la couleur de son crayon) à une station du même symbole que la carte. D'autres cartes seront ensuite dévoilées, et on pourra à chaque fois relier l'une des deux extrémités de sa ligne à la bonne station si c'est possible (s'il y a bien une station proche avec ce symbole, et si cela n'implique pas de croisement dans sa ligne). Certaines cartes accordent le symbole de son choix ou un aiguillage (pour connecter n'importe quelle station de sa ligne à la nouvelle).

Parmi ces cartes Station, 5 sont des cartes Souterrain : quand elles sont toutes dévoilées, la manche s'achève et les joueurs marquent des points pour le nombre de quartiers traversés multiplié par le nombre de stations reliées dans le quartier où la ligne est la plus présente, ainsi que pour les traversées de la Tamise. Puis chacun prend un autre crayon, et on recommence une manche afin de dessiner une nouvelle ligne, avec une contrainte supplémentaire : deux stations ne peuvent jamais être reliées directement par plus d'une ligne à la fois. Au terme de quatre manches, on additionne les points de chaque ligne, les points des stations touristiques desservies (y compris par plusieurs lignes) et les points des correspondances (des stations au carrefour de plusieurs lignes), et le joueur avec le plus de points remporte la partie.

### Autres modes de jeu

On peut complexifier les parties en ajoutant 2 cartes Objectif communes, rapportant des points si une contrainte est remplie, et/ou en associant une carte Pouvoir à chaque crayon.

Un mode solo suit les mêmes règles, mais en comparant son score à une échelle de score marquant l'appréciation du Maire.

S.W.



next → station

# LONDON™



MÉTRO,  
STYLO,  
COMBO!



©Boardgameshot

QUI SERA LE MEILLEUR

MAÎTRE D'ŒUVRE ?



©Boardgameshot

DISPO EN BOUTIQUE

Bienvenue dans le monde du jeu  
blueorange

DÉJÀ EN BOUTIQUE  
MATTHEW DUNSTAN  
MAXIME MORIN

8+

1-4

25 min

blueorangenews



**Impérium** (Légendes ou Antique) de chez Renegade Game Studios/ORIGAMES. À la recherche depuis plusieurs années d'un jeu me permettant de faire évoluer une civilisation avec un mode solo solide. 2 jeux standalones (pouvant se combiner) comprenant 8 civilisations asymétriques. Le mode solo va tenir compte de la civilisation affrontée. Plusieurs niveaux de difficulté. Des combos et une stratégie en constante évolution. Aucune partie ne se ressemble. Une mécanique de deck building très bien pensée. C'est pour moi un Age of Empires en jeu de société

*Arié Dés Cent Solo*



Sans hésiter **Welcome to the Moon**. J'étais pourtant parti dubitatif concernant cet opus. Je m'étais dit que ça allait encore être une énième suite d'un jeu (très bon jeu certes) à succès. Finalement, entre une mécanique connue, mais repensée grâce à 8 plateaux différents et une campagne liant tout ça... Waouh !! Quel boulot, aussi bien au niveau auteur qu'éditeur. Et pour ce renouvellement et ce plaisir de jeu, il aurait tout à fait mérité au minimum une nomination !

*Sven De Coninck*

Lorsque j'ai découvert **Welcome to the Moon**, j'ai dit à ma femme et à mes camarades de jeu : « on tient le nouvel as d'or ». Ce jeu est un petit bijou : 8 jeux différents en un seul, des illustrations magnifiques, une immersion rare pour un jeu à cocher grâce à une très belle campagne, des mécaniques de jeu ultra originales malgré la pléthore de jeux du genre depuis quelques années (la huitième mission est juste incroyable). Que demander de plus ?

*Cyrl Cntnt*



Pour moi c'est **Fantastiques Fabriques**. Super jeu abordable au matériel d'excellente qualité, qui aurait eu totalement sa place en sélection « initiés » par exemple. Fantastiques Fabriques, avec à peu près le même niveau de complexité que Living Forest, permet des parties toutes un peu différentes, du jeu en grande partie en simultané, des dés et du hasard mais qui est fait pour être contrôlé, une durée de jeu nickel que ce soit à 2 ou à plus... Les graphismes divisent mais moi j'adore ce côté industriel-naïf !

*Sam Heriot Watt*





**Mot Malin** de Blue Orange. Encore un jeu d'association d'idées et de mots certes, mais il arrive à rafraîchir le genre avec un vrai rythme, une mise en place rapide, un niveau adapté à toute la famille. Très efficace.

Luc Rémond JEUX



J'aurais sélectionné le jeu **Khôra**. Pourquoi ? Car je le trouve simple au niveau des règles mais pas simpliste dans sa réflexion. Il y a de la rejouabilité avec les différentes cités asymétriques, on a envie de tout faire donc les choix ne sont parfois pas faciles, le fait que les phases se jouent en simultané fait que la partie n'est pas trop longue, et que le jeu est fluide. Il y a une bonne montée en puissance et je trouve que le jeu s'arrête quand il le faut, pas de frustration. De plus le matériel est vraiment top, un super thermoformage pour ranger le tout et des superbes illustrations. Et en plus un travail d'explications historiques qui est génial ! Il a tout pour plaire, pour les initiés car la partie est fluide, assez rapide et les règles sont simples. Il a de quoi ravir tout le monde !

Morgane Drine



Pour moi c'est **La Soupe des écureuils** dans la catégorie enfant. Des jeux à partir de 2 ans ça ne se trouve pas. Habituellement on est plus sûr du 3 ans. Le jeu est efficace, le matériel super chouette et on prend du plaisir à jouer avec un petit bout, même avant l'âge conseillé. Le notre a 18 mois et il s'amuse comme un fou. Bien plus qu'avec les puzzles pour son âge. Donc merci à Loki de sortir des jeux construits et bien fabriqués pour ces âges-là.

Pierre Pettera



Je crois que c'est **K3** pour la catégorie familiale. Une mécanique d'une simplicité absolue et un matériel qui va à l'essentiel pour un jeu bien plus profond qu'il n'y paraît. Un jeu accessible mais pas dépourvu de réflexion, avec une bonne dose d'interaction indirecte, et qui me semble idéal pour jouer en famille ou comme porte d'entrée vers des jeux plus complexes.

Matthieu Cohen



Moi honorable président du jury du FIJ, nomme **Mes amis sont...** pour son aspect épuré, ses règles simples et concises, sa plasticité irréprochable, son plateau inventif et écologique, et ses thèmes audacieux voire surprenants. Rajoutons que les Party Game ont manqué cruellement dans nos sélections jadis, et que tout jeu avec un sablier se doit d'être nommé !

Michel Nouveau Profil





Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban



Shining



Les incorruptibles



Titanic



Rush Hour



Les hommes préfèrent les blondes



La nuit au musée



Scarface



Kill Bill : Vol 1



La Belle et la Bête

# JAMAÏCA

Pirates, hissez les voiles et parez vos canons  
pour remporter la course !



Faites une escale à la taverne avec la nouvelle édition de l'extension !

## THE CREW

Recrutez votre  
équipage  
pour gagner  
de nouveaux  
pouvoirs !

Retrouvez toute notre actualité sur [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr) / [f](#) / [t](#) / [i](#)





## Le monde du jeu se mobilise pour l'Ukraine !

# EMBRACER+ GROUP

asmodee

### Embracer embrasse l'Ukraine !

Embracer, le groupe suédois de jeux vidéo qui a racheté Asmodee, a annoncé sur Twitter avoir fait un don de 1 million de dollars d'aide humanitaire et un autre don de 1 million pour ses partenaires ukrainiens.

### Cocktail Games



### Un goodies so good chez Cocktail Games !

Communiqué de **Cocktail Games** : « Il y a quelques mois notre partenaire Ukrainien décidait de localiser Happy City dans son pays. [...] Nous mesurons aujourd'hui à quel point cette carte inédite est pleine de sens, et il nous a semblé évident que celle-ci pourrait nous permettre, à notre humble échelle, d'aider les Ukrainiens. C'est la raison pour laquelle nous avons décidé de la proposer à tous ceux qui veulent construire leur Happy City avec un bâtiment qui aidera des personnes dans la vraie vie. Tout l'argent récolté ira au Comité International de la Croix-Rouge - Crise en Ukraine. »

### HAPPY CITY



### Un Artbook pour les fédérer tous et dans la solidarité les lier !

L'association **Meeple Solidaire**, initialement créée en 2021 pour collecter et offrir des jeux à ceux qui ont tout perdu lors des inondations en Belgique, se mobilise de nouveau pour l'Ukraine. Ce nouveau projet solidaire réunit plus de 25 illustrateurs de jeux de société du monde entier. Ces illustrateurs se sont mobilisés pour créer un Artbook solidaire dont l'intégralité des bénéfices seront reversés à des associations qui sont actives sur le terrain et qui aident en ce moment même les réfugiés ukrainiens : Fundacja HumanDOC, Fundacja ocalenie, Ukraiński Dom w Warszawie et Fundacja Humanosh.

Parmi les illustrateurs, vous pourrez retrouver dans cet Artbook des talents tels que Miguel Coimbra, Christine Alcouffe, Vincent Dutrait, Anne Heidsieck, Pierò Lalune, Camille Chaussy ou encore Jérémie Fleury, qui nous a par ailleurs fait l'immense plaisir d'accepter de publier cette magnifique couverture qui rend hommage à l'Ukraine en page de droite.



### La Coin-Coingnotte solidaire !

L'éditeur franco-polonais **Lucky Duck Games** a annoncé sur son fil Twitter avoir créé une cagnotte en ligne pour collecter des dons pour le Haut-Commissariat des Nations Unies pour les réfugiés. Lucky Duck Games s'engage à faire un don proportionnel en doublant le montant de la cagnotte (jusqu'à 12,000\$).



• Artbook Solidarité Ukraine •





## Pour jouer à deux...

Déployez votre royaume en utilisant au mieux l'espace de jeu et la pose de dragons. Ca va chauffer!



## Découvrez la nouvelle gamme MULTIJOUEUR de SmartGames



## ... ou bien jusqu'à 6 joueurs

Faites traverser l'étang à votre famille de grenouilles, selon l'un des 4 modes de jeux proposés... sans trop vous mouiller!

