



PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N° 25 - JUILLET 2022



Discussion avec
OLDCHAP
GAMES™

COMPLICES

Carnets d'auteurs et d'illustratrice avec
A. Boccara, A. Anguilla, J. Messaud, P. Berdal



JEUDE DÉMO INCLUS : ROSY-J2022

CLASH OF DECKS

PACK D'INITIATION OFFERT !



PASSE AU
**NIVEAU
SUPÉRIEUR**
AVEC LES
**EXTENSIONS
AUTONOMES**



GR
EDITION

À PARTIR DU 13 JUILLET 2022

Sommaire du PhiliMag n°25

- 4 TOP 10**
Top des ventes
- 6 Open Ze Bouate**
Funfair
- 8 Open Ze Bouate**
7 - The sins
- 10 Téma cette thématique !**
Zoom sur les zoos socioludiques
- 12 Open Ze Bouate**
Ark Nova
- 14 Open Ze Bouate**
Azul : Le jardin de la reine
- 15 Open Ze Bouate**
Pessoa
- 16 Open Ze Bouate**
Cache ton cash
- 18 Avis de blogueur**
Sylve
- 19 Expo Photos**
Sylve
- 20 Open Ze Bouate**
Wonder Woods
- 22 Open Ze Bouate**
Bestioles en guerre
- 23 Open Ze Bouate**
Imperial Struggle
- 24 Jeu de Démo**
Rosy-J2022
- 26 Top Thème**
9 jeux pour devenir l'as de la course !
- 28 Règle Express**
Le grand prix de Belcastel
- 30 Deux jeux à la Une !**
Sélection de jeux BGA
- 31 Open Ze Bouate**
Sushi Go ! Party
- 32 Open Ze Bouate**
Splito
- 34 PhiliBulle**
Discussion avec OldChap Games
- 36 Expo Photos**
Fiesta de los Muertos & La Catrina
- 38 PhiliBulle**
A. Boccara, A. Anguilla, J. Messaud
- 40 Open Ze Bouate**
Complices
- 42 PhiliGraph**
Pauline Berdal
- 46 Open Ze Bouate**
Tainted Grail
- 47 Open Ze Bouate**
À la croisée des chemins - Dystopie
- 48 Open Ze Bouate**
Meurtre de Sang-Froid
- 50 Open Ze Bouate**
Le Casse de Trop
- 52 Paroles de Joueurs**
Quel est LE jeu d'ambiance que vous emmènerez cet été pour les vacances ?
- 54 L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

Publication / Régie pub

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

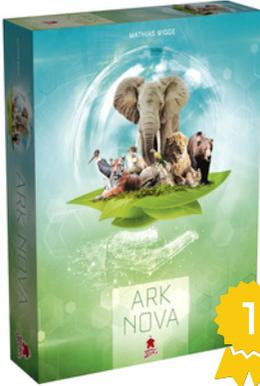
Directrice de publication

Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteur
Siegfried Würtz

Diffusion

Phillibert - 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 Ark Nova

Ark Nova est un jeu de draft et de collection dans lequel les joueurs ont pour objectif de concevoir un zoo moderne pour gérer un parc prospère et soutenir les projets de conservation du monde animal.



#2 Paquet de Chips



Paquet de Chips est un jeu d'ambiance dans lequel, à chaque manche, vous pariez sur les chips qui seront piochées. Le joueur ayant remporté au moins 4 jetons de récompense gagne la partie.



**#3 Les Ruines perdues de Narak
Extension : Chefs d'Expédition**

Chefs d'Expédition est une extension pour Les Ruines Perdues de Narak. Donnez un avantage à votre expédition en choisissant l'un des six chefs, chacun doté de capacités et de compétences uniques.



**#4 Shards of Infinity
L'Ombre du Salut**

Dans cette deuxième extension du jeu de deckbuilding Shards of Infinity, un nouveau héros nommé Rez vient du futur pour vous avertir qu'un cataclysme est sur le point de se produire. Rassemblez jusqu'à quatre autres joueurs et organisez-vous pour y faire face, ou utilisez les nouvelles reliques et les alliés de Rez pour affronter vos adversaires dans le mode classique du jeu.



#5 Marvel Champions : Nova

Un garçon, un casque, et un héritage intergalactique ! Sam Alexander n'est pas n'importe quel adolescent de 15 ans ; il vient d'être recruté par le Nova Corps, la force de police de l'univers. Et maintenant, c'est à lui de veiller sur sa famille et sa planète - et il se fraye un chemin dans les jeux des joueurs de Marvel Champions : Le Jeu de Cartes.



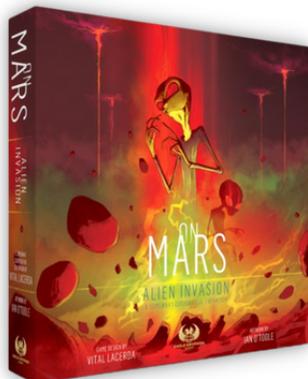
#6 Marvel Champions : Ironheart



Après qu'un acte de violence insensé a coûté la vie à sa meilleure amie et à son beau-père, Riri Williams a utilisé son intelligence supergénique pour faire de l'ingénierie inverse sur le modèle d'Iron Man de Tony Stark et créer sa propre armure. Aujourd'hui, elle plane dans les cieux sous le nom d'Ironheart, déterminée à débarrasser le monde de destins cruels comme celui qu'elle a enduré.



#7 On Mars : Alien Invasion



On ne peut pas laisser les [humains] se répandre dans la galaxie. Ce cancer humain est malveillant, et ne se propage qu'en détruisant son environnement. Les humains doivent rester sur leur propre planète pour préserver le reste de la vie dans la galaxie. Alien Invasion est une extension pour On Mars.



#8 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.



#9 Skyjo



Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide dont l'objectif des joueurs est d'obtenir le plus petit score à la fin de la partie qui se joue en plusieurs manches.



#10 Dune : Imperium



Adapté de l'univers de Frank Herbert, Dune : Imperium est un jeu de stratégie mêlant deckbuilding et placement d'ouvriers pour offrir une mécanique de jeu profondément thématique fidèle à ce monument de la science-fiction.





Auteur(s)	Joel Finch
Illustrateur(s)	Mr. Cuddington
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Parc d'attractions
Mécanisme(s)	Collection, Draft, Pouvoirs
Âge	12+
Durée	15' / joueur
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Funfair**, construisez votre parc d'attractions, en choisissant soigneusement vos attractions, en les améliorant pour les rendre inoubliables et en recrutant du personnel, sans jamais perdre de vue l'équilibre subtil à trouver entre dépenses et recettes pour parvenir à dévoiler rapidement votre attraction phare au monde !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, on dévoile une carte Ville, dont l'effet s'applique à tous les joueurs. Puis, à tour de rôle, ces derniers effectueront 3 actions :

- Construire une carte Parc du marché ou de sa main, en payant son coût. Soit une carte Attraction, soit une Amélioration sur l'une de ses attractions, soit en recrutant du personnel. Au lieu de cela, il est aussi possible de payer pour construire son attraction phare (secrètement attribuée en début de partie), qui octroie une 4ème action à chaque manche.
- Piocher des cartes Parc du marché, de la pioche Parc ou de la pioche Objectif.
- Gagner 1 pièce par attraction dans son parc.
- Démolir une attraction ou amélioration de son parc, notamment si elle ne correspond pas à ses objectifs ou si sa main donne l'espoir de construire une attraction plus belle encore.

Enfin, durant l'étape Visiteurs, les joueurs calculent simultanément leurs revenus, à partir des étoiles dans leur parc et des capacités de leur personnel. En outre, 5 pièces sont placées sur l'attraction phare, si elle n'est pas encore construite, pour en réduire le coût. Après une phase d'entretien, une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'achève quand la pioche Ville est vide (après six manches). Les joueurs calculent alors la valeur de leur parc, à partir du nombre d'icônes sur chaque attraction, de leurs objectifs (avec une pénalité pour les objectifs non remplis), des pièces restantes, du personnel et de la carte Récompense, (un objectif commun). La personne avec le plus de points a érigé le parc d'attractions le plus magique, remporte la partie !

S.W.



Cet été,

UNLOCK!

passe en **Short!**





7 - The Sins
OPEN
BOUATE
 Disponible



Auteur(s)	David Spada
Illustrateur(s)	Nicola Angius
Éditeur(s)	Gate on Game
Thème(s)	Péchés capitaux
Mécanisme(s)	Collection
Âge	14+
Durée	15'

Nombre de joueurs 2 - 5

7 - The Sins est un jeu de collection où vous tâcherez de récupérer ou de rejeter les péchés capitaux. En effet, selon vos choix, le vainqueur sera le joueur avec le plus ou le moins de points, de sorte qu'il faudra œuvrer judicieusement à valoriser ou dévaloriser chaque péché !

Comment jouer ?

Dans le sens antihoraire, chaque joueur réalise l'une de ces deux actions à partir des 5 cartes visibles au centre de la table :

- Prendre toutes les cartes Péchés Capitaux d'un même type et les placer face cachée dans sa réserve.
- Prendre toutes les cartes Péchés Capitaux d'un même type, les placer face cachée sur le plateau Abysse des Âmes et récupérer une Pierre de Pardon s'il en reste.

Le nombre et la variété des cartes Péchés Capitaux, et le nombre des Pierres de Pardon, dépend du nombre de joueurs, limitant ainsi la durée de partie quand ils sont peu nombreux. Une fois l'action réalisée, on place de nouvelles cartes de la pioche au centre de la table afin qu'il y en ait toujours 5 pour le prochain joueur.

Si on dévoile ainsi un Jugement Dernier, il reste sur la table sans pouvoir être pris, limitant le nombre de cartes utilisables en jeu. Une fois qu'il n'y a plus de cartes Enfer I dans la pioche, on prend les cartes Enfer II, puis les cartes Enfer III, sachant qu'une carte Jugement Dernier a été mélangée à chaque type de cartes Enfer.

Fin de partie

La partie s'achève aussitôt que la 3ème carte Jugement Dernier est dévoilée. On commence alors par calculer la valeur de l'Abysse des Âmes : chaque type de Péchés qui s'y trouve vaut 1/3/6/-1/-3/-6/10 points selon qu'il soit représenté 1/2/3/4/5/6/7+ fois. Si le total des différents types est supérieur à 7, le vainqueur sera le joueur avec le plus de points. Sinon, ce sera le joueur avec le moins de points. Les joueurs disposent alors les cartes de leur réserve devant eux par type de Péchés, et ils peuvent utiliser les Pierres de Pardon pour ajouter une carte aux différents types, y compris ceux qu'ils ne possèdent pas, pour en augmenter... ou en diminuer la valeur, puisqu'avoir 6 cartes du même type retire 6 points quand en avoir 7 rapporte 10 points par exemple !



S.W.

DES AVENTURES INTENSES ET PALPITANTES !

UNLOCK!

SHORT ADVENTURES

30 minutes
d'Escape Game
à jouer
sur table !

6 aventures
complètes,
disponibles dans
3 niveaux
de difficulté.

L'app dédiée
pour toujours plus
d'immersion et
de défis !



Le donjon de Doo-Arjan & la poursuite de Cabran : nouvelle version révisée (-1 d'aventure, + de cartes, + d'énigmes et de nouvelles machines !)

UNLOCK! EXISTE AUSSI EN BOÎTES DE TROIS AVENTURES !

www.spacecowboys.fr



En un temps où la conscience politique des valeurs que peut colporter un jeu de société n'était pas aussi aiguës, le zoo pouvait apparaître comme un thème assez idéal, à la fois très coloré avec sa multitude d'animaux, assez bienveillant tant cet univers peut être associé aux notions de préservation et de soin, mais aussi à des souvenirs de beaux weekends en famille, émerveillés devant des créatures que l'on n'aurait jamais dû voir sous nos latitudes. En outre, il semble pouvoir s'adapter à une multitude de publics, même s'il peut donc être plutôt connoté « familles », et à une multitude de mécaniques, de la collection la plus basique à la gestion la plus experte.

Or le zoo n'est plus un thème si innocent - ou plus précisément, il n'est plus possible d'ignorer que ce thème fait débat. Après tout, la captivité animale à des fins de loisirs a été particulièrement épinglée dans le cas des cirques, et banaliser le zoo peut sembler polémique, d'où la petite analyse proposée ici, et portant sur deux jeux pour lesquels le « problème » se pose différemment.

New York Zoo est un jeu familial conçu par Uwe Rosenberg, insistant sur le zoo comme espace de joie. Sous les traits de Felix Wermke, les adorables animaux vont jusqu'à sourire, et on notera que le système de jeu repose sur le fait de réunir des animaux d'une même espèce dans les mêmes enclos, en y laissant de l'espace pour accueillir des nouveaux-nés quand des couples auront décidé de se reproduire. Si les animaux sont serrés dans un

enclos plein... ils sont libérés dans la réserve, et une attraction de foire est ajoutée au zoo. Contournant la polémique, les auteurs ont fait le choix intéressant d'évacuer toute présence humaine de leur parc. Si elle est bien sous-entendue, notamment par les attractions, aucun agent ou visiteur n'est représenté, que ce soit dans les manèges ou autour des animaux, effaçant donc toute idée d'exploitation. Ce choix renforce aussi la dimension imaginaire du jeu, davantage rêve d'enfants que prison, où le seul être humain est le joueur en admiration devant la mignonnerie des meeples.

L'**Ark Nova** conçu par Mathias Wigge (voir p. 12) n'est pas confronté aux mêmes difficultés, et ne peut donc pas envisager d'y répondre de la même manière. Gros jeu expert, il s'empare du thème du zoo dans trop de dimensions pour permettre d'écarter l'homme ou même la dimension économique d'un tel lieu : impossible d'oublier que nous sommes les directeurs d'un zoo quand chaque action rappelle notre rôle et notre responsabilité. On notera cependant que l'acquisition d'animaux est



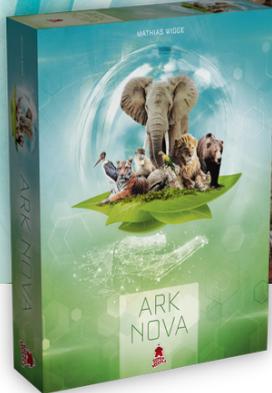
assez abstraite, tout comme leur placement en enclos, puisqu'on ne pose cette fois même pas de meeples sur le plateau : on retourne simplement une tuile Enclos, et les cartes Animal sont empilées à côté du zoo, limitant grandement la représentation d'une « mise en cage ». En outre, toute manutention des enclos ou alimentation des animaux est écartée, et loin des grands huit, les bâtiments de service ne sont que de minuscules kiosques et pavillons.

Surtout, si le jeu assume une dimension pragmatique, par la nécessité de financements notamment obtenus par l'attrait et la réputation du zoo, il parvient à placer l'animal au centre de son système mécanique en même temps que de son thème. L'introduction nous rappelle après tout que l'on construit « un zoo moderne à visée scientifique », et l'objectif est en effet d'équilibrer attrait et conservation, rappelant qu'un zoo contemporain doit être structuré autour de quatre piliers : divertissement, sensibilisation, recherche et préservation. Ainsi faudra-t-il répondre aux exigences précises de l'animal (coût, taille et type d'enclos, connaissance d'un continent précis ou partenariat spécifique...), et non seulement est-il une source essentielle d'attrait, réputation et conservation, mais il octroie aussi un bonus unique, faisant de chacune des 128 espèces représentées

une véritable participante à l'importance du parc, et pas seulement le moyen d'obtenir des points de victoire. Ainsi, Ark Nova ne « triche » pas, et assume sans trop de contorsions les enjeux complexes de la gestion d'un zoo dans le monde de 2022, avec ses réalités libérales et ses questions éthiques, par son habile recherche d'équilibre entre pragmatisme et conscience moderne. Comme New York Zoo, il rappelle que le tout n'est pas tant d'éviter de supposés « mauvais sujets » que de se poser les bonnes questions tout au long du processus de création pour procurer avant tout plaisir et stimulation – et pourquoi pas même contribuer aux débats à leur échelle, titiller le joueur par l'intelligence de leurs choix de design, qu'ils s'adressent à un public familial ou expert.

S.W.





Ark Nova
**OPEN
 BOUATE**
 Disponible

Auteur(s)	Mathias Wigge
Illustrateur(s)	Loïc Billau, Dennis Lohausen
Éditeur(s)	Super Meeple
Thème(s)	Zoo
Mécanisme(s)	Combinaisons, Gestion de main
Âge	14+
Durée	45' / joueur

Nombre de joueurs 1 - 4

Dans **Ark Nova**, les joueurs construisent des zoos en cherchant à équilibrer leur viabilité économique (notamment par l'attrait touristique) et le confort des animaux, jusqu'à la préservation des espèces !

Comment jouer ?

Les joueurs possèdent 5 cartes Action, alignées sous des emplacements du plateau Zoo numérotés de 1 à 5. À tour de rôle, chacun réalise une action, en choisissant une carte Action et en l'accomplissant avec une force de X (le numéro de l'emplacement) :

- Piocher une carte Zoo, voire la prendre dans la rivière.

- Construire des bâtiments (enclos, kiosques...) d'une taille de X.
- Jouer des cartes Animal, rapportant attrait, voire conservation et réputation, et l'effet de la carte.
- Effectuer des missions associatives, en plaçant ses bénévoles sur les missions du plateau Association, pour augmenter sa réputation, nouer un partenariat avec un zoo (ajoutant un symbole Continent et réduisant le coût d'animaux de ce continent) ou avec une université (rapportant de la réputation), ou en soutenant un projet de conservation (octroyant conservation et réputation). Il est aussi possible de faire des dons pour gagner de la conservation.
- Jouer des cartes Mécène ou avancer le pion Pause en gagnant des crédits.

Puis la carte est placée dans l'emplacement 1, les autres étant décalées vers la droite. Les cartes Action pourront être améliorées en cours de partie.

Au lieu d'accomplir une action, on peut gagner 1 jeton X, qui augmente la force d'une action. Certaines actions font avancer le jeton Pause. Quand il arrive au bout de sa piste, une pause est déclenchée, faisant office de phase d'entretien et de revenus.

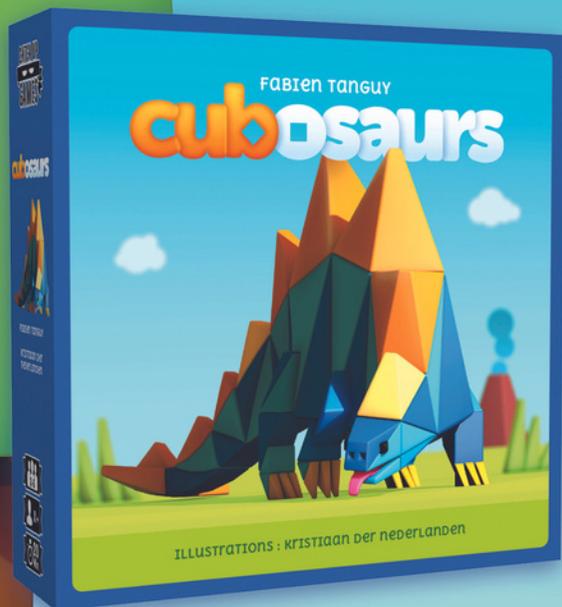
Fin de partie

Le marqueur de conservation et le marqueur d'attrait de chaque joueur commencent à l'extrémité opposée de la même piste. Quand les marqueurs d'un joueur se croisent, la partie s'achève. On applique les cartes Décompte final et les effets de fin de partie, puis chaque joueur compare ses points d'attrait et de conservation pour arriver au total déterminant le vainqueur !

S.W.



cubosaurs



JURASSIC CARTES !



**CATCH UP
GAMES**

UN JEU DE FABIEN TANGUY
ILLUSTRÉ PAR KRISTIAAN DER NEDERLANDEN





Azul

OPEN

BOUQUATE

Le Jardin de la Reine



Auteur(s)	Michael Kiesling
Illustrateur(s)	Chris Quilliams
Éditeur(s)	Next Move Games
Thème(s)	Portugal
Mécanisme(s)	Placement de tuiles
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 4

Le Jardin de la Reine est le quatrième jeu indépendant dans la série culte Azul. Afin de créer le plus somptueux jardin possible pour la reine Marie d'Aragon, récupérez de quoi aménager harmonieusement le jardin en prêtant garde aux tuiles disponibles, aux cases libres, au coût de placement et à la valeur des éléments !

Comment jouer ?

À son tour, le joueur a le choix entre 4 actions :

- Prendre les agrandissements et tuiles face visible ayant la même couleur mais un motif différent ou le même motif mais une couleur différente, et les placer dans son entrepôt. Si au moins une tuile a été prise sur la pile d'agrandissements, cet agrandissement est placé à côté de la pile. En outre, si l'on a pris la dernière tuile d'un agrandissement, il est retourné face visible (dévoilant le motif et la couleur permettant de l'acquérir).
- Placer une tuile de son entrepôt dans son jardin, en payant son coût par la défausse de tuiles et agrandissements correspondants de son entrepôt ou de jokers. La tuile est placée sur une case vide qui n'est adjacente à aucun motif/couleur, ou adjacente au même motif ou à la même couleur, formant un groupe. Des aménagements peuvent se trouver dans le jardin: les entourer complètement octroie des tuiles Joker.

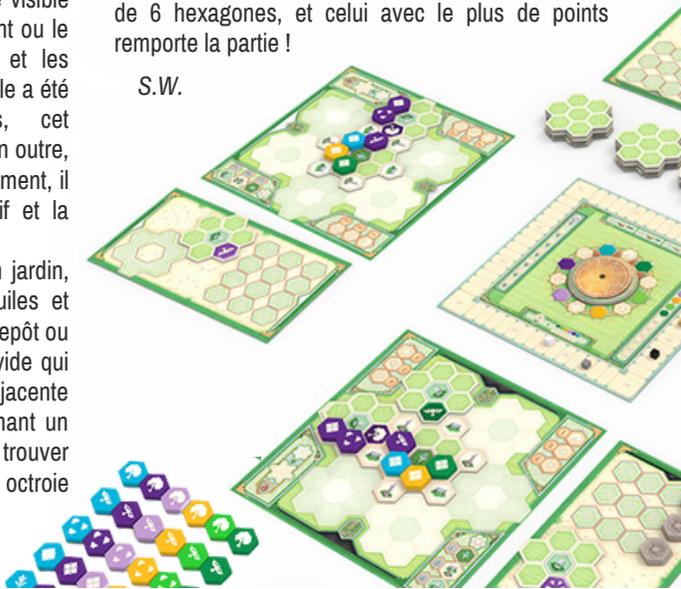
- Placer dans son jardin un agrandissement de son entrepôt en payant son coût, ou depuis la réserve face cachée en payant 6 points.
- Passer. Le premier à passer sera premier joueur lors de la manche suivante. On peut alors défausser des éléments de son entrepôt en perdant des points.

Quand tous les joueurs ont passé, on procède au décompte : ils calculent leurs points à partir des 3 motifs/couleurs désignés par la roue au centre du plateau de score et par les pavillons dans leur jardin. Puis la roue est tournée de 90°, et on prépare la manche suivante.

Fin de la partie

La partie s'achève à la fin de la 4ème manche. Après le décompte habituel, les joueurs gagnent des points pour les jokers restants et en perdent pour les autres éléments encore dans leur entrepôt. Enfin, ils gagnent des points pour chaque groupe d'au moins 3 hexagones, et des points bonus pour les groupes de 6 hexagones, et celui avec le plus de points remporte la partie !

S.W.





Pessoa

OPEN

BOUATE

Disponible



Auteur(s)	Orlando Sá
Illustrateur(s)	Marina Costa
Éditeur(s)	Geek Attitude Games
Thème(s)	Écrivain portugais F. Pessoa
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers
Âge	10+
Durée	45 - 75'
Nombre de joueurs	1 - 4

L'écrivain portugais **Pessoa** avait la particularité d'écrire sous des hétéronymes, des pseudonymes ayant chacun son style, ses thèmes et sa production littéraire. Incarne... ces personnalités, et déplacez-les dans différents lieux de Lisbonne entre 1913 et 1935 pour trouver l'inspiration poétique !

Comment jouer ?

Lors d'une manche, les joueurs choisissent à tour de rôle soit de se reposer (et ainsi de récupérer leur Énergie) soit de se déplacer. Avant de choisir, ils peuvent dépenser 1 Énergie pour prendre le contrôle de Pessoa (ce qui permet de déplacer Pessoa au lieu de leur pion) et défausser des cartes Inspiration pour gagner de l'Énergie. Selon la zone où il déplace son pion, le joueur peut :

- copier l'action de la zone où se trouve Pessoa.
- acheter des cartes Inspiration pour un coût dépendant de la zone.
- composer un poème en posant devant soi 3 à 5 cartes Inspiration avec des valeurs différentes. Cela permet de récupérer une tuile Poème, et de gagner des PV selon son niveau dans le courant littéraire des cartes utilisées, l'appartenance des cartes au même courant, et selon l'emplacement d'où l'on prend la tuile.

- acheter des tuiles Étagère (qui augmentent la limite de cartes en main et d'Énergie, ou son niveau dans un courant littéraire) ou gagner des Points de Victoire contre des cartes Inspiration.

Si le signe astrologique d'une carte jouée correspond à l'un des signes sur le plateau psyché rotatif (au centre du plateau principal), le joueur obtient un bonus (tuile Étagère, PV...). Quand chaque joueur a choisi une action, la manche s'achève : le plateau Psyché tourne d'un cran, le joueur contrôlant Pessoa devient premier joueur.

À la fin de la 12ème manche, on compose un poème final. Puis les joueurs gagnent des points selon les tuiles Poème devant eux et cartes Inspiration dans leur main, et celui avec le plus de points remporte la partie !

Modules

Deux modules sont proposés pour enrichir les parties une fois les règles connues. Avec **Hétéronymes avancés**, les hétéronymes sont asymétriques ; **Messagem** apporte des objectifs personnels, que vous pouvez transmettre à vos adversaires.

S.W.





Auteur(s)	B. Beck, T. Beck, J. Beck
Illustrateur(s)	Andrew Bosley
Éditeur(s)	Grandpa Beck's
Thème(s)	Fortune, Vol
Mécanisme(s)	Collection, Enchères
Âge	7+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 6

Cache ton cash est un jeu de constitution... et de vol de fortune. Constituez des collections des plus belles possessions possibles, protégez-les rapidement et cherchez le meilleur moment pour tenter de dérober les collections adverses !

Règles classiques

À son tour, un joueur réalise 1 action :

- Constituer un set devant lui en associant 2 cartes identiques de sa main, 1 carte de sa main et 1 carte identique du sommet de la défausse, ou 1 carte et un joker. Les possessions valent entre 5000 et 2000 \$, les jokers 25 ou 50 000.
- Défausser 1 carte de sa main.
- Tenter de voler le set au sommet de la pile d'un adversaire, en posant devant lui un joker ou une carte identique au set convoité. Il peut alors se défendre en posant à son tour un joker ou une carte identique. Les joueurs peuvent ainsi jouer une carte alternativement, jusqu'à ce que l'un ne le veuille ou ne le puisse plus. L'autre remporte alors le set et toutes les cartes jouées. Puisque le vol ne peut concerner que le set au sommet de sa pile, on a tout intérêt à protéger un set fructueux en le recouvrant vite avec un autre set!



Le joueur pioche alors des cartes jusqu'à en avoir 5 en main, et c'est au tour du joueur suivant.

Règles avancées

Les règles avancées ajoutent :

- une main de 6 cartes.
- la possibilité de voler le deuxième set d'une pile, en jouant 2 cartes pour l'attaque (puis une seule pour se défendre ou relancer).
- la possibilité de réaliser une seconde action.
- deux nouvelles actions, soit l'ajout d'1 carte au set se trouvant au sommet de sa pile, identique à ce set ; soit l'utilisation d'une carte Échange ou Action.
- la nouvelle carte Joker Petites économies, à la valeur faible, mais comptant comme 2 jokers pour attaquer ou se défendre.
- 2 cartes Action, pour échanger une pile avec un adversaire ou déménager un set (chez soi ou un adversaire) du sommet vers la base ou de la base vers le sommet d'une pile.

Fin de partie

Une manche s'achève quand plus personne n'a de cartes en main. Chacun additionne alors la valeur des cartes de sa pile. La partie s'achève selon la condition choisie au début, quitte à jouer une nouvelle manche si elle n'est pas encore remplie : un joueur atteint le million ; une manche gagnante ; deux manches gagnants ; le meilleur total après 3 manches.

S.W.

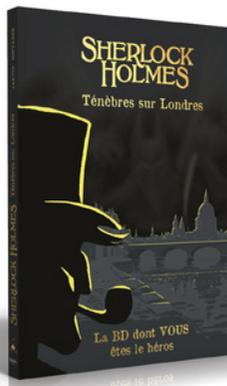




La BD dont vous êtes le héros®, qu'est-ce que c'est ?

C'est un mélange de **BD** et de **jeu de rôle** à faire en **solo**, jouable **plusieurs fois** et de **n'importe où**. Vous avez juste besoin d'un crayon et de la BD.

Vous créez votre propre aventure en **choisissant les actions et les chemins** qui vous semblent opportuns pour mener à bien **votre mission**. Parfois, vous aurez le choix du personnage que vous incarnez, chacun possédant des compétences spécifiques, utiles pour réussir le jeu. Pour pimenter vos aventures, vous serez confronté à des énigmes, des jeux, des pièges, des ennemis, des défis, etc. Nous avons décliné ce concept pour tous les âges et sous différentes formes. N'hésitez pas à scanner les QR code afin d'avoir plus d'informations sur chaque titre.



19€

À partir de 12 ans

Sherlock Holmes - Ténèbres sur Londres

👤 Boutanox 🏠 Jarvin 📖 Enquêtes policières ⌚ 2h



De sombres crimes, perpétrés par La Lame Noire, ont fait basculer Londres dans la terreur. Malgré son acharnement, Scotland Yard est en échec et s'en remet à vous pour identifier le meurtrier. Incarnez le détective Holmes ou le docteur Watson, quadrillez les lieux grâce à la carte de la ville, traquez les indices, interrogez des témoins et jouez de vos talents de déduction.

L'Obsidienne

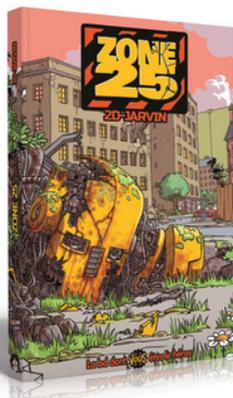
👤 Delaunz 🏠 Gigueux (Mr Guillaume de Tric Trac) 📖 Stratégie militaire ⌚ 1h30

Vous incarnez le jeune capitaine de L'Obsidienne, une troupe mercenaire qui propose ses talents militaires, et votre responsabilité est immense : prendre les meilleures décisions pour vous, mais aussi pour vos troupes. Employé par le roi d'Hauora, gagnez le respect de vos trois corps d'armées, analysez les champs de bataille pour adopter les bonnes stratégies, écoutez les conseils de vos lieutenants et enfourchez votre monture.



19€

À partir de 12 ans



19€

À partir de 12 ans

Zone 25

👤 2D 🏠 Jarvin 📖 Post-apocalyptique ⌚ 1h30



2048 : Les robots ont pris le pouvoir et les rares survivants humains tentent de se cacher. Vous incarnez Carl, désigné pour sortir à découvert en quête d'un remède contre l'épidémie mortelle qui menace. Gérez votre nourriture, limitez vos blessures de combat, scrutez l'environnement pour récupérer équipements, médicaments et plantes. Serez-vous capturé par les drones de surveillance ? Abattu par les robots ?

Faites les bons choix car le héros, c'est VOUS !



Pour découvrir toute notre collection



Bienvenue dans l'univers mystique de la Sylve où vous tenterez d'appivoiser les extraordinaires créatures des bois pour utiliser leurs pouvoirs magiques à votre avantage ! Vous allez devoir prendre le contrôle des saisons et récupérer des ressources nécessaires à la concoction de potions qui vous aideront dans votre aventure.

Sylve est un petit coup de cœur du moment ! J'adore les illustrations et le matériel ! Les dés sont trop beaux !! Et concernant les mécaniques de jeu, c'est un mélange de pose d'ouvrier, gestion de ressources et majorité. La partie se déroule en 4 manches, et vous pourrez même faire des crasses à vos adversaires afin de les devancer !

À votre tour vous devez placer un dé de votre réserve sur une carte Sylve ou sur une case Village. Vous avez aussi la possibilité de concocter une potion du marché et/ou de boire une potion de votre main. Quand vous poserez un dé sur une carte Sylve, vous pourrez par la même occasion récolter des ressources ou appivoiser une créature. Vous avez le droit à trois créatures appivoisées en même temps.

Elles vous apporteront un pouvoir régulier ou un bonus de fin de manche. Les créatures vous apporteront dans tous les cas des points en fin de partie (1 ou 3 pts si l'animal est libéré sur une Sylve de même couleur). Les Potions, vous permettront d'utiliser un pouvoir immédiat, lors de leur dégustation. La carte sera ensuite mise sous votre personnage et vous rapportera des points à la fin de la partie. Ces effets ne plairont pas toujours à vos adversaires ! Parmi vos dés, vous aurez 4 dés Cueillette (à votre couleur) et 2 dés Élément (couleur neutre). Les dés Cueillette, vous permettent d'assoier votre couleur sur les Sylves afin de tenter d'être majoritaire à la fin de la manche pour remporter la carte. Les dés Élément vous permettent d'avoir un bonus supplémentaire (récolter plus de ressources, récupérer un dé cueillette ou brûler un dé adverse) mais ne vous aideront pas à étendre votre couleur sur les cartes.

Le jeu est très intéressant, il faut toujours regarder ce que fait votre adversaire afin d'essayer de le contrer. Il y a plusieurs manières de récupérer des points de victoire, ne négligez pas les pouvoirs des familiers ou des potions, sans eux vous n'irez pas loin !



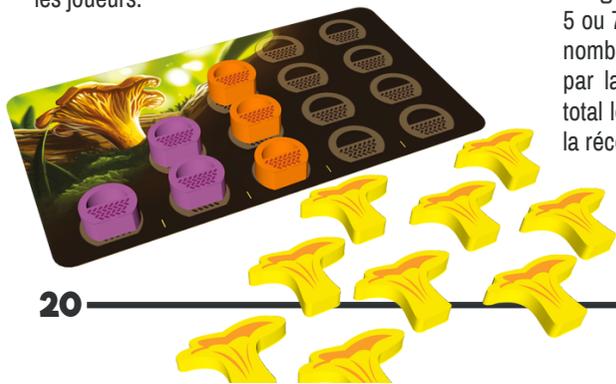


Auteur(s)	Eli Thomas Wolf
Illustrateur(s)	Simon Douchy
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Cueillette aux champignons
Mécanisme(s)	Collecte
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Wonder Woods**, vous partez à la cueillette aux champignons... mais plusieurs autres cueilleurs arpentent les mêmes sous-bois. Essayez de deviner la valeur des variétés de champignons et de les cueillir tant qu'ils sont encore bien visibles afin de repartir avec la plus belle récolte !

Comment jouer ?

Au centre de la table se trouvent les 4 plateaux Coin à champignons, et sous chacun de ces plateaux, 8 à 14 champignons en bois de la variété correspondante (girolles, morilles, bolets, coulemelles). En outre, l'une des 4 cartes Information spécifique à chaque variété est assignée secrètement à chaque coin pour définir sa valeur. Les autres cartes Informations sont réparties entre les joueurs.



Une manche commence une cueillette : le joueur choisit un coin à champignons, et place l'un de ses paniers sur chaque case vide de la colonne la plus à gauche de ce coin, ce qui lui permet de récupérer un champignon s'il en reste. Naturellement, cela ne coûtera d'abord qu'un panier, mais au fur et à mesure de l'avancement de la partie, cela pourra en coûter jusqu'à 4, voire tous les emplacements pourraient être remplis ! Le joueur suivant réalise alors une cueillette, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde passe (que l'on ne puisse ou ne veuille plus poser de paniers). Quand c'est le cas, pour chaque coin, le joueur y ayant placé le plus de paniers collecte un champignon bonus, puis tous récupèrent leurs paniers.

Puis a lieu une phase d'échange d'informations : à tour de rôle, les joueurs peuvent passer ; ou poser une carte Information de leur main pour gagner 1 panier supplémentaire, donnant ainsi un indice aux autres sur la valeur d'un coin à champignons. Puis une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'achève quand, à la fin d'une phase de cueillette, au moins 2 coins ne comportent plus aucun champignon. On dévoile alors la carte Information assignée à chaque coin, et portant une valeur de 1, 3, 5 ou 7. Pour chaque variété, les joueurs multiplient le nombre de champignons qu'ils ont de cette variété par la valeur ainsi dévoilée, et le cueilleur avec le total le plus élevé a le plaisir de rentrer chez lui avec la récolte la plus savoureuse !

S.W.



CASCADIA™



*On s'aère la tête sans
quitter son salon !*

l'Éclaireur
FNAC

*Des règles très simples,
un tour minimaliste
pour un jeu riche !*

france
bleu



LE HIT DE RETOUR EN STOCK !





BESTIOLES EN GUERRE

OPEN BATAILLE

En précommande



Auteur(s)	Jon Perry
Illustrateur(s)	Derek Laufman
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Guerre, Animaux
Mécanisme(s)	Contrôle
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2

Dans **Bestioles en guerre**, deux généralissimes placent à tour de rôle leurs unités dans l'un des trois théâtres d'opération (terrestre, maritime ou aérien), en espérant obtenir la majorité dans au moins deux d'entre eux pour remporter la bataille. L'ordre dans lequel on déploiera ses unités sera ainsi aussi important que leurs capacités, ou même la manière de les déployer, face visible ou face cachée !

Comment jouer ?

Au centre de la table, les trois cartes Théâtre (Air, Mer, Terre) sont alignées dans un ordre aléatoire. Les joueurs reçoivent 6 cartes Bataille (sur 18), chacune représentant une unité de force 1 à 6 et correspondant à l'un des théâtres.

À tour de rôle, les deux belligérants posent une carte de leur main :

- Face visible sous la carte Théâtre correspondante, donc de son côté du champ de bataille, en recouvrant éventuellement les cartes Bataille déjà présentes, et en appliquant son effet.
- Face cachée sous la carte Théâtre de son choix. Elle a alors une force de 2 et aucun effet. Si elle est retournée suite à l'effet d'une autre carte, elle reste à sa place (même si le théâtre ne correspond pas) et son effet s'active.

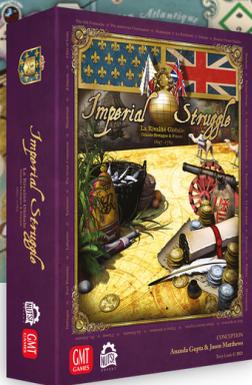
Les effets peuvent consister à retourner des cartes (les siennes ou adverses), à augmenter de façon permanente la force de ses cartes dans les théâtres adjacents, à augmenter la force de toutes ses cartes face cachée, à déplacer des cartes...

Fin de partie

Une Bataille peut s'achever si un joueur sonne la retraite. Son adversaire gagne alors la quantité de Points de Victoire indiquée sur sa carte Généralissime (selon le nombre de cartes encore en main et s'il était premier ou deuxième joueur). Elle s'achève sinon quand les mains sont vides : chacun additionne alors la force de toutes ses cartes dans le premier théâtre, et celui dont le total est le plus élevé le remporte. Puis on procède de même pour les second et troisième théâtres, et celui qui a remporté deux théâtres remporte la Bataille (et 6 PV). On joue alors une nouvelle Bataille. Quand, à la fin d'une Bataille, un joueur a plus de 12 PV, il gagne la partie.

S.W.





Imperial Struggle
OPEN
BOUQUATE
 Disponible

Auteur(s)	A. Gupta, J. Matthews
Illustrateur(s)	Terry Leeds
Éditeur(s)	Nuts ! Publishing
Thème(s)	Rivalité franco-britannique
Mécanisme(s)	Affrontement
Âge	14+
Durée	2h - 3h
Nombre de joueurs	2

Dans **Imperial Struggle**, chacun des deux joueurs incarne la France ou la Grande-Bretagne pour revivre la rivalité entre ces deux nations de 1697 à 1789 pour le contrôle économique, diplomatique ou militaire de l'Europe, de l'Amérique du Nord, des Caraïbes et de l'Inde.

Comment jouer ?

Pendant une partie, les Tours de Paix alternent avec des Tours de Guerre.

Un **Tour de Paix** commence généralement par la mise en place de tuiles Récompense, Demande Globale et Investissement, la pioche de cartes Évènement, l'éventuelle pose de cartes Ministère, la vérification de l'initiative (selon le nombre de PV), avant la Phase d'Action. Les joueurs disposent alors de 4 Cycles d'Action, pour choisir une tuile Investissement et passer (et ainsi perdre des points de Dette) ou en utiliser les capacités pour des actions économiques, diplomatiques ou militaires. Il pourra ainsi s'agir de basculer un marché, un espace politique, d'acheter une carte Évènement, une tuile Guerre Bonus (placée face cachée dans un théâtre), retirer un marqueur Conflit, construire, réparer ou prendre un Fort, construire ou déployer une Escadre.

Un joueur peut s'Endetter afin d'augmenter ses Points d'Action. Enfin, on procède au décompte de chaque région, au décompte des espaces Prestige en Europe, et au décompte de Demande Globale de marchandises.

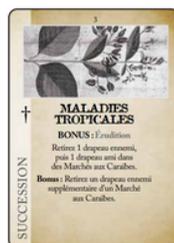
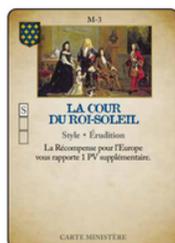
Après chaque Tour de Paix (sauf le deuxième) a lieu un **Tour de Guerre**, où l'on résout chaque Théâtre l'un après l'autre, en révélant et utilisant ses tuiles Guerre, en appliquant les bonus de puissance, et en vérifiant qui possède la puissance totale la plus élevée, et donc comment on répartit le Butin (notamment des Points de Conquête permettant de prendre des forts, marchés, espaces navals et territoires).

Fin de partie

La partie peut s'achever :

- À la fin d'un Tour de Paix ou de Guerre si le total de PV est de 30 ou plus (victoire de la France) ou de 0 ou moins (Grande-Bretagne).
- À la fin d'un Tour de Guerre si une nation a remporté tous les théâtres de cette Guerre (elle gagne).
- En 1789, à la fin du sixième Tour de Paix, la victoire allant au joueur avec le plus de PV après un Décompte final tenant compte des espaces Prestige, de la Dette, des marchandises et drapeaux.

S.W.





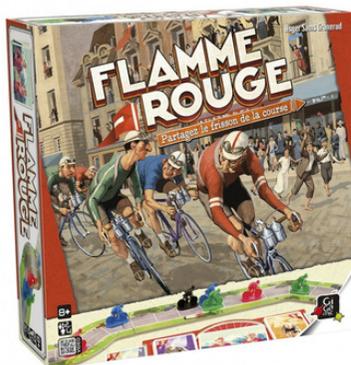
La Bête

*Préparez-vous,
la traque va bientôt débuter.*

LUDISTRI

www.jeuxmultivers.com

multivers



Flamme Rouge

Flamme Rouge est un jeu de course rapide et tactique où chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs : un rouleur et un sprinteur. Le but du jeu est d'être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec un de ses coureurs.



Dicycle Race

Quand on partait de bon matin. Quand on partait sur les chemins. À Dicyclette. En début de partie, choisissez quelques cartes et disposez-les pour créer votre parcours. Chaque joueur choisit un pion et c'est parti pour la course ! Lors de votre tour, vous pouvez choisir 6 dés sur les 18 disponibles. Lancez les 3 afin de réaliser les combinaisons demandées sur le parcours de course. Avancez votre Dicyclette sur l'itinéraire prévu. Dicycle Race est un jeu de course extrêmement simple, rapide et complètement addictif !



Jamaica

Jamaica est un jeu de course tactique sur le thème des pirates, avec des interactions entre joueurs et des buts secondaires, comme par exemple faire un détour pour obtenir un trésor.



Biathlon Crystal Globe

Dans Biathlon Crystal Globe, incarnez un biathlète lors d'une course au suspense insoutenable. Il existe 3 niveaux de jeu pour jouer ludique en famille, tactique entre amis ou stratégique entre experts.





Formula D

Avec Formula D, plongez dans l'ambiance survoltée de la F1 : poussez votre moteur dans ses derniers retranchements, négociez les chicanes, collez à la roue de vos adversaires et profitez de l'aspiration pour passer en tête.



Rallyman GT

Ce Roll and Move est un jeu de course d'une simplicité trompeuse, avec beaucoup de profondeur tactique. La vitesse est essentielle - au début de chaque nouveau tour, l'ordre des tours change en fonction du joueur qui va le plus vite ! Ce n'est qu'en cas d'égalité que le joueur le plus en avance gagne l'avantage, alors il faudra faire chauffer la gomme !



Monza

Une turbulente course de voitures où il faut bien utiliser le résultat des dés pour avancer le plus possible sur la piste ! Avec de la chance et en faisant preuve de tactique, les joueurs pourront avancer leur bolide rapidement et peut-être gagner la course !



PitchCar

Foncez dans la ligne droite, attention à la chicane ! Une course effrénée sur un circuit que vous composerez avant le départ, Pitch Car est un jeu où vos voitures seront déplacées à coup de pichenettes !



La Course des Tortues

La Course des Tortues est un jeu à rôles secrets mêlant course et bluff. Mangez un maximum de salade en avançant plus vite que vos adversaires et en le retardant.



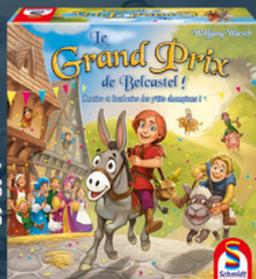


LE GRAND PRIX DE BELCASTEL

LUDOVX.FR

(SCHMIDT)

MONTEZ L'UN DES QUATRE ANIMAUX DE COURSE POUR TENTER DE REMPORTER LE GRAND PRIX DE BELCASTEL. NOURRISSÉZ VOS MONTURES DE BONS FRUITS ET LÉGUMES POUR LEUR DONNER DE L'ÉNERGIE ET DISTANCER VOS ADVERSAIRES. UTILISEZ VOS RUBIS POUR ACHETER LA NOURRITURE PRÉFÉRÉE DE VOTRE ANIMAL ET UTILISER LES POUVOIRS DE CHAQUE ALIMENT POUR AVANCER PLUS VITE !



1 / MISE EN PLACE



- Choisissez le côté du plateau selon la **durée** de la course désirée.
- Choisissez un **Animal** et récupérez le **plateau** et le **sac** correspondant.
- Placez votre **Animal** sur la case **départ** du plateau.
- Garnissez votre sac avec les jetons **Nourriture** illustrés au **dos** de votre plateau **Animal**.
- Posez les **tuiles Action** près du plateau :
 - Rouge-jaune-vert-bleu pour les **premières** parties. Rajoutez les tuiles action Orange et violet pour les parties **suivantes**.
 - Coté **Chenille**: pour des parties avec des **jeunes** joueurs, coté **Papillon** avec des joueurs plus **expérimentés**.



- Les jetons **Nourritures** sont triés selon leur **valeur**, dans les **compartiments** de la boîte.
- Formez une réserve avec les **Rubis**.
- Déposez les deux **dés** près du plateau.

2 / TOUR DE JEU



LORS DE SON TOUR, UN JOUEUR PIOCHE UN JETON DANS SON SAC. LES JETONS NOURRITURES LUI PERMETTENT DE SE DÉPLACER ET D'EFFECTUER UNE ACTION. LES JETONS HERBE DE RÉVERIE NE FONT PAS AVANCER, MAIS PERMETTENT D'ACHETER DE NOUVEAUX JETONS NOURRITURE GRÂCE AUX RUBIS RÉCOLTÉS. LES TOURS S'ENCHAÎNENT JUSQU'À CE QU'UN JOUEUR ATTEIGNE LA CASE D'ARRIVÉE.

JETON NOURRITURE

- Posez votre jeton **Nourriture** pioché sur votre plateau **Animal**.
- Avancez d'autant de cases que le **chiffre** indiqué sur le jeton. Il peut y avoir plusieurs **Animaux** sur une **même** case.
- Effectuez l'**action** relative au type de **Nourriture** illustré sur le jeton :
 -  **Pomme** : Prenez un **Rubis**. Si votre **Animal** se trouve sur une case avec le symbole **Spirale**, prenez 2 **Rubis**.
 -  **Maïs** : Jetez le dé **blanc** et recevez la récompense illustrée sur la face révélée.
 -  **Salade** : Récupérez un jeton **Nourriture** de votre **plateau** et remettez-le dans votre sac. Il peut s'agir du jeton vert pioché.
 -  **Myrtille** : Avancez votre **Animal** sur la prochaine case illustrée du symbole **Spirale**.
 -  **Prune** : Comptez le **nombre de Rubis** sur votre plateau. Avancez d'autant de cases votre **Animal**.
 -  **Carotte** : Déposez 1/2 (si case **Spirale**) jeton **Trèfle** sur l'emplacement réservé de votre plateau. Lorsque vous posez votre 3ème jeton **Herbe de réverie**, vous pouvez avancer votre **Animal** d'autant de cases que de **Trèfles** sur votre plateau avant de faire votre achat. Les **Trèfles** ne sont pas **défaussés**.
- Le jeton **Betterave**  fait avancer de 8 cases mais ne possède pas de pouvoir.



JETON HERBE DE RÉVERIES

- Lorsque vous piochez un jeton **d'Herbe de réverie**, vous devez le poser sur un des **Nuages** libres sur votre plateau.
- Si vous piochez votre 3ème jeton **d'Herbe de réverie**, vous pouvez acheter de **nouveaux** jetons **Nourriture** grâce à vos **Rubis** collectés.
- Le prix de chaque jeton est indiqué sur le **rebord** du compartiment de la boîte où sont rangés les ingrédients. **Défaussez** vos **Rubis** en échange des jetons **Nourriture** récupérés :
 - Les jetons achetés doivent être de couleurs **différentes**.
 - Vous ne pouvez conserver vos **Rubis** restants, ils sont **défaussés** à la fin de vos achats.
 - Vous recevez un **bonus** de 1 **Rubis** pour vos achats si vous êtes en **dernière position** de la course.
 - Si vous ne possédez pas de **Rubis** lorsque se déclenche votre phase d'achat, vous ne pouvez rien acheter.
- Une fois votre phase d'achat terminée, remettez dans le sac **l'ensemble** des jetons **achetés** et ceux **présents** sur votre plateau.



3 / FIN DE PARTIE



- Le premier qui arrive sur la place du marché de Belcastel remporte la partie.
- Il n'est pas nécessaire de faire le nombre juste pour arriver sur la place.

DÉJÀ
DISPONIBLE



2022

KRITIKERPREIS

nommé au
KINDERSPIEL DES JAHRES
3 jeux sur la liste des nominations

NOS CLASSIQUES
S'OFFRENT

UNE NOUVELLE
JEUNESSE



SEPTEMBRE
2022



SchmidtspeleFrance



Deux jeux à la Une !

Selection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



Dans **Betta**, une espèce de poisson combattant est attribuée à chaque joueur. Il suffit de créer des arrangements de poissons en créant différentes configurations pour lesquelles des points sont donnés en fonction de leur complexité. De plus, lorsque la partie est terminée, tous les joueurs marquent des points selon le nombre de bettas visibles, de leur couleur, sur chacun des présentoirs.

Jouez à ce jeu maintenant



Arrangements



Présentoirs



Ma main



Bienvenue à **Sushi go party** ! Vous allez diner à la carte au milieu d'un tourbillon de sushis ! Avant de manger, vous devez choisir votre menu à partir d'une grande variété d'options délicieuses. Ensuite, lors de 3 tours de jeu, essayez de marquer plus de points que vos adversaires en prenant les meilleures combinaisons de cartes avant qu'elles vous passent sous le nez ! Qui obtiendra les meilleures combinaisons de cartes devant soi ? Régalez-vous jusqu'à 8 joueurs et jouez tous en même temps !

Jouez à ce jeu maintenant



OUVERTE Goûtez à la nouveauté dans Sushi Go Party



Manche 1/3

Maryloor

Votre main - Manche 1/3

remachine

x23

Vos cartes jouées





Auteur(s) Phil Walker-Harding

Illustrateur(s) Nan Rangsima

Éditeur(s) Cocktail Games

Thème(s) Cuisine japonaise

Mécanisme(s) Draft, Combinaisons

Âge 8+

Durée 30'

Nombre de joueurs 2 - 8

Sushi go party est un jeu de draft et de collection... de sushis, makis, hors-d'œuvre, desserts et autres suppléments japonais ! Cependant, à la manière d'un kaitenzushi (où la nourriture défile sur un tapis roulant), après chaque plat choisi, vous devrez passer votre main de cartes à votre voisin... Ne laissez pas passer les plats intéressants, mais profitez des particularités de chacun pour composer le menu le plus délicieux !

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par choisir leur menu, c'est-à-dire les 8 types de cartes avec lesquels ils vont jouer... sur 23, ce qui garantit une très grande diversité des parties. Les tuiles correspondant aux cartes choisies sont insérées dans le plateau de

score double-couche afin que les joueurs aient toujours sous les yeux ce qu'ils peuvent espérer obtenir. Une partie dure 3 manches. Au début de chaque manche, les joueurs reçoivent des cartes en main. Pendant un tour, ils posent simultanément une carte de leur main et en appliquent l'éventuel effet (par exemple la possibilité lors d'un prochain tour de prendre une carte dans une main adverse ou de jouer 2 cartes). Chacun passe alors sa main de cartes à son voisin de gauche. Ils posent alors à nouveau simultanément une carte de leur nouvelle main, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les mains soient vides. La manche est alors terminée : les joueurs mettent leurs cartes Dessert de côté, et décomptent les autres cartes placées devant eux, chacune ayant sa propre règle de décompte. Toutes les cartes (en dehors des desserts) sont récupérées et mélangées, on y ajoute de nouvelles cartes Dessert, puis on les redistribue afin de commencer une nouvelle manche.

Fin de partie

À la fin de la troisième manche, en plus du décompte de fin de manche habituel, chacun décompte les cartes Dessert accumulées pendant toute la partie. Le joueur avec le total le plus élevé aura su se constituer le repas le plus délicieux !



S.W.



Auteur(s)	L. Rémond, R. Galonnier
Illustrateur(s)	Maud Chalmel
Éditeur(s)	Blam !
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Objectifs, Draft
Âge	8+
Durée	15'

Nombre de joueurs 3 - 8

Dans **Splito**, vous jouez vos cartes entre vous et vos voisins. Chaque joueur possède ainsi deux piles de cartes... qu'il partage avec un adversaire. Il faudra alors faire attention à marquer le plus de points dans ses piles, en évitant de donner trop de points aux autres !

Comment jouer ?

Au début de la partie, on dévoile les deux objectifs communs de la partie en tirant l'une des 6 cartes Lune et l'une des 6 cartes Soleil, avant de distribuer 13 cartes à tous les joueurs. Chaque joueur de Splito interagira avec deux zones : une qui se trouve entre lui et le joueur à sa gauche, et l'autre qui se trouve entre lui et le joueur à sa droite. Aucune zone n'appartient donc à un joueur, mais elles sont toujours partagées par les deux joueurs voisins auxquels elle est adjacente.

Lors d'un tour de jeu, les joueurs choisissent tous une carte de leur main (Objectif ou Splito – avec un numéro et un motif) et la placent face cachée dans la zone à leur droite ou à leur gauche. Une fois toutes les cartes posées, on les dévoile simultanément, et chacun passe les cartes de sa main à son voisin de gauche. S'il n'est naturellement pas permis de parler précisément des cartes tant qu'elles sont face cachée ou en main, on peut tenter d'influencer ses adversaires en faisant remarquer qu'un objectif n'est pas atteint, ou en l'invitant à jouer dans une zone précise. On répètera ce tour de jeu 12 fois, jusqu'à ce que toutes les cartes en main aient été jouées, et appartiennent donc aux différentes zones entre les joueurs.

Fin de partie

Une fois les mains vides, on vérifie à quelles zones on ajoute les deux objectifs dévoilés en début de partie : dans la zone comportant le plus de cartes avec le motif indiqué, ou avec la valeur indiquée. Ensuite, on vérifie les cartes Objectif de chaque zone, en plaçant face cachée les objectifs non satisfaits : elles peuvent par exemple requérir exactement 6 valeurs différentes, 15 cartes ou plus dans la zone, aucune carte de valeur 1... Il ne reste alors qu'à additionner, pour chaque zone, la valeur des objectifs complétés qui s'y trouve (entre 1 et 4 points). Le score d'un joueur est la multiplication de la valeur de ses deux zones, et le joueur avec le total le plus élevé remporte la partie.

S.W.



EXPLORONS

LA JUNGLE

VOICI LE TYPE DE FLEUR À COLLECTER

RELEVEZ LE DÉFI !

Quelle carte
ci-dessous
prendriez-vous ?

MAIS ATTENTION AUX ANIMAUX À ÉVITER ABSOLUMENT !



A



B



C



UN
CHERCHE ET TROUVE
EN SIMULTANÉ,
OÙ IL FAUT TOUT OBSERVER
PLUTÔT QUE DE FONCER LES
YEUX FERMÉS !



Un jeu d' **ERMAN MORIN & ROBIN ROSSIGNEUX**,
Illustré par **ROBIN ROSSIGNEUX**

www.spacecow.fr



REPONSE : il fallait choisir la carte C (la fleur est visible en haut à gauche et il n'y a pas de serpent).
Il n'y a pas le type de fleur recherchée sur la carte A, et un serpent est présent sur la carte B !



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

Nous sommes trois amis d'enfance à avoir fondé OldChap : Thomas, Paul-Adrien et Jean-Baptiste. Notre parcours dans le milieu du jeu commence il y a un peu plus de 10 ans, à la fin de nos études. Nous envisagions de travailler ensemble depuis le lycée, quelque part entre la culture et le divertissement. Ça faisait quelques années que nous découvriions de plus en plus de jeux modernes, et puis on s'est mis en tête d'en créer. On a accouché de trois ou quatre idées de jeux, surtout pour le plaisir au départ et puis on a commencé à envisager l'auto-édition, comme un moyen de réaliser ce vieux rêve d'enfance de bosser ensemble sur nos projets. Quand on a commencé à présenter nos jeux en festivals, on n'avait clairement rien de concluant, mais on s'est tout de même amusés à imaginer à quoi pourrait ressembler notre maison d'édition. Qui ferait quoi, pourquoi, comment... Au bout de quelques mois, on a fini par avoir un ou deux concepts éditables.

PHILIMAG : Dans quel contexte la maison d'édition Oldchap Games a-t-elle été créée ? Quels étaient vos envies et vos objectifs ?

On s'est donc réunis pour lancer le projet et confirmer qui voulait en être : sur le groupe initial de six personnes, nous sommes trois à avoir dit banco. On s'est alors mis au boulot, avec l'ambition d'éditer **Rimtik** puis **Gobbit** comme premiers représentants d'une gamme de petits jeux d'ambiance. Au cours du développement de ces jeux, notre manière de penser le médium a commencé à émerger. En imaginant Rimtik, on souhaitait que le fun vienne de l'imagination des joueurs et non des cartes elles-mêmes. Avec Gobbit, on voulait un jeu de réflexe sans temps mort mêlant bataille corse et Jungle Speed dans un affrontement où le meilleur gagne. **Onk-Onk** fut le troisième représentant d'une gamme de jeux de cartes valorisant la technique, mettant à chaque fois en avant une compétence spécifique (rime, rythme, réflexe, adresse etc.) et reliés entre eux par une thématique commune et des points de règles se répondant. Cependant, réalisant plus tard que les jeux avaient tendance à fonctionner surtout pour eux-mêmes, et voyant que les contraintes de la gamme pesaient sur la création, on a préféré mettre fin à cette logique. D'autres jeux hors de la gamme ont continué à voir le jour au cours des années, et l'équipe s'est agrandie avec l'arrivée d'Antonin et Jules.



OLDCHAP

GAMES™



PHILIMAG : Quel est la ligne éditoriale d'OldChap Games? Avez-vous une spécificité ?

La ligne éditoriale d'OldChap a bien évolué depuis cette petite gamme, elle est plus dure à définir aujourd'hui parce que nous nous sommes pas mal diversifiés en genre de jeux et en formats. Mais on peut tout de même trouver quelques caractéristiques communes à nos jeux. Tout d'abord, on aime les mécaniques épurées et on essaye de trouver des solutions élégantes aux problèmes éditoriaux en évitant les surcouches. Je citerai à titre d'exemple la limitation du nombre de transmission des ardoises dans **Fiesta de los Muertos** : le jeu se joue de 4 à 8 mais grâce à cette limite, la partie dure toujours autant de temps, on compte le score de la même manière et les mots finaux ont le même degré d'éloignement des personnages initiaux. Ensuite, on cherche une forme de minimalisme dans le matériel. Par exemple, dans Gobbit, ni la règle des esprits frappeurs, ni la règle du « gobbit » ne rajoutent des cartes spéciales. Ce sont des règles qui résolvent par ailleurs des problèmes dont les joueurs n'ont même pas conscience. On aime également trouver un thème qui raconte quelque chose même quand le jeu pourrait s'en passer. On travaille aussi beaucoup la rejouabilité de nos jeux via divers outils comme les marges de progression, les variantes expertes, les contenus débloqués, les gameplays évolutifs, les défis à réaliser, etc. Enfin, on édite surtout des jeux dont on pense qu'ils viennent combler un manque dans les ludothèques d'une manière ou d'une autre.

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

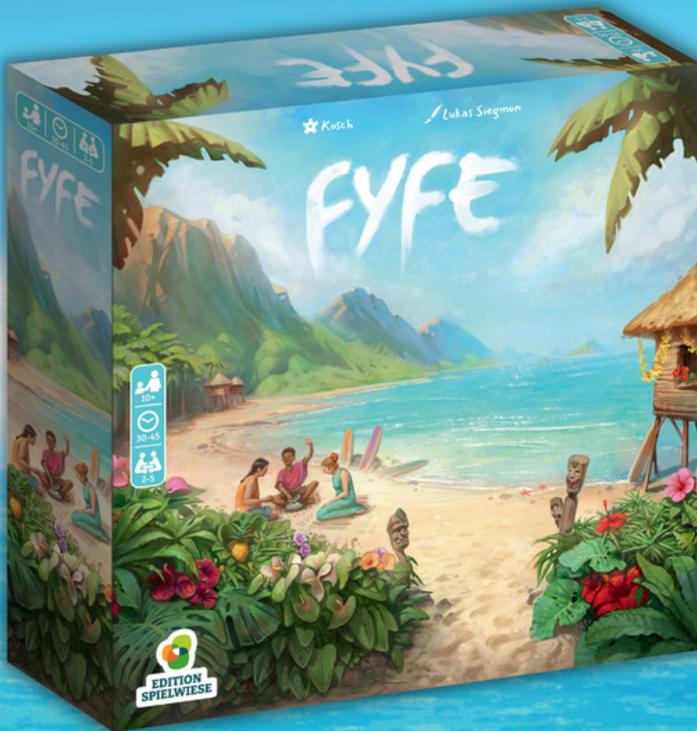
Un mot sur l'avenir d'OldChap ? Le prochain jeu après **Complices** est prévu pour 2023. Ça sera encore un coopératif à deux joueurs, mais cette fois-ci, il s'agira d'un jeu d'observation d'images et de déduction beaucoup plus posé. On prévoit d'intégrer tout ça dans un univers aux petits oignons qui ne dénaturera en rien le gameplay plutôt abstrait à la base. Ensuite, nous avons au moins deux projets, dont on ne peut malheureusement rien dire pour le moment mais qui vont s'avérer des défis éditoriaux passionnants, venez nous voir en festival, on vous montrera tout ça avec le plus grand plaisir !







EDITION
SPIELWIESE



SOYEZ INGÉNIEUX EN POSITIONNANT VOS
JETONS ET OBJECTIFS.
LES MEILLEURES COMBINAISONS VOUS
PERMETTRONT DE REMPORTE LA PARTIE !



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

Je travaille dans le milieu du jeu depuis maintenant 6 ans, à la fois comme auteur de jeux indépendant et également comme membre d'OldChap éditions. J'adore les jeux et en particulier les jeux d'ambiances, j'aime beaucoup le sport, la musique et les bons repas ! J'habite dans un petit village du Lot où je peux travailler tranquillement sur mes créations quand je ne suis pas en animation dans un festival de jeux.

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

Ayant grandi en Espagne, puis installé en France, je me plais à continuer de vadrouiller dans les coins du monde pour revenir inlassablement sur les bords de Dordogne. Que ce soit avec mon travail dans l'éducation populaire, mes projets radiophoniques ou dans mon quotidien, le jeu est une constante qui me plaît par son universalité. L'idée de prototyper des jeux de société m'est venu grâce à la rencontre avec Antonin et Oldchap. Voilà donc un premier pas dans l'univers ludique !



OLDCHAP
GAMES™



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

J'ai rejoint l'équipe d'Oldchap fin 2017 en tant que directeur artistique. Après avoir été architecte, cette reconversion était pour moi une évidence : développer des oeuvres qui seront utilisées par d'autres, qui soient ergonomiques tout en étant élégantes. C'était aussi la chance de pouvoir enfin développer ma très grande passion pour les jeux, en mordu de jeux vidéos depuis la NES. Aujourd'hui, en plus de mon travail chez Oldchap, je travaille aussi en tant qu'auteur sur quelques jeux. Complices sera le 1er à sortir en boutique, suivi de très près par Akropolis.

Complices - Acte 1 : de l'idée au prototype

En 2018, on s'est retrouvés (Antonin et Arthur) pour travailler un jeu à deux joueurs sur le thème de Moby Dick. Ce jeu n'a jamais fonctionné mais c'est lui qui a donné les premières étincelles de « Complices ». Dans notre prototype, Moby Dick devait se cacher et Achab (son adversaire) devait essayer de trouver où Moby Dick était cachée. À certains moments, pendant que Moby Dick se déplaçait, le joueur incarnant Achab devait fermer les yeux, puis il devait comprendre son chemin par une série de déductions. Mais un soir, après un nouveau test non concluant, nous avons testé quelque chose de totalement différent : un jeu de communication où, cette fois, le chemin était créé ensemble, avec les deux joueurs en coopération et non en compétition.

Dans ce jeu, un joueur avec un stylo devait fermer les yeux et être guidé par un autre joueur uniquement par la parole. Le but : essayer de récupérer un maximum de pièces de monnaie avec le tracé du stylo sans toucher les obstacles présents dans la « salle », sans oublier de sortir de la « salle » avant la fin d'un sablier de 2 minutes ! Sitôt pensé, sitôt testé et là, contrairement à notre jeu sur Moby Dick, ça a tout de suite bien fonctionné ! On y a joué toute la soirée !



Complices - Acte 2 : du prototype à l'édition

Nous avons alors montré le jeu à OldChap éditions car Antonin, qui est également un des membres de l'équipe, pensait que cela pouvait bien correspondre à leur ligne éditoriale. Il faut savoir qu'à ce moment-là, le jeu se jouait avec plusieurs équipes de deux joueurs qui s'affrontaient. Et pour la petite histoire : nous étions dans un univers du Moyen Âge et le prototype s'appelait alors « Le chevalier au casque à l'envers ». Après plusieurs parties ponctuées de beaux éclats de rire, OldChap nous a proposé d'éditer le jeu et de commencer le développement : pour eux, le jeu avait un beau potentiel. Nous étions ravis ! Seulement, au bout de quelques mois, au fur et à mesure des nouveaux tests d'OldChap, il est apparu que la place du guide était trop importante, le joueur avec les yeux fermés était trop passif... À ce moment-là, après différentes discussions avec les membres d'OldChap, Jules (qui fait également partie de l'équipe d'OldChap) nous a proposé d'utiliser des filtres de couleurs que les deux joueurs porteraient afin de ne pas voir certains obstacles (au lieu de n'en voir aucun) et ainsi susciter plus de communication. On a été immédiatement séduits par l'idée ! Et nous avons spontanément proposé à Jules de devenir également co-auteur du jeu, car une telle idée permettait d'apporter une nouvelle mécanique très originale au jeu. La grande aventure pouvait commencer...

Complices - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Tout d'abord, l'équipe d'OldChap a proposé assez

rapidement que ce jeu soit uniquement pour 2 joueurs. En effet, le cœur du jeu réside dans cette expérience de coopération à deux joueurs où la communication et l'écoute sont centrales. L'affrontement contre une autre équipe qui fait la même chose que nous à côté ne représentait que peu d'intérêt... Et ça tombait bien, nous étions tous enthousiastes à l'idée de travailler sur un jeu d'ambiance à 2 joueurs, un des rares genres encore très peu exploités dans le jeu de société !

Ensuite, il a fallu travailler sur le côté évolutif du jeu, de manière à ce que la rejouabilité soit au rendez-vous. Trois choses pour cela ont été très importantes :

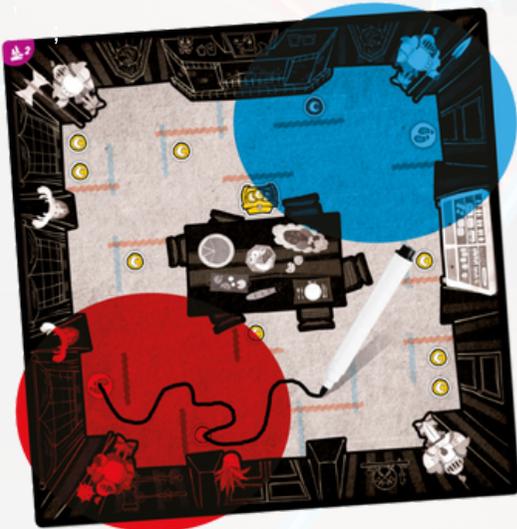
- La forme des lasers et celles des salles, avec des passages plus ou moins étroits et des lasers placés de manière plus ou moins prévisible.
- De nouvelles mécaniques, liés aux thèmes des mondes, pour chaque niveau de difficulté, afin de surprendre les joueurs.
- Les cartes Trésor et Police, pour donner différents bonus ou contraintes aux joueurs et ainsi modifier le déroulement des parties.

Le travail avec l'illustratrice Pauline Berdal a, lui, commencé en 2021, une fois le développement du jeu bien avancé. Nous avons été très contents de voir la manière dont Pauline arrivait à prendre en compte les contraintes de ce jeu (qui sont multiples) tout en gardant une vraie identité de style.

Et enfin, au bout de presque 4 ans, le jeu est enfin sorti, nous sommes ravis du résultat !

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

Un travail essentiel a dû être effectué pour la fabrication des lunettes. Le défi technique nécessitait de trouver les bons taux d'encre et les bons filtres afin de s'assurer que les lasers soient invisibles avec les lunettes et suffisamment visibles sans les lunettes. C'était peut-être la partie la plus compliquée du développement du jeu. OldChap a ainsi dû demander à son fabricant Granna de faire fonctionner ses machines Offset juste pour imprimer une planche immense avec des tas de nuances de rouge et de bleu, afin de vérifier avec les filtres quels étaient le « bon » rouge et le « bon » bleu pour le jeu!





En précommande

Auteur(s)	Messaud, Boccara, Anguilla
Illustrateur(s)	Pauline Berdal
Éditeur(s)	OldChap Games
Thème(s)	Cambriolage
Mécanisme(s)	Communication, Coopération
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2

Complices est un jeu coopératif où un cambrioleur et un guide s'entraideront pour dérober le plus de pièces possibles dans différents lieux, sachant que chacun ne peut voir les lasers que d'une couleur !

Comment jouer ?

Les complices commencent par essayer de cambrioler les quatre salles du manoir. Le cambriolage d'une salle se déroule en trois phases. D'abord, les complices ont 30 secondes pour observer la salle. Puis chacun met ses lunettes, à cause desquelles l'un ne pourra plus voir que les lasers bleus et l'autre que les rouges !

On retourne alors le grand sablier (de 2 minutes), ou l'on utilise la bande-son officielle. Le cambrioleur (lunettes rouges) trace son parcours sur le plateau avec un feutre afin d'atteindre le plus possible de pièces, en faisant attention à arriver et sortir de la salle par la porte et dans le temps imparti. Le guide (lunettes bleues), qui lui indique oralement quand il s'apprête à toucher un laser et comment le contourner, mais aussi combien de temps il reste. Enfin, il est temps de compter le butin, en additionnant les pièces collectées, mais en en perdant pour chaque laser touché et si l'on n'est pas sorti de la salle dans les temps. Si le trésor a été atteint, il peut être immédiatement revendu face cachée, ou dévoilé pour obtenir un bonus pour les prochaines salles (traverser un mur ou un obstacle, ignorer les lasers dans une zone...). Les complices passent alors à la salle suivante, en échangeant les rôles, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la quatrième salle. Si, en comptant son butin, on a atteint une case rouge, on dévoile cependant une carte Police, qui impose une contrainte pour cette salle (le cambrioleur ne peut pas parler, les lasers font perdre plus de pièces...).



Fin de la partie

Une fois les 4 salles achevées, on vérifie si l'on a bien atteint les cases jaunes de la planque en décomptant les butins successifs. Si c'est le cas, la partie est gagnée !

Pour aller plus loin

Quand les manoirs ne suffisent plus, les complices s'intéressent aux casinos, musées et... stations lunaires ! Outre leur difficulté croissantes, les niveaux ont des règles propres !

GLISSE BANQUISE™

1 Fais glisser un iceberg sur la mer



2 Pousse-le astucieusement pour le connecter à un autre iceberg



3 Et fais sauter un pingouin pour qu'il rejoigne la banquise !



Arriveras-tu à emmener tous tes amis sur la banquise à temps ?



Bienvenue dans
le monde du jeu

Jun 2022

Oussama KHELIFATI
Laurent BOISSIER

6+



/blueorangegames

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



Bonjour, je m'appelle Pauline Berdal, et je suis illustratrice depuis 2019. En 2015, tout juste diplômée de l'école Pivaut à Nantes, j'ai illustré avec des amis un jeu traditionnel japonais, qui comme tout bon projet, a fini au fond d'un tiroir. Par la suite, j'ai commencé à travailler dans le milieu éditorial (romans, albums jeunesse et BD). Trois ans plus tard, au détour du FLIP (festival de Parthenay), j'ai eu l'occasion de rencontrer l'équipe d'Oka Luda qui, après avoir testé ce jeu sorti du tiroir, m'a donné ma première opportunité dans le milieu du jeu de société (Kami). Par la suite, j'ai sorti deux autres jeux (Poule Poule et Doudou). À force de traîner sur les festivals de jeux, j'ai eu la chance de rencontrer d'autres éditeurs avec de supers projets (Sheep Hop !) et notamment Jules Messaud et toute la sympathique équipe de OldChap Games !



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

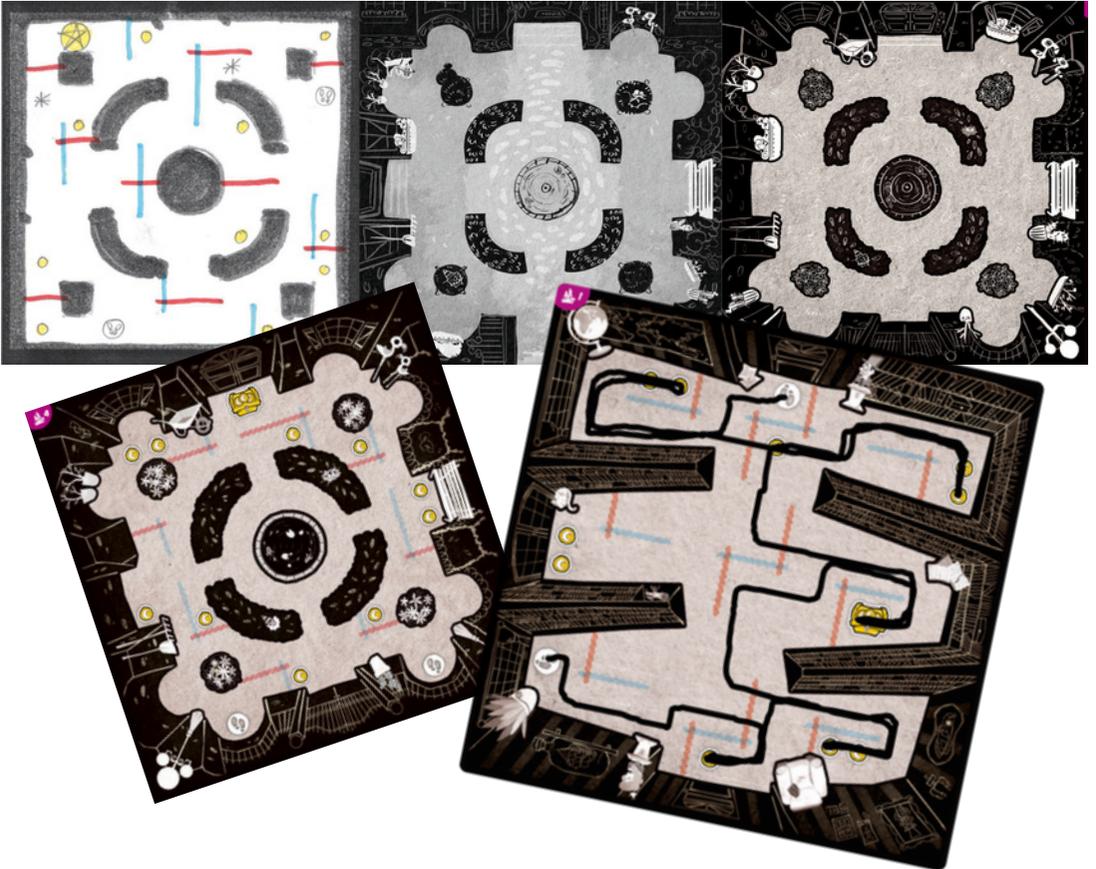
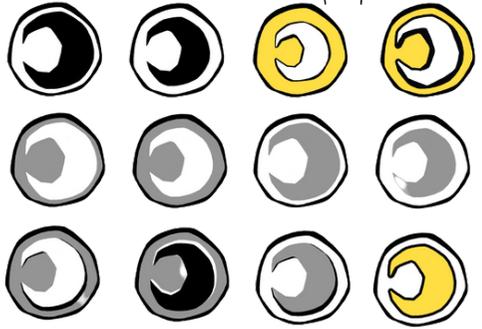
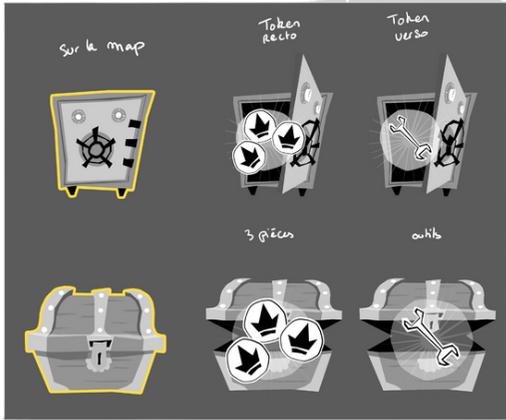
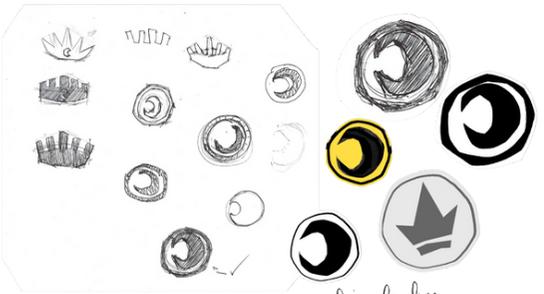
Concernant Complices, tout commença par un mail qui me proposait d'illustrer un jeu tout en noir et blanc. Habitée à travailler 100% en couleur, j'ai vu en ce projet un excellent challenge. J'ai commencé par faire des propositions graphiques en jouant avec des perspectives cassées pour les décors. Cela semblait bien plaire à Jules, le directeur artistique du projet. Nous avons travaillé en réel binôme, lui sur la technique et moi sur la patte graphique, m'amusant à glisser plein de petits détails rigolos dans les maps. Je suis même allé jusqu'à dessiner des détails invisibles à l'œil nu (arrivez-vous à voir les hiéroglyphes sur les parchemins égyptiens ?). Ce fut un projet très exigeant d'un point de vue technique car les

éléments se devaient d'être visibles aussi bien avec les lunettes rouges qu'avec les lunettes bleues. J'ai eu l'occasion de rencontrer l'équipe d'OldChap games lors du festival de Parthenay, où j' ai pu tester le prototype du jeu, voir les avis des testeurs en live et échanger longuement avec l'équipe. Cela m'a aidé par la suite à développer plus facilement les illustrations autour du jeu. Petite anecdote, les personnages du jeu ont été créés autour d'un verre, dans un bar lors de ce festival. J'ai été très contente d'avoir pu sortir de ma zone de confort pour tester le noir et blanc, et m'amuser à définir plein d'univers différents pour ce jeu original qui va vite devenir un de mes jeux de prédilection lors de mes soirées à deux.





Disposition des tokens



OURSONS TAQUINS

ICE BEARS
DROIT DEVANT !

Aidez les oursons à rejoindre la terre ferme !
Faites glisser les blocs de glace à la manière du taquin pour créer le chemin le plus court vers la banquise !



- DES RÈGLES INSPIRÉES DU JEU DE TAQUIN.
- UNE MISE EN PLACE IMMÉDIATE : JOUEZ AVEC LA BOÎTE !

Jouable en solo
ou à plusieurs !

UN JEU DE
MARIE &
WILFRIED FORT

ILLUSTRÉ PAR
GAËLLE PICARD



Suivez les aventures de Cocow !

[f](#) [t](#) [i](#) [g](#) / www.spacecow.fr





Tainted GRAIL

OPEN BOUATE

La Chute d'Avalon

Auteur(s)	K. Piskorski, M. Świerkot
Illustrateur(s)	Labak, Foksowicz, Gacek
Éditeur(s)	Awaken Realms
Thème(s)	Légende arthurienne
Mécanisme(s)	Coopératif, Narratif
Âge	14+
Durée	2 - 3h / scénario
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Tainted Grail**, vous n'êtes personne, des quidams ayant chacun sa part d'ombre, mais décidant d'agir quand une menace surnaturelle s'intensifie et que les champions partis l'affronter ne reviennent pas. Vous vivrez alors une longue campagne à embranchements qui vous plongera au cœur de la légende arthurienne !

Comment jouer ?

Au début d'un tour, le cadran des menhirs est réduit de 1. Or ce sont les menhirs qui permettent d'explorer les lieux adjacents en les protégeant de la force primordiale du Wyrd, de sorte qu'il faut absolument éviter leur disparition. Puis la pioche d'une carte Évènement affecte positivement ou négativement tous les joueurs, et ceux-ci s'équipent en discutant de leur stratégie et de l'ordre dans lequel ils vont effectuer des actions, jusqu'à ce que tous passent. Il s'agira (en dépensant de l'Énergie) de se déplacer, d'explorer le lieu où l'on se trouve (en retournant la tuile, et en se reportant éventuellement au journal d'exploration), d'effectuer l'action du lieu, d'effectuer l'action propre à son personnage, activer un menhir si l'on remplit les conditions (ce qui dévoile de nouveaux lieux), passer.

Certaines actions peuvent être menées en groupe, si les joueurs se trouvent dans le même lieu. L'exploration de nouveaux lieux peut provoquer des rencontres, qu'il faudra surmonter par le combat ou la diplomatie (chaque aspect ayant ses règles et sa pioche). Au Crépuscule, les joueurs peuvent manger 1 Nour pour récupérer de la Santé et perdre de la Terreur, puis regagnent de l'Énergie, limitée par leur Santé. Il est alors possible de dépenser ses points d'expérience pour améliorer ses caractéristiques, gagner des compétences et ajouter des cartes Combat et Diplomatie à ses paquets, et en retirer pour les optimiser. Enfin, sur certains lieux, un rêve ou un cauchemar se déclenchera (selon le niveau de Terreur).

Fin de chapitre

Un chapitre s'achève quand l'une des quêtes principales (indiquées sur une succession de cartes Quête) est accomplie. Les joueurs peuvent alors sauvegarder leur partie, ou poursuivre immédiatement avec le chapitre suivant, qui reprend exactement là où le chapitre précédent s'achevait.





À LA CROISÉE OPEN BOUQUATE DES CHEMINS



Auteur(s)	Diego Burgos, Margarita Pino
Illustrateur(s)	Dimitry Vishnevsky
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Post-apocalyptique
Mécanisme(s)	Narratif, Choix, Débat
Âge	12+
Durée	45'

Nombre de joueurs 3 - 5

Dans **À la Croisée des Chemins – Dystopie**, vous incarnez les leaders de diverses factions d'une colonie humaine ayant survécu tant bien que mal à un évènement apocalyptique. Afin d'élire un leader pour toute la colonie, vous répondrez à une série de questions souvent difficiles, prouvant à vos camarades et rivaux votre capacité à mener les survivants vers des jours plus heureux.

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par choisir ou piocher au hasard l'une des 10 cartes Scénario, qui définit une situation post-apocalyptique (titans envahissant la Terre, confinement de l'humanité dans un bunker, virus zombificateur...), un lieu, une population et pose une première question. À tour de rôle, chacun y répond en incarnant le leader d'une faction, et en défendant donc une décision forte, qui participera aussi à créer votre personnage. Un joueur pioche ensuite 3 des 30 cartes Question génériques, en choisit une, la lit, et tous répondent à tour de rôle. Par exemple « Quelles mesures prendre si une expédition ne revient pas ? » « Quels rites funéraires mettre en place ? » « Comment produire suffisamment d'énergie ? » « Comment contrôler le taux de natalité ? ».

Tous votent alors secrètement pour la personne les ayant le mieux convaincus, sans pouvoir voter pour soi-même. Pour cela, ils placent une languette de canette (un jeton Vote) dans la fente de l'urne (constituée à partir de la boîte de jeu) correspondant à la faction du joueur choisi. Le joueur suivant pioche alors trois cartes Question, et on réitère le processus jusqu'à ce que chacun ait posé une question.

Enfin, un joueur prend au hasard l'une des trois cartes Évènement relative au scénario, la lit, et chacun y répond à tour de rôle. Cette fois, chacun glissera son jeton Faction dans la fente pour le vote, en élisant la personne qui aura le mieux répondu pendant l'ensemble du scénario.

Fin de partie

À la conclusion du vote final relatif à l'ensemble du scénario, on ouvre l'urne pour compter les votes recueillis par chaque joueur, les jetons Faction comptant double, et le joueur avec le plus de votes devient le nouveau leader de la colonie !

S.W.



Meurtre de Sang-Froid

OPEN 72 BOUATE

Disponible



Auteur(s)	G. Shugol, A. Krys, I. Korotky
Illustrateur(s)	Lattner, Melloni, Valeani
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Antarctique, Meurtre
Mécanisme(s)	Déduction, Coopération
Âge	14+
Durée	90'
Nombre de joueurs	1 - 5

Meurtre de Sang Froid est la deuxième aventure indépendante de la série Scène de crime. Dans cette série, le ou les joueurs n'ont aucun manuel de règles et ne bénéficient d'aucune autre information que celle contenu directement dans le dossier d'enquête. C'est ainsi d'emblée à eux de l'éplucher pour découvrir ce qu'il s'est passé, et ainsi identifier le problème, son contexte, les suspects et, au bout du compte, le coupable et son alibi.

Comment jouer ?

Le directeur de la station Polar station Aquilo, Robert Kohler, a été assassiné. Un faisceau d'indices assez faible pointe vers le programmeur Martin Moor, ce qui a suffi pour le condamner à être exécuté. Sa grande sœur, Claudia Moor, vous écrit alors pour vous demander de trouver le véritable coupable, en vous envoyant l'ensemble des pièces récoltées pour le procès.

Vous aurez ainsi accès à des éléments incontournables comme le plan et le trombinoscope de la station, le rapport d'autopsie et des courriers judiciaires, mais aussi à des échanges de SMS, un rapport d'activité informatique, des photos des alentours de la station, un journal, et même... une seringue et un paquet de chewing-gum ! Il est à noter que, dans le même souci de réalisme, cette enquête peut nécessiter un recours à internet, pour consulter des sites officiels, des réseaux sociaux...

Fin de partie

Ainsi s'agira-t-il d'abord d'identifier tous les suspects, afin de découvrir dans l'ensemble de ces éléments les mobiles, voire preuves, et alibis de chacun, et d'en déduire enfin l'identité du coupable, qu'il faudra inscrire sur le site de l'éditeur (où se trouvent également des indices dans le cas où les joueurs seraient bloqués).

S.W.



DRAFT - JEU DE PLIS - CONQUÊTE



DEVENEZ LE GRAND ROI D'IRLANDE!

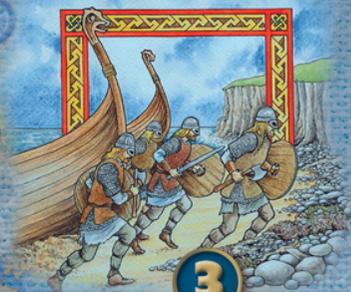
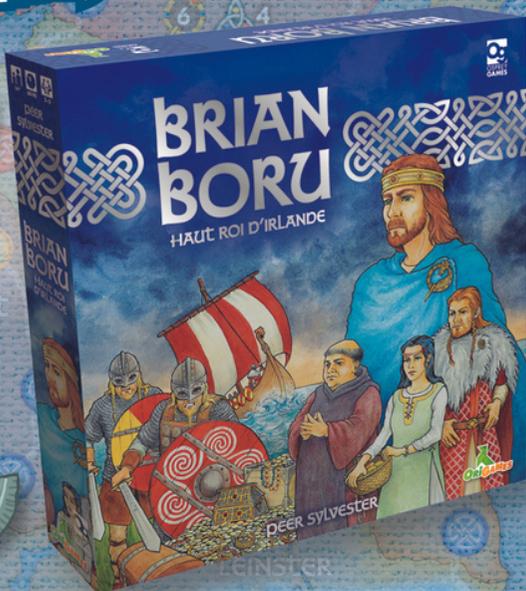
PAR L'AUTEUR DE LE ROI EST MORT



1 JOUEZ UNE CARTE EN FONCTION DE VOTRE STRATÉGIE



2 PRENEZ LE CONTRÔLE D'UNE CITÉ ET GAGNEZ EN INFLUENCE PAR DES MARIAGES POLITIQUES OU LA CONSTRUCTION DE MONASTÈRES



3 MAIS GARE AUX INVASIONS VIKINGS QUI PEUVENT BOULEVERSER L'ORDRE ÉTABLI



SORTIE LE 22 JUILLET

INFOS SUR LE JEU



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne ORIGAMES

DISTRIBUTION : NEOLUDIS - GERONIMO - DUDE - CARLETO
www.origames.fr - Facebook : @PlayOrigames
Instagram : @origames_official



© Peep Sylvester, 2021. All rights reserved. © Illustrations, Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc., 2021. This translated edition of Brian Boru is published by Origames by arrangement with Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.



Auteur(s)	Nicolas Le Vif
Illustrateur(s)	The Creation Studio
Éditeur(s)	Bragelonne Games
Thème(s)	Braquage
Mécanisme(s)	Narration, Rôles
Âge	14+
Durée	30'
Nombre de joueurs	3 - 6

Le Casse de trop est le nouvel opus indépendant de la série For the Story, où vous répondez à tour de rôle à des questions afin de construire et d'enrichir une histoire commune. Cette fois, vous serez des braqueurs trop vite capturés par la police, devant décider à la fin si vous accepterez de dénoncer l'une ou l'un de vos camarades.

Comment jouer ?

Commencez par choisir un butin et le lieu où ils l'ont dérobé, parmi les 10 cartes Butin (de la coke, des documents politiques top secrets, les bijoux de la couronne britannique...) ou en les inventant. Puis à tour de rôle, choisissez un rôle parmi les 10 cartes Casting (le cerveau de l'opération, l'experte en démolition, la receleuse, le hacker...), chacun disposant d'un atout et d'un défaut. Enfin, l'un de vous tire une carte Acte I, lit la question à voix haute et y répond en enrichissant l'histoire et les relations entre les personnages : par exemple « Quelle information as-tu découverte sur votre commanditaire juste avant le braquage ? Avec qui as-tu partagé cette information ? » ou « De quelle personne dans le besoin t'occupes-tu au quotidien ? Que risque-t-il de lui arriver si tu es envoyé derrière

les barreaux ? ». Les autres personnages posent alors des questions afin de compléter le récit. La personne ayant tiré la carte peut ignorer ces questions, comme elle peut refuser de répondre à la carte et la passer à un autre personnage, voire la défausser et en piocher une nouvelle. Par ailleurs, à tout moment, n'importe qui peut prendre la carte X au centre de la table, ce qui défausse immédiatement la carte piochée, sans qu'aucune justification soit nécessaire. Une fois la pile de cartes Acte 1 épuisée, on procède de même avec les cartes Acte II.

Fin de partie

Une fois la pile de cartes Acte II épuisée, les inspecteurs ont assez d'éléments pour vous arrêter, mais vous proposent un marché auquel on répond secrètement, soit en refusant le marché, soit en dénonçant quelqu'un d'autre, soit en se dénonçant soi-même, toujours en cherchant à être cohérent avec l'histoire et les personnages construits au cours de la partie. En fonction des votes, l'épilogue est différent pour chaque personnage.

S.W.



**FOR
THE
STORY**



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

AUDIMAT

UN JEU DE NICOLAS CARRÉ
ILLUSTRÉ PAR JONATHAN AUCOMTE



© Bragelonne Games 2022

DES AMIS. DES CARTES. DEVENEZ CÉLÈBRE !

Nous jouons des candidats d'une émission de télé-réalité.
Notre vie est régie par la prod. Chacun de vous est quotidiennement
isolé du reste du groupe pour répondre à des questions...



**DISPONIBLE EN BOUTIQUE
DÈS LE 8 JUILLET !**

WWW.BRAGELONNE.GAMES

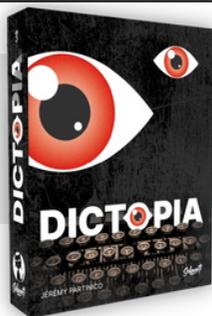


Quel est le **jeu d'ambiance** que vous emmènerez cet été pour les vacances ?



Dictopia a le mérite d'associer jeu de mots et véritablement jeu d'ambiance. Il y a de la tension autour de la table et les parties sont courtes donc on a envie de les enchaîner. Et cela ne prend vraiment pas beaucoup de place.

Jean-François Devillers



Moi je dirai **Kluster**, facile à transporter, matériel au top et fou rire garanti alors il n'y a pas à hésiter.

Julien Lenoble



Top Ten de Cocktail Games reste un incontournable chez moi, mais j'aime toujours beaucoup Profiler du même éditeur. Codenames et Mot Malin ont aussi une place à part car j'adore jouer avec les mots !

Solène Bauché



Pour moi c'est **Just One**. C'est simple à expliquer et les parties peuvent durer longtemps quand on enchaîne les manches ! Un peu de guessing quand on tente de savoir ce que les autres vont mettre pour ne pas faire de doublon, en plus... C'est super addictif !

JR Huynh Van Thiang



J'emmènerai **Kyudo** ! Il ne prend pas de place, se joue rapidement de 2 à 4 joueurs, permet une bonne interaction et mis en place rapide et partout (même en terrasse à l'heure de l'apéro).

Sophie LaPtiote





Comme jeu d'ambiance, **Time Bomb**. Se met sans problème dans un sac à dos. Peut être joué à la table d'un café. Parties rapides et pleines de suspense. Du bluff et un peu de chance.

Jean-Paul Doeraene



Paquet de chips évidemment, facile à expliquer, se joue très bien en apéro, il faut juste pas se tromper de paquet qd on veut manger !

Gui Lereverend



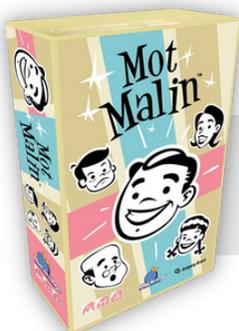
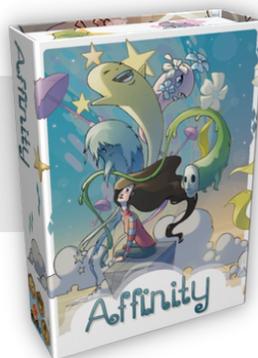
Le Donjon de Naheulbeuk Un jeu très animé avec des fous rires assurés grâce aux « bastons » et aux mini-jeux qui vous pénaliseront si vous échouez ou au contraire vous récompenseront avec des objets, des armes ou encore des XP et pièces d'or afin d'augmenter le niveau de votre personnage pour acquérir de nouvelles compétences. Cela en fait un excellent jeu d'équipe avec une rejouabilité énorme grâce aux différentes cartes « salle » présentes dans le jeu avec lesquelles vous devrez créer le célèbre Donjon de Naheulbeuk !

Mickael Bariselle



Affinity ! On me l'avait vendu comme un jeu pour apprendre les émotions aux enfants mais en fait il peut être extrêmement drôle ! Tout le monde peut jouer et au second degré pour les grands.

Louiz Chatpeau



Pour les vacances on a choisi **Mot Malin**, un jeu coopératif de déduction familiale. Un très bon jeu dans une petite boîte qui se transporte « presque » partout !

Marie-Catherine Boulanger





flip

FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY

13 AU 24 JUILLET 2022



4000 JEUX • GRATUIT • JEUX-FESTIVAL.com

