



PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N° 26 - SEPTEMBRE 2022

GiGamic
Entretien avec
Benjamin Dambrine

C R I T I C A L

Carnets d'auteurs et d'illustrateur avec
Y. Lemonnier, K. Valla, P. Quidault

NOUVEAU JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

UnicorNS



JULIEN MECCHI



ROMAIN GAROUSTE

**VOUS ALLEZ ÊTRE HEUREUX
DE RENDRE LES AUTRES CONTENTS !**

AUTOMNE 2022



404
ON BOARD



Sommaire du PhiliMag n°26

- 4 TOP 10**
Top des ventes
- 6 Open Ze Bouate**
Suburbia
- 8 PhiliNews**
Le Spiel des Jahres
- 10 ChroniCoeur**
Des jeux et des bières
- 12 Expo Photos**
Cascadia
- 14 Open Ze Bouate**
Bubble Stories - Vacances
- 15 Expo Photos**
Bubble Stories
- 16 Open Ze Bouate**
Explorons la jungle
- 18 Comment c'était après ?**
D'Unlock! à Unlock!
- 20 Open Ze Bouate**
Unlock! Short Adventures
- 22 Open Ze Bouate**
Le Trésor de Davy Jones
- 23 Expo Photos**
Le Trésor de Davy Jones
- 24 PhiliWeb**
GamTog
- 26 Deux jeux à la Une !**
Sélection de jeux BGA
- 28 Top Thème**
9 jeux sur les dinosaures
- 30 Expo Photos**
Dinos Rigolos
- 32 Open Ze Bouate**
Cubosaurs
- 33 Expo Photos**
Cubosaurs
- 34 Règle Express**
Le grand prix de Belcastel
- 36 Jeux de Démo**
Acrylic
- 38 PhiliBulle**
Discussion avec Gigamic
- 40 Open Ze Bouate**
Critical
- 42 PhiliBulle**
Yohan Lemonnier, Kristoff Valla
- 46 PhiliGraph**
Pascal Quidault
- 52 Open Ze Bouate**
Overboss
- 54 Derrière le Paravent**
Les livres dont vous êtes le héros
- 56 Open Ze Bouate**
Audimat
- 58 PhiliBulle**
Discussion avec Jarvin
- 60 Open Ze Bouate**
Zone 25
- 62 Open Ze Bouate**
Hop c'est plié !
- 64 Paroles de Joueurs**
Quel est le jeu le plus immersif ?
- 66 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
Rédacteurs
Siegfried Würtz, Philippe Pinon

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.



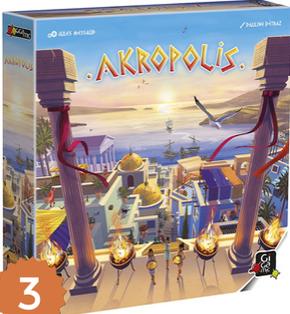
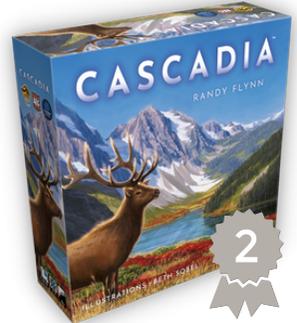
#1 Unlock! Short Adventures

Unlock! Short Adventures, ce sont des Unlock! de 30 à 45 minutes en petit format, pratique à mettre dans la poche ou à offrir pour faire découvrir le jeu. Actuellement, la gamme est composée de six jeux : Les secrets de la Pieuvre, le Vol de l'Ange, le Réveil de la Momie, Panique en Cuisine !, À la Poursuite de Cabrakan, le Donjon de Doo-Arann.



Cascadia est un jeu à base d'assemblage de tuiles et de draft de jetons mettant en scène les habitats et la vie sauvage du Nord-Ouest américain. Au fur et à mesure des tours, les joueurs construisent leur propre terrain et le peuplent avec la faune disponible.

#2 Cascadia



#3 Akropolis

Akropolis est un jeu de stratégie simple avec de la construction en 3D, où vous devrez gagner du prestige en bâtissant les meilleures cités au cœur de l'antique Méditerranée.



#4 Sushi Go Party !

Choisissez, faites tourner... Soyez malin et fin tacticien pour obtenir la meilleure combinaison de cartes. Prenez 10 california avant les autres, collectez un ensemble de 3 sashimis, osez la glace matcha, etc. Mais n'ayez pas les yeux plus gros que le ventre !



#5 Marvel Champions : Spider-Ham

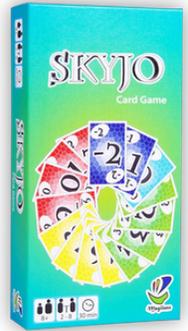
Ce Paquet Héros de cartes comprend le deck pré-construit pour Spider-Ham, qui grâce à son physique cartoonesque et à ses piteries peut encaisser les coups comme un champion et déjouer les plans des méchants avec toutes sortes d'idées farfelues. Ce deck comprend 40 nouvelles cartes.



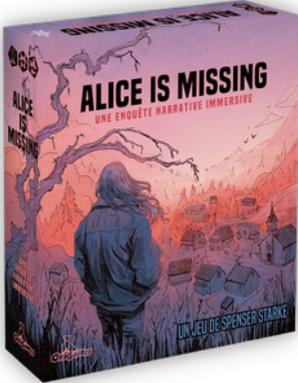
#6 Skyjo



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



#7 Alice is Missing



Alice is missing est une expérience ludique, entre jeu d'enquête et jeu de rôle. Alice Briarwood, une lycéenne de la paisible ville de Silent Falls en Californie du Nord, a disparu. Le jeu se déroule dans le silence. Utilisez votre téléphone portable pour envoyer des textos à votre groupe de joueurs et de joueuses, afin de découvrir des indices, et comprendre ce qui est arrivé à Alice.



#8 Marvel Champions : Sp//dr



Ce Paquet Héros de cartes comprend le deck pré-construit pour SP//dr, un héros high-tech doté d'un moteur de ressources unique, qui lui permet d'utiliser les améliorations de l'interface de son costume de multiples façons. Ce deck comprend 40 nouvelles cartes.



#9 Splito



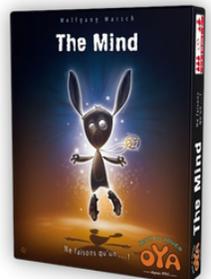
Splito est un jeu d'ambiance rapide pour 3 à 8 joueurs, basé sur un principe de draft. Entraidez-vous pour remplir les objectifs, mais soyez le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !



#10 The Mind



Avec The Mind, constituez une suite croissante de numéros avec les autres joueurs. Jouez en collaboration, mais sans la moindre communication. Dans The Mind, jouez en équipe mais en silence. Sentez le jeu et faites preuve de patience !





suburbia OPEN BOUQUATE

En précommande



Auteur(s)	Ted Alspach
Illustrateur(s)	Ollin Timm, Brett Stebbins
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Ville
Mécanisme(s)	Placement de tuiles, Combos
Âge	12+
Durée	90'

Nombre de joueurs 1 - 4

Dans **Suburbia**, vous êtes le maire d'une petite bourgade cherchant à en faire une véritable métropole, non seulement en l'étendant avec des bâtiments toujours plus impressionnants, mais surtout en créant les meilleures synergies possibles entre ces bâtiments pour assurer la prospérité économique de la ville et attirer le plus de population.

Comment jouer ?

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

- Acheter une tuile du marché, la placer dans son bourg, et procéder aux ajustements nécessaires (par exemple gain de revenus ou perte de réputation par rapport aux tuiles adjacentes). Les tuiles, de quatre types (commerciales, résidentielles, industrielles, administratives) ont ainsi un effet s'activant sous certaines conditions, y compris la construction de certains bâtiments dans les bourgs adverses !
- Acheter l'une des tuiles basiques et la placer dans son bourg.
- Acheter une tuile du marché pour la placer dans son bourg sur son verso, en tant que lac (de sorte qu'elle rapporte de l'argent mais sans autre effet).

- Placer l'un de ses marqueurs Investissement sur l'une des tuiles de son Bourg, en payant à nouveau son coût : ses effets sont alors définitivement doublés.

Puis le joueur collecte ou paye de la monnaie, selon que son marqueur Revenus soit sur une case positive ou négative. De même, il gagne ou perd de la population selon la case où se trouve son marqueur Réputation. Régulièrement, la progression de la population fait perdre de la réputation et des revenus (la ville devient plus puissante, mais perd de son charme bucolique). Enfin, on ajoute une tuile au marché immobilier, et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie

Quand la pile de tuiles A est vide, on utilise les tuiles B, puis les tuiles C, et parmi les tuiles C se trouve celle qui met fin à la partie. Au début de la partie, on avait tiré autant de tuiles Objectif que de joueurs (sur 20) : on accorde désormais un bonus de population aux joueurs en ayant rempli les conditions. Chaque joueur avait aussi obtenu un objectif personnel secret, qu'il décompte. Enfin, la monnaie restante est aussi convertie en population, et le bourg le plus peuplé remporte la partie !

S.W.



Depuis plus de 30 ans,

Ligretto®

ajoute de la folie à vos tables de jeu



SchmidtspeleFrance



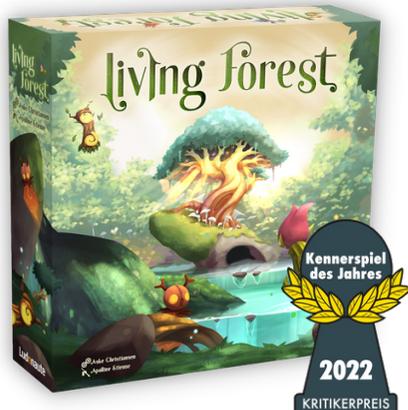
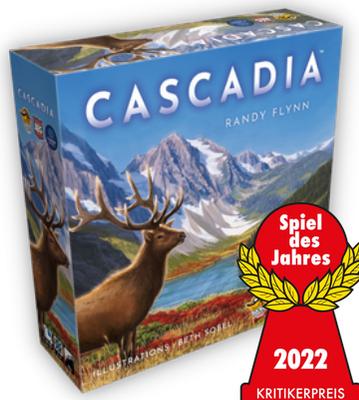
Le Spiel des Jahres est l'un des prix les plus renommés dans le milieu du jeu de société. Ce prix allemand a été créé en 1978. Le Jury qui décerne le prix est composé de journalistes et de spécialistes. Ils évaluent les jeux en fonction de l'originalité, des règles, de la jouabilité, de la présentation et des mécanismes.



De méchantes sorcières ont décidé de dérober le cristal magique du grand enchanteur. En tant qu'apprentis, vous devez les en empêcher et rejoindre le bas de la colline avant elles ! Suivez les feux follets à travers les chemins sinueux de la forêt : faites descendre les billes en déplaçant chaque figurine qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que la bille arrive tout en bas. Puis on pioche une autre bille et on recommence. Si les apprentis arrivent près de l'enchanteur avant les sorcières, c'est gagné !



Dans **Cascadia**, créez l'écosystème le plus riche possible à partir de tuiles représentant la faune et la flore de la région homonyme du continent nord-américain. Pour cela, vous devrez créer de grandes zones pour chaque type de paysage et répondre aux exigences des animaux. Cascadia propose un puzzle en deux temps qui évoluent au fur et à mesure que les habitats et la faune sont ajoutés à l'écosystème de chaque joueur. Les joueurs marquent des points en créant les espaces fauniques les plus harmonieux, mais aussi les plus larges.



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. Lors de l'édition 2022 du Festival International des Jeux de Cannes, Living Forest a obtenu l'As d'Or du Jeu de l'Année dans la catégorie « Initié ».



DISC COVER™

1. Lancez
une chanson...



2. Votez pour la pochette
la plus adaptée...



3. Marquez
les points du vote
majoritaire !

**Trouverez-vous l'harmonie
au sein de votre équipe ?**



PhiliMag : Bonjour Marine et Thibaut, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

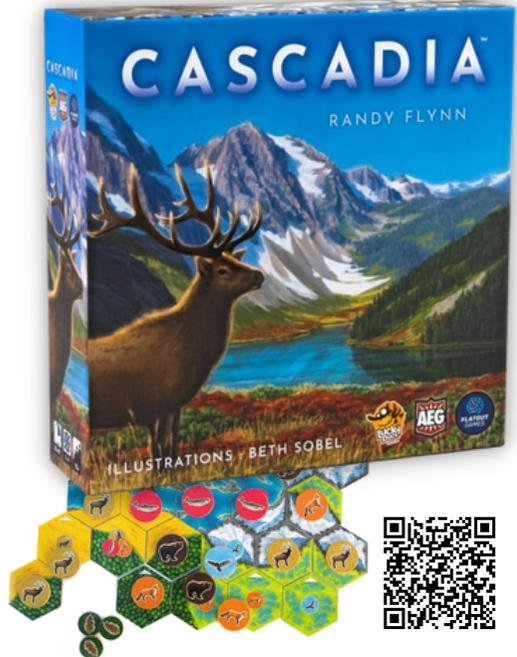
Hello les ludistes ! Nous c'est Marine et Thibaut de Des jeux et des bières. Dans la vie de tous les jours, on bosse tous les deux dans le domaine du digital. On est tombés dans les jeux de société il y a une petite dizaine d'années avec le fameux 7 Wonders lors d'une soirée Jeux chez des amis. Et depuis, on ne s'arrête plus de jouer. On est aussi geek dans l'âme, passionnés de voyages et on ne refuse jamais une petite bière.

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler « Des jeux et des bières » ?

On a débuté sur Instagram fin 2019 pour parler et partager notre passion : les jeux de société. Quelques mois plus tard, on lancé le blog pour y proposer des articles plus complets. Notre « marque de fabrique » est de mettre en avant une bière avec un visuel lié au jeu. On a la chance d'avoir pas mal de brasseurs locaux et on profite également de nos voyages pour trouver LA bière parfaite. On se promène aussi sur les salons pour découvrir les nouveautés et échanger avec la communauté ludiste.

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

On propose principalement du contenu écrit sous forme de chroniques sur le blog et quelques chroniques express sur nos réseaux sociaux. Chaque article est rédigé après plusieurs parties dans diverses configurations. Comme nous jouons principalement à deux, on sollicite la famille et les amis pour tester les autres configurations. Chaque chronique propose une présentation complète du jeu ainsi que notre avis. On met notamment en avant les points forts qu'on trouve dans le jeu. On partage aussi nos instants gaming via les réseaux sociaux ce qui nous permet d'échanger avec la communauté.



PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?

Vous pouvez nous retrouver sur notre blog ludique pour des chroniques complètes ainsi que sur les réseaux sociaux. On partage nos instants « jeux de société » et on en profite pour papoter avec vous.

Cascadia est un jeu de pose de tuiles et de collections avec une touche de draft dans le choix des tuiles/jetons. Le jeu propose des règles simples, pour des parties qui le sont tout autant. Le but du jeu est de construire votre écosystème à l'aide de tuiles Habitat et de jetons Faune. Lors de votre tour, vous aurez un choix à faire pour récupérer un couple tuile/jeton, et ensuite vous devrez placer les deux éléments dans votre écosystème (la pose du jeton est facultative). Et attention à bien disposer les éléments récupérés dans votre zone de jeu car en fin de partie, vous marquerez des points pour les espèces d'animaux mais également pour les zones d'habitat. Vous allez voir que les tours de jeu

s'enchaînent assez rapidement et qu'il faut surveiller ce que font les autres joueurs pour tenter de les bloquer tout en développant votre paysage. Le jeu offre de nombreuses parties que vous pourrez varier grâce aux cartes de décompte de points. En fin de livret de règles, vous trouverez 50 défis que vous pourrez réaliser au cours de vos parties pour vous challenger, il y en a plusieurs types et certains demandent un peu d'acharnement. Le matériel présent dans la boîte de jeu est joli et soigné, on apprécie d'autant plus les jetons Faune en bois. De notre côté, c'est le coup de cœur, un jeu simple mais qui demande une certaine réflexion pour optimiser au mieux votre écosystème avec une belle thématique parfaitement représentée.



On aime

- Un jeu de pose de tuiles et de collections simple et intuitif
- Un choix à faire mais deux éléments à placer dans votre écosystème
- Divers objectifs pour marquer des points et varier vos parties
- Une multitude de défis à relever pour vous challenger
- Un joli matériel dont des jetons en bois



desjeuxetdesbieres



desjeux_et_desbieres



www.desjeuxetdesbieres.fr



L'article complet sur le site sur le site www.desjeuxetdesbieres.fr



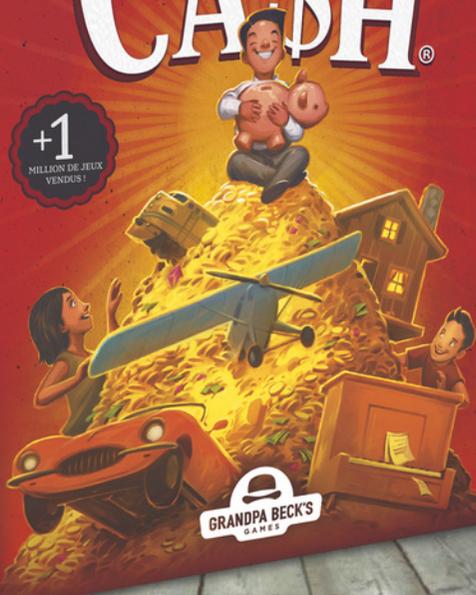
PLANQUE LE TIEN, VOLE LE LEUR.

Planque le tien. Vole le leur.

CACHE TON CASH

+1

MILLION DE JEUX
VENDUS !



Déjà plus d'un
million de jeux
vendus dans
le monde !!!

2-6

7+

30

GRANDPA BECK'S
GAMES

GRANDPA BECK'S
GAMES





Auteur(s)	Matthew Dunstan
Illustrateur(s)	Marie Millotte
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Loisirs
Mécanisme(s)	Observation, Déduction
Âge	4+
Durée	10'

Nombre de joueurs 1 - 2

Après Bubble Stories, qui avait obtenu l'As d'or dans la catégorie Enfant, **Bubble Stories Vacances** propose de vivre trois nouvelles aventures faisant appel à ton sens de l'observation et de la déduction.

Comment jouer ?

Choisis d'abord ton aventure et prends les cartes correspondantes. Tu auras le choix entre une petite aventure pour découvrir les règles du jeu, et trois aventures où :

- tu aideras le gardien d'un muséum à retrouver les os du T-Rex.
- tu trouveras les accessoires de plongée permettant de prendre des poissons en photo
- tu pourras nourrir d'adorables animaux au parc.

Parmi ces cartes, mets de côté la carte Objectif qui représente ce que tu devras trouver, et la carte de départ. Sur cette carte de départ apparaît un lieu, où plusieurs objets sont entourés par une bulle. Si tu souhaites regarder l'un de ces objets de plus près, cherche dans la pile de cartes celle qui porte la bonne bulle sur son dos, et retourne-la. Elle pourra te montrer un nouveau lieu, l'un des objets que tu cherches (sur une carte Étoile), une impasse (dans un cadre rouge) ou un personnage qui veut t'aider. Puis explore une nouvelle bulle !

Fin de partie

Tu gagnes quand tu as trouvé toutes les cartes Étoile demandées par ta carte Objectif. Compte alors les cartes Impasse que tu as trouvées, et selon le nombre de cartes Impasse, tu auras mérité une Bulle de bronze, d'argent ou d'or. N'hésite pas à revivre l'aventure en te rappelant les impasses à éviter pour essayer d'obtenir la Bulle d'or !

S.W.



**BUBBLE
STORIES**
Vacances





Auteur(s)	Erwan Morin
Illustrateur(s)	Robin Rossigneux
Éditeur(s)	Space Cow
Thème(s)	Jungle, Animaux
Mécanisme(s)	Observation, Rapidité
Âge	6+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Explorons la jungle est un jeu d'observation. Vous voici au cœur de la jungle, à la recherche des plantes les plus rares. Mais attention ! Il vous faut à tout prix éviter les animaux cachés dans la végétation. Qui récoltera le plus de plantes sans déranger les animaux ?

Comment jouer ?

Au début de la manche, un joueur retourne une carte Défi-Plante, qui indique la plante que les joueurs doivent collecter. Il retourne également une carte Défi-Animal, qui indique l'animal qui doit être évité.

Simultanément, les joueurs observent les cartes de leur paquet Jungle et choisissent s'ils collectent ou s'ils jettent leurs cartes en fonction des cartes Défi.

Dès qu'un joueur a observé l'ensemble de ses cartes Jungle, il dit « Stop ». La manche se termine immédiatement et les autres joueurs ne peuvent plus collecter de cartes.

Les joueurs retournent ensuite les cartes Jungle collectées et vérifient la présence ou non de la plante recherchée et de l'animal à éviter. Le joueur ayant collecté le moins de cartes à éviter et le plus de plantes recherchées gagne la manche.

Les joueurs échangent ensuite leur paquet de cartes Jungle, puis une nouvelle manche peut commencer.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur gagne une seconde manche, la partie s'arrête et il est déclaré vainqueur.



Tam Tam Safari



Tam Tam MultiMax



TRouve LA PAIRE !



Les Contes

Tam Tam il était une fois...



MÉDAILLE DU MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE



En 2017 paraissait **Unlock! Escape Adventures**, immédiatement sacré par l'As d'or. Si son éditeur, Space Cowboys, avait déjà été remarqué pour un ambitieux jeu narratif s'inspirant en partie du jeu vidéo, **T.I.M.E. Stories**, le jeu de société créé par Cyril Demaegd se distinguait de tout ce que proposait le marché, au point d'inspirer une vague qui ne s'est toujours pas achevée de jeux d'énigmes et d'enquêtes, assumant plus ou moins cette filiation et la référence à l'« escape game ».



On parlait déjà du passage de l'**escape game** au jeu de société dans le PhiliMag n°12 (mai 2021). Rappelons seulement qu'il s'agit originellement et généralement de réunir un groupe de joueurs dans (au moins) une pièce fortement thématisée, en leur demandant d'en fouiller tous les recoins et d'en résoudre les énigmes pour en sortir en moins d'une heure. Unlock! tente alors de déplacer ce concept de salles en extérieur au salon, les joueurs disposant seulement d'un paquet de 60 cartes et

d'une application, servant à chronométrer le temps, à fournir des indices, à tester les codes, à infliger des pénalités, mais aussi à proposer des interactions plus riches avec l'univers de l'énigme, des « machines » au fonctionnement extrêmement varié participant souvent à l'« effet waouh » procuré par les scénarios.

Les trois scénarios de cet Unlock! Escape Adventures proposent déjà des variations sur les univers (laboratoire secret, cartoon, île mystérieuse), mais aussi sur la difficulté (chacun étant plus complexe que le précédent), la longueur (le troisième dure environ 75 minutes au lieu de 60), et bien sûr les énigmes elles-mêmes. Alors que cette première boîte paraissait, Cyril Demaegd réfléchissait déjà à la suivante, et environ deux boîtes « classiques » de 3 scénarios sont sorties par an, le défi étant naturellement d'apporter assez de renouvellement entre chacune pour ne pas lasser. La différence la plus manifeste se situe encore une fois dans les univers proposés : un manoir hanté, un trésor pirate, un sous-marin attaqué par une pieuvre géante pour la deuxième boîte, et dès la troisième, la recherche d'une familiarité avec un nouveau scénario utilisant l'univers cartoonesque de la première (et qui reviendra encore deux fois) mais aussi le recours à un premier univers littéraire (Le Magicien d'Oz), après tout bénéfique à l'immersion proposée.

C'est qu'impliquer les joueurs dans un univers à travers 60 cartes, aussi bien illustrées soient-elles, et une application dont on tait de toute manière souvent la jolie musique pour réfléchir plus sereinement, ne va pas de soi, les référentiels connus contribuant à une immersion immédiate. Et rien de tel pour une bonne immersion que des thèmes presque conceptuels, où l'univers inspire des idées mécaniques (le voyage dans le temps, le film d'horreur en noir et blanc...).

En outre, si les premiers scénarios reprennent assez clairement la forme de l'escape (des évasions avec des portes à code), Unlock! renonce

définitivement au pur « code en quatre chiffres » pour sa sixième boîte, ajoute et enrichit ses machines, assume des énigmes méta (avec utilisation de la boîte par exemple) ou utilisant des éléments physiques, toujours avec parcimonie pour conserver vivace un effet de surprise.

En outre, si les premiers scénarios reprennent assez clairement la forme de l'escape (des évasions avec des portes à code), Unlock! renonce définitivement au pur « code en quatre chiffres » pour sa sixième boîte, ajoute et enrichit ses machines, assume des énigmes méta (avec utilisation de la boîte par exemple) ou utilisant des éléments physiques, toujours avec parcimonie pour conserver vivace un effet de surprise.

Pour surprendre toujours mieux, on l'a dit, l'application est essentielle, parce que faire appel au numérique permet de faire surgir des formes inenvisageables avec un « simple » paquet de cartes – tout joueur d'Heroic Adventures garde un souvenir émerveillé de sa part de... réalité augmentée (!).

Mais il s'agit de maintenir un équilibre très malaisé, celui de l'hybridité : Unlock! veut rester d'abord un jeu de cartes, où l'application est primordiale et magique, mais pas omniprésente, et surtout ne pas verser dans du « sous-jeu vidéo ». Il est bien sûr significatif que Cyril Demaegd ait été ingénieur informaticien, enseignant de game design à l'ISART (la « première école dédiée au jeu vidéo ») et que sa première structure éditoriale Ystari ait été une entreprise informatique avant d'éditer du jeu

de société. Surtout, il a entre autres été poussé dans cette voie par le (fabuleux) film WarGames, dont la conclusion implique précisément un jeu, et même mieux : la résolution d'un problème complexe par l'usage astucieux d'une espèce de jeu dans le jeu, donc par une démarche ludique appliquée à un objet tenant aussi bien du ludique que de l'informatique (le supercalculateur).

Cette interpénétration, en soi anecdotique, illustre bien ce que cherche à être Unlock! malgré dix boîtes classiques (dont une adaptant... trois jeux de société cultes), une boîte Star Wars, une version pour enfants sans application, six scénarios cherchant une formule plus abordable (plus petite, plus courte, ambitionnant moins de narration), une série de livres-jeux visant plutôt les adolescents, et une multitude de scénarios indépendants, souvent promotionnels, et même joliment associés à des licences telles que Lastman ou Ralph Azham.

Aussi les rumeurs et les espoirs vont-ils toujours bon train pour la « prochaine » boîte : licence qui tient à cœur (Avengers, princesses Disney, Pixar), formes plus longues pour un ressenti aventureux plus immersif et épique encore (plus de cartes, campagnes de 2 à 3 scénarios)... Mais que ces espoirs soient satisfaits ou non, la confiance dans la série Unlock! est encore incroyablement forte après le travail de conception assurément harassant d'autant d'aventures complètement différentes, et la sortie d'une nouvelle boîte, même quand cela arrive deux fois par an, reste (à bon droit) un événement, tous voulant savoir à quelle sauce inattendue on sera mangés cette fois-ci.





Auteur(s)	Cyril Demaegd et autres
Illustrateur(s)	Divers
Éditeur(s)	Space Cowboys
Thème(s)	Cuisine, Pirates, Égypte...
Mécanisme(s)	Énigmes, Narration
Âge	10+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	1 - 6

Les Unlock! Short Adventures sont six nouvelles aventures d'Unlock! vendues séparément, proposant de résoudre les énigmes de chaque univers en une trentaine de minutes ! Deux scénarios (Doo-Arann et Cabrakan) existaient déjà en version de démonstration, et ont été remaniés pour l'occasion.

Panique en cuisine (difficulté : 1)

Vous rendant innocemment à un concours de cuisine local pour y préparer le pain perdu de votre grand-mère, vous n'imaginiez pas qu'il serait si difficile de réaliser une recette apparemment aussi simple. Il faut dire que vous ne vous étiez pas du tout préparés à devoir en retenir toutes les étapes et ingrédients pour satisfaire l'examineur !

Le Donjon de Doo-Arann (difficulté 1)

Dans un monde de fantasy, vous vous lancez dans la périlleuse quête de collecter les trésors d'un donjon... où veillerait encore un dragon. Vous devrez bien sûr compter sur toutes vos armes, vos sorts et votre ingéniosité pour en surmonter les nombreux dangers et en ressortir sain et sauf, voire riche !

Le Vol de l'Ange (difficulté 2)

À peine échappé des geôles vénitienne, Casanova doit s'infiltrer dans le palais des Doges et voler les plans d'un bâtiment de guerre. Dans la peau du célèbre séducteur et espion, il s'agira de profiter du carnaval de Venise et des secrets de la Sérénissime pour tromper la vigilance des gardes et éviter de vous retrouver en prison.

Le Réveil de la Momie (difficulté 2)

Alors que l'Égyptologue Sarah Jones devait vous attendre devant la Pyramide rouge pour vous aider à démontrer que rien de surnaturel ne s'y est déroulé, elle est mystérieusement absente. Votre rationalisme risque d'être mis à rude épreuve lors de votre exploration nocturne et désormais solitaire d'un lieu chargé de superstitions...

À la Poursuite de Cabrakan (difficulté 2)

Toujours en quête des trésors les plus anciens et les plus fabuleux, vous ne pouviez manquer de vous précipiter en pleine jungle mexicaine pour y retrouver la statuette en or de Cabrakan dans un temple mésoaméricain évidemment truffé de pièges mortels...

Les Secrets de la Pieuvre (difficulté 3)

Ce scénario est plus complexe et plus long que les précédents. Il faut dire que vous avez mis la main sur un coffre... maudit, de sorte qu'il faudra soigneusement explorer tous les lieux environnants pour retracer le parcours du légendaire pirate la Pieuvre, et ainsi comprendre d'où vient la malédiction et comment la lever !

S.W.

UNLOCK! KIDS

LE
BEST-SELLER
UNLOCK!
POUR LES
ENFANTS

HISTOIRES D'ÉPOQUES



6 nouvelles aventures
3 univers différents

Des énigmes adaptées
aux jeunes détectives

Pas d'application,
pas de règles à lire



Suivez les aventures de Cocow!    / www.spacecow.fr





LE TRÉSOR DE DAVY JONES

OPEN SOURCE

En précommande



Auteur(s)	Kane Klenko
Illustrateur(s)	Chris Ostrowski
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Pirates
Mécanisme(s)	Coopération, Exploration
Âge	12+
Durée	60'

Nombre de joueurs 1 - 5

Le Capitaine Smith et son équipage de squelettes ont amassé **Le Trésor de Davy Jones...** et c'est leur bateau que vous abordez, en essayant coopérativement de triompher des gardes, de combattre les flammes et de vaincre votre fatigue !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur commence par fouiller le navire en révélant une nouvelle tuile Compartiment et en l'ajoutant au navire. Si une icône y apparaît, il y place un dé nacré Incendie de la couleur et de la valeur représentée. Puis il pioche un jeton dans le sac pour y ajouter un garde, un squelette, ou une trappe et un damné. Enfin, il dépense jusqu'à 5 jetons Action pour effectuer des actions – les jetons inutilisés sont transmis au joueur suivant ! Il pourra s'agir de se déplacer dans un compartiment adjacent, de courir (mais en se fatiguant davantage), de réduire de 1 la valeur du dé Incendie de son

compartiment (ce qui réduit la fatigue pour s'y rendre), de retirer un damné, de réduire sa fatigue, d'augmenter sa force, de défausser sa carte Objet pour en prendre une nouvelle dans la réserve ou à un autre joueur, de boire du rhum pour réduire sa fatigue, de ramasser un jeton Sabre, Rhum ou Trésor – les trésors augmentant sa fatigue et limitant les actions disponibles. Le trésor se trouve toujours au verso d'un garde, qu'il faut vaincre au préalable en lançant un dé et en ajoutant les modificateurs de son objet et de sa piste de combat (qui redescend à 0). Une fois muni du trésor, il faut quitter le navire par l'une de ses sorties, ce qui permettra de revenir plus reposé pour en chercher un autre. Mais c'est alors au navire maudit de se défendre en appliquant l'effet d'une carte Châtiment : aggraver les incendies, au risque de faire exploser les barils voire les compartiments, ajouter des damnés (qui empêchent les joueurs de prendre des jetons voire de se déplacer dans leur compartiment), déplacer les squelettes vers les pirates les plus proches.

Fin de partie

Les joueurs perdent s'ils ne peuvent pas poser de nouveaux compartiments, si le navire explose, s'il y a trop de damnés, si trop de trésors sont inaccessibles, ou si trop de pirates meurent, soufflés dans des explosions ou exténués. Mais ils remportent la partie, harassés et glorieux, en quittant le navire avec suffisamment de trésors !







PHILIMAG : Bonjour Nicolas, qui êtes-vous ?

Bonjour l'équipe PHILIMAG ! Je suis consultant en direction de programmes/projets depuis une vingtaine d'années. Certains appelleront ça la « crise de la quarantaine », mais cela faisait quelque temps que je ressentais le besoin d'évoluer professionnellement et de renouer avec le couple « travail-plaisir ». Féru de jeux de société depuis ma plus tendre enfance – et jouant toutes les semaines – j'ai décidé de faire de cette passion mon activité principale.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous expliquer comment est né le projet GamTog ? Comment est-ce que cela fonctionne ?

Le projet a vu le jour pendant la crise du COVID 19. Durant la première phase de la pandémie, j'ai vu dans le ralentissement économique et la baisse d'activité professionnelle l'opportunité d'entamer cette reconversion professionnelle en dessinant ce qui allait devenir GamTog deux ans plus tard. En quelques mots, GamTog c'est la toute première application mobile gratuite permettant d'organiser des soirées jeux entre particuliers. Basé sur un système de géolocalisation, l'application permet aux utilisateurs de visualiser rapidement tous les événements autour d'eux dans un rayon de x km prédéfini par l'utilisateur lui-même. Bien que l'utilisateur ait le choix de créer des soirées privées (disponibles uniquement sur partage d'un code event), le but est bien de créer des événements publics afin de rencontrer de nouvelles personnes,

jouer à de nouveaux jeux, ou bien encore de jouer à vos jeux préférés différemment. L'application est également dotée d'une messagerie instantanée interne à chaque événement, permettant aux utilisateurs d'affiner l'organisation de leur soirée. Enfin - et parce que la sécurité est essentielle - l'application permet de signaler tout problème lors d'une soirée ou avec un utilisateur, et même de bannir celui-ci des événements. Bref, GamTog c'est la simplicité et la rapidité au service de la communauté !

PHILIMAG : Quelles évolutions envisagez-vous pour l'avenir ?

L'application a pour ambition de devenir un vrai réseau social à part entière dédié aux jeux de société. De fait, la version cible de l'application reprendra les codes et fonctionnalités des réseaux sociaux tels que nous les connaissons aujourd'hui. Elle sera également disponible en plusieurs langues, en commençant par une version anglaise très prochainement. Nous sommes également à l'écoute de nos utilisateurs et de leurs besoins (même spécifiques) pour concevoir les évolutions à venir. Il est d'ailleurs prévu de les solliciter régulièrement sur les réseaux sociaux pour avoir leur vision sur leurs attentes. Les professionnels – et leurs besoins spécifiques – ne seront pas oubliés : nous projetons de développer toute une batterie de fonctionnalités qui leur seront dédiées. Le but de l'application est et restera l'échange et le partage.



NARRATION - ENQUÊTE - DARK FANTASY



LE TEMPS JOUE CONTRE VOUS !

Une campagne haletante et surprenante au cours de 3 enquêtes indépendantes

Vos actions modifient les lieux accessibles, la réaction des personnages et le temps disponible.

L'univers médiéval-fantastique renforce le mystère autour de l'enquête.



1

RECRUTEZ UNE ÉQUIPE PRÊTE À TOUTES LES SITUATIONS, MÊME LES PLUS DANGEREUSES OU LES PLUS INATTENDUES !

2

COOPÉREZ DANS UNE ENQUÊTE MÉDIÉVALE EN 3 ACTES

3

VOS CHOIX SONT CRUCIAUX. LE TEMPS EST COMPTÉ. PRENEZ LES BONNES DÉCISIONS !

DISPO



INFOS SUR LE JEU



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne ORIGAMES

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

Jet Games studio



Deux jeux à la Une !

Selection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



Chaque joueur reçoit 13 cartes en début de partie. A chaque tour, chacun choisit simultanément une carte (Objectif ou Valeur) de sa main et décide de la poser entre lui et son voisin de gauche... ou de droite. Puis chacun passe sa main au joueur à sa gauche. Au bout de 13 tours, on vérifie dans chaque zone entre les joueurs quels sont les Objectifs validés par les cartes Valeur associées. Le score de chaque joueur est calculé en multipliant les points obtenus dans la zone à sa gauche par les points dans la zone à sa droite.

Jouez à ce jeu maintenant



Chaque jour, des dizaines d'oiseaux se perchent sur les clôtures de nos campagnes. Lorsqu'il est temps de s'envoler, ces oiseaux se mélangent, incapables de s'organiser en envolées pour rentrer chez eux. Aidez-les à retrouver leur chemin vers leur nid. Dans **CuBirds**, vous devrez collecter des oiseaux et les regrouper en envolées pour les ajouter à votre collection et réussir à remporter la partie.

Jouez à ce jeu maintenant



Voire main

Farm Club

TACTIQUE
RAPIDE
ADDICTIF

TESTEZ-LE DÈS MAINTENANT,
GRATUITEMENT SUR
BOARD GAME ARENA.COM !

Farm Club est un jeu rapide de placement et d'optimisation. Organisez judicieusement vos animaux au sein de votre ferme pour compléter des objectifs.

A votre tour, récupérez simplement un animal et l'objectif associé.

Préparez-vous à faire face à de nombreux dilemmes !



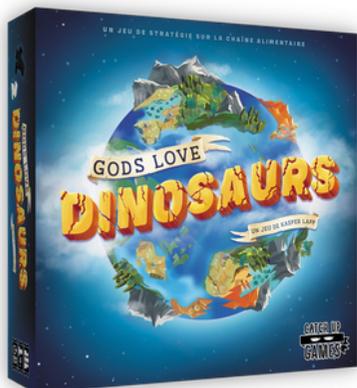
20' 8+ 2-5

Pour toute la famille. Excellent aussi à 2 joueurs !

Auteur : Alexandros Kapidakis
Illustrateurs : Jeanne Landart & Gaétan Noir

BOARD
GAME
ARENA

BLAM!



Gods Love Dinosaurs

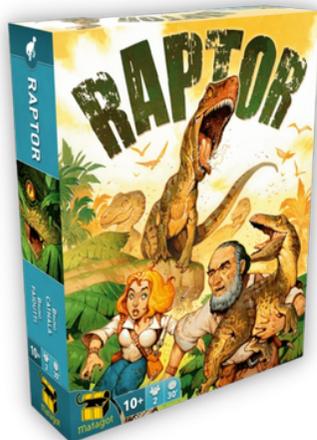
Agrandissez votre troupeau de dinosaures en les nourrissant pour leur faire pondre les œufs qui vous rapporteront des points de victoire. Mais la tâche n'est pas si facile. Il vous faudra créer un écosystème florissant en respectant les règles de la chaîne alimentaire.



Découvrez Varuna, une planète recouverte à 80% d'eau et peuplée de dinosaures : une grande majorité d'entre eux sont aquatiques ! Étudier ichthyosaures et mosasaures sera-t-il un problème pour vous ? Que nenni, embarquez dans votre sous-marin et en avant l'aventure !



Varuna



Raptor

Sur une île au large du Pacifique, tous les dinosaures n'ont pas disparu ! Sur cette île, une femelle vélociraptor vit avec ses petits. Nous en avons compté cinq mais il y en a peut-être plus. Je vérifie une nouvelle fois que mon fusil est bien chargé de balles anesthésiantes, car rien n'a été laissé au hasard. Notre mission : capturer les petits, vivants, ou neutraliser la mère.



Draftosaurus est un jeu familial de draft dans lequel les joueurs doivent sélectionner les plus beaux dinosaures pour peupler les enclos de leur zoo. À l'issue des deux manches, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Draftosaurus





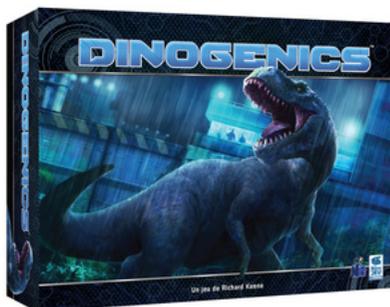
Tiny Epic Dinosaurs

Dans Tiny Epic Dinosaurs, les joueurs contrôlent une équipe d'éleveurs et vont acheter, élever et vendre des dinosaures.



Dinogenics

Dinogenics est un jeu de placement d'ouvriers dans lequel votre société souhaite construire le meilleur parc de dinosaures !



SOS Dino

SOS Dino est un jeu coopératif où, tour à tour, les joueurs vont devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau.



Jurassic Snack

Les jeunes Diplodocus (Diplos) sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes. Pour l'emporter, votre équipe de Diplos devra réussir à manger plus de feuilles que l'équipe adverse...



L'Archipel des Dinosaures

L'Archipel des Dinosaures est un jeu pour un joueur dans lequel il faut réussir à séparer les herbivores verts des carnivores rouges en reconstituant les îles.





Des illustrations époustouflantes et une mécanique de placement d'ouvriers riche en combos !



Flamecraft



Rentrée 2022 en boutique



Auteur(s)	Fabien Tanguy
Illustrateur(s)	Kristiaan der Nederlanden
Éditeur(s)	Catch Up Games
Thème(s)	Dinosaures
Mécanisme(s)	Draft, Collection
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Cubosaurs**, vous devez réunir la collection la plus rentable de dinosaures en tenant compte des particularités de chacun. Mais votre collection sera souvent constituée des cartes qu'un adversaire aura refusées pour vous les transmettre... Accepterez-vous ce cadeau peut-être empoisonné, ou le refuserez-vous aussi, au risque d'avantager le joueur suivant ?

Comment jouer ?

Les joueurs commencent avec une collection initiale de 4 dinosaures piochés aléatoirement. À son tour, un joueur a souvent en main les cartes transmises par le joueur précédent, et si ce n'est pas le cas, il pioche une carte. Dans les deux cas, il peut :

- soit conserver sa main, et donc poser toutes les cartes dans sa collection.
- soit refuser sa main et la passer au joueur suivant, à condition qu'il y ajoute une carte de sa collection d'un type différent des cartes s'y trouvant déjà. S'il ne peut pas ajouter une telle carte, il n'a pas d'autre choix que de conserver la main.

Puis c'est au joueur suivant d'être soumis à ce choix.



La manche s'achève quand un joueur doit piocher mais que la pioche est vide. Chacun calcule alors son score en additionnant ou soustrayant la valeur de ses dinosaures : un T-Rex seul rapporte par exemple 4 points, mais si on a trois T-Rex, on perd 2 points à la place ; le ptérodactyle fera toujours perdre 1 point en tout, quel qu'en soit le nombre dans sa collection ; un œuf rapportera beaucoup de points si on possède le plus de dinosaures du bon type, mais nous en fera perdre si ce n'est pas le cas ; et ainsi de suite. On note ces points, puis on remélange toutes les cartes et une nouvelle manche commence. La partie s'achève à la fin de la deuxième manche, et la victoire va au joueur avec le plus de points après le deuxième décompte !

Évolutions d'ADN

Dans cette variante, on place au centre de la table autant de tuiles qu'il y a de joueurs. Quand on pose un dinosaure avec une icône ADN, on gagne un jeton ADN. Et à son tour, si on possède assez de jetons ADN, on peut les dépenser pour acquérir une tuile ADN, qui octroiera un bonus de score (+ 2 par œuf par exemple) ou un effet instantané (voler/piocher une carte).







LE TRÈS RAPIDE RALLYE DES DINOS (SCHMIDT)

LUDOVX.FR
LA VOIX DES JEUDIERS



VOUS INCARNEZ LES 3 FRÈRES SCIENTIFIQUES MAXX, LUYS ET FLYNN, CHARGÉS DE PROTÉGER LES DERNIERS DINOSAURES VIVANTS DANS LA FORÊT AMAZONNIENNE. MAIS GARE AU SPINOSAURE QUI SE RAPPROCHE DE VOTRE BASE ET QUI NE FERA QU'UNE BOUCHÉE DE CEUX QUI CROISERONT SON CHEMIN. INCARNEZ À TOUR DE RÔLE LES 3 FRÈRES ET TENTEZ DE PROTÉGER LES DINOSAURES CAPTURÉS DERRIÈRE VOTRE BARRIÈRE DE PROTECTION.

1 / MISE EN PLACE



- Posez le plateau de jeu au centre de la table.
- Placez les 3 personnages sur la **Station de recherche**.
- Placez le **Spinosaurus** devant la première case **Spinosaurus** en haut à gauche du plateau.
- Rassemblez les 3 **Remorques** sur le côté du plateau.
- Disposez les 5 **tuiles Action** à disposition des joueurs.
- Placez face **visible** et au **hasard** les jetons **Dino** sur les cases du plateau de jeu entourées de bleu.

- Mise en place selon le **niveau** des joueurs :

- **Débutant** : Récupérez les 6 jetons **Dino** avec un **Oeuf** et placez-les en sécurité dans la **Station de recherche**.
- **Normal** : Récupérez les 3 jetons **Dino** avec 2 **Oeufs** et placez-les en sécurité dans la **Station de recherche**.
- **Expérimenté** : Ne retirez **aucun** jeton **Dino** du plateau.

2 / TOUR DE JEU

LORS DE SON TOUR, UN JOUEUR LANCE LE DÉ. SI UN SPINOSAURE APPARAÎT, L'ANIMAL AVANCE D'UNE CASE. SI UN CHIFFRE APPARAÎT, LES JOUEURS CHOISISSENT COLLECTIVEMENT QUEL PION ILS VONT DÉPLACER CE TOUR CI EN RETOURNANT LA TUILE ACTION CORRESPONDANTE. LES TOURS S'ENCHAÎNENT JUSQU'À CE QUE LES JOUEURS AIENT MIS TOUS LES DINOSAURES EN SÉCURITÉ OU QUE LE SPINOSAURE N'ARRIVE AU CENTRE DE RECHERCHE.

DÉPLACER 1 PERSONNAGE

- Lancez le dé :

- S'il indique une icône **Spinosaurus**, vous devez avancer l'animal d'une case sur la piste concernée.
- S'il indique un **chiffre**, les joueurs doivent choisir collectivement une **Action** parmi les tuiles **Action** encore **visibles**. Une fois l'**Action** effectuée, **retournez** la tuile face cachée. Ce n'est qu'une fois **l'ensemble** des tuiles retournées, que vous pouvez **toutes** les retourner face visible.

 Avancez le **Chercheur** choisi d'autant de cases **maximum** que le chiffre indiqué par le dé. Les **Chercheurs** avancent sur la piste des cases entourées de **bleu**. Ils peuvent partager la **même** case. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case **occupée** par le **Spinosaurus**.

 Avancez un des trois **Chercheurs** d'autant de case **maximum** que le chiffre indiquée par le dé, même si leur tuile **Action** est déjà retournée.

 Faites avancer le **Spinosaurus** sur son chemin, en respectant la valeur **exacte** de chiffre indiqué sur le dé.

RÉCOLTER LES JETONS DINO

Si vous passez avec un **Chercheur** sur ou **par-dessus** une case avec un jeton **Dino**, récupérez-le et placez-le dans la **Remorque** du **Chercheur** concerné si celui-ci peut l'accepter. Vous pouvez récupérer **plusieurs** **Dinosaures** lors d'un même tour.

 **Maxx** peut récupérer jusqu'à quatre jetons **Dino** avant les ramener dans la **Station de recherche** : deux **Tricératops** et deux **Brachiosaures**.

 **Luys** peut récupérer jusqu'à cinq jetons **Dino** et les ramener dans la **Station de recherche** : deux jetons **Tricératops** et trois jetons **Stégosaures**.

 **Flynn** peut récupérer trois jetons **Dino** de son choix et les ramener dans la **Station de recherche**.

- Quand la **Remorque** est **pleine** ou **avant**, ramenez le personnage **jusqu'à la Station de recherche** pour y décharger les animaux récupérés.

3 / FIN DE PARTIE

- Vous gagnez la partie ensemble si vous réussissez à récupérer tous les dinosaures du jeu et que vous les avez raménés avec les chercheurs jusqu'à la station, avant que le **Spinosaurus** n'arrive jusqu'à la station.

- Vous avez perdu la partie ensemble :

- Si le **Spinosaurus** atteint la station de recherche et que vous n'avez pas encore ramené tous les dinosaures et les chercheurs en sécurité.
- Si le **Spinosaurus**, pendant la partie, passe sur ou par-dessus une case avec un chercheur ou un jeton **Dino** !

MAUDIT MOT DIT

RETROUVEZ LE BON MOT... AU BON MOMENT !

Un jeu de Laurent Prin, Rémi et Nathalie Saunier
Illustrations : Laura Michaud • De 3 à 6 joueurs • 12 ans et +

Saurez-vous faire **DEVINER LE MOT**

avec **EXACTEMENT 3 INDICES**,
pas plus, pas moins !

Tournez autour du mot ...

Sans vous faire prendre
par la Malédictionooooonnnn !



Tout cela enfermé dans une superbe boîte
pleine de dorures et de mystères.

ACRYLOGIC

3
rouge

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 9 cases blanches ! Dans chaque case blanche, écrivez un chiffre compris entre 1 et 3 ainsi qu'une couleur primaire : jaune, bleu ou rouge. Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

VERT = jaune + bleu	JAUNE = jaune + jaune
ORANGE = jaune + rouge	ROUGE = rouge + rouge
VIOLET = rouge + bleu	BLEU = bleu + bleu
2 = 1 + 1	3 = 1 + 2
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3
5 = 2 + 3	6 = 3 + 3

AIDE DE JEU

5

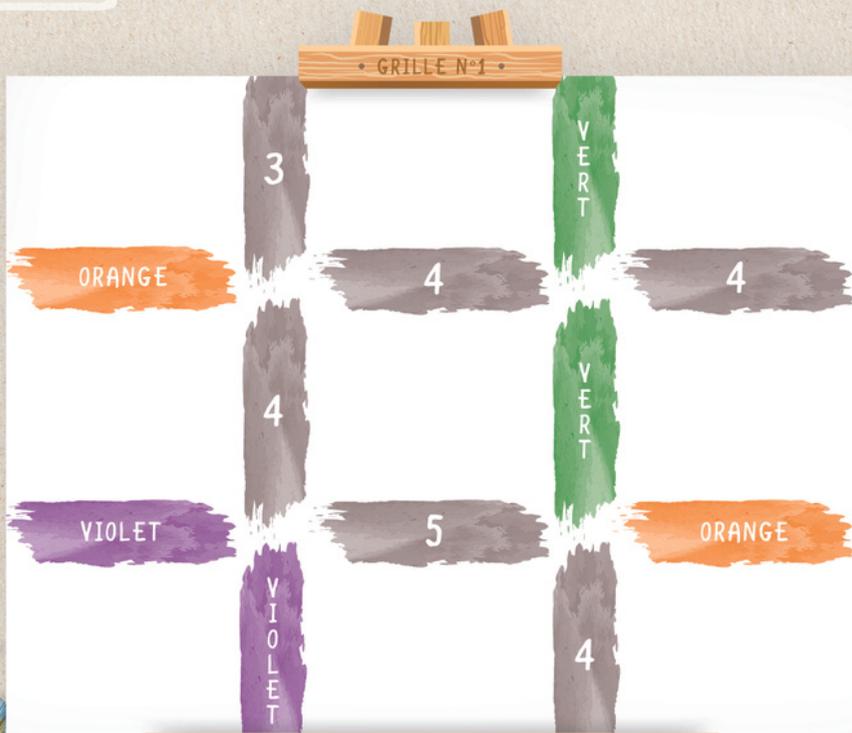
VERT

Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

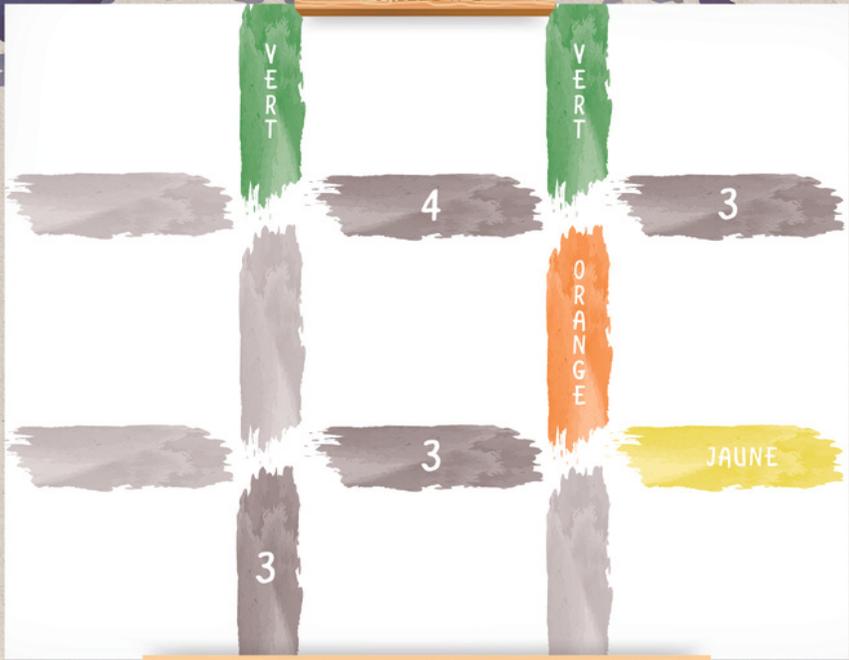
Si une trace de peinture indique « vert », cela signifie que l'une des deux cases blanches est jaune et que l'autre est bleu.

$$\text{VERT} = \text{jaune} + \text{bleu}$$

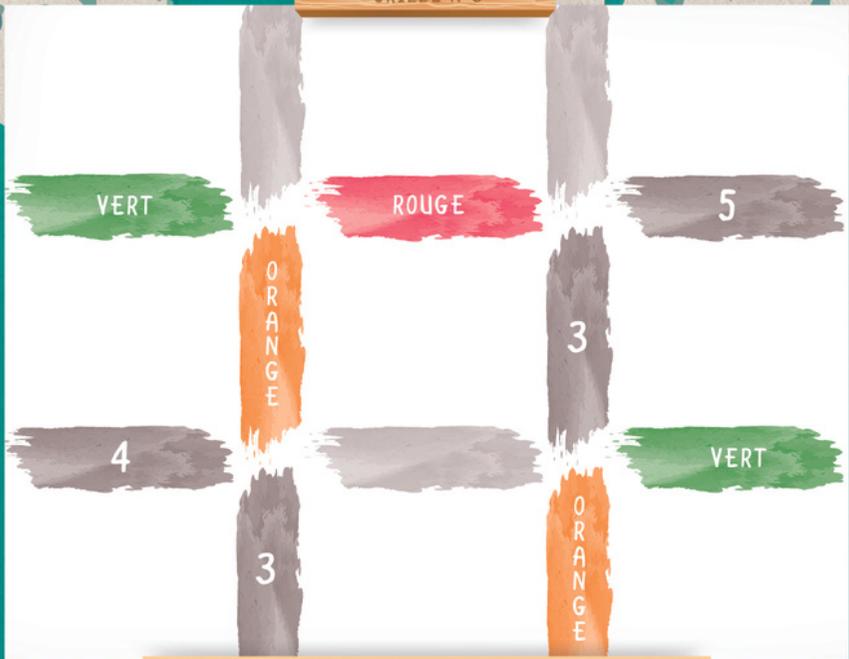


Un jeu créé par Léandre Proust
Remerciements à Yoann Levat - Ressources graphiques : Freepik

• GRILLE N°2 •



• GRILLE N°3 •





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

Je suis un joueur invétéré qui a eu la chance de rencontrer les frères GIRES (aka les fondateurs de Gigamic) il y a 8 ans, ce qui m'a fait rentrer de plain-pied dans le milieu du jeu (commercial sur la zone Rhône-Alpes/Auvergne). En réalité, chose plutôt cocasse, ils m'ont refusé deux fois l'embauche, et quelques années plus tard, on me confie la direction générale de la société. À l'origine, je travaillais dans le domaine de la veille stratégique pour des entreprises du bâtiment durable. J'avais très envie de revenir à mes premières amours : l'éducation populaire et le jeu de société. Avant Gigamic, j'ai donc participé à la mise en place des temps d'accueil périscolaire à Roubaix sur la thématique... jeux de société.

PHILIMAG : Dans quel contexte la maison d'édition Gigamic a-t-elle été créée ? Pouvez-vous nous parler des évolutions notables de Gigamic depuis sa création ?

Gigamic, c'est avant tout l'histoire de trois frangins qui souhaitaient créer une entreprise ensemble : Jean-Christophe, Ludovic et Stéphane. Ils

hésitaient entre plusieurs secteurs, mais toujours avec la création et l'édition en ligne de mire. Gigamic aurait donc pu être une boîte d'édition de musique, de création de luminaires... mais ce fut finalement le jeu de société. Gigamic a été créé en 1991 en tant qu'éditeur de jeux abstraits en bois pour deux joueurs grâce à leur première trouvaille, 4x4 qui est devenu **Quarto**. Pendant dix ans, l'entreprise a édité des jeux tels que **Quoridor**, **Traître-Mots** ou le **Fun-Batik**.

Un peu après l'an 2000, Gigamic, tout en continuant à être éditeur, est devenu distributeur de ses propres titres, mais également d'autres maisons d'édition. C'est à ce moment que des partenariats de long terme avec des éditeurs allemands comme Amigo, Drei Magier et Zoch ont débuté. En 2019, avec le départ en retraite des deux derniers fondateurs, la société a été reprise par le groupe Hachette tout en conservant l'intégralité de l'équipe, du catalogue et des méthodes de travail qui ont fait la réussite de Gigamic. 30 ans plus tard, Gigamic se développe, toujours à Wimereux sur la Côte d'Opale, avec une équipe de 40 personnes.

PHILIMAG : Quel est la ligne éditoriale de Gigamic ? Avez-vous une spécificité ?

Gigamic a toujours été centré sur l'édition de jeux simples, à visée familiale, avec des règles contenues. Par la force de l'âge, nous avons un catalogue assez divers et important d'environ 250 jeux pérennes.

Nous définissons notre catalogue comme une ligne éditoriale de jeux passerelles : si nous éditeurs un jeu, nous aimerions que pour le nouveau joueur, il soit le premier qu'il découvre dans sa catégorie.



Si un joueur découvre les jeux abstraits, nous souhaitons qu'il débute par **Quarto** ou **Quoridor**. Pour des enfants, chouette s'ils débutent par **Pique-Plume** ou **La Maison des Souris**. Un jeu de pli ? Notre **Papayoo** est là pour ça. Un jeu de pose de tuile simple mais profond, voici **Akropolis**. Bref, vous avez compris l'idée.

Nous avons une réflexion assez globale sur nos gammes avec des formats très définis : un jeu de cartes familial, il ira dans la gamme des boîtes métal rejoindre **6 qui prend** ou **Non Merci**, un jeu d'ambiance de groupe, ce sera le format Fun (**Wazabi**, **Galérapagos**...).

Par contre, nous ne nous interdisons jamais de nous tester sur de nouvelles contrées inexplorées, mais je crois qu'il s'agit de l'objet de la question suivante alors je vais garder un peu de suspens.

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

Justement, pour faire le lien avec ce qui est écrit au-dessus, je vais vous présenter quelques jeux au profil très différent :

Critical – Fondation : Gigamic n'est pas connu pour éditer du jeu de rôle. Cependant, nous nous

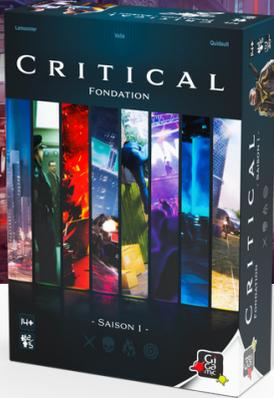
sommes lancé ce défi car nous sommes convaincu que les propositions présentes sur le marché ne répondent pas totalement aux besoins des joueurs casual. Avec Yohan LEMMONIER, Christophe VALLA et Pascal QUIDAULT, nous avons réussi à concevoir un jeu de rôle préparable en 20 minutes et jouable en 30 minutes accessible, dont la maîtrise est accessible à toutes et tous. Donc un jeu passerelle.



Qawale, un jeu abstrait de Didier LENAIN BRAGARD, Romain FROGER, qui revisite la mécanique d'égrenage de l'Awalé pour en faire un jeu d'alignement en bois. Mécaniquement simple, ce jeu est une pépite pour se creuser les méninges. Le petit plus : visuellement, nous nous sommes inspirés des kerns bretons pour créer les pièces du jeu.

Arcana Puzzle : ici on vient allier la finesse des énigmes de Baptiste DERREZ à la beauté des illustrations de Fanélia. Un puzzle énigme d'un nouveau genre dans lequel après le puzzle de 1000 pièces, une magnifique énigme s'ouvre au joueur dans laquelle il faudra faire appel aux visuels de la boîte et des pièces, de la carte, de l'histoire et de l'alphabet très particulier.





Auteur(s)	K. Valla, Y. Lemonnier
Illustrateur(s)	Pascal Quidault
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Science-Fiction, Série
Mécanisme(s)	Enquête, Jeu de rôle
Âge	14+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 5

Critical est un jeu de rôle accessible aux néophytes, proposant de parcourir pendant 9 épisodes d'une demi-heure les nébuleux complots politiques de 2035. Membres de l'agence Icare, vous devrez prouver votre valeur en contrant la conspiration qui vise le gouvernement états-unien...

Comment jouer ?

L'un des joueurs sera Maître du Jeu ou MJ : il prendra consciencieusement connaissance du livret de présentation de l'univers et de l'épisode qu'il fera jouer aux autres. Il sera d'abord très guidé par les fiches contenues dans la boîte (un feuillet de 4 pages par épisode), mais au fur et à mesure des scénarios davantage de place sera laissée à son imagination.

Les autres joueurs ou PJ commencent par prendre l'un des 8 personnages, avec son visuel, son vécu, ses caractéristiques (adresse, mental, social, physique), dont une principale, et sa carrière, qui indique l'équipement de départ et donne le choix entre plusieurs historiques donnant accès à 3 compétences. Puis ils se donnent un nom, indiqué sur un porte-nom, qu'ils garderont tout au long de la « série ».

Le feuillet de l'épisode indique au MJ de quel matériel il aura besoin, notamment les cartes Épisode aidant les joueurs à se représenter une scène, les Personnages Non Joueurs (PNJ) qu'il sera amené à incarner et divers équipements et jetons importants dans le cadre du scénario lui-même.

Dès le début du premier épisode, le MJ racontera ainsi le contexte aux PJ, puis leur proposera d'interagir avec un PNJ en tentant d'obtenir les informations importantes par les questions pertinentes. Puis il les équipera et les soumettra au premier test, un test collectif de Mental visant à évaluer leur capacité à s'orienter dans l'obscurité : puisqu'il s'agit d'un test collectif, il suffira qu'un seul joueur obtienne la valeur demandée en lançant son dé à 12 faces (dont la valeur est affectée par ses caractéristiques) pour le réussir. L'épisode se poursuivra ainsi, alternant descriptions, discussions et actions, laissant une relative liberté aux PJ afin de progresser dans leur enquête, toujours ponctuée de mystérieuses rencontres, de découvertes et de tests divers, jusqu'aux combats, exigeant déduction et coopération, mais aussi imagination pour arriver au bout de chaque épisode et vivre une véritable expérience collective.

Pour aller plus loin

La suite de Critical est déjà prévue. En attendant, le matériel contenu dans cette première boîte permet d'approfondir l'univers en y créant de nouvelles aventures !

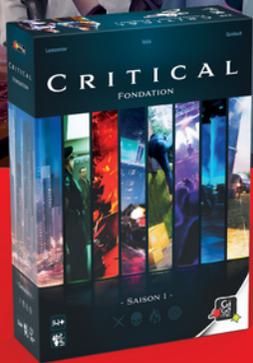


S.W.

CRITICAL

FONDATION

En septembre 2022
DEVENEZ LE MAÎTRE DU JEU



**Critical vous propulse au coeur
du jeu de rôle au travers
de 9 épisodes de 30 minutes.**





C R I T I C A L

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

Bonjour mon cher Phili. Kristoff, c'est une ratatouille. Vous prenez un homme cultivé bien mûr (oui, il est un peu plus âgé que moi). Vous incorporez un talent d'écriture hors norme. Vous ajoutez une gentillesse à toute épreuve et une culture rôliste quasi encyclopédique. Vous laissez cuire sur une dizaine d'années d'amitié entre la région bordelaise et la Bretagne et vous servez ça accompagné d'un cru St-Humour, ce sera parfait.

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

Bonjour. Yohan ? Vous voyez Tic et Tac ? TIC : du Talent (pour inventer des systèmes de jeu), de l'Imagination (10 idées à la minute, essayez de suivre) et de la Compétence (de la conception à la réalisation, il touche à tout). TAC : Travailleur (investi à fond), Attachant (un gars adorable et drôle) et Cinglé (il fallait l'être pour se lancer dans ce projet). Bref, Yohan est la version surdouée de deux écureuils qui inventerait des milliers de jeux pour accueillir tout le monde en prévision de la fin des temps.

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

Yohan : Critical, c'est vraiment un boulot d'équipe. Kristoff et moi sommes à l'origine de l'univers et du scénario, issus de nos deux cerveaux malades, mais Pascal (Quidault) et Joseph (Foussat) sont les deux autres mousquetaires, sans qui ce projet n'aurait jamais eu cette ampleur. Nous avons, Kristoff et moi, une grande estime pour le travail de Pascal et cela faisait des années, à titre personnel, que je rêvais de travailler avec lui. En donnant chair à l'univers, il nous a permis d'avoir de nouvelles idées, dans un ping-pong très stimulant. Et puis les easter eggs planqués ici et là dans les illustrations sont vraiment savoureux ! Joseph, de son côté, tient le rôle du « relou » de service (c'est lui qui le dit, pas moi). Concrètement, c'est lui qui nous permet d'avoir un peu de hauteur de vue lorsque l'on a trop le nez dans le guidon, de s'assurer de la cohérence globale du projet. Pour filer la métaphore de série télé sur laquelle Critical est construit, nous sommes les auteurs, et lui c'est le showrunner. Les équipes de Gigamic ont aussi mouillé le maillot pour les tests. (Petite pensée pour ceux et celles qui se sont retrouvés MJ alors qu'ils n'avaient jamais approché un jeu de rôle. Mais comme ils en redemandent, c'est bon signe !)

Critical - Acte 1 : de l'idée au prototype

Yohan : Comment expliquer rapidement et simplement ce qu'est le jeu de rôle à quelqu'un qui ne connaît pas ce loisir ? Comment rendre cette activité lisible, accessible et fun ? Ça fait des années que je tourne autour de cette question... Autant essayer de décrire de la musique à quelqu'un qui n'en a jamais écouté. Alors comme un bon exemple vaut mieux qu'un long discours, j'ai bricolé en été 2019 un prototype de JdR jouable en quinze minutes sur un coin de table. Ça s'appelait 15mn Chrono et c'était très axé série télé, avec des ellipses à tout bout de champ pour se concentrer uniquement sur les moments forts : on donnait une carte par joueur (un archétype bien caricatural). Il y avait une vingtaine de cartes de situations emblématiques pour le meneur, décrivant une seule scène forte : les trafiquants vont s'échapper en bateau, la station spatiale va bientôt exploser, la secte va procéder à un sacrifice... Il y avait des mots clés, des pistes d'improvisation pour le meneur et c'est à peu près tout... C'était ça l'idée : jouer une scène, vite fait, mettre les joueurs en situation le temps de siroter une bière. Ça marchait correctement, mais ça nécessitait un meneur de jeu expérimenté. Très vite, j'en ai parlé à Kristoff, pour bénéficier de ses lumières et le projet est passé sur le dessus de sa pile de trucs à faire. On a commencé à bosser pour développer au mieux chaque scène et je suis parti sur le salon professionnel de Nuremberg avec un prototype non finalisé mais jouable sous le bras.

Critical - Acte 2 : du prototype à l'édition

Yohan : Sur ce salon réservé aux professionnels et qui évoque inmanquablement l'atelier du Père Noël avec ses immenses halls dédiés aux jeux et jouets, j'ai enchaîné les rendez-vous avec les éditeurs. J'ai montré 15mn Chrono à certains d'entre eux, mais lors du rendez-vous avec Joseph (mon futur chef de projet, donc) chez Gigamic, j'ai hésité à lui soumettre ce proto. Pourquoi leur proposer ce jeu, sachant que le JdR n'est pas du tout dans leur ADN ? Je l'ai fait malgré tout, surtout parce que je connais un peu Joseph et que je me disais que cela pourrait à minima intriguer son âme de rôliste. Le timing et la chance ont fait que justement, en interne, ils réfléchissaient depuis un moment à se lancer dans l'édition de jeux de rôle. Le soir même (chose rare), le jeu était signé. La suite, c'est deux ans d'évolutions de tests et d'écriture pour arriver à un jeu très différent du proto, mais fidèle à l'idée initiale. Notre vrai défi sur ce jeu, c'était de permettre à un joueur novice de devenir meneur de jeu débutant en quelques minutes. Chaque scénario de trente minutes ouvre de nouvelles perspectives ludiques en incorporant par petites touches l'ensemble des règles et des potentialités de ce loisir hors norme. Une fois les $\frac{3}{4}$ de la campagne joués, les tests ont prouvé que le meneur était même capable d'improviser sur la trame hyper détaillée que nous lui fournissions.



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

Yohan : La dernière ligne droite a été vraiment intense. Après avoir relu tous les textes, nous avons tout repris dans le détail, pour être certains qu'il n'y avait pas d'incohérence dans les dates, dans les noms. Nous nous sommes assurés que la progression « pédagogique » pour le MJ débutant était optimale. Nous avons vérifié, avec le matériel définitif en main, que les petites énigmes nécessitant une manipulation (je n'en dis pas plus, pas de spoil) que contient le jeu fonctionnaient. Et puis il faut souligner que Critical, c'est deux univers et donc deux jeux développés en parallèle : Fondation (univers dystopique) et Sanctuaire (univers fantasy). C'est donc un feu roulant de création et de tests. À l'heure où j'écris ces lignes, nous sommes engagés dans la rédaction de la saison 2 de chaque univers qui, je l'espère, verra le jour l'an prochain si le succès du jeu le permet. Nous travaillons aussi sur les contenus additionnels que nous espérons pouvoir mettre gratuitement à disposition de la communauté. Mais malgré tout ce travail, le vrai juge de paix, ce sont les joueurs. Nous croisons les fesses (oui, c'est acrobatique) en espérant que le jeu plaira. En tant qu'auteurs, nous avons en tout cas la sensation (et ce n'est pas forcément le cas sur tous les projets) de vraiment faire partie de l'équipe Gigamic et de travailler avec eux main dans la main, que ce soit sur le développement ou sur la promotion du jeu.



PHILIMAG : D'après votre expérience de co-création sur Critical, quels sont les avantages et les inconvénients de créer un jeu avec un autre auteur ?

Yohan : La co-création, c'est un peu comme une relation de couple. Il peut y avoir des périodes de tension et des moments de bonheur. Avec Kristoff, on n'a jamais été en désaccord. On a toujours rebondi sur nos idées mutuelles. À mes yeux il n'y a que des bénéfices à partager la création. Deux cerveaux valent mieux qu'un, déjà, et cela permet de se remotiver en période de creux d'inspiration, ne serait-ce que pour ne pas décevoir son équipier. Les ronchons diront que, du coup, on partage les sous. Alors oui, mais on partage surtout des moments incroyables et on peut compter sur quelqu'un qui est aussi investi que soi. Et ça, ça n'a pas de prix. Sur Critical, Joseph a également formé avec nous deux un trio infernal. Ses apports ont été considérables, et même si ça fait démagogue de dire ça, il a clairement su tirer le meilleur de ce qu'on pouvait proposer. Autre énorme avantage à collaborer avec Kristoff, c'est qu'en plus de sa casquette d'auteur de jdr, c'est aussi un romancier de talent. Et mine de rien, en termes de construction d'histoire et de reformulation de certains passages narratifs épiques, ça fait vraiment la différence.

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

Yohan : Initialement, l'action du tutoriel du jeu se déroulait dans la chaîne de l'Oural, en Russie. Il s'agissait d'une opération conjointe entre l'armée américaine et l'armée russe. L'actualité nous a rattrapés, et après avoir fait jouer ce scénario sur le FIJ de Cannes, nous avons constaté que les réactions des joueurs et les retours des distributeurs internationaux étaient raccord avec notre ressenti : impossible de mettre en scène l'armée russe dans un rôle d'allié. Mais la production était déjà en partie lancée. Il a donc fallu se mettre debout sur les freins, faire des ajustements visuels et narratifs pour déplacer l'action en Alaska. Ce changement impactait aussi de façon marginale certains scénarios de la campagne. Là encore, nous avons modifié avec vigilance l'ensemble de la campagne pour pouvoir faire ce changement en urgence.

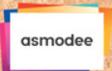
NETFLIX

BIENTÔT DISPONIBLE

SQUID GAME



**6 ÉPREUVES
AUTHENTIQUES
POUR UN JEU DE BLUFF
CAPTIVANT**



Mixlore™

SQUID GAME™ / © Netflix. Used with permission. Ce jeu s'inspire de la série Netflix Squid Game. Ce n'est pas un jeu d'argent et il ne permet pas de gagner réellement de l'argent.

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



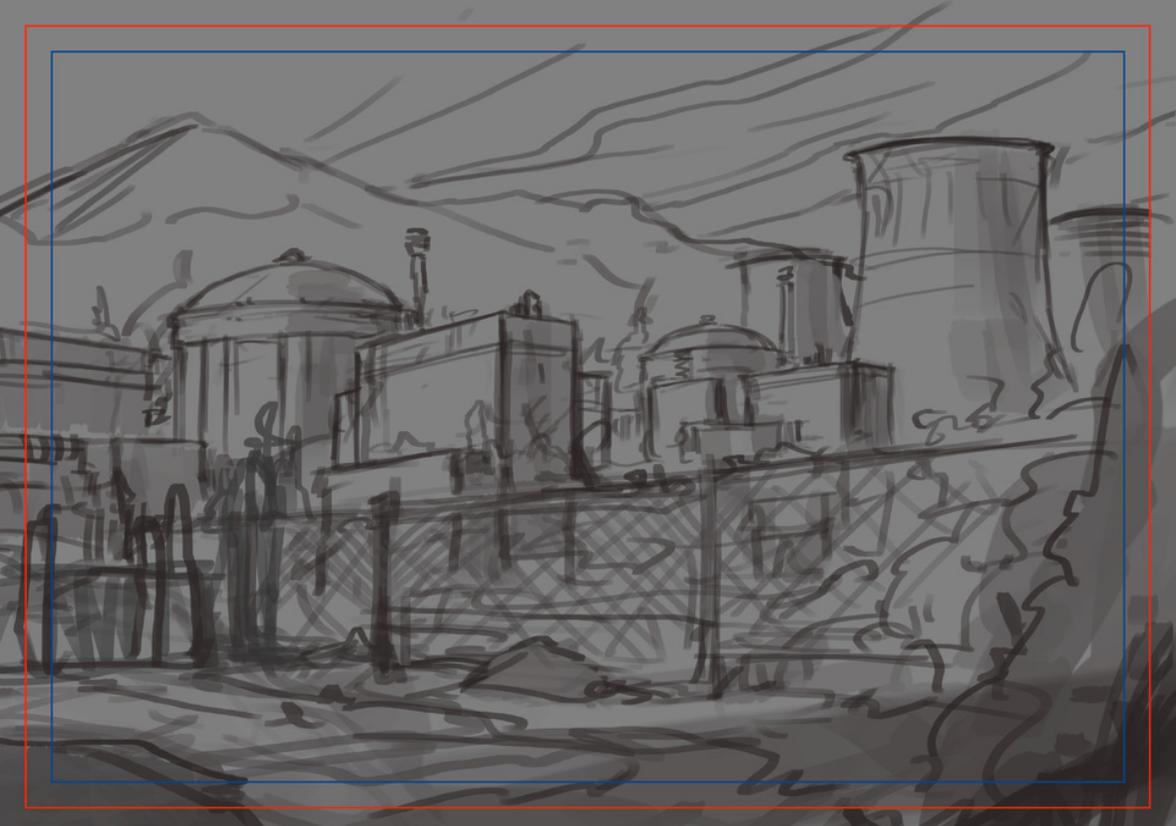
Breton d'adoption, j'ai plusieurs formations inintéressantes au compteur et je suis illustrateur freelance depuis bientôt une vingtaine d'années. J'ai commencé ma carrière en travaillant pour le secteur muséographique et scientifique - notamment pour des expositions et des publications - mais j'ai très tôt tenté ma chance en proposant mes services pour le jeu de rôle, plus accessible à l'époque pour des jeunes dessinateurs maladroits. Après quelques illustrations dont je préfère oublier l'existence et l'apprentissage « sur le tas » des outils du numérique, le grand tournant s'est présenté en 2013 quand le tout jeune studio des Space Cowboys m'a donné ma chance en me proposant d'œuvrer sur Splendor. Depuis lors, les projets dans le jeu de société se sont enchaînés et c'est devenu la très grande majorité de mon travail actuel, délaissant avec un certain soulagement molécules et schémas cryptiques des milieux scientifiques de mes débuts. J'ai dorénavant ce que je considère la très grande chance de travailler sur des projets passionnants avec des éditeurs passionnés tels que Monolith, Bombyx, des illustrations de cartes pour Magic et, évidemment, Gigamic.

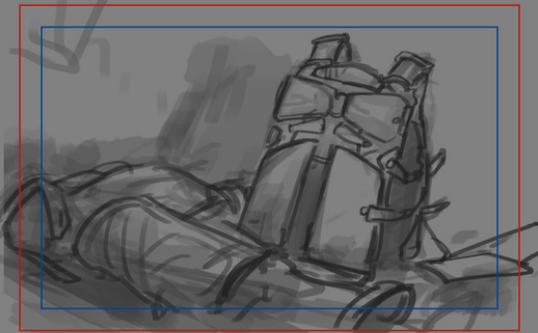
PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu Critical – Fondation ?

Je peux déjà dire que le projet n'a pas été une mince affaire car, très vite, il est devenu évident que les illustrations, au-delà du caractère purement « ornemental », n'allaient pas simplement servir à thématiser une mécanique. Elles allaient être un support visuel, narratif et informatif pour les joueurs sans forcément passer par des informations textuelles ou iconographiques. Il fallait alors très rapidement, avec l'appui de Joseph Foussat, le chef de projet, analyser le choix des auteurs pour scénariser au mieux chaque élément, chaque cadrage, chaque ambiance. Le choix initial de penser le jeu comme une série TV, avec des références cinématographiques appuyées - que je tairai ici - et la passion autour de ces médias ont été d'une grande aide. La méthodologie de travail s'est alors simplement imposée d'elle-même : à la manière d'un storyboard. Le choix des cadrages est en grande majorité issu de compositions cinématographiques ainsi que de la technique de rendu que j'ai délibérément cherché à rendre la plus réaliste possible pour moi. Il y a eu une très longue étape où j'ai amassé un maximum de références visuelles et fait de longues recherches de design et de concept art pour définir ce « futur pas si lointain ».

Il est évident que dans tout projet, l'investissement personnel est important, mais dans Critical, l'exigeante dimension narrative des images a renforcé ce sentiment de manière inattendue. Et pour ma plus grande joie, toute l'équipe a été très réceptive à mes propositions alternatives d'images ou de scènes. J'espère en tout cas que les joueurs ressentiront cet engagement et prendront beaucoup de plaisir quand ils découvriront que le grand méchant est -[fin de transmission].









santé

arme

ÉQUIPEMENT

CARACTÈRE
Codeur

QUALITÉ
Intuitive

DESCRIPTION
Méfiant

DEFIANT

PHYSIQUE

SOCIAL

ADRESSE

MENTAL

CITATION
« Je ne ferais pas confiance à un type dont le mot de passe est le nom de son chat. »

HISTORIQUE

sentez les failles dans un système jusqu'à ne plus voir que des trous. Mais vous ne savez pas les réparer. Ou en

santé

arme

ÉQUIPEMENT

CARACTÈRE
Codeur

QUALITÉ
Discret

DESCRIPTION
Têtu

DEFIANT

PHYSIQUE

SOCIAL

ADRESSE

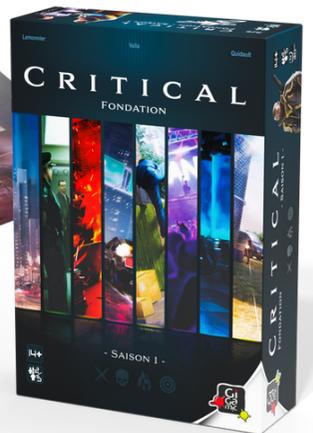
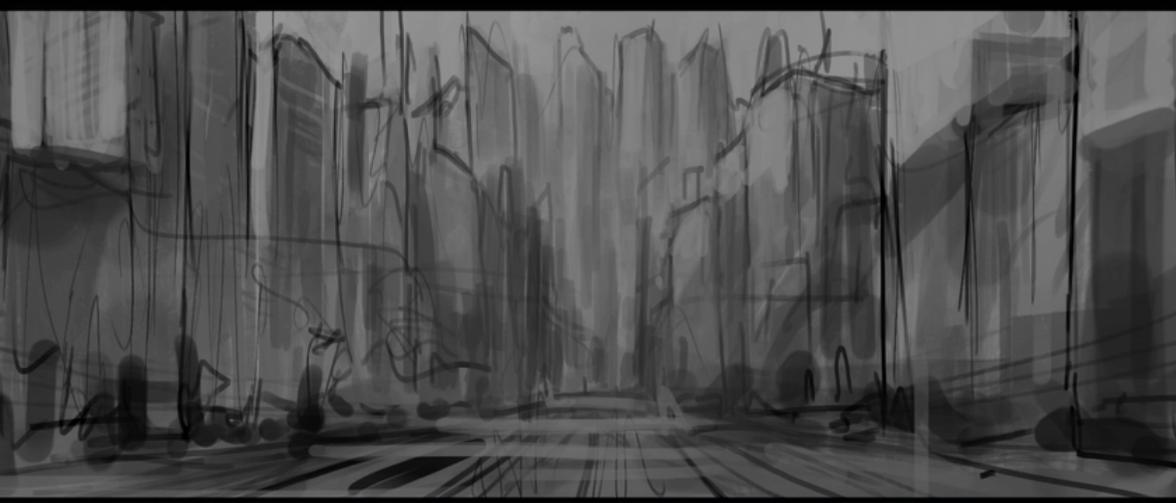
CITATION
« Yep, je vais vous faire la preuve. Leur sécurité est vraiment naze. »

HISTORIQUE

Petit génie de la technologie ayant commencé du mauvais côté de la loi, vous vous êtes vu offrir une chance de payer votre dette.



Hacker





Trois modes de jeu

RECOGNITION

Sortie le 30 septembre 2022

Un jeu de Julien Prothière, illustré par Sébastien Caiveau.


Ludonaute
www.ludonaute.fr



Auteur(s)	A. Mesburne, K. Russ
Illustrateur(s)	Matt Paquette Co.
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Boss, Fantasy, 16 Bits
Mécanisme(s)	Placement de tuiles
Âge	10+
Durée	20' - 30'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans **Overboss**, le boss, le super-vilain affronté par le gentil héros à la fin des jeux rétro... c'est vous ! Étendez votre territoire et disposez-y habilement des monstres et des miniboss pour construire un niveau plus redoutable que vos rivaux !

Comment jouer ?

Au début de la partie, on choisit 5 types de terrain parmi 10. À son tour, un joueur commence par choisir l'une des 4 tuiles face visible, représentant l'un des terrains choisis, ainsi que le jeton qui lui a été aléatoirement associé. Il place le terrain sur son plateau personnel (une grille de 12 emplacements). Si le jeton représente un monstre ou un miniboss, il le place sur un terrain vacant – et s'il ne dispose d'aucun terrain vacant, dans son repaire, d'où il pourra le retirer quand il aura un terrain à occuper. Si le jeton représente un cristal ou un portail, il est placé dans le repaire : le portail permet, une fois par tour, d'échanger la position de deux monstres ou miniboss de sa carte. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie

La partie s'achève quand les joueurs ont complété leur grille. Pour calculer leur score, ils tiennent compte des spécificités de chaque terrain (bonus de majorité, points par rapport aux terrains adjacents ou au bord du plateau...), des monstres se trouvant sur leur habitant, des lignes occupées par un même type de monstre, de la présence de miniboss et des jetons Cristal (rapportant des points selon le nombre de tuiles correspondantes), et le boss avec le meilleur score est reconnu comme le plus puissant !

Variantes avancées

Outre la possibilité d'utiliser des terrains plus ou moins techniques, Overboss propose d'utiliser une grille de 16 emplacements, d'assigner dès la mise en place à chaque joueur une carte Boss avec un pouvoir unique et un objectif de décompte, ou de recourir aux cartes Commandement, qui exigent de placer ses terrains d'une manière particulière pour déplacer, échanger ou détruire une tuile de n'importe quel joueur !

S.W.



SONIC

SUPER TEAMS



**UN JEU DE COURSE
EN ÉQUIPE FUN
ET STRATÉGIQUE !**

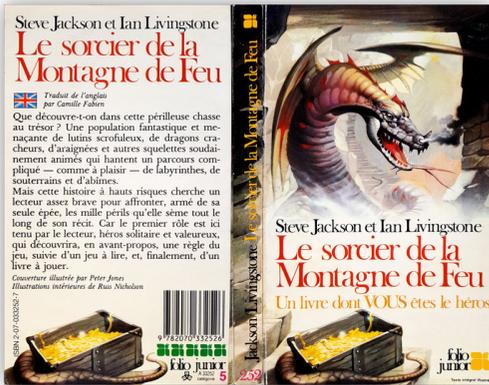


©SEGA

asmodee

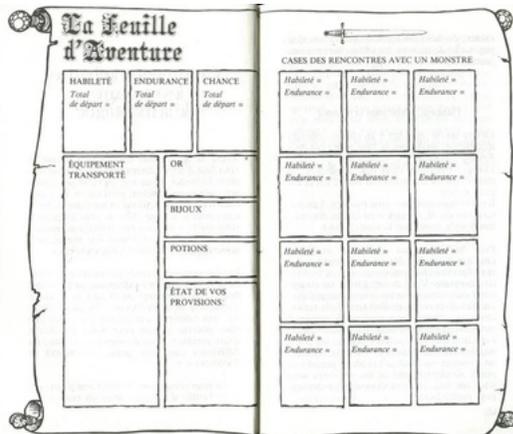
Difficile de ne pas en connaître pour un rôliste, surtout un « vieux de la vieille » comme moi.

Le Sorcier de la Montagne de feu est écrit en 1982 par Ian Livingstone et Steve Jackson et constitue le point de départ d'une véritable révolution. En effet, même si le concept de « livre jeu » est antérieur à cette date, c'est par la publication de cet ouvrage que le phénomène des Livres Dont Vous Êtes Le Héros (LDVELH) prend véritablement son envol.



Pourquoi ?

Le principe des LDVELH consiste à placer le lecteur non pas en simple acteur passif de sa lecture, mais de lui laisser le libre-arbitre quant à la façon dont l'histoire va progresser en fonction de ses choix.



Évidemment, le parallèle avec les JdR est rapide à tracer. Et il est parfaitement légitime, d'autant que le livre de Livingstone et Jackson va plus loin que le simple enchaînement de paragraphes : le personnage (notez la dénomination « personnage ») est défini par différentes caractéristiques (habileté, endurance et chance dans ce cas précis). Autant de repères pour le rôliste solitaire que j'étais et qui me firent acheter (enfin, offrir par mes parents) ce fameux « sorcier ».

Pour l'anecdote, l'histoire du Sorcier de la Montagne de feu est assez « moyenne » (cela dit, je place entre guillemets parce qu'il faut tout de même avoir du talent pour écrire une telle histoire, surtout à quatre mains) et ne m'a pas laissé un souvenir impérissable. Mais elle a nourri mon imagination et ma créativité de meneur de jeu. Les LDVELH ont alors connu leur heure de gloire : les titres se sont multipliés, les collections également, tout comme les genres. Au départ exclusivement écrits dans des contextes médiévaux fantastiques très fortement inspirés de Dungeons & Dragons, les histoires et les thèmes se sont rapidement diversifiés. Le nom de certaines collections résonnera d'ailleurs sans doute avec nostalgie aux oreilles de certains : les **Défis Fantastiques**, **Loup Solitaire**, etc.



Le niveau de ces livres était tout à fait inégal. Certains s'avéraient plutôt bons alors que d'autres étaient très moyens, voire assez mauvais. Normal, dirais-je.

Très rapidement, la demande était devenue telle qu'il fallait régulièrement sortir de nouveaux titres afin de répondre aux attentes des joueurs. Cela dit, encore une fois, ils n'étaient pas, même pour les « pires », plus mauvais que certains scénarios de JdR que j'écrivais à l'époque et qui étaient remplis de poncifs du genre (mais c'est une autre histoire). En effet, c'est une vraie gageure que d'écrire un LDVELH.

À l'inverse d'une histoire classique, il faut ici la découper en de très nombreux paragraphes, conserver une cohérence entre eux, prévoir les multiples embranchements et sous-embranchements (et sous-sous etc.) tout en conservant un récit intéressant.

Évidemment, le meneur de jeu que je suis y repère (avec le recul dû à mon grand âge) un parallèle avec la rédaction et la construction d'un scénario de JdR. Dans un scénario de JdR, il est nécessaire, de la même façon, de définir les enjeux, les tenants et aboutissants, les protagonistes et – surtout – prévoir les réactions de son groupe de joueurs qui, comme chacun sait, ne sont jamais conformes aux attentes du MJ !

La force de ces livres résidait dans le fait qu'il suffisait d'un papier, d'un crayon et de quelques dés avant d'embarquer pour des heures d'aventure (le plus souvent à parcourir des couloirs sombres et à lasser des monstres – mais pas que, et heureusement).

Et puis, la mode est passée. Lassitude ? Peut-être. Dans tous les cas, après avoir subi plusieurs mauvais volumes, j'ai arrêté les LDVELH. Je n'étais sans doute pas le seul.

Les années 90 ont de plus été témoin de « l'affaire Dumas » qui est loin d'avoir redoré l'image du JdR et de ceux qui les pratiquaient. Cependant, depuis quelques années, le phénomène reprend de plus belle. Alors il est vrai que la période troublée dans laquelle nous vivons est propice à la résurgence de ces « madeleines de Proust » diverses et variées, et les LDVELH en font partie. En parallèle du retour en grâce des JdR (et c'est tant mieux), plusieurs éditeurs ont relancé leurs collections, et de nouvelles ont vu le jour.

Je suis le premier à m'être laissé tenter par deux nouveaux opus, un paru chez **Bragelonne** et l'autre acheté pour l'anniversaire d'un de mes garçons. Le constat est sans appel : les LDVELH de mon adolescence ont bien changé et sont devenus nettement plus attractifs.



Plus de 600 pages, 1000 paragraphes, une vraie feuille de personnage, une histoire nettement plus touffue et prenante, une vraie narration. Bref, même si je suis un grand nostalgique et que j'ai une affection particulière pour mon Sorcier de la Montagne de Feu, il faut bien avouer que ces nouveaux livres sont de plusieurs crans au-dessus.

D'ailleurs, ce type d'aventure est de plus en plus souvent utilisé par certains éditeurs de JdR (Black Book Éditions et Edge Studio par exemple) et sert souvent d'introduction et de mise en bouche à l'ouvrage. C'est évidemment plus immersif d'être plongé dans une histoire qui vous apprend petit à petit les mécaniques du JdR que d'être obligé de lire un pavé de règles quelquefois indigeste. Comme quoi, tout mène derrière le paravent. D'ailleurs, je vous laisse, je retourne derrière le mien.

Philippe Pinon



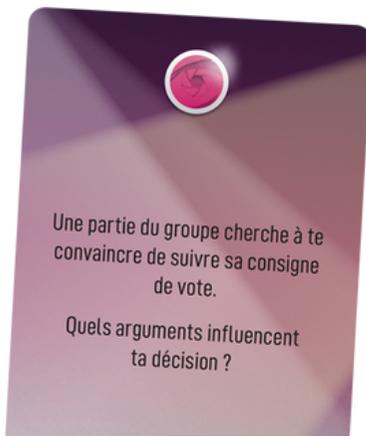
Auteur(s)	Nicolas Carré
Illustrateur(s)	Jonathan Aucomte
Éditeur(s)	Bragelonne Games
Thème(s)	Télé réalité
Mécanisme(s)	Narration, Rôles
Âge	14+
Durée	30'

Nombre de joueurs 3 - 6

Audimat est un jeu de la gamme For the Story, où les joueurs créent une histoire commune en répondant à des questions. Ici, ils incarnent les candidats d'une émission de télé réalité soumis quotidiennement à des salves de questions gênantes à l'issue desquelles ils devront éliminer l'un des leurs...

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par choisir un lieu de tournage, en s'aidant ou non des lieux proposés. Puis, chacun peut choisir l'une des 8 cartes Casting, ou inventer complètement son personnage, en le décrivant aux autres avec la raison de sa participation à l'émission.



À son tour, un joueur pioche une carte Sous l'œil de la caméra, en lit la question et y répond de façon aussi détaillée qu'il le souhaite, avec la possibilité de tisser des liens avec les autres participants, en tenant compte des réponses déjà apportées aux questions précédentes afin de bâtir un univers cohérent. Une carte demandera par exemple « Tu as un secret qui a été découvert. Par qui ? En quoi cela pourrait te nuire ? » ou « Tu soupçonnes un candidat d'être aux ordres de la Prod. Comment en tires-tu parti ? » Le joueur est libre de refuser de répondre à la question, et soit de la donner à un autre joueur, soit de la défausser pour en piocher une nouvelle. À tout moment, n'importe quel joueur peut toucher la carte X au centre de la table, ce qui défausse immédiatement et sans explication la carte piochée et les réponses qui y ont été apportées. Quand la réponse a été apportée, les autres joueurs peuvent faire des suggestions ou poser de nouvelles questions pour l'approfondir et en explorer tous les secrets les plus croustillants.

Fin de partie

Quand tous les joueurs ont répondu à 2 questions, on atteint la carte Vote. Chacun désigne alors un candidat qu'il souhaite voir éliminé – en cas d'égalité, un joueur détient la carte Amulette qui permet de trancher. Le joueur éliminé désigne le nouveau détenteur de l'Amulette. Puis on recommence à répondre à des questions et à voter, le candidat éliminé participant toujours à l'élaboration de l'histoire et à l'élimination d'autres joueurs. Quand tous les candidats sauf un ont été éliminés, le dernier remporte la partie.

S.W.



DOMINARIA UNI

REJOIGNEZ NOS HÉROS.
BATTEZ VOUS POUR DOMINARIA.

SORTIE LE 9 SEPTEMBRE





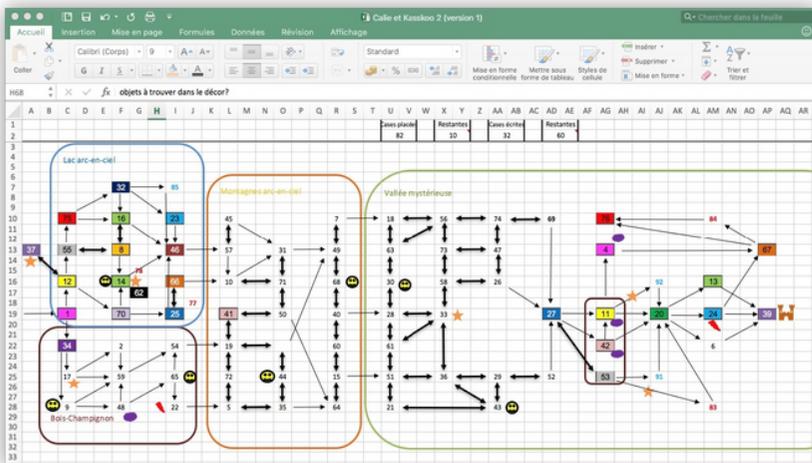
PHILIMAG : Bonjour Jarvin, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le milieu du jeu ?

Bonjour ! Je suis auteur depuis 2018 (à temps partiel) pour le moment exclusivement pour des BD Dont Vous Êtes Le Héros (mais je trépigne d'envie de faire de la BD et du jeu). Je suis l'heureux papa des deux meilleurs enfants du monde (en toute impartialité) et j'habite à Heillecourt (à deux pas de l'ello), près de Nancy. Depuis mon adolescence, je suis passionné de jeu de rôle, de jeux de plateau, d'enquêtes et d'énigmes ; je lis régulièrement romans et BD et je me qualifie de cinévore. Quand je n'écris pas, je dessine ou je marche pour générer de nouvelles idées !

PHILIMAG : Vous êtes spécialisé dans la création de BD dont vous êtes le héros, pouvez-vous nous parler de votre processus de création ?

Vaste question. Difficile de parler d'une méthodologie, surtout quand on est aussi peu organisé que moi ! Disons que dans un premier temps vient l'idée : qu'elle soit née d'une inspiration ou envie soudaine, d'un de mes nombreux carnets (dans lesquels je note tout et n'importe quoi) ou même d'une commande précise, je pars toujours de ce matériau brut. Puis je liste ce que m'inspire cette idée (personnages, lieux, situations, scènes...). Pour certaines histoires, j'ai besoin de me plonger dans l'univers avant de développer l'histoire, donc je lis des romans ou BD, je regarde des films et séries en rapport avec la thématique. Il m'arrive aussi souvent d'arpenter le net sur des sites d'illustrations. Tout ça me permet de m'imprégner de l'ambiance voulue. Ceci fait, je construis ma trame (un plan faisant apparaître toutes les cases et embranchements) puis je place les différents éléments de mon histoire. Et seulement là, je commence à écrire. Evidemment, en cours d'écriture, la trame bouge un peu. Certains scénarios s'écrivent en une semaine, d'autres en deux mois. Une fois le scénario écrit et ma relecture effectuée, je soumetts mon scénario au regard constructif de mon éditeur et de mes illustrateurs

(j'aime qu'ils se sentent à l'aise avec ce qu'ils doivent dessiner et qu'ils puissent donner, apporter leurs idées). Cela amène donc des discussions et parfois des adaptations du scénario.

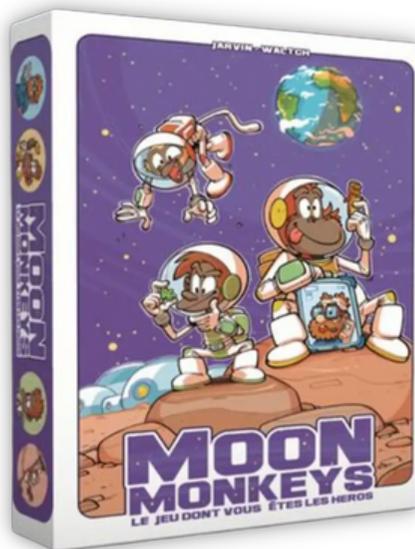


PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre actualité ludique ?

Outre **Sherlock Holmes – Ténébres sur Londres** et **Zone 25** qui viennent de paraître, les prochaines sorties prévues sont :

- **Moon Monkeys**, un jeu dont vous êtes les héros (avec le merveilleux Waltch au dessin) : une longue aventure pour 1 à 4 joueurs se déroulant sur la station lunaire Moon Village. On y incarne trois singes évolués qui vont chercher à sauver leur mentor (lequel peut être incarné par un joueur mais agit à distance) dans une station où tout le monde semble devenu fou. On y découvrira évidemment des secrets.
- **Les Petits Alchimistes** (brillamment illustré par Jérôme Léon), une BD pour les petits héros se déroulant dans un univers mêlant fantasy et contes de fées. On y incarne un.e apprenti.e mage explorant la forêt avoisinante pour trouver une plume de Pavu, nécessaire à la confection d'une potion d'invisibilité.

Un peu plus tard viendra le troisième tome de **Chatons & Dragons** (mon illustrateur fétiche, le talentueux Ju!, planche dessus actuellement).



Je travaille par ailleurs actuellement sur deux autres BDDVELH (le second tome de **Calie & Kasskoo** et le tome 9 de **Sherlock Holmes**) et sur un projet secret.

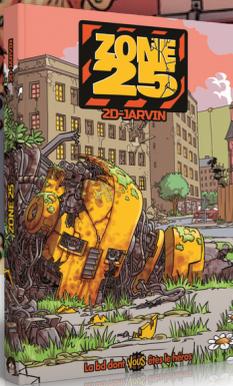
Bien que mon agenda soit bien chargé, j'aimerais aussi avancer sur quelques projets personnels qui me tiennent à cœur...

PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant le développement de la BD dont vous êtes le héros Zone 25.

À l'origine, le monde post-apocalyptique de **Zone 25** n'avait pas été dévasté par des robots mais par des démons suite à l'ouverture d'un portail vers les Enfers. **2D** – qui illustre l'ouvrage – s'est vite montré intéressé par l'histoire mais avait alors très envie de dessiner des robots. On en a discuté et l'histoire s'est construite sur cette nouvelle base.

Ah et puis, pendant l'écriture, je voulais placer un accès pour passer de la **Zone 25** à une hypothétique **Zone 26** (qui aurait été traitée dans un autre tome), mais je n'ai finalement pas intégré le concept...





Zone 25
OPEN
BOUATE
 La BD dont
 vous êtes le héros

Auteur(s)	Jarvin
Illustrateur(s)	2D
Éditeur(s)	Makaka
Thème(s)	Science-Fiction
Mécanisme(s)	Livre-jeu, Observation, Choix
Âge	13+
Durée	NC
Nombre de joueurs	1

Zone 25 est une bande dessinée dont vous êtes le héros. Survivant de la révolte des robots dans la société de 2048, vous faites face à un nouveau danger, une épidémie mortelle, contre laquelle il vous faudra trouver le remède si vous ne voulez pas laisser votre communauté disparaître...

Comment jouer ?

Au début de votre aventure, choisissez une vocation : médecin, bricoleur, soldat ou chasseur, afin de bénéficier d'avantages dans des situations précises. Choisissez également votre équipement, 4 objets seulement parmi 7 incontournables... Enfin, il faudra répartir 18 points entre les 3 attributs, Force, Courage et Agilité, sachant que des points d'effort pourront également les améliorer par la suite. Vous commencez dans un bunker souterrain, entouré des survivants humains de la prise de pouvoir des robots, et alors qu'une épidémie se propage dans votre communauté, vous devez partir explorer le monde extérieur en espérant rapporter un remède tant qu'il reste des gens à sauver. Pour cela, vous serez vite confronté à diverses bifurcations : plusieurs numéros apparaissant sur la vignette où vous vous trouvez, et entre lesquels il faudra choisir votre destination.

Et ainsi, de vignette en vignette, vous trouverez des objets, ferez face à des robots, perdrez du temps, rencontrerez diverses créatures. Certains lieux seront plus exposés que d'autres, et certaines actions pourront faire du bruit : il faudra alors immédiatement piocher une carte Détection pour découvrir si vous êtes repéré par les robots ou non. Le cas échéant, il sera possible de perdre du temps pour vous cacher, ou de l'affronter, mais en cas de défaite, il vous emprisonnera dans un camp où vos options de fuite sont limitées...

Fin de partie

Vous pouvez perdre au cours de votre aventure si vous n'avez plus de points de vie, si vous êtes enfermé par les robots sans espoir de fuite, ou si vous avez épuisé le temps imparti pour l'expédition, tous les habitants du bunker étant morts. Tant que vous n'êtes pas confronté à ces situations critiques, à tout moment, vous pouvez mettre fin à la partie pour essayer sur la communauté l'un des remèdes que vous avez trouvés, en essayant d'arriver avant qu'il y ait trop de victimes, mais après avoir déniché un remède semblant réellement efficace...

S.W.



LA GUERRE DE L'ANNEAU™

d'après "Le Seigneur des Anneaux"™ de J.R.R. Tolkien

Deuxième édition



Un Anneau pour les golderner tols



Extension



Scénario alternatif



www.nutspublishing.com



Sylvebarbe



Tapis géant



Hop c'est Plié !

OPEN
BOUQUATE

Disponible

Auteur(s)	K.-J. Wrede, R. Querfurth
Illustrateur(s)	L. Schiffer, A. Machepy
Éditeur(s)	Schmidt
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Roll & write, Plis, Simultané
Âge	8+
Durée	20'

Nombre de joueurs 1 - 4

Hop c'est plié ! est un roll & write où vous devrez relier les symboles sur votre fiche... et en plier les quatre coins au bon moment et de la manière la plus judicieuse pour prendre vos adversaires de vitesse !

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par choisir un niveau (parmi 4) et par prendre chacun une fiche de ce niveau, ainsi qu'un feutre (inclus). Le joueur actif lance alors les 2 dés, et applique celui de son choix, tandis que les autres joueurs appliquent l'autre. Le dé représente une valeur : le joueur va alors cocher exactement autant de cases que cette valeur, en ligne droite et en partant d'un point de départ-arrivée. La dernière case où il parvient devient à son tour un point départ-arrivée (ce qui est marqué en entourant la croix qu'on y trace). Il est possible de repasser par des cases déjà cochées, notamment pour les convertir en nouveaux points départ-arrivée. Certaines faces indiquent deux valeurs, ce qui permet de cocher deux lignes séparément. De même, on peut ainsi cocher une case Bonus qui permet de cocher une nouvelle ligne de cases. Les coins de chaque feuille sont occupés par un petit carré, lui-même compris dans un grand carré, occupés par des smileys.

Quand on coche tous les smileys d'un coin, on peut le plier. Plier le petit carré facilite la victoire, mais attendre de plier le grand carré octroie en plus un bonus permanent.

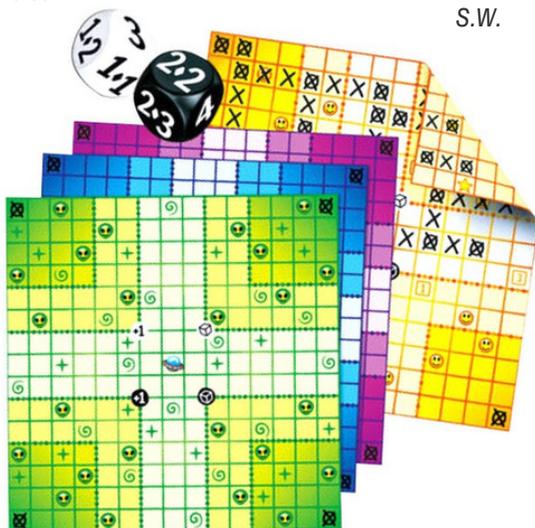
Fin de partie

Pour remporter immédiatement la partie, il faut avoir rempli ces trois conditions : relier les 4 coins, cocher les 5 symboles cibles de sa fiche, et relier ces derniers par des cases cochées.

Pour aller plus loin

Les niveaux 2, 3 et 4 ajoutent des spécificités aux règles de base : la glissade sur la glace et les trous bloquant la progression ; la bifurcation d'une ligne et la téléportation ailleurs sur sa fiche ; l'obligation, à force de plis, de relier sur une même face les quatre symboles cible au recto et le symbole cible au verso...

S.W.



BIENVENUE DANS LA CLINIQUE
DU

DOCTEUR PILULE

LE JEU ANTI-BURNOUT

par Guillaume Brunier, Jean-Philippe Caro
et Jacques Exertier



Équilibracéphale
Posez un objet
sur votre tête.
Il ne doit pas
tomber !

BUJUR MUDUM
Le «U» est votre
seule voyelle
autorisée.

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



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



Disponible en boutique





Dans **Sub Terra**, nous incarnons un groupe de spéléologues perdus dans une grotte sombre à la merci de nombreux dangers... notamment des créatures terrifiantes prêtes à nous lacérer à coups de griffes au détour d'une galerie. Avec la bande sonore et la possibilité de jouer dans le noir, ce jeu peut être très immersif !

Octa Vie



Time Stories a été une énorme claque ludique. C'est un peu le jeu qui m'a fait replonger complètement dans la passion du jeu de société. Je me souviens encore parfaitement de cette soirée de janvier 2016... et dire que j'ai failli refuser l'after du resto avec les potes.

Steve Vandenberghe



Project Elite, nous avons fini la partie épuisés. Pour rappel c'est un jeu type Zombicide avec des aliens en temps réel, un mélange détonnant ! On jette des dés à volonté pour accomplir nos actions alors que le timer s'écoule inexorablement avant la phase d'entrée des aliens. Une expérience ludique incroyable.

Max Fatmax



Probablement **Captain Sonar** de Roberto Fraga. Tu mets une bande son de machine, tu tamises un peu les lumières et tu es dans le sous-marin !

Jeremy Jallet



Immersion totale et claque ludique sur **Pandemic Legacy : Saison 1**. Nous nous sommes réellement sentis investi d'une mission : sauver la planète de ces 4 super vilains virus. Nos choix avaient de vrais impacts, nos actions de véritables enjeux. La montée en puissance des scénarios est fluide et savamment dosée. Un excellent jeu immersif où sauver le monde n'a pas été si simple !

Michel Nouveau Profil





Alors moi niveau immersion, c'est ma première partie, en tant que joueur, de **L'Appel de Cthulhu, le jeu de rôle**. Car oui, au niveau de l'immersion, à part les casques de réalité virtuelle, rien, rien, ne peut détrôner le jeu de rôle ! Objets, bande-son, jeux de lumière, une nuit à flipper à chaque bruit étrange !

Ludovic Chatillon



Pour nous, **Le Seigneur des Anneaux - Voyages en Terre du Milieu**. Quel bonheur d'incarner les personnages du film, de voir le plateau évoluer sous nos yeux, d'interagir avec celui-ci grâce à l'application. Nous qui ne sommes clairement pas fans des applications dans les jeux de société, ici elle a clairement sa place et contribue grandement à l'immersion. À chaque partie, on est transportés dans l'univers de Tolkien. Un vrai gros plaisir.

Ludi Kev



Une simple partie des **Loups-Garous de Thiercelieux**... un soir de pleine lune, au pied d'un vieux chêne dans le jardin d'une maison en pierres louée pour un anniversaire. Le tout animé, lanterne à la main, par un ami avocat (donc fin orateur). On pouvait difficilement faire plus immersif.

Mathieu Stempfel



Clairement à ce jour c'est le jeu **Detective** qui nous a le plus transportés dans son univers. Entre tension, suspense et choix cornélien, le jeu est en plus servi par une narration exemplaire. Une expérience inoubliable !

Emmanuel Roseau



Chez nous, le jeu qui nous a procuré l'expérience la plus immersive c'est **Greenville 1989**. Un jeu qui nous a fait voyager dans un univers certes un peu « glauque », mais je crois que c'est le seul à nous avoir apporté cette sensation de voyage justement..

Jen Sim





GRILLE N°1

1 ORANGE	3	2 VERT	1 VERT
2 VIOLET	4	2 VERT	3 ORANGE
3 VIOLET	5	3 VIOLET	1 ORANGE

GRILLE N°2

3 VERT	3 VERT	2 VERT
3 VERT	1 VERT	1 JAUNE
1 VERT	3	2 VERT

GRILLE N°3

1 VERT	3 ROUGE	3 VERT
3 VERT	1 ROUGE	2 VERT
1 VERT	2 ROUGE	2 VERT

Solutions des grilles n°1, n°2 et n°3 du jeu de démo Acrylic, page 36 et 37.

**FESTIVAL des
IMAGINAIRES
LUDIQUES
D'ALENÇON**

23-24-25
SEPTEMBRE
HALLE AUX TOILES

LE RETOUR



**PACK
D'INITIATION
OFFERT !**



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



GR
EDITION

WWW.CLASHOFDECKS.COM



L'UN DES MEILLEURS JEUX DE CRÉATION DE VILLES EST DE RETOUR DANS SA 2^{ÈME} ÉDITION...

INCONTOURNABLE !



AUTOMNE 2022