3 760319 640416

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°27 - OCTOBRE 2022

Discussion
Julien Prothière

Carnets d'auteur & d'illustrateur
Marc Paquien & Jérémie Fleury

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

Coopérez pour survivre, explorez des îles exotiques, rencontrez de nouveaux personnages et recherchez les totems des dieux afin de pouvoir rentrer chez vous.

Ryan Laukat

Sleeping Gods

1-4

14+

20h

LE CHEF-D'ŒUVRE DE RYAN LAUKAT, ENFIN EN FRANÇAIS !

Sommaire du PhiliMag n°27

4 **TOP 10**
Top des ventes

6 **Open Ze Bouate**
Oursons Taquins

8 **Open Ze Bouate**
Farm Club

10 **PhiliBulle**
Discussion avec Julien Prothière

12 **Open Ze Bouate**
Precognition

14 **Open Ze Bouate**
Sleeping Gods

16 **ChroniCoeur**
Discussion avec Dés 100 Solo

18 **Open Ze Bouate**
Extensions Mini Rogue

20 **Top Thème**
9 jeux sur les licornes

22 **Open Ze Bouate**
Unicorns

24 **Open Ze Bouate**
Cabo

25 **Expo Photos**
Cabo

26 **Open Ze Bouate**
La Cabane à potions

28 **Open Ze Bouate**
Harry Potter : Stupéfix !

29 **Règle Express**
Via Magica

32 **Open Ze Bouate**
Flamecraft

34 **Téma cette thématique !**
Adaptations imaginaires de Peter Pan

36 **Open Ze Bouate**
Peter Pan

38 **PhiliBulle**
Carnet d'auteur de Marc Paquien

42 **PhiliGraph**
Jérémie Fleury

48 **Open Ze Bouate**
Séquence

50 **Jeux de Démo**
Acrylogic

52 **Open Ze Bouate**
Tam Tam Alphabet

54 **Deux jeux à la Une !**
Sélection de jeux BGA

56 **Paroles de Joueurs**
Quel jeu à licence préférez-vous ?

58 **L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

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

Directrice de publication
Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteur
Siegfried Würtz

Diffusion
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.

#2 Terraforming Mars : Prélude

Terraforming Mars : Prélude est la 3ème extension du jeu. Avant même que les mégacorporations se préparent à lancer le processus de terraformation, Prélude vous offre la possibilité de booster votre compagnie et établir la voie pour le futur de Mars.

#3 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.

#4 Res Arcana - Pack de mages alternatifs

Le pack de mages alternatifs pour la boîte de base Res Arcana permet de jouer avec des mages similaires à ceux de la boite d'origine, mais avec des illustrations alternatives. Dans Res Arcana, incarnez un mage et utilisez vos essences arcaniques pour créer d'étranges artefacts. Activez leurs pouvoirs, décuplez votre puissance et prenez le contrôle de dragons.

#5 Res Arcana - Pack de mages alternatif : Lux et Tenebrae

Le pack de mages alternatifs pour l'extension Lux et Tenebrae, permet de jouer avec des mages similaires à ceux de la boite d'origine, mais avec des illustrations alternatives.

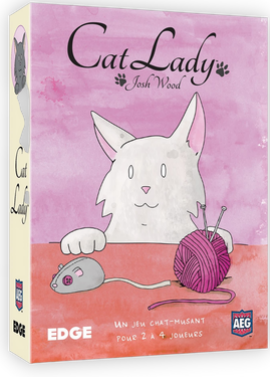
#6 L'Île des Prédateurs

L'Île des Prédateurs est un jeu de réflexion et de logique solo appartenant à la gamme Micro Games de Matagot. Grâce à son format portefeuille, il se glisse facilement dans une poche.

#7 Mage Knight - Ultimate Edition

Dans Mage Knight, incarnez l'un des quatre puissants Chevaliers Mages et explorez un coin de l'univers sous le contrôle de l'Empire Atlante. Le jeu combine des éléments de RPG, de deck-building et de jeux de plateau.

#8 Cat Lady



Les joueurs incarnent des Dames aux Chats, les membres d'un groupe restreint composé de Marie-Antoinette et d'Ernest Hemingway. Au cours de la partie, les autres Dames aux Chats et vous-même devrez choisir des groupes de 3 cartes afin de récupérer des jouets, de la nourriture, de l'herbe à chat, des déguisements et, bien sûr, d'adorables chats ! Vous devrez posséder assez de nourriture pour rassasier tous vos amis félins, sans quoi les chats affamés vous causeront des désagréments.

#9 Infernal Wagon

Pas une minute à perdre ! Sautez dans ce vieux wagon rouillé et précipitez-vous vers la sortie. Mais la sortie, justement... où est-elle ? La mine dans laquelle vous êtes venus chercher de l'or est en train de s'effondrer ! Devant la catastrophe qui s'annonce, vous êtes tous montés à bord d'un vieux wagon rouillé. Coopération et communication seront vos meilleurs alliés pour faire avancer le chariot le plus vite possible.

#10 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.

Auteur(s)	Wilfried Fort, Marie Fort
Illustrateur(s)	Gaëlle Picard
Éditeur(s)	Space Cow
Thème(s)	Animaux, Banquise
Mécanisme(s)	Placement, Coopératif
Âge	5+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

Oursons Taquins est un jeu coopératif dans lequel vous devrez aider les oursons à traverser la banquise pour rejoindre leur parents avant que la glace ne disparaisse. Ensemble, créez le chemin le plus court sans déranger les phoques pendant leur sieste !

Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs choisissent une mise en place de départ en fonction de la difficulté souhaitée. Ainsi, ils positionnent les tuiles Glace, Phoque et Rocher comme indiqué dans l'une des mises en place disponible dans la règle.

À tour de rôle, les joueurs lancent le Dé Ourson et le Dé Intempéries, puis appliquent les effets obtenus dans l'ordre souhaité :

- **Dé Ourson** : les joueurs déplacent l'ourson de la couleur du dé sur une tuile Glace libre adjacente à cet ourson. Il est interdit de déplacer les oursons en diagonale. Certaines faces du dé sont bicolores : les joueurs choisissent alors l'un des deux oursons à déplacer.
- **Dé Intempéries** : si les joueurs obtiennent la face Crac, ils doivent retirer une tuile Glace libre du plateau de jeu. S'ils obtiennent la face Vent, les joueurs font glisser une tuile Glace (occupée ou non par un ourson) ou une tuile Phoque sur une case adjacente. Les tuiles Rocher ne peuvent jamais être déplacées.

Fin de partie

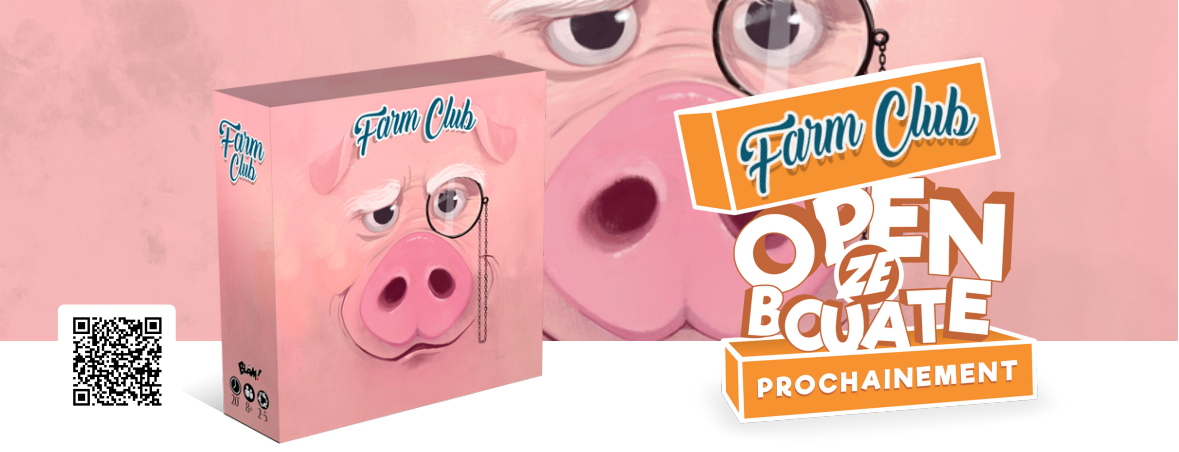
Le jeu se termine :

- soit lorsque les joueurs doivent retirer une tuile à cause d'un Crac, et qu'il n'y a plus de Glace libre en jeu. Les joueurs ont alors perdu.
- soit lorsque les quatre oursons sont arrivés sur la ligne d'arrivée, chacun sur la case de sa couleur. Les joueurs ont alors gagné la partie.

Clefs Magiques

Oseras tu braver les dés pour accéder aux clefs magiques et ouvrir le coffre au trésor ?

HAPPY BAOBAB



Auteur(s)	Alexandros Kapidakis
Illustrateur(s)	Jeanne Landart, Gaetan Noir
Éditeur(s)	Blam !
Thème(s)	Ferme
Mécanisme(s)	Placement
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Farm Club**, les animaux ont enfin chassé le fermier, et doivent prouver qu'ils peuvent être plus efficaces que lui ! Pour cela, ils devront placer neufs animaux dans leur ferme de manière à remplir leurs objectifs !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur peut d'abord faire appel aux oiseaux s'il le souhaite : il défausse alors un jeton Oiseau afin de remplacer les trois objectifs alignés au centre de la table, ou les trois animaux qui leur ont été associés (piochés au hasard dans le sac en tissu parmi les 54 pions Animaux en bois, de six espèces différentes), en en piochant trois nouveaux.

Puis il a le choix soit de recruter un animal, en choisissant l'un des trois lots Animal + Objectif disponibles, et en plaçant le pion Animal sur une case vide de son plateau (hors maison du Fermier), ce qui peut lui octroyer un jeton Oiseau si l'animal correspond à son enclose.

Soit d'élire son meneur : une seule fois dans la partie, il prend un animal Meneur parmi ceux encore disponibles, ainsi que l'une des cartes Clan dévoilées au début de la partie. Le meneur est placé sur la maison du fermier de son plateau.

À chaque fois qu'un joueur obtient une carte Objectif ou Clan, il peut la défausser afin de déplacer l'un des animaux de sa ferme ou d'en intervertir deux.

Enfin, le joueur procède à une récolte de ses objectifs immédiats, en retournant ceux qu'il a accomplis : il peut s'agir d'avoir des animaux adjacents, d'avoir cinq animaux précis dans sa ferme…

Fin de partie

La partie s'achève à la fin du 9ème tour, quand les plateaux Ferme sont remplis. Les joueurs décomptent alors leurs objectifs différés (par exemple avoir plus d'animaux d'une espèce que d'une autre, ou de cette espèce que le voisin de droite), additionnent les points de tous les objectifs et un point par jeton Oiseau restant, et celui qui totalise le plus de points remporte la partie.

S.W.

BUVARP & SVENSSON
DENIS HERVOUET

DESSINO PRESTO !

SOYEZ PRÉCIS ET *RAPIDE*. MAIS SURTOUT SOYEZ MALIN !

1

UN JOUEUR PIOCHE UNE CARTE, ET SANS LA REGARDER ANNONCE UN NUMÉRO.

2

TOUS LES AUTRES JOUEURS DOIVENT DESSINER CE MOT LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE !

CASQUE ?

3

LE OU LA PLUS RAPIDE MONTRERA SON DESSIN EN PREMIER !

TAUREAU !!

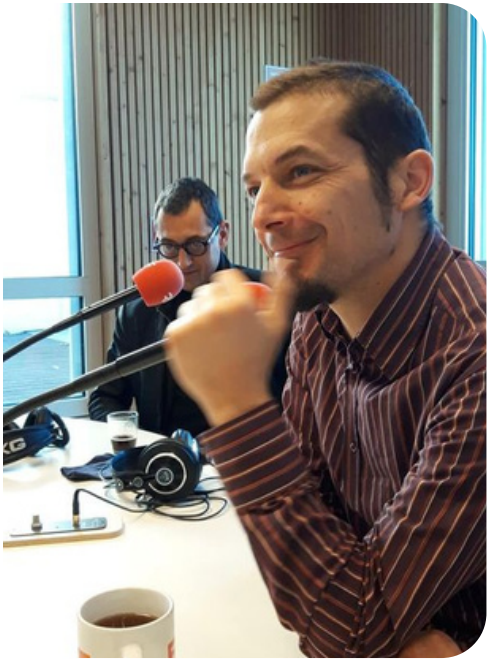
10+ | 3-7 | 20

MATAGOT

@EditionsMatagot

www.matagot.com

asmodee



PHILIMAG : Bonjour Julien, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le milieu du jeu ?
Bonjour, animateur de formation, j'ai passé une quinzaine d'années à travailler auprès du public adolescent notamment par le jeu de société. Puis, un peu par hasard, l'idée d'un jeu coopératif m'est venue en tête. J'ai cheminé sur cet unique projet dans un premier temps et le jeu est sorti en 2016 sous le nom de **Kréo**. Et j'ai tellement pris mon pied sur ce processus créatif que j'ai voulu poursuivre sur ma lancée. Aujourd'hui, après 5 ans en tant que ludicaire et quelques jeux supplémentaires publiés, j'ai décidé de me consacrer pleinement à la création.

PHILIMAG : Comment créez-vous des jeux ? Parlez-nous de votre processus de création.
Je n'ai pas un processus de création linéaire qui pourrait s'appliquer comme une recette. J'aime explorer de nouvelles façons de faire.

D'abord, c'est tantôt une intention qui me pousse à la création (comme sur **Roméo et Juliette** où je voulais faire un coopératif à 2 joueurs), tantôt cela peut être un travail sur commande (comme sur **[kosmopoli:t]**), tantôt une mécanique de jeu m'intrigue (comme sur ma prochaine sortie **Precognition**), etc. Ça, c'est le point de départ.

Ensuite, je travaille parfois seul, parfois avec un co-auteur. J'aime vraiment les deux façons de faire. Dans tous les cas, je suis un auteur qui a besoin de faire énormément jouer mes jeux. Je fais donc des dizaines et parfois des centaines de parties afin de m'approprier complètement l'expérience que le jeu procure. J'essaie ensuite de le laisser dans les mains d'autres joueurs pour me rendre compte de comment il vit sans moi. Et bien sûr, j'ajuste en une multitude de versions prototypales.

Il y a tout de même quelque chose qui fait unité dans ma création : j'aime défendre des jeux originaux qui proposent une relation particulière entre les joueurs. Dans la création d'un jeu de société, j'essaie de m'attacher autant au plaisir de jouer qu'à la façon d'être en société.

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

Trois sorties sont normalement au programme pour cette fin d'année :

- **Precognition**, chez Ludonaute, prévu pour le 30 septembre, est un jeu de « draft à double bande ». Pour joueurs initiés, ce jeu à l'univers post-apocalyptique propose trois modes de jeu (compétitif, coopératif et par équipe) et une version avancée. La mécanique de draft proposée est atypique et nécessite une gymnastique d'esprit particulière.
- **Sur le fil**, chez Gigamic, prévu pour octobre, est ma première collaboration avec Juan Rodriguez. Il s'agit d'un jeu de manipulation et d'agencement : les joueurs doivent déposer sur les fils suspendus au-dessus de la boite des oiseaux de formes, de tailles et de couleurs différentes afin de réussir les meilleurs des selfies !
- **Deuxième service**, l'extension de [kosmopoli:t], chez Opla, prévu pour novembre, remet le couvert pour ce jeu que nous avons pris tellement de plaisir à développer. Dans cette extension, vous trouverez trois nouvelles façons de jouer. Avec « petits chefs », les plus jeunes (à partir de 7 ans) pourront s'essayer aux rôles de cuistots. Avec « grands chefs » et « boissons comprises », il y aura encore plus d'interactions et de bazar autour de la table.

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

Anne-Cé et Cédric (les éditeurs) viennent à la maison pour une session de travail. Anne-Cé et moi pensons pouvoir trouver un meilleur titre au jeu : on y passe près de 5 heures. On brainstorme tout et surtout n'importe quoi (Cédric est très fort pour cela). Un titre finit par nous convenir à tous les trois. On se quitte là-dessus. On n'en reparle pas tout de suite. Et de mon côté, finalement, le titre que l'on a trouvé me convient de moins en moins.

Quelques semaines plus tard, j'ose demander timidement à Cédric ce qu'Anne-Cé en pense finalement. Et tout aussi ampoulé, il me dit qu'Anne-Cé n'est plus très chaud du nouveau titre et pense maintenant comme lui : le premier titre **Precognition** est meilleur. Grand ouf de soulagement : j'en étais arrivé à la même conclusion.

Auteur(s)	Julien Prothière
Illustrateur(s)	Sébastien Caiveau
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Post-apocalyptique
Mécanisme(s)	Gestion d'ouvriers, Draft
Âge	12+
Durée	60'
Nombre de joueurs	2 - 4

1 % de l'humanité a survécu à une catastrophe… pour subir une dangereuse contamination. Vous êtes des Ymunes, un race aquatique ayant développé un don de **Précognition**, grâce auquel vous essayez d'amener le plus d'humains possible, idéalement sains, dans la cité utopique de Léteá au bout du Grand Fleuve.

Comment jouer ?

Chaque joueur dispose de son bateau, de son paquet de cartes, et de deux cartes Choix en main (Garder et Donner). Au début de la partie, il pioche deux cartes et les place dans la Zone de Décision de son voisin de droite.

Au début d'un tour, tous piochent deux cartes. Puis ils associent l'une de leurs quatre cartes Expédition (deux dans leur main, deux dans leur Zone de Décision) à la carte Garder et l'une des deux cartes de la Zone de Décision à la carte Donner. Les deux cartes restantes sont placées dans la Zone de Décision du voisin de droite, tandis que la carte donnée est placée dans la Zone d'Action de son voisin de gauche, la carte gardée dans sa Zone d'Action, et les deux cartes Choix sont récupérées en main.

Tous activent alors gratuitement une carte de leur Zone d'Action, ou les deux en déplaçant autant d'Humains sains que représenté des cabines de leur bateau vers le Pont contaminé. Puis ils gagnent les ressources indiquées (Humains contaminés, Batteries placées librement sur ses machines, Ymunes dont on fait des Médecins ou des Protecteurs, Nourriture), avec un bonus en activant deux cartes du même type. Si des Machines ont suffisamment de Batteries, on peut alors utiliser leur effet selon les cartes posées ou données, les ressources récupérées… pour soigner ou obtenir des ressources. Les joueurs augmentent enfin leur jauge de Fléau quand une valeur de Fléau apparaît sur les cartes de leur Zone d'Action (mais défausser des Protecteurs la fait baisser), puis perdent autant d'Humains qu'ils subissent de Fléau. Les Humains contaminés restants peuvent être soignés par les Médecins, et le tour s'achève en dévoilant la tuile Fleuve suivante et en appliquant son évènement. Puis un nouveau tour commence.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin du fleuve, après douze tours. La personne avec le plus d'Humains sains remporte alors la partie.

Pour aller plus loin

Précognition propose une mode avancé, un mode par équipes de deux contre deux et même un mode coopératif !

S.W.

RADLANDS

Incarnez le chef d'un groupe de survivants dans un monde post-apocalyptique, et menez une lutte acharnée pour protéger vos camps d'une vicieuse tribu rivale !

L'un des meilleurs jeux de duel de cette fin d'année !

Lucky Duck Games

Auteur(s)	Ryan Laukat
Illustrateur(s)	Ryan Laukat
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Aventure, Fantastique
Mécanisme(s)	Exploration, Coopératif
Âge	14+
Durée	20 h
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Sleeping Gods**, vous incarnez les membres d'équipage de la Manticore, sillonnant en 1929 la Mer de l'Errance à la recherche des totems des dieux qui doivent vous permettre de retrouver votre foyer. Vous devrez ainsi coopérer afin de faire face aux nombreux défis, quêtes et surprises qui parsèmeront votre aventure.

Comment jouer ?

À son tour, un joueur déplace le pion Marin sur une salle du bateau (cale, infirmerie, passerelle, pont, quartiers) et en applique les effets si elle n'est pas trop endommagée. Puis il pioche une carte Évènement et l'applique. Enfin, il effectue deux actions (y compris deux fois la même) :

- Navigation, pour déplacer le bateau vers une nouvelle région.

- Exploration en lisant dans le livre d'aventures la partie correspondant à un lieu de la région. Il faudra alors faire un choix, souvent effectuer un test, et faire face aux conséquences. Les défis pourront faire appel à la force, ruse, perception, au savoir-faire ou aux connaissances des héros, et impliquent ceux qui ne sont pas trop fatigués. Lors des combats, chaque membre devra utiliser ses armes, et tenter d'agir en synergie avec ses alliés.
- Commerce, en achetant des cartes Commerce dans un marché de la région.
- Port, pour acheter des cartes Expérience, réparer le bateau ou se soigner.

Puis, c'est au tour du joueur suivant. À tout moment, un joueur peut, en utilisant ses marqueurs Ordre, équiper une carte Compétence, activer sa compétence spécifique, activer une carte Aventure ou Compétence.

Fin de partie

Vous pouvez interrompre votre campagne quand vous le souhaitez et la « sauvegarder » rapidement pour la reprendre plus tard. Vous pouvez perdre si tous les membres d'équipage sont tués ou la Manticore détruite, et gagnerez en découvrant l'une des fins du livre d'aventures. Vous n'avez pour autant pas sillonné toute la Mer de l'Errance, et pouvez repartir en campagne pour en explorer de nouveaux recoins !

Pour aller plus loin

Deux extensions, **Ruines ancestrales** et **Donjons**, ajoutent de nouveaux lieux, donc de nouvelles aventures, et même un Mode Arcade rejouable !

S.W.

GLOOMHAVEN

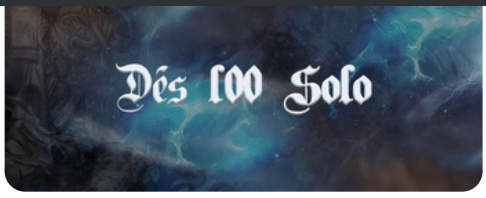
LES MÂCHOIRES DU LION

Découvrez le monument du jeu de stratégie et d'aventure, dans une version accessible à tous !

CÉPHALOFAIR

Joueurs : 1 à 4 - Durée : 30 mn par joueur - Âge : 14+

asmodee



PhiliMag : Bonjour Arié, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

Bonjour, je m'appelle Arié, un trentenaire hyperactif. Je viens d'un monde éloigné du jeu de société que cela soit dans mon milieu familial ou professionnel. Je suis tombé dans cet univers avec ma femme en jouant à Jaipur début 2010. Ce fut une révélation pour nous et surtout pour moi qui suis parti en quête de nouveaux jeux qui pouvaient nous divertir. Au fur et à mesure de mes achats, je cherchais des jeux « coopératifs » pour jouer ensemble avec un objectif commun. Nos emplois du temps professionnels évoluant, et la famille s'agrandissant, nous n'arrivions pas à trouver le temps pour jouer ensemble, et c'est ainsi que j'ai commencé à jouer en solo.

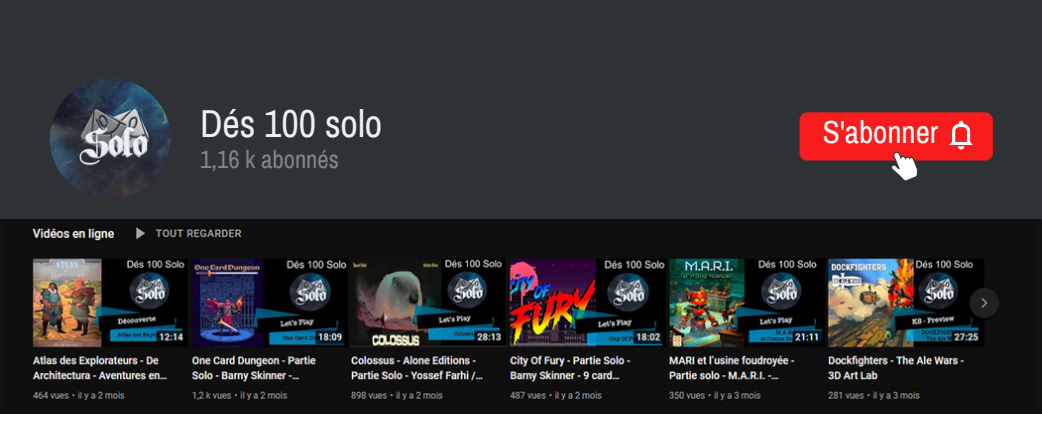
PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Dés 100 Solo » ?

Mon envie de jouer évoluant, et ayant surtout un intérêt pour un joueur solo, j'ai commencé à chercher des jeux qui me correspondaient. J'ai alors trouvé de nombreux jeux en anglais, que cela soit des jeux de plateau ou des jeux « livres » qui vous proposent de créer un Dungeon Crawler et de faire évoluer vos aventuriers dans différents donjon. J'ai proposé des traductions et du contenu « Fan Made » pour différents jeux comme pour Four Against Darkness (4AD) afin de faire découvrir cet univers à une communauté non anglophone (Bonne nouvelle, Black Book Editions va distribuer la version française de 4AD avec une campagne de précommande fin septembre 2022). Ma réflexion personnelle m'a également amené à me dire que si j'étais un joueur qui cherchait ce type de produit, peut-être que d'autres joueurs autour de moi auraient envie de découvrir cet univers incroyable et insoupçonné.

C'est ainsi que j'ai commencé à créer des groupes Facebook réunissant des communauté autour de jeu spécifiques, à être un membre actif sur les groupes Facebook de « La communauté des ludistes francophones » et surtout le groupe « Jeux de société en solo ». J'ai en parallèle créé une chaine Youtube Dés100Solo qui rappelle le jeu de rôle (Dés 100 constitué de deux dés 10 ou d'un dé 100) et le Solitaire (Solo) afin de faire connaitre des titres méconnus (et pas que) à un public. L'univers du jeu solo est en pleine expansion, cette dernière décennie a vu un nombre de jeux proposant une expérience en solo se multiplier. Les derniers trophées (As d'or, Spiel Des Jahres, Diamant d'or…) ont nommé ou récompensé des jeux ayant des modules solo.

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

J'essaye de proposer différents contenus qui vont au-delà du chroniqueur ludique. En effet, j'ai notamment : proposé des traductions de jeux à plusieurs auteurs et/ou éditeurs car des jeux méritaient une plus grande visibilité que cela soit en France ou à l'étranger ; participé et continué à participer activement lorsque je le peux aux tests de jeux en amont de leur production notamment sur les modules solo (c'est vraiment excitant et je remercie les éditeurs et les auteurs de leur confiance) ; créé et proposé des modules solo à des éditeurs et/ou auteurs (très challenging car cela pousse à la créativité) ; réalisé des interviews sur mon réseau (Facebook) d'acteurs ludiques, avec des illustrateurs, des auteurs, des gérants de boutique mais aussi avec des distributeurs. Mon contenu en tant que passionné du jeu va se focaliser sur le jeu en solo, jeu de société et/ou jeu de rôle (notamment par l'utilisation de modules comme des oracles) qui pourraient permettre à chacun de nous de trouver satisfaction.



Mini Rogue

Le Rogue Like petit mais costaud par ses variétés de rencontres et sa difficulté inhérente à ce type de jeu.

La genèse

Mini Rogue est à l'origine un jeu en PnP de 9 cartes issu d'un concours sur BGG (9 cards nano-game contest de l'année 2016). Nuts Publishing a senti le potentiel énorme de ce jeu en proposant l'édition de Mini Rogue qui a pu être réalisée par le financement participatif en 2020 sur Kickstarter. Le Financement participatif a réuni 4 925 contributeurs et plus de 158 000 euros.

Le jeu

Mini Rogue vous propose, à l'aide de votre héros, d'explorer un donjon, d'ouvrir des portes, de tuer des ennemis et de récupérer leurs trésors. Il s'agit d'un système issu des Dungeons Crawlers old school avec ce système de DOOR/ENNEMI/LOOT qui est parfaitement retranscrit.

Le Système

Mini rogue utilise des jets de dés pour permettre la résolution de vos actions ainsi que de cartes qui représenteront les ennemis & trésors découverts. La présence d'un plateau double épaisseur permettant le suivi de la vie, l'or, l'expérience et la nourriture de votre héros est très pratique.

Les règles sont limpides et ne laissent pas de place à l'interprétation, ce qui est appréciable et permet de rapidement vous installer pour vous lancer dans votre exploration/aventure.

L'ajout d'un mode coopératif (en duo) permettra à votre conjoint(e)/ami(e) de vous porter assistance dans l'aventure.

Avis

Un jeu qui réunit beaucoup de critères que je recherche en ce moment avec notamment une rejouabilité forte par la diversité des rencontres (même avec la boite de base uniquement), un rapport qualité/prix exceptionnel avec un jeu sous la barre psychologique des 20 € et une difficulté présente qui amène souvent sur le Die & Retry.

Nuts Publishing a fait un excellent pari en se positionnant sur Mini Rogue. J'ai hâte à présent d'imaginer et de voir pourquoi pas la prochaine version de Mini Rogue qui pourrait nous amener dans un autre univers tout en en conservant les mécanismes, comme on peut le voir avec One Deck Dungeon de chez Nuts aussi.

Mini Rogue entre dans ma collection coup de cœur de l'année 2021 par ses mécanismes que j'apprécie, sa difficulté qui monte crescendo et surtout sa durée de vie me permettant de relancer plusieurs sessions de jeu.

MINI ROGUE

MINI ROGUE OPEN ZE BOUATE

EXTENSIONS

Auteur(s)	P. Di Stefano, G. Gendron
Illustrateur(s)	Gabriel Gendron
Éditeur(s)	Nuts Publishing
Thème(s)	Fantastique, Médiéval
Mécanisme(s)	Coopération, Choix
Âge	14+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 2

Mini Rogue, présenté dans le Philimag n°16, est un petit jeu d'exploration de donjon en solo ou en coopération, où les joueurs retournent les cartes disposées en grille devant eux pour découvrir les salles visitées par leurs aventuriers, espérant obtenir reliques, armes et expérience, afin d'améliorer ses jets de dés et surmonter plus aisément les dangers rencontrés, plus particulièrement les redoutables gardiens, et ainsi de repartir couvert de richesses – ou au moins vivants. Il s'enrichit de deux extensions, **Profondeurs damnées** et **Précieux trésor**.

Profondeurs damnées

Cette extension de gameplay comporte d'abord deux gardiens et trois personnages, mais aussi sept nouvelles cartes Salle, avec des bandits (des ennemis que l'on peut payer pour ne pas avoir à les affronter), une relique maudite (qui remplace tout objet et empêche d'être béni), des pièges dépendant de l'étage où l'on se trouve, et surtout… de mystérieux et obscurs passages secrets. Quand on croise l'icône Histoire, ou que l'on résout un passage secret, on pioche en effet l'une des 26 cartes Histoire, on lit la situation qu'elle décrit, et on opte pour l'une des issues.

Certaines ne sont accessibles qu'aux personnages d'une classe donnée. Selon l'option choisie, on perdra ou gagnera les ressources indiquées, voire le personnage sera soumis à un test. Ainsi pourra-t-on prendre sans trop de craintes l'or ou les vivres d'un aventurier curieusement décédé sur une dalle (mais pas les deux, ce serait trop dangereux), tandis qu'un rogue ou un voleur pourra à la place s'exposer à un test de compétence, au risque de perdre de la santé, mais qui pourrait lui faire retirer l'armure du héros qui n'en aura plus besoin !

Précieux trésor

Cette petite extension cosmétique contient les huit cartes Gardien du jeu de base Mini Rogue et de ses autres extensions, ainsi que la carte Fantôme/Récompenses, mais disposant cette fois d'un traitement holographique !

S.W.

UN NOUVEAU JEU DE CARTES DE COLLECTION IMMERSIF, FUN ET STRATÉGIQUE POUR TOUTE LA FAMILLE

DIG UP™ ADVENTURE

LANCEZ-VOUS DANS UNE QUÊTE INTRÉPIDE...

OÙ TOUS LES COUPS SONT PERMIS...

...POUR RÉCOLTER LES MEILLEURES RICHESSES !

SEREZ-VOUS...

... LE PLUS MALIN ?

... OU LE PLUS FOURBE ?

2-4 | 8+ | 25 MIN.

Sortie le 28 octobre

AMAZING GAME

9 jeux pour galoper vers le bonheur étincelant !

#Artbox

Avec #Artbox, devenez un véritable artiste ! À mi-chemin entre cubisme et abstraction, entre Picasso et Mondrian, laissez l'art – et les formes géométriques – vous guider. Véritable jeu d'ambiance, le gameplay unique de #Artbox vous amène à reconsidérer votre vision des objets les plus simples pour les dessiner sous forme géométrique.

Unicorn Fever

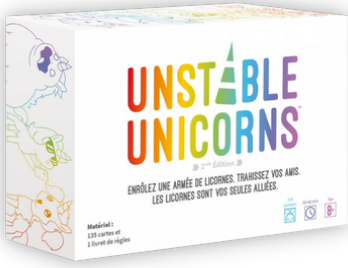
À vos paris ! Dans Unicorn Fever, les joueurs sont des parieurs invétérés qui exploitent de candides licornes pour des courses sur arcs-en-ciel. Leur but ? Se couvrir de gloire au-delà de toute mesure, et prouver qu'ils sont les rois des parieurs. Leurs armes ? Leur sens inné du pari, l'utilisation abusive de la magie… et les mauvaises fréquentations !

Top Ten

Top Ten, un jeu d'ambiance et de communication. Répondez tous à l'un des thèmes en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !

Cartzzle - La Dame à la Licorne

La Dame à la Licorne fait partie de la gamme Cartzzle. Cartzzle est un concept de jeu de société contenant un jeu, une œuvre d'art et des énigmes. Première étape : recomposez l'œuvre initiale avec intuition, délicatesse, et persévérance… seul ou à plusieurs. Ensuite viendront les défis pour vous donner de plus en plus de fil à retordre… Et au verso, une autre image avec de nouveaux défis !

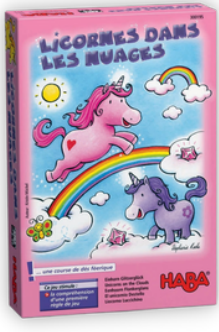


Unstable Unicorns

Dans Unstable Unicorns, vous devrez protéger votre écurie de Licornes des attaques de vos adversaires et vous venger avec votre armée de licornes et leurs pouvoirs magiques !

Licornizer - PnP

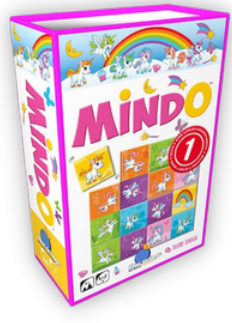
Dans ce jeu d'observation, de rapidité et de prise de risque, chaque joueur incarne une princesse en quête de licornes pour sa collection. Il pourra en ajouter en étant le premier à taper sur l'une des piles de cartes si elle en contient au moins trois identiques. Chaque princesse a ses licornes favorites, qui lui rapporteront deux fois plus de points que les autres. Jouez vite et bien ! Faites attention aux licornes fantômes et guettez les licornes timides aimées de tous !



Licornes dans les Nuages

Une course de dés féérique. Les quatres licornes Bonheur étincelant, Poussière d'étoile, Fleur magique et Cœur de fée habitent au lointain pays des nuages. Toutes joyeuses, elles gambadent sur les nuages cotonneux, glissent sur les arcs-en-ciel multicolores comme sur des toboggans et s'amusent avec les cristaux de nuage.

Mindo - Licornes



Roxy veut aller dire bonjour à ses amis avant de retourner à son Arc-en-Ciel. Il faudra tourner et retourner les tuiles recto-verso jusqu'à reconstituer le motif coloré de la carte défi. Une seule solution est possible... Un jeu accessible dès 5 ans pour des heures de casse-tête en perspective grâce aux différents niveaux de difficulté.

Trop Mignons !

Collectionne cinq animaux trop kawaii ! Réunis tous les animaux de la forêt enchantée et le tour est joué ! Pour t'aider, utilise les pouvoirs magiques inscrits sur les cartes, mais attention aux créatures qui rôdent... Si la licorne peut te mener à la victoire, le dragon freinera ta progression!

Auteur(s)	Julien Mecchi
Illustrateur(s)	Romain Garouste
Éditeur(s)	404 on Board
Thème(s)	Licorne
Mécanisme(s)	Séquence
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 5

Unicorns est un jeu de séquence dans lequel les joueurs incarnent des licornes s'offrant des cadeaux afin de remporter un maximum d'étoiles.

Comment jouer ?

Avant de commencer une manche, les joueurs disposent de plusieurs tuiles Goût sur leur plateau personnel. Une tuile Goût représente un objet (comme une guitare par exemple) que la licorne apprécie plus ou moins selon le nombre de cœurs indiqué, offrant ainsi plus ou moins de points de bonheur si ce cadeau lui est offert. Au début d'une manche, les joueurs piochent 5 cartes Cadeau parmi leur deck qui est composé au total de 10 cartes Cadeau différentes. Les cartes cadeaux représentent les objets que l'on retrouve sur les tuiles Goût. Une manche se déroule en 3 phases :

1 - Offre de cadeaux : chacun son tour, les joueurs offrent une carte Cadeau à un autre joueur. Le joueur peut, avant d'offrir un Cadeau, réaliser une action une fois par manche, comme déplacer ou échanger des tuiles Goût du plateau d'un joueur, défausser deux cartes Cadeau de sa main et en piocher deux nouvelles, etc. Lorsque tous les joueurs ont offert trois cartes Cadeau, la phase d'ouverture des cadeaux commence.

2 - Ouverture des cadeaux : si un cadeau offert par un autre joueur correspond au goût d'une licorne, le joueur-licorne déplace sa licorne sur la piste du bonheur en fonction du nombre de cœurs attribué au goût de la licorne. Si la licorne s'arrête sur une case colorée de la piste Bonheur, le joueur ayant offert le cadeau remporte des étoiles bonus. Si elle s'arrête sur une case avec une surprise, celle-ci est offerte à ce même joueur.

3 - Rangement des cadeaux : une fois les cadeaux offerts et ouverts, chaque joueur récupère les cadeaux qu'il a offerts durant cette manche, reconstitue son deck et pioche cinq nouvelles cartes. Une nouvelle manche peut alors commencer.

Fin de partie

En fonction du nombre de joueurs, la partie se déroule en plusieurs manches (4 ou 5). À la fin de la dernière manche, plus un joueur aura progressé sur la piste du bonheur grâce aux cadeaux des autres joueurs, plus il gagnera d'étoiles. Chaque joueur compte le total d'étoiles qu'il possède. Celui ayant le plus d'étoiles remporte la partie.

Pour aller plus loin

Il existe plusieurs modes de jeux additionnels qui peuvent être combinés ou joués séparément : le *Mode Expert* permettant de jouer une carte supplémentaire par tour, le *Mode Égoïste* où l'on peut s'offrir des cartes Cadeau, et le *Mode Beurk* où l'un des goûts de votre licorne la fera reculer sur la piste du bonheur.

RAINBOW PIRATES™

Un jeu bourré de piraterie, d'explosions et d'AMOUR !

Assemblez des arcs-en-ciel sur votre île !

Envoyez des pirates attaquer vos adversaires et ripostez
en leur donnant ce qu'ils aiment le plus au monde !
Une véritable bataille où il faut rassembler
le plus de points de trésor !

7+ 2-5

Disponible en boutique

Goliath

Auteur(s)	M. Limes, M. Henning
Illustrateur(s)	Agus Muqith
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Animaux, Espionnage
Mécanisme(s)	Bluff, Observation
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 5

Retrouvez **Cabo**, la licorne ! Dans ce petit jeu de cartes, les joueurs doivent faire très attention à celles qu'ils ont devant eux et à ce que font les autres pour mettre fin à la manche au moment où ils sont sûrs d'avoir moins de points que les autres !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, chaque joueur reçoit quatre cartes, qu'il place face cachée devant lui en n'en regardant que deux. Puis, à tour de rôle, chacun a le choix entre trois actions.

On peut piocher une carte et la regarder. Il faut alors soit la placer face cachée devant soi à la place d'une autre carte, ou de cartes identiques, qui sont alors défaussées. Mais attention, mieux vaut ne pas annoncer un échange multiple et se tromper en retournant des cartes de valeurs différentes ! Soit la placer face visible dans la défausse en activant son effet si on le souhaite : échanger l'une de ses cartes avec celle d'un autre joueur, regarder une carte adverse ou regarder l'une de ses cartes.

On peut récupérer la première carte de la défausse et l'échanger face visible contre une ou plusieurs cartes identiques devant soi.

On peut annoncer Cabo et passer son tour. Si un joueur a annoncé Cabo, tous les autres effectuent encore un tour et la manche s'achève. Sinon, la manche s'achève quand la pioche est vide. Dans les deux cas, les joueurs révèlent les cartes devant eux et additionnent leur valeur. Si un joueur révèle deux 12 et deux 13 (les cartes les plus fortes du jeu), il a réussi un Kamikaze, et marque 0 points tandis que tous ses adversaires en marquent 50. Si le joueur ayant annoncé Cabo a moins de points que les autres, il marque 0 points. Sinon, il marque autant de points que la valeur de ses cartes (comme les autres joueurs), plus 10.

On commence alors une nouvelle manche, en commençant par le joueur avec le moins de points.

Fin de partie

Si un joueur atteint exactement 50 points, il peut une seule fois redescendre à 50. S'il atteint 100 points une deuxième fois, ou si un joueur dépasse les 100 points, la partie s'achève. Celui qui a le moins de points la remporte alors.

S.W.

Expo Photos

Focus sur Cabo

Par Amandine de *www.danslaboite.be*

Auteur(s)	Frédéric Lamy
Illustrateur(s)	Lisa Guisquier
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Sorcellerie, Potions
Mécanisme(s)	Mémoire
Âge	6+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 5

Vous êtes les apprentis de la sorcière Nécrochu, et devez l'impressionner pour qu'elle vous confie sa **Cabane à potions** pendant ses vacances, en repérant où se trouvent les bons ingrédients, et en vous appuyant sur votre mémoire pour tous les retrouver au moment de préparer votre potion !

Comment jouer ?

La boîte est au centre de la table, et comporte quatre emplacements, où les 40 jetons Ingrédient sont répartis aléatoirement, recouverts par un couvercle. Au début de la partie, chacun choisit de piocher entre 2 et 5 cartes Ingrédient.

À son tour, un joueur prend la baguette magique, et choisit entre deux actions. Soit il pointe la baguette vers l'un des quatre rangements et en soulève le couvercle. Il peut alors déplacer les ingrédients dans l'emplacement avec un seul doigt, pour en voir le plus possible, pendant que les autres joueurs regardent attentivement.

Soit il concocte une potion : il dévoile toutes ses cartes Ingrédient, puis désigne avec sa baguette les emplacements dans lesquels il pense trouver ces ingrédients, plaçant la carte à côté de l'emplacement. Une fois toutes les cartes Ingrédient assignées, il soulève le couvercle des emplacements et vérifie que les ingrédients s'y trouvent bien. S'il a trouvé tous les ingrédients, il place un jeton Potion dont la valeur correspond au nombre d'ingrédients utilisés dans sa sacoche. Qu'il ait réussi sa potion ou non, il défausse tous ses ingrédients, puis choisit à nouveau de piocher entre 2 et 5 cartes Potion. C'est alors au sorcier suivant de jouer.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin du tour de table où un joueur a rempli sa carte Sacoche avec quatre potions. Chaque joueur additionne alors la valeur des potions de sa sacoche : bien sûr, les potions de deux ingrédients sont plus faciles à réaliser, mais elles ne rapportent que deux points ! L'apprenti avec le plus de points remporte la partie.

S.W.

Antonin Boccara & Yves Hirschfeld Olivier Dranchin

6+

2-6

21'

Mysterium Kids

Le trésor du capitaine Bouh

Pour trouver le trésor, tendez l'oreille !

78 cartes bruit

1 tambourin

Pour faire deviner le chat, quel son vas-tu produire sur le tambourin ?

Interprétation des sons

Pour petits et grands enfants

Inspiré du jeu Mysterium

Libellud

www.libellud.com

Stupéfix! OPEN ZE BOUATE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Ludovic Maublanc
Illustrateur(s)	Images des films
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Harry Potter
Mécanisme(s)	Bluff
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	4 - 8

Dans **Stupéfix !**, incarnez des élèves de Poudlard, l'école des sorciers, et défendez la réputation de votre Maison en lançant des sorts à vos adversaires, mais aussi en sachant quand vous protéger !

Comment jouer ?

Au début de la partie, on assigne à chaque joueur l'une des quatre Maisons de Poudlard (Gryffondor, Serpentard, Poufsouffle, Serdaigle), et il prend des cartes Sort raté et Stupéfix.

Au début d'une manche, on dévoile huit cartes Récompense. Chaque joueur place une carte de sa main devant lui. Puis, le joueur incarnant le Chouchou compte jusqu'à trois, et chacun pointe sa baguette de sorcier vers un adversaire. Le Chouchou compte à nouveau jusqu'à trois, et les joueurs décident soit de lancer leur Sort (en criant Stupéfix ou en baissant leur baguette pour un sort raté), soit de crier Protego afin de se protéger, couchant leur drapeau et défaussant leur sort face cachée.

En dehors des joueurs ayant lancé Protego, ceux qui subissent des Stupéfix prennent autant de jetons Retard et couchent également leur drapeau, puis tous défaussent leur sort face visible. Ceux dont le drapeau est encore debout prennent toutes les récompenses, une par une, dans le sens horaire : l'une des huit cartes dévoilées au hasard au début de la manche, ou la carte Devenir le Chouchou.

Si un joueur a pris la carte Récompense, il remplace un sort raté de sa main par un Stupéfix ; avec un Retourneur de temps, il défausse un jeton Retard de sa maison ; les cartes 10, 20 et 40 points sont assignées à sa maison ; et celui qui devient le Chouchou pour la manche suivante défausse également un jeton Retard. Puis une nouvelle manche commence, sans que les joueurs récupèrent leurs cartes.

Fin de partie

Après huit manches, la partie s'achève. Celui qui a récupéré le plus de cartes Récompense Potion Réussie octroie 100 points à sa Maison. Celui avec le plus de jetons Retard fait au contraire perdre 100 points à sa Maison. Puis chaque joueur compte ses cartes Récompense Faveur, et gagne les points correspondants (de 10 points pour une faveur à 1000 points pour dix faveurs), et la Maison avec le plus de points remporte alors la partie.

S.W.

VIA MAGICA

LUDOVOX.FR — LA VOIX DES JOUEURS

(HURRICAN GAMES)

ÉLÈVE À L'ÉCOLE DE MAGIE, VOUS ALLEZ PASSER VOTRE ÉPREUVE DE CRISTALLISATION. ATTRAPER LES BONS ANIMUS POUR CAPTURER LEUR ÉNERGIE DANS VOS CRISTAUX. GRÂCE À CELA, VOUS POURREZ OUVRIR LES PORTAILS, PORTE D'ENTRÉE DE LA VIA MAGICA, CÉLÈBRE RÉSEAU DE ROUTES MAGIQUES. RAPPORTEZ LES INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES À VOTRE EXAMEN ET UTILISEZ LES POUVOIRS DES PORTAILS POUR REMPOTER LE PLUS DE POINTS ET RECEVOIR LE TITRE DE PETIT MAGE.

1 / MISE EN PLACE

Plateau central

- Mettez les 23 jetons *Animus* dans le sac.
- Formez 2 lignes avec les 10 *Récompenses Bonus*. Formez une ligne pour chaque type de *Récompense* : Couleur des *Portails* ouverts (5) / Quantité de *Portails* ouverts (5).
- Mélangez les 80 *Portails* magiques et formez une pioche face cachée.
- Révélez les 5 premiers *Portails* et alignez-les.
- Formez une réserve de *Cristaux* prés de la pioche des *Portails*.

Chaque joueur reçoit

- 6 *Portails*. Chacun en sélectionne 3 qu'il pose faces visibles devant lui (zone de *Cristallisation*). Vous ne pouvez pas sélectionner 2 *Portails* identiques. Défaussez les 3 *Portails* non sélectionnés.
- 7 *Cristaux*.

2 / TOUR DE JEU

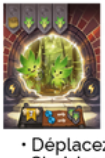
À CHAQUE DÉBUT DE TOUR, UN JOUEUR PIOCHE UN ANIMUS. CEUX QUI POSSÈDENT CETTE CRÉATURE SUR UN DE LEURS PORTAILS, PEUVENT Y POSER UN CRISTAL. UNE FOIS LE PORTAIL COMPLÉTÉ, VOUS POUVEZ EN CHOISIR UN AUTRE ET RÉCLAMER UNE RÉCOMPENSE.

1) PIOCHER UN ANIMUS ET LE CRISTALLISER

- Le joueur actif (l'*Attrapeur*), pioche au hasard un jeton *Animus* dans le sac. Il annonce à haute voix son nom et le pose ensuite devant lui, visible par tous.
- Tous les joueurs peuvent placer UN seul *Cristal* sur une case correspondant à l'*Animus* pioché, sur un *Portail* situé devant eux (zone de *Cristallisation*) . Le *Cristal* posé est récupéré :
  - Depuis votre réserve de *Cristal*.
  - En déplaçant un *Cristal* déjà placé sur un de vos *Portails*, qu'importe l' *Animus* qu'il recouvrait.
- Le Joker remplace n'importe quel jeton *Animus* et permet de placer un *Cristal* sur la case de son choix. Quand un Joker est pioché, tous les jetons sont remis dans le sac et mélangés. Changez d'*Attrapeur*.

2) OUVRIR UN PORTAIL

- Dès qu'un joueur a *Cristal*isé tous les *Animus* d'un de ses *Portails*, le joueur crie *INCANTATUM* ! Le *Portail* s'ouvre :
  - Retirez tous les *Cristaux* du *Portail* et les remettez-les dans votre réserve.
  - Utilisez l'éventuel pouvoir du *Portail*.



Pouvoir *Portail* vert : Rapporte des points en fin de partie. : Chaque *Portail* de la couleur indiquée rapporte le nombre de points indiqué. : Chaque case *Animus* indiquée rapporte le nombre de points indiqué.
Pouvoir *Portail* bleu : Effet permanent. : Lorsque le jeton *Animus* indiqué est pioché, considérez-le comme un jeton Joker.
Pouvoir *Portail* jaune : Effet immédiat, ne s'utilise qu'une fois. : Placez 2 *Cristaux* sur les cases *Animus* indiquées. Placez le nombre de *Cristaux* indiqué sur les cases *Animus* de votre choix. : Ajoutez le nombre de *Cristaux* indiqué à votre réserve. : Réorganisez tout ou partie des *Cristaux* déjà placés sur vos *Portails*. : Choisissez 2 nouveaux *Portails* au lieu d'un, pour remplacer celui-ci. : Ouvrez un autre de vos *Portails*, en plus de celui-ci.

- Déplacez votre *Portail* dans votre zone de réussite (au-dessus de votre zone de *Cristallisation*).
- Choisissez un nouveau *Portail* (différents des vôtres) parmi les 5 de la ligne centrale et placez-le devant vous (zone de *Cristallisation*).
- Complétez la ligne centrale en révélant le premier *Portail* de la pioche.
- Vous pouvez réclamer des *Récompenses Bonus*.

- Si plusieurs joueurs ouvrent un *Portail* dans le même tour : celui qui a crié en premier « INCANTATUM ! » joue, puis c'est au tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite.

3) RÉCLAMER UNE RÉCOMPENSE

- Si vous êtes le premier à réaliser une combinaison particulière de *Portail*, vous pouvez réclamer la *Récompense* associée. Les étoiles sur les cartes représentent le nombre de *Portails* ouverts nécessaires pour réclamer cette *Récompense*.

Récompense selon la couleur des portails ouverts.

- Vous devez avoir ouvert 3 *Portails* de la même couleur. Ces *Récompenses* rapportent de 2 points (jaune) à 10 points (bleu) selon la rareté de la couleur.
- Vous devez avoir ouvert un *Portail* de chaque couleur (4). Cette *Récompense* rapporte 8 points.

Récompense selon la quantité de portails ouverts.

- Vous ne pouvez réclamer qu'une seule de ces *Récompenses*. Vous pouvez le faire uniquement au moment où vous possédez le nombre exact de *Portails* indiqué sur la carte. Vous ne pouvez pas revenir plus tard sur votre décision.
- Vous pouvez décider de ne pas réclamer une *Récompense*, pour tenter d'ouvrir plus de *Portails* et ainsi réclamer une *Récompense* plus importante, au risque de n'en avoir aucune.

3 / FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'à la fin d'un tour un joueur a au moins 7 *Portails* ouverts.
Totalisez les points de vos *Portails* ouverts et de vos *Récompenses* :
• *Récompenses* Bonus + *Portails* jaunes, violets et bleus + *Portails* verts : Chaque *Portail* de la couleur indiquée rapporte le nombre de points inscrit.
Celui qui obtient la note la plus élevée remporte la partie. En cas d'égalité, l'élève qui a ouvert le plus de *Portails* l'emporte.

LUDOVOX.FR — LA VOIX DES JOUEURS

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

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

Partez à la conquête de votre île...

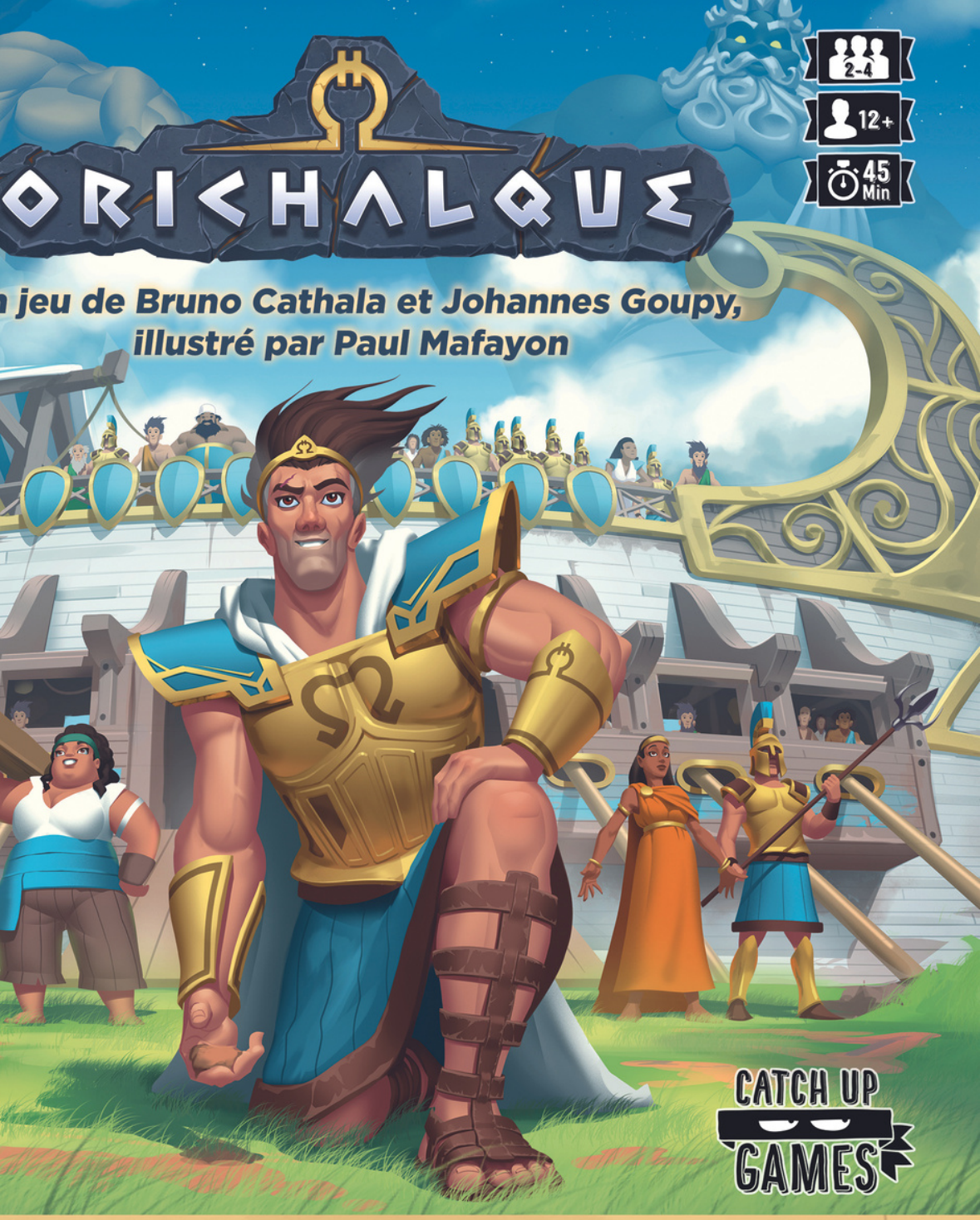
Construisez de puissants bâtiments

Produisez le précieux minerai d'orichalque

Recrutez des Hoplites et levez une armée...

... pour affronter les créatures de votre île !

Retrouvez les sensations d'u



n 4X, en moins d'une heure !

Auteur(s)	Manny Vega
Illustrateur(s)	Sandara Tang
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Dragons, Artisanat
Mécanisme(s)	Placement, Gestion, Pouvoirs
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans **Flamecraft**, vous êtes un gardien des flammes, cherchant à associer judicieusement les adorables dragons artisans aux diverses échoppes afin d'aider les commerçants. En développant ainsi la ville, vous pourrez opérer des combos redoutables par l'enchantement des boutiques et l'embrasement des dragons, accroissant par la même occasion votre réputation !

Comment jouer ?

Au début de votre tour, déplacez votre pion sur une boutique, en payant les autres joueurs qui s'y trouveraient déjà. Puis, vous pouvez :

- Soit en collecter les ressources (celles de la boutique, de ses enchantements et dragons), qu'il s'agisse de pièces ou de denrées (pain, viande, potion, plante, cristal, métal). On peut alors y placer un dragon de sa main du bon symbole pour une récompense supplémentaire, utiliser la capacité Embrasement d'un dragon présent, et enfin recourir à la capacité spéciale de la boutique.
- Soit enchanter la boutique, en payant le coût de l'une des cartes Enchantement visibles sur le long tapis de jeu qui sert de plateau et dont le symbole correspond à la boutique, en obtenant sa récompense, puis en plaçant cette carte derrière la boutique. Vous pouvez alors utiliser la capacité Embrasement de tous les dragons présents !

Enfin, si des boutiques sont remplies de dragons, on en dévoile une nouvelle, on défausse ses denrées et dragons artisans en main surnuméraires, et c'est au tour du joueur suivant de déplacer son pion Dragon.

Fin de partie

La partie s'achève quand la dernière carte de la pioche Artisan ou Enchantement est piochée ou révélée. Les joueurs ajoutent à leur réputation des points pour les pièces restantes et pour les objectifs personnels de leur dragons fantaisie, et celui qui a le plus de points de Réputation remporte la partie !

Pour aller plus loin

Une version Deluxe propose notamment des denrées en bois, des inserts GameTrays, des figurines de dragons et des pièces en métal.

S.W.

COATL
THE CARD GAME / LE JEU DE CARTES
QUI PEINDRA LE PLUS BEAU CÓATL ?
Synapses Games
DISPONIBLE DÈS MAINTENANT
@jeuxsynapsesgames
Inlcu une extension compatible avec Cóatl le jeu de base.

Après L'Île au trésor de Robert Louis Stevenson, Marc Paquin et Matagot s'attaquent au Peter Pan de J. M. Barrie, un autre roman d'aventure et de formation britannique, publié à peine 30 ans plus tard, contant l'affrontement sur une île dangereuse et merveilleuse d'un enfant ou groupe d'enfants contre des pirates. Roman faisant d'ailleurs régulièrement référence à L'Île au trésor, notamment pour souligner que Crochet « faisait peur même à Barbecue » (surnom de Long John Silver), les situant donc dans une espèce d'univers commun, si l'on cherche à plaquer une logique sur un Pays imaginaire précisément remarquable parce qu'il n'en a pas vraiment.

L'auteur s'inspire particulièrement de la fin du roman (et de son adaptation par Walt Disney), où tous les enfants, hors Peter Pan (et la fée Clochette), donc Wendy, Michael, John et les Garçons Perdus (les compagnons de Peter), sont enlevés par Crochet. Mais il ajuste cet enlèvement, d'une part en ne faisant disparaître que les Garçons Perdus (ce qui permet d'incarner les autres protagonistes, auxquels on ajoute la « peau-rouge » Lily la Tigresse), d'autre part en éparpillant leurs lieux de captivité (au lieu de les situer tous sur le Jelly Roger, le bateau de Crochet).

Mais pour que le jeu fonctionne mécaniquement, il doit aller plus loin dans la curiosité thématique. Comme vous le verrez dans l'Open Ze Bouate page 36, chaque joueur dispose d'une petite reproduction en miniature du Pays imaginaire, dont la majorité est grisée, et sur un emplacement coloré de laquelle il situe un Garçon perdu (devenu un « enfant perdu »). Contrairement à L'Île au trésor, le jeu Peter Pan est en effet entièrement coopératif (plutôt qu'un « Un contre tous »), de sorte qu'il n'y a plus d'adversaire humain pour situer l'objet de la quête, et que ce sont les héros qui doivent décider où leurs amis kidnappés sont cachés.

En outre, ils ne peuvent bien sûr pas retrouver l'enfant perdu qu'ils ont eux-mêmes caché, de sorte que chaque enfant caché par un héros ne peut être retrouvé que par son voisin de droite, comme si les héros étaient sur des îles différentes, incapables d'interagir avec les enfants perdus les uns des autres.

Enfin, alors qu'il s'agit d'un jeu coopératif avec des héros humains normalement capables de s'exprimer de façon intelligible, et donc potentiellement de dire tout bêtement à leur voisin où se trouve l'enfant perdu (ce qui aurait un intérêt tout limité, avouons-le), ils ne peuvent livrer d'indices qu'en transmettant des cartes comportant une distance ou un élément visuel à retrouver sur le plateau, en les positionnant sur une jauge pour que leur interlocuteur comprenne s'ils « brûlent » ou devraient au contraire s'éloigner de cet élément, entre autres significations possibles.

Bien que narrativement étonnant, est-ce thématiquement aberrant ? Oui et non, cette manière de procéder par visions, dans une mécanique teintée de Dixit, rappelle la dimension onirique du pays imaginaire. Après tout, l'île est aussi en partie la manifestation du rêve des enfants, métaphoriquement bien sûr mais aussi littéralement : Wendy y retrouve réellement le bébé loup, ou Michael le flamant qu'ils rêvaient d'avoir au Pays imaginaire, se sentant au premier coup d'œil qu'ils jettent sur l'île dans un environnement familier, comme s'ils l'avaient déjà vraiment visité ou avaient participé à le modeler.

Le roman rappelle d'ailleurs régulièrement que Peter ne distingue pas le réel de l'imaginaire : si un enfant se déguise en médecin, il le prend réellement pour un médecin. Si tout le monde fait semblant de manger, il a l'impression que tout le monde mange réellement, lui compris. Ainsi le pays imaginaire est une cristallisation collective de rêves individuels, un espace de partage des fantasmes, dont il y a une certaine poésie à extirper mécaniquement l'idée d'images communiquées entre les héros.

Dans la même logique, la mini-carte de chaque héros représente tous les lieux où se trouve Crochet, pour son voisin de droite uniquement. On imagine bien sûr que, thématiquement, il se déplace de façon à attendre le héros là où il se rend, mais il ne serait pas si absurde de l'imaginer présent simultanément dans tous ces lieux : malgré sa dimension corporelle, il est aussi un cauchemar, un peu ridicule et pourtant constamment redoutable, à l'imagination presque aussi délirante que celle de Peter quand il s'agit de faire le mal, et donc imprévisible, pouvant frapper où que soient les Héros, aussi protégés qu'ils se croient, jusque dans la tanière des Enfants perdus.

Si au premier regard, le roman Peter Pan peut sembler n'être qu'un habillage un peu artificiel pour le jeu Peter Pan, davantage plaqué là pour charmer le public par un thème enchanteur (et curieusement bien plus rare qu'Alice par exemple) que pour donner profondément corps à ses mécaniques, on voit que la proposition de transposition est plus fine qu'on aurait pu le croire d'abord, se saisissant judicieusement du ton décalé de Barrie et du potentiel fantasmatique du Pays imaginaire pour retrouver quelque chose de la substance du roman, de l'esprit qui en fait un chef-d'œuvre (même doux-amer) de la littérature pour enfants.

S.W.

Auteur(s)	Marc Paquien
Illustrateur(s)	Jérémie Fleury
Éditeur(s)	Matagot
Thème(s)	Peter Pan
Mécanisme(s)	Coopératif, Déduction
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Peter Pan**, incarnez l'enfant qui ne veut pas grandir et ses amis pour sauver les enfants perdus des griffes du Capitaine Crochet ! Pour cela, avec un système de chaud-froid, vous partagerez vos visions avec vos voisin afin de l'aiguiller dans son exploration du Pays imaginaire !

Comment jouer ?

Chaque joueur incarne un personnage différent (Peter Pan, Lily la Tigresse, Wendy, Clochette ou John & Michael) avec son propre pouvoir, et possède secrètement un étui transparent représentant le pays imaginaire, majoritairement grisé, où il a indiqué l'emplacement de l'un des Enfants perdus.

Au début d'un tour, tous les joueurs piochent 2 cartes Vision (au choix dans la pile Distance ou Direction). Si l'une des carte possède le symbole Capitaine Crochet, on coche une case Crochet. Puis ils peuvent retirer des visions du plateau de leur voisin de droite.

Ils prennent alors 2 cartes Vision de leur main, et peuvent soit les défausser, soit les placer au-dessus de la jauge Empreinte du plateau de leur voisin, l'emplacement définissant le degré de précision et de pertinence de la vision ainsi partagée. Or la carte de chaque joueur indique les lieux où le Capitaine Crochet se trouve pour son voisin de droite. Il devra donc également déplacer le marqueur Danger sur la jauge Rencontre Capitaine Crochet de son voisin pour l'avertir. Enfin, à tour de rôle, chaque joueur effectue trois actions, dans l'ordre de son choix :

- Déplacer son pion sur le plateau central grâce au gabarit de déplacement.
- Installer un Campement (dont le nombre est limité) en plaçant le gabarit d'observation autour de son pion, ce qui neutralise le Capitaine Crochet dans le périmètre de son contour extérieur.
- Explorer, en plaçant le gabarit d'observation autour de son pion et en traçant son contour intérieur. Le joueur à sa gauche lui dit s'il rencontre le Capitaine Crochet (ce qui coche l'une de ses cases) et si l'Enfant perdu est retrouvé. Si c'est le cas, le joueur actif coche une case Enfant perdu, efface ses Cercles d'Exploration du plateau, et son voisin de gauche définit secrètement un nouvel emplacement pour un nouvel Enfant perdu.

Fin de partie

La partie est gagnée quand quatre Enfants perdus sont retrouvés, et perdue si le Capitaine Crochet a été rencontré cinq fois.

S.W.

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

HEAT

PIED AU PLANCHER !!!

1–6 | 10+ | 60'

DAYS OF WONDER

www.daysofwonder.com

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

Je suis un créatif de la vie de tous les jours. Dans mon travail d'ingénieur, pour essayer de réduire les émissions de CO2 automobile. Et dans le temps libre que me laisse ma vie de famille, pour inventer des jeux. J'avais envie de ça depuis longtemps. Ma grand-mère disait que j'inventais des jeux même petit enfant, mais je ne m'en souviens plus ! Mon 1er jeu édité est Yamataï, co-créé avec Bruno Cathala il y a quelques années. Sinon, comme tous les auteurs savoyards qui se respectent, j'aime le vélo, mais aussi l'escalade ! Côté ludique, j'apprécie les jeux de gestion ou de confrontation aux règles épurées, et les jeux au concept disruptif. En vrac : Unlock!, Dixit, Hansa Teutonica, Détective Conseil, Taluva.

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

À la genèse du jeu j'ai beaucoup échangé avec Anna, qui était alors en charge du Marketing chez Matagot. C'était super intéressant car son point de vue m'a aidé à faire des choix essentiels très tôt dans le projet. Ensuite, Arnaud, le Boss de Matagot, a suivi le proto à toutes les étapes, depuis le premier qui tournait en marge de Essen, à la version finale.

Jérémie Fleury est un élément central bien entendu. Il faut que je détaille un peu l'aspect illustration, car avec Jérémie on a une vraie complicité depuis Yamataï. J'ai demandé à Matagot s'ils étaient d'accord pour faire appel à Jérémie sur ce jeu. Il y a eu un alignement de planètes improbable car Jérémie avait une dispo dans son planning pile au bon moment, avant une longue période complètement bookée !

Côté développement, Antoine puis Denis ont fait avancer ce projet complexe, merci à eux.

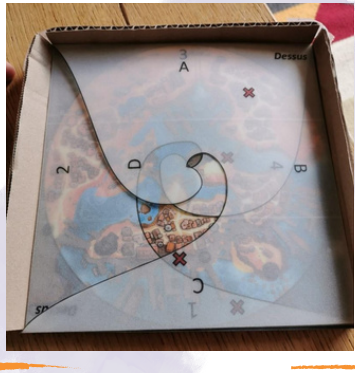
Enfin, les testeurs ont été nombreux et variés. D'un côté, des auteurs (en vrac : Cédric Millet, Eliette et Jérémy Fraile, Yohan Servais, Bruno Cathala, Christophe Raimbault, Team Kaedama : Ludo, Antoine et Corentin – mais Théo n'était malheureusement pas là). Et puis beaucoup de famille, d'amis, les joueurs d'Annecy Ludique et de la ludothèque de l'Arbre à jouets, et en particulier Cédric. La variété des retours et des idées a été incroyablement riche. Je retiens comme règle d'or de tester mes jeux sur un public hétéroclite.

Peter Pan - Acte 1 : de l'idée au prototype

Peter Pan débute sur la convergence de plusieurs envies. D'abord, des envies non satisfaites après **L'Île au trésor** parce que le concept de base n'était pas compatible. J'avais aussi envie de me rapprocher des sensations « floues » de Dixit, un modèle de game design pour moi. D'autre part, je souhaitais un jeu qui raconte des histoires tout en restant très accessible, avec des règles intuitives. Les échanges avec Anna m'ont alors orienté vers un jeu coopératif. Les bases étaient posées.

Ensuite, l'idée d'une mécanique originale pointe le bout de son nez. Le système du chaud / froid utilisé dans le jeu de cache-cache n'a pas été beaucoup exploitée en jeu de société. Bingo ! Je décide d'en faire le cœur du jeu. Il faudra guider au mieux ses camarades, en exploitant la géographie de l'île pour donner des indications.

Le danger omniprésent du Capitaine Crochet apporte de la tension et renforce le thème. Il faut trouver une astuce pour générer des emplacements aléatoires pour Crochet. Après quelques itérations, l'utilisation de calques est satisfaisante : elle laisse du choix, mais pas trop. Ci-dessous une version antérieure :



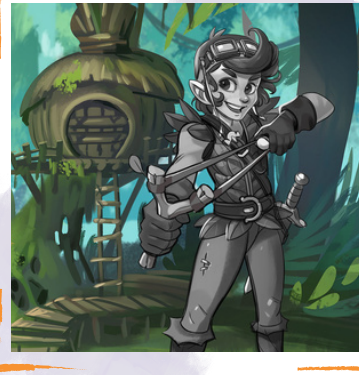
Pour renouveler les parties, j'avais imaginé un système de plateau évolutif. Mais plusieurs verrous rendaient cette solution très complexe. C'est dans le développement avec Matagot que nous avons trouvé une autre solution. J'en reparle plus loin.

Peter Pan - Acte 2 : du prototype à l'édition

Le passage du prototype à l'édition a vu plusieurs évolutions. Tout d'abord, concernant le gameplay. Matagot souhaitait booster la rejouabilité, et ajouter du story telling. De mon côté, j'étais confronté à la difficulté d'équilibrer un jeu coopératif. En effet, le réglage n'est pas le même pour une famille ou pour des gros joueurs qui recherchent un filler. J'ai alors mis en place un système d'événements, qui est une réponse unique à l'ensemble de ces besoins. La plupart des évènements sont basés sur des éléments du livre. Ils rendent le jeu plus difficile au fil des victoires, et plus facile au fil des échecs : la difficulté du jeu s'auto adapte aux joueurs pour une expérience équilibrée. Certains donnent la vie (et une fonction) à des éléments d'illustration du plateau qui semblent au départ décoratifs.

Ensuite, concernant le matériel. Les calques représentaient un coût très élevé, qui aurait impacté le prix de vente. Matagot a trouvé une astuce en fusionnant deux composants en un seul : les pochettes peuvent également jouer le rôle de calque. Concernant les figurines, Matagot a proposé une version Deluxe avec des figurines acrylique dans un Game Up. Ces figurines ont eu beaucoup de succès lors de leur présentation au Festival International des Jeux de Cannes 2022.

C'est aussi durant cette phase que j'ai eu l'immense plaisir de voir le travail de Jérémie prendre forme. À chaque ouverture de mail, une claque visuelle. Et aussi une oreille toujours à l'écoute des suggestions au service du jeu. Je vous laisserai juger du résultat par vous-même !



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

L'acte 3 est le plus dur pour l'auteur ! En effet, il faut s'armer de patience et de sang-froid. Notre contribution est presque terminée. On a les infos sur les difficultés de production, de logistique. Matagot gère tout ça contre vents et marées, c'est rassurant. Et puis j'ai vu avec plaisir que certains bloggeurs avaient remarqué le jeu, à Cannes ou à la GenCon. Les interviews comme les vôtres, qui font vraiment du bien. Merci à vous. Maintenant cap sur la sortie au Salon de Essen en Allemagne, début octobre, pour marquer le lancement international.

PHILIMAG : L'Île au trésor et Peter Pan ont un lien de parenté, quels sont les points communs et les différences notables entre ces deux jeux ?

Je pense que les deux jeux partagent certaines qualités éditoriales : illustrations soignées, matériel qualitatif et atypique - compas pour L'Île au trésor, sleeves imprimées pour Peter Pan... Ils partagent aussi le même moteur : l'utilisation d'un plateau plastifié avec des feutres effaçables pour gérer les déplacements. Je considère que ce matériel est un moteur de jeu à part entière, au même titre que la pose d'ouvrier ou le deckbuilding. Et donc qu'il est possible d'utiliser ce matériel pour générer des expériences de jeu variées. Par exemple The Crew reprend le moteur « jeu de plis » de la Belote, pour créer une expérience ludique nouvelle, avec son identité propre.

Lorsqu'on joue à Peter Pan, il se passe des choses totalement différentes de L'Île au trésor. On est sur une coopération subtile. La prise en main du chaud / froid demande un apprentissage à la fois personnel et du groupe avec lequel on joue. L'envie d'activer les pouvoirs spéciaux des personnages au fil des parties, de découvrir la face difficile du plateau de jeu donnent envie d'y revenir pour s'améliorer collectivement !

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

Lorsque Jérémie a été confirmé sur le jeu, nous nous sommes rapidement organisés pour que Jérémie teste le jeu. Nous nous sommes retrouvés au musée du Jouet, dans le Jura, pour joindre l'utile à l'agréable. Jérémie a alors parfaitement compris l'univers du jeu, les sensations. Il a su adapter les illustrations à l'expérience. Tout est parfaitement réfléchi, fonctionnel. C'était en particulier important pour le plateau, qui regorge de détails mais qui reste lisible. Mais cela se ressent aussi sur l'atmosphère de l'ensemble des illustrations. Que pensez-vous par exemple de Wendy au visage illuminé par le livre ouvert ? Cerise sur le gâteau : comme le Game design n'était pas finalisé lors de cette rencontre, j'ai pu intégrer certaines orientations proposées par Jérémie ! Nous nous entendions déjà très bien avec Jérémie, mais ce projet nous a encore beaucoup rapprochés.

PRISE DE RISQUES - VAMPIRES - COURSE

20min /joueur

2-6

12+

AU CLAIR DE LA LUNE

EXTENSION THE HUNGER

©2022 Origames. Tous droits réservés.

- Plus de 180 nouvelles cartes
- Une nouvelle caractéristique : l'Attaque
- Un deck d'événements pour créer des nuits de chasse uniques

Disponibilité : octobre 2022

PVC TTC : 28€

JOUEZ EN LIGNE À THE HUNGER SUR GAME-PARK.COM

NÉCESSITE LE JEU DE BASE THE HUNGER

1. DE 5 LOUPS-GAROUS ET DES CHASSEURS DE VAMPIRES VONT HANTER VOS NUITS
2. COMBATTEZ-LES POUR ACCÉDER AUX MEILLEURS PROIES
3. ET DÉCOUVREZ VOS NOUVEAUX POUVOIRS

VIDÉOS & INFOS

ORIGAMES

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

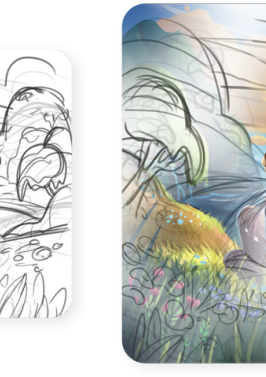
NEO LUDIS

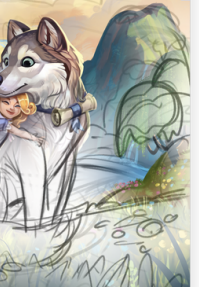
RENEGADE GAME STUDIOS

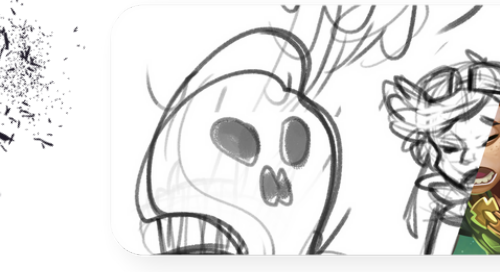
ORIGAMES

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

Je suis un illustrateur polyvalent qui, en plus d'exercer dans le jeu de société, travaille dans divers secteurs comme l'édition de livres jeunesse, le jeu vidéo, et l'animation. J'ai toujours eu cette aspiration à créer plein d'univers, sur plusieurs supports différents. D'ailleurs, il m'arrive d'écrire des histoires pour enfants. J'ai commencé à illustrer pour le jeu de société en 2014, notamment sur Le Petit Chaperon Rouge. Il n'y a rien de plus génial que de voir ses créations prendre vie sous plusieurs formes, et le jeu de société a justement cette diversité qui est propice à l'épanouissement artistique. Si on prend exemple sur des jeux que j'ai illustrés, Fourberies, où il y avait un théâtre 3D avec un décor amovible, un plateau, des figurines et des cartes ; dans le cas d'Océanos, des sous-marins qui sont évolutifs avec un principe de puzzle ; avec Fertility, un système avec des dominos ; Yamataï un grand plateau et plein de tuiles aux silhouettes différentes. Toutes ces contraintes graphiques liées aux spécificités du jeu sont un challenge qui fait que le travail d'illustrateur de jeu est un renouvellement perpétuel. Et ça a été particulièrement le cas sur Peter Pan !







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

Nous avions eu une première collaboration avec Marc sur Yamataï. Celle-ci nous avait permis de nous rencontrer et cette complicité nous a particulièrement aidés lors du processus créatif de Peter Pan. J'ai pour habitude de m'impliquer sur chaque jeu que j'illustre, mais l'expérience sur Peter Pan était particulièrement complète. Avec Marc, nous nous sommes organisés pour faire une première partie du jeu avec deux personnes de mon cercle très proche dans un lieu insolite : le Musée du Jouet. Cette partie était mémorable car plusieurs idées qui ont été proposées lors de cette expérience ont été intégrées dans le jeu par la suite. Lors du développement graphique du jeu, j'étais en relation avec Antoine, puis Denis vers la fin du projet. Marc recevait les avancées au fur et à mesure.

Adapter Peter Pan en jeu de société fut un incroyable défi. Nous avons tous en tête le film de Disney, mais j'ai voulu m'approcher davantage du livre de J. M. Barrie. Ce que j'aime, c'est rajouter du « story telling » à mes images. Par exemple, Peter a des lunettes d'aviateur, on peut s'imaginer tout un tas d'histoires sur leur provenance. Une chose est sûre, notre héros les a trouvées cool ! Chaque adaptation de Peter Pan a sa propre Fée Clochette, car dans les livres, la description physique est plutôt vague. Elle est décrite comme ayant des rondeurs et un caractère bien trempé, ce qui m'a inspiré pour m'éloigner de l'image « Disney ». Il y a eu un travail important sur la symbolique des éléments illustrés, sur les plateaux, les dos de cartes, rien n'a été laissé au hasard. Je voulais que le jeu raconte une histoire et que tout s'imbrique parfaitement pour que l'expérience soit fluide. C'est très important pour moi que le joueur soit en immersion dans un univers. Ici, celui du Pays Imaginaire ! Je suis très heureux que les équipes Matagot ainsi que Marc aient été à l'écoute de mes suggestions et idées. J'ai été très libre, il y a eu une vraie confiance : le bonheur !

Peter Pan

Peter Pan

Peter Pan

Peter Pan

Peter Pan

MECH A DREAM™
1 ENVOYEZ VOS ASSISTANTS FAIRE LE PLEIN DE RESSOURCES.
2 METTEZ EN CHANTIER VOS MACHINES À RÊVES.
3 ACTIVEZ VOTRE ATELIER POUR OPTIMISER VOTRE PRODUCTION !
USEZ BIEN DE VOTRE TEMPS, MAIS SANS LE PERDRE !
blue orange
Bienvenue dans le monde du jeu
FÉVRIER 2023
THOMAS DUPONT & ANTONI GUILLEN
MARK OLIVER
10+
2-4
45 min
/blueorangenews

Auteur(s)	N.C
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	Goliath
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Placement
Âge	7+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 12

Sequence est un jeu de placement de cartes, où vous devrez surveiller le plateau pour déterminer quand bloquer un adversaire et quand essayer de clore un alignement.

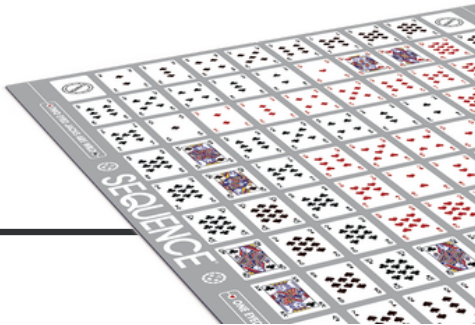
Comment jouer ?

À trois joueurs, chacun joue pour soi, tandis qu'à plus, on forme des équipes égales. Chaque camp choisit une couleur, puis chaque joueur reçoit un nombre de cartes dépendant du nombre de joueurs (entre 7 et 3). À son tour, un joueur pose une carte de sa main face visible devant lui, puis place un jeton de sa couleur sur un emplacement du plateau central représentant la carte jouée. Chaque carte étant représentée deux fois, si les deux cases sont libres, il choisit sur laquelle il place ce jeton. Seuls les valets ne sont pas du tout représentés : jouer un valet de face permet de placer un jeton sur une case libre de son choix, tandis qu'un valet de profil permet de retirer le jeton adverse de son choix. Si le joueur parvient à aligner horizontalement, verticalement ou diagonalement cinq jetons de sa couleur, cette « séquence » est intouchable par les valets adverses, sachant que les quatre cases au coin des plateaux sont considérées comme occupées par tous les joueurs, et que l'on peut faire se croiser deux de ses séquences (de sorte qu'un même jeton appartiendra aux deux). Puis le joueur pioche une carte. S'il oublie de la piocher avant la fin du tour du joueur suivant, il devra jouer jusqu'à la fin de la partie avec une carte en moins dans la main.

Fin de partie

À trois camps, la partie est immédiatement remportée par le premier camp qui réalise une séquence. À deux camps, il faut réaliser deux séquences.

S.W.



Votre Pire Cauchemar

**Un jeu d'ambiance pour briser la glace
et commencer à affronter vos peurs !**

**Araignées, clowns, aiguilles, parler en public ?
Qu'est-ce qui vous fait le plus peur ?
Et surtout, de quoi ont peur vos camarades de jeu ?**

**Devinez le classement de vos adversaires
pour marquer des points !**

2 à 4 joueurs
âge : 12+

**Disponible
en boutique**

Goliath

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

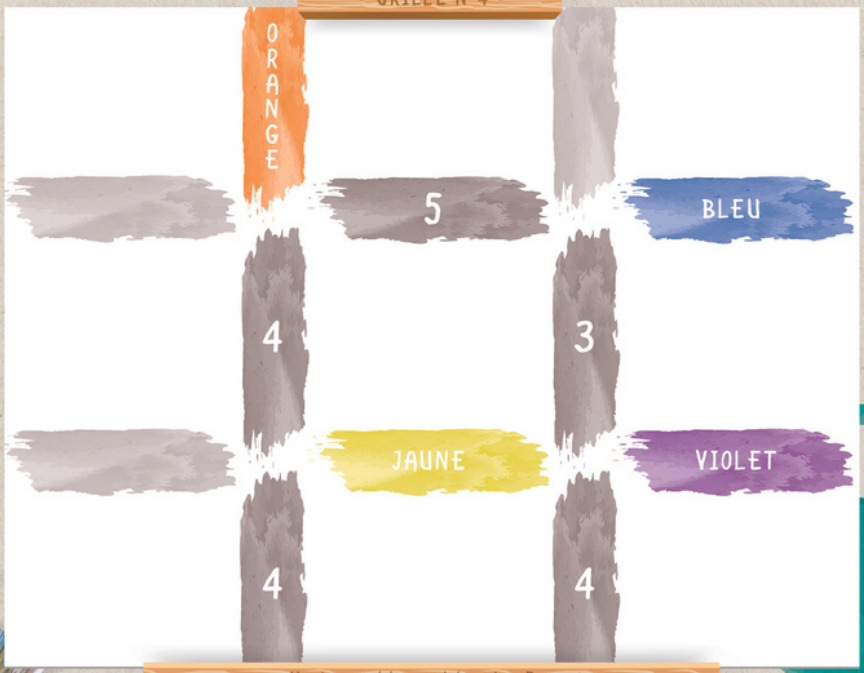
Les **traces de peinture**, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

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 bleue.

VERT = jaune + bleu

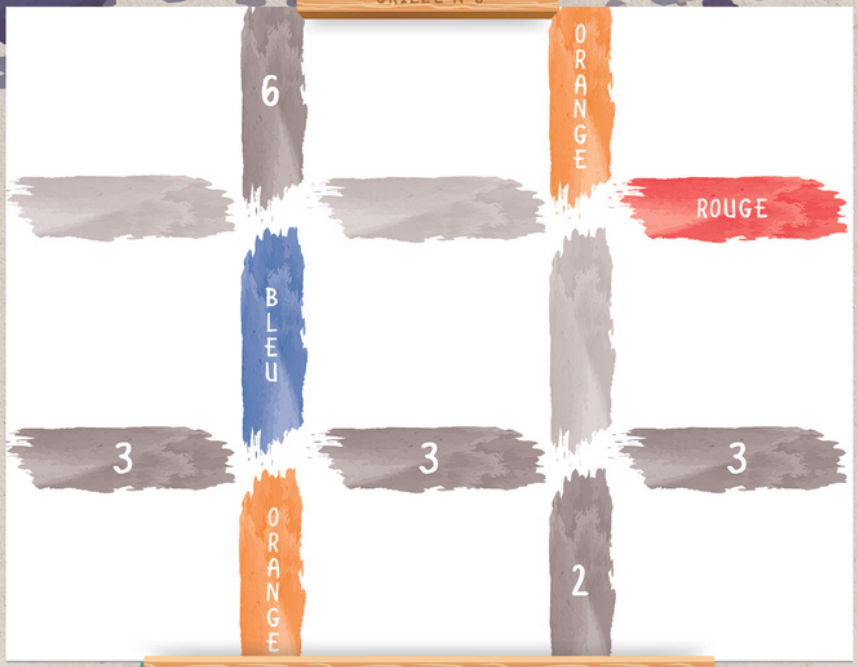
• GRILLE N°4 •



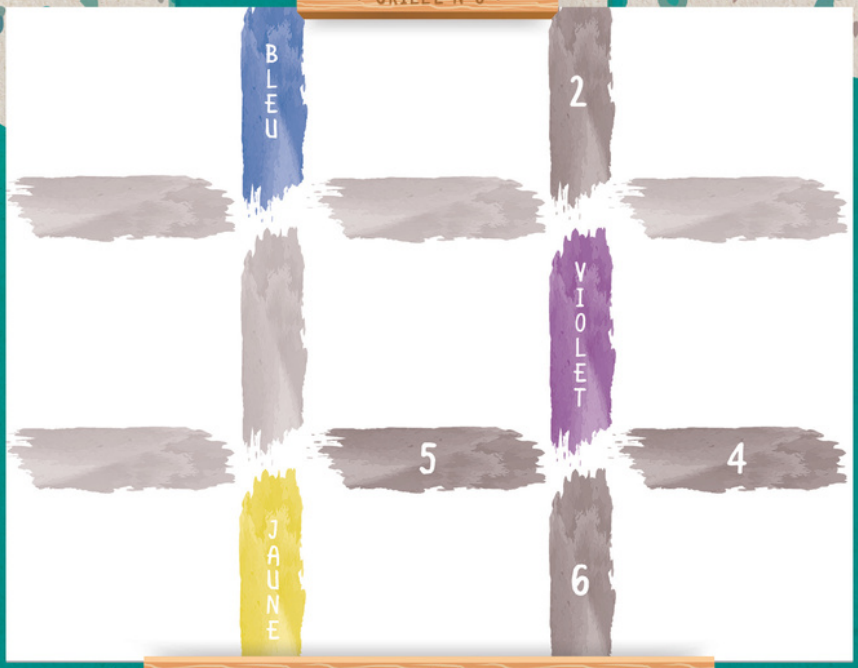
• Un jeu créé par Léandre Proust •
Remerciements à Yoann Levet - Ressources graphiques : Freepik

GR EDITION

• GRILLE N°5 •



• GRILLE N°6 •



Auteur(s)	N.C
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	AB Ludis
Thème(s)	Alphabet
Mécanisme(s)	Apprentissage, Mémoire
Âge	7+
Durée	10'
Nombre de joueurs	1 - 4

Lauréat d'une médaille du Ministère de l'Éducation Nationale, du Concours Lépine International ou encore du Prix du handicap de la ville de Paris, **TamTam Alphabet** a pour objectif d'apprendre l'alphabet aux jeunes enfants, à travers un poster abécédaire et plusieurs jeux.

TamTam Alphabet

Trois jeux se pratiquent à partir d'un paquet de 31 cartes, représentant des lettres en majuscules ou minuscules, dans différentes couleurs.

Dans **la riflette** (pour 2 joueurs), chaque joueur dispose d'un paquet de cartes, et en dévoile une au hasard simultanément. Le premier qui nomme et montre la lettre commune aux deux cartes les remporte. En cas d'égalité, tous deux posent une carte face cachée, puis une nouvelle carte face visible, et le premier qui trouve la lettre commune remporte le tout. Quand les piles de cartes sont épuisées, celui qui en a le plus remporte la partie.

Dans **le flip-flap** (pour 2 ou 3 joueurs), chaque joueur dispose de son paquet et en pioche 2 cartes. S'il trouve la lettre commune entre l'une de ces cartes et la carte au centre de la table, il pose sa carte dessus et en pioche une nouvelle. Le premier joueur qui n'a plus de cartes remporte la partie.

Dans **le jeu de la sardine** (pour 2 ou 3 joueurs), chacun a deux cartes face visible devant lui, et doit nommer et montrer plus rapidement que les autres la lettre commune entre l'une de ces cartes et la carte au centre de la table. Il prend alors cette carte et la place sur l'une des cartes déjà devant lui, puis on dévoile une nouvelle carte au centre de la table. Quand le paquet au centre de la table est vide, le joueur avec le plus de cartes remporte la partie.

Un dernier jeu, **le memory**, se pratique à 2 joueurs ou plus, avec un jeu de 52 cartes, 26 cartes Alphabet associant une lettre sous toutes ses formes et un mot commençant par cette lettre, et 26 cartes représentant le tracé des lettres. On place les 52 cartes face cachée au centre de la table, et à tour de rôle, les joueurs doivent en retourner 2 et les nommer. Si les deux cartes sont identiques, le joueur les prend et rejoue. Sinon, il les replace face cachée et c'est au suivant de jouer. Une fois toutes les cartes récupérées, celui qui en a le plus remporte la partie.

S.W.

SOIS MALIN ET ORGANISES LA PLUS BELLE FÊTE D'ANNIVERSAIRE

DISPONIBLE

SchmidtspieleFrance

Schmidt

Deux jeux à la Une !

Selection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

BOARD GAME ARENA

POTION EXPLOSION

Jouez à ce jeu maintenant

Potion Explosion est un jeu de collection. Les règles n'ont pas changé d'un poil : prenez les Ingrédients du Distributeur du Laboratoire pour terminer vos Potions. N'oubliez pas que les explosions que vous ne manquerez pas de provoquer peuvent se révéler pratiques ! L'utilisation des Potions concoctées lors de cet examen est permise et vivement conseillée ! Employez-les à bon escient pour peaufiner votre travail, et vous prouverez que vous êtes dignes de devenir des sorcières et magiciens à part entière.

Jouez à ce jeu maintenant

WINGSPAN

Wingspan est un jeu de collection dans lequel les joueurs incarnent des amoureux d'oiseaux, chercheurs, observateurs, ornithologues ou collectionneurs, ayant pour objectif de chercher à découvrir et attirer les plus beaux spécimens dans votre volière. Chaque oiseau posé déclenche une combinaison d'actions dans un de vos habitats.

SEA SALT & PAPER

ATTENTION ! CECI N'EST PAS UN JEU DE PLIS...

8+ | 2-4 | 30

ColorADD The Color Alphabet

Bombyx

Bruno Cathala & Théo Rivière

P.-Y. Gallard & L. Derainne

Quel est LE *jeu à licence* que vous préférez dans votre ludothèque ?

Star Wars : Assaut sur l'Empire ! Deux histoires en une : l'univers Star Wars qui nous a bercés jeunes et qui nous berce encore, et le jeu par lequel je suis revenu au jeu de société !! J'ai la gamme quasi-complète et peinte ! Un bijou !!

Jb Le Meeple

Clairement **Splendor Marvel** ! Un jeu un peu plus équilibré avec les nouvelles règles, et puis c'est toujours un bonheur de regarder tous ces super-héros et super-vilains avec des cartes aux illustrations uniques !

Ludovic Chatillon

X-Wing le jeu de figurines. C'est tellement bon de se pourchasser dans l'espace, de faire des manœuvres à haut risque, lancer des dés pour attaquer, se défendre et utiliser ses capacités particulières.

Shiruvan Zanchin

Red Rising est une efficace adaptation des luttes d'influence des romans de Pierce Brown, mais je pense aussi à Villainous, qui (en duel surtout) permet de revivre du côté machiavélique les évènements des films Disney et Marvel d'où sont tirés nos avatars de façon joliment immersive !

Siegfried Würtz

Star Wars : Bordure Extérieure. Quand dans la même partie un joueur qui joue Han Solo fait le raid de Kessel puis moi qui joue Boba Fett arrivant sur Tatooine gagne une mission secrète de Jabba le Hutt me demandant de capturer un autre joueur et que j'attaque Han solo et réussis à le ramener sur Tatooine... y a pas plus immersif. Sinon pour moi Marvel United c'est le jeu à licence que j'ai le plus joué. Environ 250 parties à mon actif toutes extensions confondues. Un petit plaisir coupable.

Julien Vergonjeanne

Pour ma part c'est **Marvel Champions**. Il retranscrit parfaitement l'univers des comics. C'est tellement jouissif d'incarner ses héros préférés et de mener des combats contre les vilains emblématiques. La prise en main n'est pas très compliquée mais la courbe d'apprentissage est énorme, avec de nombreuses possibilités de deck building. Pour conclure, le jeu est un coopératif jouable en solo mais il prend tout son sens en multi.

Sam Bois

Bloodborne le jeu de plateau. De jolies figurines et un matériel de qualité. Un jeu à la fois frustrant et jouissif. Il est technique et difficile, il reflète pour moi parfaitement le jeu vidéo dont il est issu et dont je suis fan.

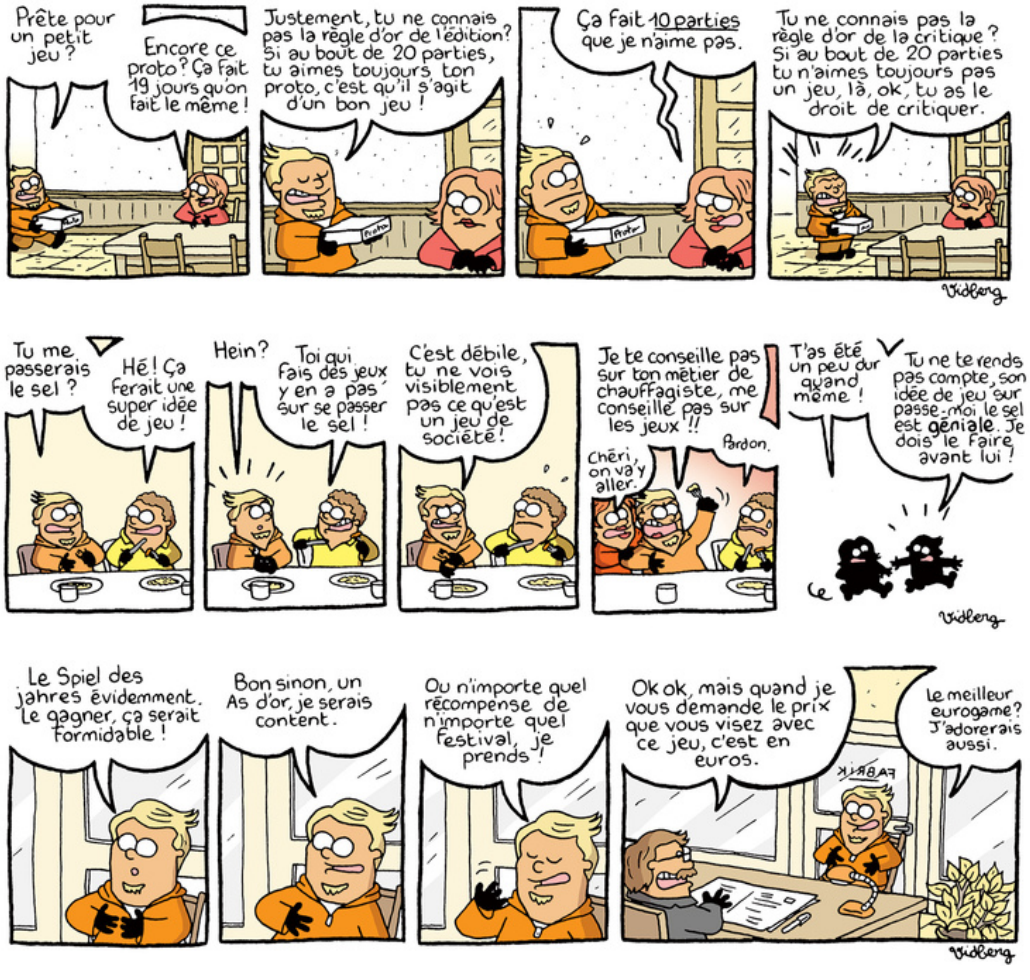
Morgane Seroblis

Dune Imperium a été un de mes coups de cœur de l'année. C'est dans ce genre de moment que l'on voit la synergie qui peut exister entre une mécanique et une thématique. Il s'en trouvera toujours pour dire que le jeu est froid, que la thématique est interchangeable... Je pense qu'il faut plutôt regarder ce qui s'est passé pour ce jeu : même des personnes ne connaissant pas la licence l'ont apprécié !

Thierry Ohh

L'œil de Martin

Martin Vidberg
www.martinvidberg.com



GRILLE N°4

GRILLE N°5

GRILLE N°6

*Solutions des grilles n°4, n°5 et n°6 du jeu de démo **Acrylogic**, pages 50 et 51.*

TROUVE LA PAIRE !

1 million
d'exemplaires vendus

AB ludis Editions

MÉDAILLE DU MINISTÈRE DE L'EDUCATION NATIONALE

MÉDAILLE DU CONCOURS LÉPINE INTERNATIONAL

PRIX DU HANDICAP DE LA VILLE DE PARIS

NARUTO
AU SECOURS DE KONOHA !

COOPÉREZ POUR RÉUSSIR
LES MISSIONS QUI FERONT DE VOUS
DES NINJAS DE RENOM !

BATMAN
INFILTRATION
LE JEU À IDENTITÉS SECRÈTES

DÉBATTEZ, BLUFFEZ, ÉTABLISSEZ
VOTRE STRATÉGIE ET MENEZ BATMAN
OU SES ENNEMIS À LA VICTOIRE !

2 - 5 | 10 + | 30'

DES JEUX CRÉÉS
PAR LA TEAM KAEDAMA

404 EDITIONS

5 - 10 | 14 + | 30'

©2002 MASASHI KISHIMOTO

BATMAN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS
© GTM DC COMICS.WB : TM & © WBEI. (S22)