

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°28 - NOVEMBRE 2022



ORICHALQUE

Carnets d'auteurs & d'illustrateur
Bruno Cathala, Johannes Goupy
& Paul Mafayon



Discussion
Fabien Bleuze
Yves Hirschfeld

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC



MÉDAILLE DU
MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION
NATIONALE



PRIX DU
HANDICAP
DE LA VILLE DE
PARIS

18

Tam Tam MultiMax



TRouve
LA PAIRE !



7 ans +

1 +

10 min

Auteure : Frédérique Costantini

Suivez nos aventures



Expert du jeu éducatif depuis 10 ans

- 4 TOP 10**
Top des ventes
- 6 Open Ze Bouate**
1923 : Cotton Club
- 8 Open Ze Bouate**
Bristol 1350
- 10 PhiliBulle**
Fabien Bleuze, Yves Hirschfeld
- 12 Open Ze Bouate**
Taggle Patron
- 14 Open Ze Bouate**
Dessino Presto !
- 16 Derrière le Paravent**
Des JdR poilants sans être velus !
- 18 Expo Photos**
[kosmopolit:]
- 20 Open Ze Bouate**
Votre pire cauchemar
- 22 PhiliBulle**
Roberto Fraga
- 24 Open Ze Bouate**
Disc Cover
- 26 Open Ze Bouate**
Ernest & Célestine
- 27 Open Ze Bouate**
Rainbow Pirates
- 28 Open Ze Bouate**
Tam Tam Tic Tac
- 30 Top Thème**
9 jeux qui vont vous mettre dans une bulle
- 32 Open Ze Bouate**
Batman : Infiltration
- 34 Avis de Blogueur**
Villainous
- 35 Expo Photos**
Villainous
- 36 Open Ze Bouate**
Twilight Inscription
- 38 Archives Ludiques**
Splendor
- 40 Open Ze Bouate**
Splendor Duel
- 41 Règle Express**
Splendor Duel
- 46 Jeu de Démo**
Acryliclog
- 48 Open Ze Bouate**
Radlands
- 50 Dossier complet**
Orichalque
- 62 Open Ze Bouate**
Dig Up Adventures
- 64 PhiliBulle**
Synapses Games
- 66 Open Ze Bouate**
Cóatl : le jeu de cartes
- 68 Open Ze Bouate**
Heat
- 70 PhiliBulle**
Les Ludistes Origamistes
- 74 Open Ze Bouate**
Sea Salt & Paper
- 75 Avis de Blogueur**
Sea Salt & Paper
- 76 ChroniCœur**
Le Meeple Jaune
- 78 Deux jeux à la Une !**
Sélection de jeux BGA
- 80 Paroles de Joueurs**
Quel jeu sur la liste du Père Noël ?
- 82 L'œil 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 30 000 exemplaires,

Imprimé par Imprimerie Rochelaise



1

#1 Maudit Mot Dit

Maudit Mot Dit est un jeu dans lequel vous allez devoir faire deviner un mot en un nombre d'indices imposé ! Mais attention à ce qu'il ne soit pas deviné trop vite, ou pas deviné du tout !



#2 TTMC 2 - Tu Te Re-Mets Combien ?



TTMC revient avec 4028 nouvelles questions réparties en 540 cartes. Soyez toujours le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées et en vous auto-évaluant de 1 à 10.



2

#3 Unlock! Short Adventures : Les Secrets de la Pieuvre



3

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 la série. Avec Les Secrets de la Pieuvre, partez sur les traces du pirate légendaire et découvrez son trésor !



#4 Twilight Inscription



Twilight Inscription, un jeu de roll-and-write épique pour un à huit joueurs. Avec un pool limité de ressources à votre disposition, vous devrez gérer avec soin la navigation, l'expansion, l'industrie et la guerre pour accumuler des points de victoire et gagner votre droit au trône sur Mecatol Rex. Votre faction deviendra-t-elle la nouvelle souveraine de la galaxie ? Ou votre empire naissant sombrera-t-il dans l'obscurité ? Tout peut arriver dans ce jeu stratégique et infiniment rejouable !



#5 Unlock! Short Adventures : Le Vol de L'Ange



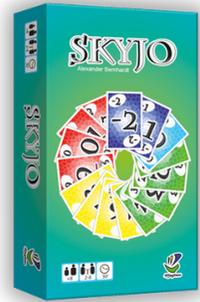
Unlock! Short Adventures, ce sont des Unlock! de 30 à 45 minutes en petit format, pratique à mettre dans la poche ou à offrir pour faire découvrir la série. Avec Le Vol de L'Ange, infiltriez le carnaval de Venise et remplissez votre mission secrète !



#6 Skyjo



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



#7 Agropolis



Agropolis est une nouvelle version standalone de Megalopolis. Cela signifie qu'il est construit avec la mécanique de Megalopolis, mais au lieu de villes, vous jouez avec des fermes. Cette version ajoute quelques nouveautés (frais de bétail et d'alimentation) et peut être jouée seule ou combinée à Megalopolis.



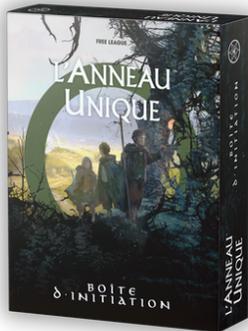
#8 Megalopolis



Dans Megalopolis, 1 à 4 joueurs travaillent ensemble pour construire une nouvelle ville à partir de zéro. Utilisant seulement 18 cartes et un système de score variable, le jeu n'est jamais le même deux fois. Les joueurs devront communiquer et planifier sans révéler leurs propres cartes afin de développer le plus efficacement possible de vastes zones. Attention cependant, la ville déteste payer pour l'entretien des routes, chaque route vous coûtera donc des points à la fin.



#9 L'Anneau Unique - Boîte d'initiation



L'Anneau Unique : la Boîte d'Initiation contient tout le nécessaire pour faire vos premiers pas dans la Terre du Milieu, l'univers inventé par Tolkien dans Le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux. En plus d'un livret de règles condensées, un recueil détaille la Comté, et un livret de 32 pages contient 5 aventures. Jouées les unes après les autres, elles formeront une campagne de jeu de rôle haletante qui emmènera les héros aux quatre coins de la Comté.



#10 Architectes du Royaume de l'Ouest : Le Temps des Merveilles



Dans Architectes du Royaume de l'Ouest : le Temps des Merveilles, des bâtisseurs de tous horizons se sont déplacés pour participer au dernier projet du roi : 5 glorieux monuments pour embellir la ville. Mais une telle tâche n'est pas confiée à n'importe qui. Seuls ceux qui sont influents et qui ont une bonne réputation auront cet honneur.





1923 Cotton Club

OPEN BOUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	Pau Carles
Illustrateur(s)	Pedro Soto
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Prohibition, Club de jazz
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers
Âge	12+
Durée	45'

Nombre de joueurs 2 - 4

Créé en **1923**, le **Cotton Club** est un club de jazz culte de Harlem, ayant accueilli les plus grands artistes, politiciens... et gangsters de son temps. Votre priorité est la réputation de votre club, et pour cela, vous procurer les meilleurs alcools, soudoyer quelques politiciens voire faire parler la poudre pourrait bien vous aider à attirer les artistes les plus célèbres !

Comment jouer ?

Au début d'un tour de jeu, chaque joueur peut ajouter une carte Évènements de sa main à la rangée des Évènements, face cachée. Puis, à tour de rôle, chacun place un de ses 3 jetons Homme de main sur un emplacement libre pour effectuer l'action correspondante. Sur une case :

- Gangsters, Contrebandes ou Artistes, on choisit l'une des cartes dans la rangée de l'emplacement, on paye son coût, on applique ses effets (en ajustant sa criminalité, son initiative et son influence) et on la place sous son plateau Club de façon à ne plus en voir que la partie droite.
- Améliorations, on prend une carte Améliorations, on applique ses effets et on la place devant soi face cachée.

- Célébrités, on acquiert une carte Célébrités dans son club en la payant en influence. Chaque célébrité a des goûts précis, permettant de réduire son coût si les symboles correspondants apparaissent sur les cartes Contrebandes et Artistes dans son Club (par exemple le type d'alcool préféré).
- Escroquerie, on gagne de l'argent en augmentant sa criminalité.
- Information, on peut regarder les cartes Évènements.

Quand les joueurs ont assigné leurs 3 hommes de main, on dévoile les cartes Évènements en les appliquant dans l'ordre, généralement pour gagner de l'argent ou de la Réputation si on en remplit les conditions. Enfin, chaque joueur gagne autant d'argent qu'il a de liasses de billet dans son club et qu'il reste de cartes Évènements dans la pioche, et l'ordre de tour est redéfini en fonction de la position sur la piste d'initiative.

Fin de partie

La partie s'achève quand la pioche Évènements est vide (6 tours) ou que l'une des pioches centrales est vide. Les joueurs peuvent alors dépenser de l'argent pour soudoyer leurs politiciens (et ainsi baisser leur criminalité). Puis ils ajoutent à leur Réputation les points apparaissant sur leurs cartes, ils obtiennent un bonus pour leur argent, leur initiative et leur influence, ou subissent un malus pour leur criminalité, et celui qui a la meilleure Réputation remporte la partie !

S.W.



EXPLORATION - FLIP & CUBE - SIMULTANÉITÉ



Disponibilité :
novembre 2022

PVC TTC : 45€

INFOS SUR LE JEU



- Exploration et anticipation
- Rejouabilité avec plusieurs mappes qui amènent de nouvelles règles et des combinaisons d'objectifs différents à chaque partie
- Plusieurs stratégies gagnantes



TRACEZ VOTRE ROUTE!

1

RÉVÉLEZ UNE CARTE EXPLORATION. EN FONCTION DU TERRAIN OU DE VOTRE SPÉCIALITÉ, DÉPLOYEZ VOS EXPLORATEURS SUR VOTRE MAPPE.



2

RECHERCHEZ DES VILLAGES QUI SERVIRONT DE CAMPS DE BASE POUR LANCER VOS EXPÉDITIONS LORS DES PROCHAINS ÂGES.



3

ENRICHISSEZ VOS VOYAGES EN CRÉANT DES ROUTES COMMERCIALES ET EN DÉCOUVRANT LES TRÉSORS DU ROYAUME DE TIGOMÉ.





Auteur(s)	Travis Hancock
Illustrateur(s)	Sarah Keele
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Peste noire, Bristol
Mécanisme(s)	Course, Bluff, Ambiance
Âge	12+
Durée	20' - 40'

Nombre de joueurs 1 - 9

Dans **Bristol 1350**, fuyez la ville en proie à la peste dans des chariots de fortune ! Mais comment être sûr que vos compagnons ne sont pas contaminés ? Peut-être faudra-t-il les pousser, ou sauter dans un autre chariot, pour s'assurer de sortir en bonne santé... ou emporter tout le monde avec soi si l'on est pestiféré !

Comment jouer ?

Les joueurs sont répartis entre trois chariots, et reçoivent 2 cartes Symptôme portant une valeur entre 1 et 3. Au début d'une manche, on lance les 6 dés, et le joueur à l'avant du premier chariot joue, suivi par les autres en sens horaire. À son tour, on effectue une seule action parmi 3, relancer 2 dés, piocher 1 carte Remède, ou déplacer un pion par :

- Une bousculade, en plaçant son pion à l'avant de son chariot.
- Un saut, pour bondir sur le chariot se trouvant devant le sien (à condition de se trouver à l'avant du chariot actuel).
- Une éjection, pour faire tomber un pion de son chariot se trouvant derrière soi.

(Un mode de jeu permet d'utiliser le verso de sa carte Personnage, qui octroie une quatrième action, différente pour chaque joueur.)

En outre, on peut poser une carte Remède et utiliser l'un de ses 2 effets : bloquer des dés, se protéger contre un saut, une bousculade ou éjection, choisir la carte additionnelle de la contamination...

Quand tous les joueurs ont effectué leur action, on applique le résultat des dés. Si 2 dés ou plus représentent un rat de la même couleur, le chariot de cette couleur risque la contamination : on mélange les cartes Symptôme de ses occupants, on en ajoute une de la pioche, et on les redistribue. Enfin, les chariots avancent d'autant de cases que de dés représentant leur couleur.

Fin de partie

Dès qu'un chariot quitte la ville, ses occupants confessent s'ils ont la Peste, c'est-à-dire si leurs cartes Symptôme ont déjà totalisé une valeur de 6, même s'ils ont actuellement des cartes plus faibles. Si personne n'a la peste, ce chariot remporte la partie. Il suffit cependant qu'un occupant du chariot l'ait pour que tous meurent. La partie dure alors une manche de plus, et si à la fin de cette manche aucun chariot sain n'a franchi la porte de Bristol, tous les joueurs meurent, faisant triompher la peste et les pestiférés (même morts).

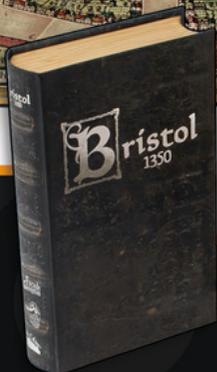
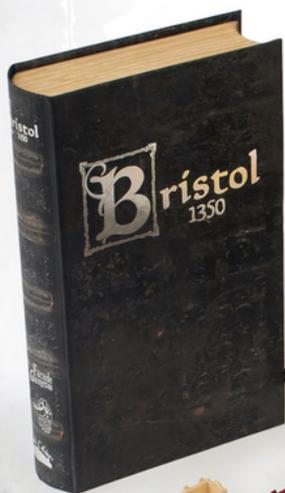
S.W.



Bristol 1350

Le premier jeu
de la série
Dark Cities.

Survivez à la peste...
et aux autres !



Facade
Games

NOVEMBRE 2022
EN BOUTIQUE

BRISTOL 1350

Q Travis Hancock

\ Holly Hancock, Sarah Keele

1-9

13+

20-40 min





PHILIMAG : Bonjour Yves, pouvez-vous présenter Fabien en quelques lignes ?

Mais !? On parle de mon FABIEN ? Mon meilleur indispensable ami, toujours à l'écoute, qui fourmille d'idées et qui est capable de tant d'humour ? La dernière fois, il a même fait pleurer de rire le thermostat de mon chauffe-eau... Petit bémol cependant, ce FABIEN (si c'est de lui qu'on parle) n'est pas que généreux, fraternel, astucieux et drôle avec moi, mais aussi avec d'autres... cette ordure !

PHILIMAG : Bonjour Fabien, pouvez-vous présenter Yves en quelques lignes ?

Yves, c'est le deuxième homme le plus drôle de la Terre, loin derrière mon neveu de 9 ans avec ses blagues de Toto... Yves, c'est une idée à la minute ! Avant, c'était à la seconde, mais vu son âge, c'est plus pareil... Yves, c'est surtout mon meilleur ami et mon binôme ludique de toujours ! Je ne l'échangerais contre rien, même pas contre deux barils de lessive, sauf si elle lave plus blanc que blanc évidemment.



PHILIMAG : Comment créez-vous des jeux ensemble ? Parlez-nous de votre processus de création.

Yves : Il suffit d'une étincelle pour que l'un parle à l'autre d'une première idée : c'est souvent un début de mécanique, une façon nouvelle de jouer avec la langue et l'imagination, mais parfois, c'est simplement un titre accrocheur qui nous fait rire. Pour **Taggle**, ces deux voies se sont télescopées. J'avais de mon côté écrit des textes qui généraient des dialogues, puis Fabien a débarqué avec le titre **Taggle**. Ensuite, on s'est mariés et on est partis à Bora-Bora avec nos droits d'auteurs...

Fabien : Tu oublies la troisième voie... Celle qui passe par le matériel. Dans la mini-série Nom de D'jeu (dispo sur Youtube), nous caricaturons ce processus de création ludique. Nous délirons avec plein d'objets et nous accouchons de beaucoup de conneries... Pourtant, dans la réalité, ça peut amener des pépites ! **Comment j'ai adopté un gnou**, au départ, vient d'une furieuse envie de lancer des dés, et **Buzzer Fucker** parce qu'on avait envie de taper sur une sonnette !

Yves : Mais aussi pour le plaisir de dire **Buzzer Fucker**. C'est le titre qui est à l'origine du jeu.

Fabien : Non, c'est la sonnette !

Yves : Non, c'est le titre !

Fabien : Je t'emmerde. Tu n'es plus mon meilleur ami !



PHILIMAG : Pouvez-vous nous partager votre actualité ludique ?

Fabien : L'actualité brûlante, c'est **Taggle Patron**. Nous en rêvions depuis longtemps avec Yves et notre éditeur chez Le Droit de Perdre, François Lang. Le déclic a eu lieu l'an dernier. C'est un jeu pour régler ses comptes avec l'univers impitoyable du business. Il y a beaucoup, beaucoup de contenu (336 réflexions, 480 répliques), et tout le monde peut s'y retrouver. L'écriture a duré 9 mois et maintenant le bébé est là et on espère qu'il ne sera pas jeté avec l'eau du bain...

Yves : Pfff... L'eau du bain ! N'importe quoi, Fabien !

Fabien : Donc, sinon, nous avons aussi en vue une réédition de **Speech** chez Cocktail Games. Ce sera l'excellente illustratrice Pauline Berdal qui sera aux pinceaux. Elle est également...

Yves : Excuse-moi, Fabien ! Je peux parler aussi ? Parce que, au cas où tu ne le savais pas... je te trompe ! Je te trompe avec Antonin Boccara pour **Mysterium Kids**, à paraître chez Libellud et Space Cow. Je te trompe avec Alexandre Droit pour **Pop Com** chez Ludonaute. Et je te trompe deux fois avec Thierry Saeyes ! Nos bébés s'appellent **La nappe au Léon**, chez Gigamic, et **Tête-à-tête** chez Le Droit de Perdre.

Fabien : Et moi qui pensais que j'étais encore ton meilleur ami... Salaud !



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

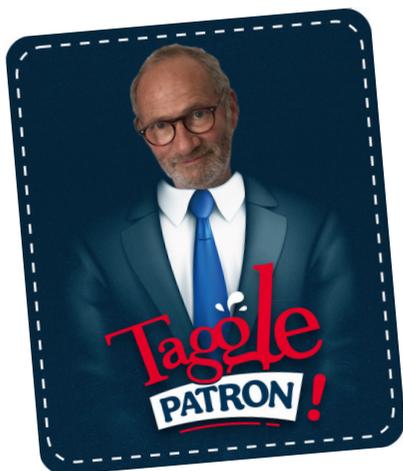
Fabien : Rien ! C'était nul !

Yves : Allons, Fabien, mais si ! Souviens-toi de la visio où il manquait juste la toute dernière réplique du jeu et puis, pendant des heures, le vide, zéro idée potable ! On était tellement rincés que François a proposé 2 semaines de pause... et le jour J, quand on s'est retrouvés, on était persuadés que l'autre aurait écrit la fameuse ultime réplique... pour réaliser qu'en fait, aucun de nous n'avait bossé !

Fabien : Ah, c'est vrai, là, c'était drôle de voir la tête de notre éditeur... Effondré mais hilare.

Yves : Ben, tu vois ? Il a revenu le moral !

Fabien : Oui, hilare !





Auteur(s)	Y. Hirschfeld, F. Bleuze
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	Le droit de perdre
Thème(s)	Monde de l'entreprise
Mécanisme(s)	Ambiance, Humour noir
Âge	16+
Durée	30'
Nombre de joueurs	3 - 12

Taggle Patron ! est un jeu d'ambiance où vous incarnerez à tour de rôle un patron d'entreprise faisant des réflexions à ses employés, et les dits employés, qui devront essayer de ne pas se laisser faire mais devront faire preuve d'à-propos en répliquant de façon plus intelligente, ridicule ou absurde que les autres !

Comment jouer ?

Un joueur est désigné comme le patron. Il pioche autant de cartes Réflexion (parmi les 336 cartes incluses) qu'il y a d'autres joueurs (ses employés). Il lit alors une réflexion à un employé, par exemple « La robotisation est l'avenir de l'homme », « Tu la fermes, je suis ta N+12 !! » ou « Retirez immédiatement vos fesses de la photocopieuse ! ». L'employé choisit l'une des 4 réponses de sa carte Répliques, par exemple « Aligne d'abord tes chakras, imbécile ! », « Comptez sur moi, je suis votre bras droit ! » ou « Oh oui, prends-moi dans la réserve ! ».

Le patron lit ensuite une autre réflexion à un autre employé, et quand tous les employés ont répliqué, il inflige des Taggle ! à ceux qui lui ont le moins bien répondu (un Taggle ! à 3-7 joueurs, plus un par joueur additionnel). Ces derniers baissent alors leur compteur... Puis le joueur suivant est nommé patron, et un nouveau tour de table commence, les employés gardant leur carte Répliques jusqu'à l'avoir épuisée.

Fin de partie

La partie s'achève quand le compteur d'un joueur atteint son dernier niveau, et qu'il est donc viré. Le vainqueur est celui qui a cumulé le moins de Taggle !

Pour aller plus loin

- La boîte de Taggle Patron ! comporte une version de démonstration de Mes amis sont...
- Les cartes de Taggle Patron ! peuvent être mélangées à celles des autres boîtes de la gamme (comme Paf dans Taggle ou Taggle d'amour).
- Il est possible de commander une boîte à la couverture personnalisée, par exemple pour faire passer un message à sa boîte !

S.W.





Vas-y !
Réponds
au **patron**...

...avec ta
meilleure
réplique !



Le nouveau jeu
d'Yves Hirschfeld
et Fabien Bleuze !



480 cartes
+160.000 dialogues



Adieu le gaz ! Adieu le fioul ! Avec la maison

**LE DROIT
DE PERDRE**

chauffez-vous aux jeux 100 % pure ambiance !



Avec ton équipe, retrouve vite
les recherches populaires du web !



Un jeu de Benoit Turpin
et Romaric Galonnier

300 cartes
1800 suggestions





Auteur(s)	Buvarp & Svensson
Illustrateur(s)	Denis Hervouet
Éditeur(s)	Matagot
Thème(s)	Vie quotidienne
Mécanisme(s)	Dessins, Ambiance
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	3 - 7

Dessino Presto ! est un jeu de dessin... et de vitesse. Plus vite vous dessinez le mot secret, plus vite vous pourrez montrer votre esquisse au joueur actif pour le lui faire deviner ! Cependant, si votre gribouillis est indéchiffrable, les points pourraient aller à ceux qui ont pris le temps de réaliser un dessin plus propre... Sachez trouver l'équilibre entre clarté et rapidité !

Comment jouer ?

L'un d'entre vous est le joueur actif, et il annonce un chiffre entre 1 et 7. Pendant qu'il ferme les yeux, dévoilez une carte de la pioche, prenez connaissance du mot correspondant au chiffre annoncé, puis retournez-la. Simultanément, dessinez tous (sauf le joueur actif) le mot indiqué. Le premier estimant avoir terminé son dessin prend le cylindre au centre de la table et retourne son ardoise face cachée. Le deuxième retourne son ardoise, prend le dé et le lance jusqu'à obtenir Stop. Les autres retournent alors immédiatement leur ardoise face cachée. La personne avec le cylindre montre son ardoise au joueur actif, qui peut émettre une seule proposition pour deviner ce qui est dessiné.

S'il se trompe, c'est le joueur avec le dé qui lui montre son dessin. S'il se trompe encore, les autres joueurs montrent leur ardoise. Quand le joueur actif devine le mot, il gagne 1 point, ainsi que le joueur lui ayant montré son ardoise (ou les joueurs, dans le dernier cas). S'il se trompe jusqu'au bout, personne ne gagne de point. Les joueurs prennent donc leurs jetons Point, puis c'est au joueur suivant dans le sens horaire de devenir Premier joueur, et une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque la pioche est vide. La personne avec le plus de points remporte alors la partie.

S.W.



FOUS À LIER

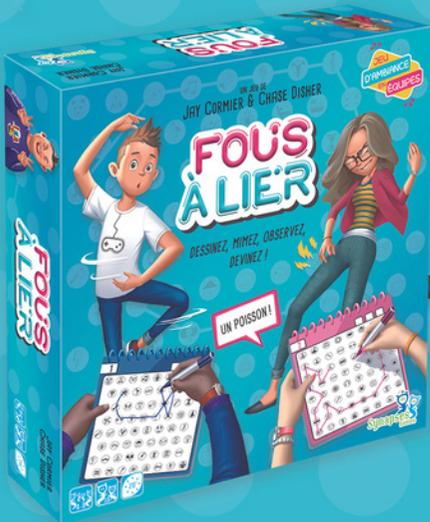
JEU
D'AMBIANCE
EN ÉQUIPES



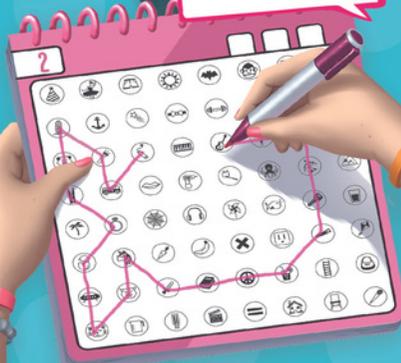
DESSINEZ, MIMÉZ, OBSERVEZ,
DEVINEZ !

DESSINEZ SECRÈTEMENT...
ENSUITE MIMÉZ ET FAITES DES SONS !

PENDANT QUE VOTRE COÉQUIPIER...



UN POISSON!



RELIE LES ICÔNES...
ET DEVINE LE MOT MYSTÈRE !

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT

  @jeuxsynapsesgames


Synapses
Games



« Mais qu'est-ce que c'est que ton jeu, là ?! » —
Ou : Les jeux de rôle aux propositions
réellement originales.

Ce qui est bien, avec le JdR, c'est que tout est envisageable, et même le plus étrange. En effet, le plus souvent, lorsqu'on évoque la création d'un personnage de JdR, on va tout de suite penser à un humanoïde tout ce qu'il y a de plus « classique » (à partir du moment où on considère un nain ou une créature extraterrestre avec des tentacules partout comme classique). Mais certains JdR proposent autre chose, de décalé et/ou sortant de l'ordinaire.

Paranoïa

Parmi les exemples les plus frappants, on pourrait citer **Paranoïa**, un (excellentsissime) jeu dans lequel les PJ incarnent — certes — des humains, mais des humains qui vivent cloîtrés dans de gigantesques complexes gérés par « l'Ordinateur » — qui, comme chacun le sait, est notre ami, et qui vont s'apeurer de la vue d'un innocent lapin (créature étrange qu'ils n'ont jamais vue et qui les terrorisera sans aucun doute) ou redouter encore plus d'aller mettre leur nez dehors. Oui, oui, on peut jouer à Paranoïa, et je vous garantis que cela vaut le coup !

Toon

Toon est encore plus étrange. Dans ce jeu (avec Warren Spector à la baguette et toujours Greg Costykian, qui a œuvré sur Paranoïa), les joueurs incarnent... des personnages de dessin animé. Je vous laisse imaginer ce que cela peut donner autour d'une table.



Cats ! La Mascarade

Et puis, il y a peu, il y a eu **Cats ! La Mascarade**. Ce sont Vincent Mathieu et Gilles Etienne qui sont derrière ce jeu (et sa 2e édition ici) publié chez les Hommes en Noir de Black Book Éditions, et qui a connu un immense succès lors de son financement. J'avoue que, quand j'ai lu le pitch du jeu, les bras m'en sont tombés : incarner des chats ! Mouais... Pas convaincu. Et puis, je me suis penché un peu plus sur le synopsis proposé par les auteurs. Et là, à l'inverse, j'ai été bluffé. Dans **Cats ! La Mascarade**, les joueurs incarnent en effet des chats. Mais il ne s'agit pas de n'importe quels chats — enfin si, mais pas de notre point de vue, à nous humains. Nous, nous percevons les chats comme de gentils félins qui ronronnent, nous tiennent chaud lorsqu'ils sont allongés et lovés sur notre couette et qui se frottent à nous lorsqu'il est l'heure de manger. Les chats de **Cats !** sont les mêmes, mais nous ignorons que ce sont eux qui dirigent la Terre, et pas nous ! Vous l'aurez compris, les chats de **Cats !** sont intelligents, rusés, futés, et appartiennent à diverses organisations tentaculaires et nous considèrent nous, les humains (appelés simiesques dans le jeu), comme des êtres inférieurs et secondaires. Et là, immédiatement, ça change le point de vue et enflamme mon imagination de joueur.

Force est de constater (oui, parce que j'ai joué à Cats ! et je ne le regrette pas le moins du monde) qu'il n'est pas simple de se poser dans les coussinets de nos adorables animaux familiers. En effet, tout ce qui nous semble évident, à nous simiesques, devient bien plus compliqué pour un chat : ouvrir une porte, se déplacer sur de longues distances, interagir avec le monde extérieur autrement qu'en miaulant et en mettant des coups de patounes, ou encore avoir un impact sur ce qu'il s'y déroule. Si on ajoute à cela les enjeux (assez immenses et très ingénieux) du postulat de départ, on se retrouve alors avec une véritable proposition de jeu, particulièrement intéressante. En effet, les auteurs ne se sont pas contentés de se dire : « Tiens, on va faire jouer des chats aux joueurs, ça va être sympa ! ». Non, ils ont bâti tout un univers et une « mythologie » assez foisonnants, ouvrant de multiples possibilités d'intrigues aux MJ et aux joueurs. Ajoutez à cela un système de jeu qui, même s'il repose sur certaines bases classiques, fourmille de particularités et d'idées fort bien venues, vous aurez une idée de ma (très bonne) surprise une fois les différents éléments en main. Il faut dire que j'ai eu la chance, pour ma partie découverte, d'avoir une meneuse qui maîtrisait parfaitement son sujet, et que le groupe de joueurs (dont 3 de nos enfants) s'est immédiatement senti impliqué. Nous nous sommes très vite plongés dans cet « univers félin », avons totalement pris conscience des particularités de nos avatars, et, après quelques tâtonnements, nous avons saisi l'intrigue à bras le corps. Les heures ont défilé sans vraiment que nous nous en rendions compte et nous sommes parvenus — non sans mal j'avoue — à réussir la mission qui nous avait été confiée (parvenir à faire en sorte qu'un jeune enfant puisse se rendre en toute quiétude à un examen dans son école).

Cats ! La Mascarade propose une véritable bouffée d'air frais et insolite. Il ne faut pas non plus considérer le jeu comme un simple « jeu apéro », au même titre que peut l'être Toons, par exemple. L'univers présenté dans le jeu permet de nombreuses heures de jeu, et nul doute que des scénarios fleuriront assez rapidement à droite et à gauche. Il est à noter, de plus, que l'édition physique du jeu bénéficie d'une réalisation absolument magistrale. Que ce soit le livre, l'écran ou encore les feuilles de personnage, l'ensemble est particulièrement soigné. Il suffit de jeter un œil à la magnifique illustration de la couverture pour s'en donner une idée. Bref, si vous voulez sortir des sentiers battus et proposer un univers totalement dépayçant à vos joueurs, je ne peux que vous conseiller chaudement de vous lancer, toutes griffes dehors, sur Cats ! La Mascarade.

Miaou !

Philippe Pinon







EXPLODING KITTENS

RECETTES CHATASTROPHIQUES



L'ÉDITION ULTIME DANS UNE SEULE BOITE



- 121 CARTES, LES PLUS POPULAIRES D'EXPLODING KITTENS •
- 13 NOUVEAUX MODES DE JEU AVEC LES LIVRETS DE RECETTE •
- LE RETOUR DE LA COLLERETTE DE LA HONTE •

7 ANS ET+
2-5 JOUEURS
15 MINUTES



UN JEU DE
EXPLODING
KITTENS®

asmodee



Auteur(s)	N.C
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	Goliath
Thème(s)	Peurs
Mécanisme(s)	Ambiance
Âge	12+
Durée	20'

Nombre de joueurs 2 - 4

Quel est **Votre pire cauchemar**, et celui de vos partenaires de jeu ? Classez vos peurs et celles des autres, et confrontez l'idée que vous vous faites d'eux à la réalité pour les découvrir sous un autre angle et en discuter !

Comment jouer ?

À chaque tour, on dévoile 4 des 300 cartes Peur, indiquant des notions aussi variées que Forêt, Être abandonné, Guerre, Marionnettes ou Toilettes mobiles. Les joueurs disposent d'un feutre effaçable (inclus) et d'un plateau Trouillomètre, où ils classent ces quatre peurs de celle qui les effraie le plus à celle qui les effraie le moins. Puis ils choisissent un autre joueur, dont ils indiquent le nom, et pour qui ils classent également ces quatre peurs. Puis un joueur devient l'Évaluateur, dit de quel autre joueur il a classé les peurs et lit ce classement. Ledit joueur lit également son classement, et l'Évaluateur marque 1 point par peur bien classée, et 1 point de plus si tout son classement est correct.

Le joueur suivant dans le sens horaire devient alors Évaluateur, et on continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait eu ce rôle. On défausse alors les 4 cartes Peur, on en dévoile 4 autres, et un nouveau tour commence. On ne pourra pas deviner les peurs d'une même personne deux fois, à moins d'avoir déjà deviné les peurs de l'ensemble des autres joueurs.

Fin de partie

La partie s'achève quand un joueur a obtenu 13 points. La personne avec le plus de points la remporte alors.

S.W.



ÊTES-VOUS PRÊTS À RENTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION ?

**SORTIE
NOVEMBRE
2022**



SchmidtspieleFrance





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

Je suis un jeune « fou » créateur de jeux et d'objets Ludo-loufoques en tous genres. J'ai déjà fait publier plus de 140 jeux partout sur la planète, et même au-delà ! Je suis né le 11 décembre 1960 à La Corogne, à la pointe nord-ouest de l'Espagne (encore un immigré !). Depuis l'âge de 14 ans, je suis devenu un « pur drogué » de la création Ludique. J'ai la double nationalité. J'ai exercé 12 métiers différents, tels que chauffeur-livreur, dessinateur industriel, timonier sur un porte-avions, cheminot, matelot sur un paquebot de croisière, élève officier de la marine marchande, garde-pêche, vendeurs d'extincteurs, plongeur sous-marin, agent des douanes et Commandant d'une vedette garde-côtes des Douanes Maritimes, etc. Depuis plusieurs années, j'essayais de jongler avec plus ou moins d'habileté et de réussite entre ma vie familiale, mon activité de créateur et surtout mon métier, et j'ai finalement décidé de quitter l'Administration le 9 décembre 2010 pour créer la SARL Fragames et vivre entièrement de ma passion !

PHILIMAG : Comment créez-vous des jeux ? Parlez-nous de votre processus de création.

J'ai un processus de création complètement atypique et j'en suis fier. Comme le disait très bien le Bruno des montagnes, je suis plutôt le matérialiste. Je pars souvent d'un objet, d'une situation, d'une rencontre, d'un voyage. Les émotions fortes sont souvent activatrices d'imagination. L'exemple le plus parlant est lié à la création de mon jeu **Doctor Panic**. En décembre 2007 je me brise la jambe en sautant sur un bateau de trafiquants de drogue, au large de Cherbourg (à bord, mon surnom était « Captain Frakass »). En rentrant au bloc opératoire, voyant arriver l'anesthésiste, j'ai tout d'un coup l'idée de créer un jeu coopératif où on doit sauver un patient en un temps limité. Je lui demande une feuille et un crayon pour noter l'idée avant qu'il m'endorme. J'ai ensuite travaillé sur l'idée (Panicolabo) pendant ma convalescence et le jeu a été publié par Repos Prod sous le nom de Doctor Panic. Je n'aime pas suivre les modes, ni travailler sur commande. Pour moi la vraie création est d'inventer quelque chose de jamais vu. Chacun a sa propre définition de l'originalité, et je suis moi-même très exigeant et jamais satisfait. Je me remets chaque jour en question. Je ne suis pas un joueur assidu car je crains d'être trop influencé, mais je suis l'actualité des sorties de près. La vraie liberté est de tracer soi-même sa propre voie sans emprunter celles déjà existantes !





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

Pour les dernières sorties il y a **Spin Circus**, créé avec mon ami Yohan Goh (Blue Orange), **Château Badabouh** (Gigamic), **Souris Ville** (Auzou), **Captain Sonar** et **River Dragons** relookés (Matagot).

Pour les jeux qui arrivent, on aura **Woop Woop** (Auzou), **Reflecto** (Mandoo Games, en Corée), **Astronautas** (Adoleta Jogos, au Brésil), **Kimhap**, avec Yohan Goh (Ruibal Games, en Argentine), **Ninja Banana** (Sugorokuya, au Japon) et le magnifique **Disc Cover**, créé avec Juan Manuel Rivero (Blue Orange).

Pour les jeux à venir, il y aura **Le Jeu du Pif** (nom prototype) sur une idée originale de Florence (ma douce et tendre), un quizz déjanté chez Hachette ; **In Extremis** (nom prototype) chez Yetem, en Argentine ; une réédition de **À La Bouffe** chez Falomir en Espagne ; **Cristal Bay**, le fameux jeu hybride jeu de plateau / jeu vidéo chez Wizama ; **Maldivia** (nom prototype) avec un plateau de jeu qui rétrécit, chez Zoch ; et **Sky Dragons** (nom prototype), un jeu qui vole très haut chez Letheia.



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

Je crée des jeux avec de l'audio depuis les années 1980. J'ai fait publier **Squad Seven**, devenu ensuite **Pingo Pingo** chez Iello, puis **Où va-t-il ?** chez Ravensburger. J'ai donc continué sur ma lancée en créant **Spotifun** (nom prototype de **Disc Cover**). Dans l'idée de proposer le jeu à Spotify, je me suis associé avec mon ami argentin, Juan-Manuel Rivero qui travaille au siège à NY. Nous avons ensuite développé le jeu ensemble et finalement signé avec Blue Orange. Quand l'éditeur nous a demandé de la « matière » pour alimenter les illustrateurs, Juan-Manuel nous a envoyé un mail avec plus de 300 liens vers tous les types de musiques inimaginables, de la salsa inuit au rap papou, en passant par le tango tchèque... J'en ai pris plein les oreilles !





Auteur(s)	R. Fraga, J. Manuel Rivero
Illustrateur(s)	73 artistes !
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Musique
Mécanisme(s)	Vote, Coopération, Ambiance
Âge	7+
Durée	20'
Nombre de joueurs	3 - 8

Dans **Disc Cover**, décidez pour chaque musique que vous écoutez de la pochette vous paraissant la plus adaptée ! Parviendrez-vous à l'accord parfait avec les autres joueurs ?

Comment jouer ?

Au début de chaque tour, un joueur lance aléatoirement une musique, éventuellement dans une playlist choisie avec les autres, voire l'une des playlists concoctées par Blue Orange. Puis, il pioche 4 cartes Pochette et les place au centre de la table sous les 4 cartes Vinyle (numérotées 1 à 4). Les joueurs utilisent alors secrètement leur disque de Sélection pour désigner la pochette correspondant le mieux à la musique à leur avis.

Tous révèlent alors simultanément leur choix. La pochette ayant recueilli le plus de votes est mise de côté, et on place dessus autant de Points que de votes recueillis. En cas d'égalité, on discute simplement pour choisir la pochette. Puis on défausse les 3 pochettes restantes, et le joueur suivant dans l'ordre du tour lance une nouvelle musique.

Fin de partie

La partie s'achève quand 9 musiques ont obtenu leur pochette. On calcule alors les points, et on compare le total à un tableau de score pour déterminer si le groupe est plutôt cacophonique, dans le tempo ou en accord parfait !

Variante compétitive

La variante compétitive fonctionne de la même manière que les règles coopératives, à la différence que les joueurs gagnent des points individuellement s'ils ont effectivement voté pour la pochette recueillant le plus de voix.

100 pochettes

Les 100 cartes ont été réalisées par 73 artistes de 26 pays, identifiés dans un livret à part également fourni dans la boîte !

S.W.



"On a l'enregistrement. Pas le temps de lambiner, vous les localisez et vous envoyez une équipe !"

Richard McKean, Chef du Siren Bay Police Department

TRACKS

S I R E N B A Y

15 enquêtes coopératives en immersion sonore



① 
ÉCOUTEZ
LA BANDE AUDIO LIÉE
À L'ENQUÊTE ET
REPEREZ-VOUS SUR LE PLAN

② 
PISTEZ
VOTRE CIBLE EN VOUS
AIDANT DU SON
ET DES CARTES CAMERA

③ 
LOCALISEZ
LE LIEU SUR LE PLAN
POUR RÉSOUDRE L'AFFAIRE

Game Design **JUAN RODRIGUEZ - CHRISTIAN RUBIELLA**
Photography **PIERÔ** - Production **Know Your Friends**
Executive producer **KYF** - Sound Design **SYMA SOUND DESIGN**
Soundtrack **PV NOVA** - Graphic Design **BEN RENAUT**

LES PARENTS SONT
PRÉVENUS

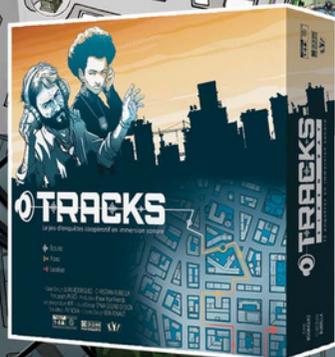
1-6R

12*

A partir de 10 ans

25-25 MIN
PAR ENQUÊTE

KYF





Auteur(s)	Rémi Loyer
Illustrateur(s)	Gabrielle Vincent
Éditeur(s)	Space Cow
Thème(s)	Conte
Mécanisme(s)	Reconnaissance tactile
Âge	5+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 6

Ernest et Célestine est un jeu coopératif de reconnaissance tactile. En leur donnant les bons indices. Les joueurs doivent aider Ernest et Célestine à se faufiler dans la ville pour se retrouver, tout en évitant d'alerter la police.

Comment jouer ?

À son tour de jeu, le joueur prend secrètement connaissance d'une tuile Ernest ou Célestine, derrière laquelle est représenté un symbole comme un cœur, une maison ou encore un camion. On peut aussi retrouver ces 8 symboles différents disposés à proximité du plateau, à la vue de tous. Le joueur doit reproduire avec son doigt le symbole de la tuile dans le dos du joueur à sa gauche.

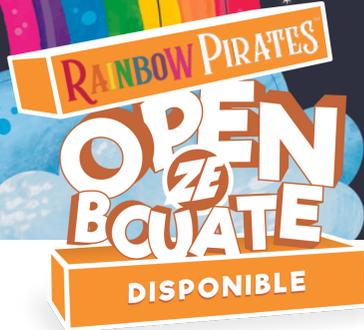
Si le joueur de gauche parvient à identifier le bon symbole, alors Ernest ou Célestine avance d'une case vers le centre du plateau. En revanche, s'il ne parvient pas à identifier le symbole, alors un jeton Police est ajouté sur un des emplacements prévus à cet effet sur le plateau. C'est ensuite à ce même joueur de gauche de prendre connaissance secrètement d'une tuile et de tenter de faire deviner avec son doigt le symbole indiquée sur le verso de la tuile.

Fin de partie

Les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'une de ces deux conditions intervienne :

- soit Ernest et Célestine se rejoignent dans leur maison au centre du plateau, alors les joueurs remportent la partie.
- soit tous les jetons Police ont été posés sur le plateau, alors les joueurs ont perdu la partie.





Auteur(s)	Brian Sweet
Illustrateur(s)	Christine Sweet
Éditeur(s)	Goliath
Thème(s)	Arcs-en-ciel, Pirates
Mécanisme(s)	Collection
Âge	7+
Durée	20' - 30'

Nombre de joueurs 2 - 5

Dans **Rainbow Pirates**, réunissez les plus beaux trésors sur votre île de manière à former des arcs-en-ciel... Et pour cela, n'oubliez pas de partir à l'abordage de vos adversaires !

Comment jouer ?

Au début de la partie, vous avez 7 cartes en main, tandis que deux cartes sont face visible au centre de la table.

À votre tour, effectuez une, deux ou les trois actions, dans l'ordre de votre choix :

- Placer les cartes de votre main sur votre île, par groupes de 3 cartes identiques, 3 cartes qui se suivent, 3 cartes noires, ou individuellement pour les cartes Pirate Arc-en-ciel. Les cartes Pirate Arc-en-ciel et les cartes Couleur pouvant former des groupes doivent obligatoirement être jouées.
- Réarranger librement les cartes sur votre île, voire en reprendre en main, à condition qu'à la fin du tour, les cartes de l'île forment toujours des ensembles règlementaires.

- Défausser des cartes noires de votre main pour leur effet (et non les jouer en groupe pour leurs points). L'adversaire peut alors défausser une carte Couleur correspondante pour annuler son effet, qui s'applique sinon. Il peut s'agir de récupérer une carte de la défausse, de piocher 3 cartes, de nommer une carte en forçant un adversaire à vous la donner s'il l'a...

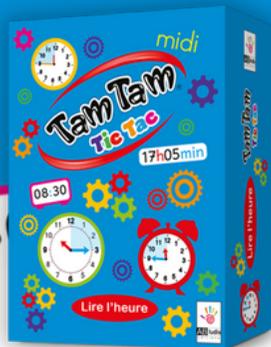
À la fin de votre tour, prenez en main les 2 cartes face visible au centre de la table (en les remplaçant par 2 cartes de la pioche) ou piochez 2 cartes.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque la pioche est vide ou lorsque quelqu'un sort du jeu parce qu'il n'aurait plus de cartes en main, ou aurait 2 arcs-en-ciel complets sur son île (2 suites complètes de 7 cartes Couleur, remplacées ou non par des jokers). Additionnez alors 5 points par pirate arc-en-ciel et 1 point par autre carte sur son île, plus 5 points si vous êtes sorti du jeu, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

S.W.





Auteur(s)	N.C
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	AB Ludis Editions
Thème(s)	Heure
Mécanisme(s)	Association, Éducatif
Âge	6+
Durée	10'

Nombre de joueurs 1

Tam Tam Tic Tac, ce sont trois jeux éducatifs reposant sur le même principe d'association de cartes, conformes aux programmes de primaire et destinés à apprendre la lecture de l'heure aux enfants. La boîte comporte en outre huit cartes expliquant clairement comment lire l'heure.

Principes généraux

Les 39 cartes, donnant toutes l'heure quatre fois, sont réparties en trois catégories :

- certaines montrent des cadrans ;
- d'autres affichent des nombres ;
- les dernières donnent l'heure en toutes lettres.

Elles seront dévoilées au centre de la table, et les joueurs devront associer des cartes montrant la même heure, y compris dans des formats différents. Si un joueur commet une erreur, son adversaire peut dire « Perlimpinpin ! » pour la vérifier, et le cas échéant, lui faire subir une pénalité.

Jeu de la Riflette (2 joueurs)

Les cartes sont réparties en deux piles, attribuées à chaque joueur face cachée. Ils retournent simultanément une carte, et celui qui trouve le plus rapidement l'heure commune aux deux cartes gagne les deux cartes.

En cas d'égalité, ils ajoutent une carte face cachée, puis dévoilent une nouvelle carte face visible, cette fois pour emporter les 3 cartes. Le vainqueur est celui qui a le plus de cartes quand les piles sont épuisées.

Jeu du Flip-Flap (2 ou 3 joueurs)

Une carte est face visible au centre de la partie, les autres forment une pile par joueur. Chacun pioche 2 cartes, et doit trouver l'heure commune entre ses cartes en main et la carte centrale. Il pose alors sa carte en main au centre de la table, au-dessus de la précédente, et pioche une nouvelle carte. Le premier joueur dont la pile est vide gagne.

Jeu de la Sardine (2 ou 3 joueurs)

Chaque joueur a 2 cartes face visible devant lui. On dévoile une carte au centre de la table, et le premier trouvant l'heure commune avec l'une de ses cartes prend la carte au centre de la table et la pose sur celle de ses 2 cartes avec lesquelles elle forme une paire. Puis on dévoile une nouvelle carte, et ainsi de suite jusqu'à ce que la pile soit vide. Le joueur avec le plus de cartes remporte alors la partie.

S.W.





MÉDAILLE DU
MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION
NATIONALE



Tam Tam

Tic Tac

Apprendre à lire l'heure
est un jeu d'enfant !

TRouve
LA PAIRE !



6 ans +

1 +

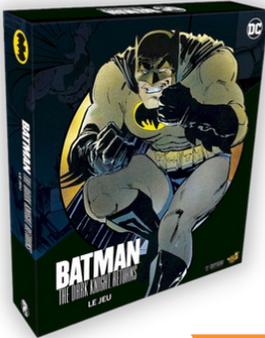
10 min

Conçu par une maman
enseignante spécialisée

Suivez nos aventures



Expert du jeu éducatif depuis 10 ans



Batman: The Dark Knight Returns

Vous incarnerez un Batman usé, forcé de sortir de sa retraite pour sauver Gotham du chaos. Vous donnez tout ce qu'il vous reste pour repousser les hordes de mutants, les flics et les journalistes qui cherchent tous à vous faire tomber. Confrontez-vous à vos pires ennemis – comme le Joker, Double-Face ou le Chef des Mutants – et même à son plus puissant allié, Superman en personne.



Death Note - Le Jeu d'Enquête



Death Note est un jeu d'identité cachée dans l'univers de l'animé, chaque personnage ayant ses propres objectifs à mener à bien. Le seul rôle révélé au départ, L, l'enquêteur principal, aura le rôle de maître du jeu. Il aura pour mission de mener l'enquête, distribuer les suspicions durant les 5 manches de la partie avec pour but ultime de découvrir qui joue le rôle de Light. Chaque joueur aura des cartes en main afin de réaliser différentes actions lors de son tour de jeu.



Naruto Ninja Arena

Voici venu le moment des épreuves du Chûnin ! Naruto, Sasuke, Sakura et Shikamaru vont avoir une occasion unique de s'affronter et de s'entraîner pour maîtriser leurs techniques et pouvoirs spéciaux. Les jeunes ninjas vont utiliser au mieux leurs compétences pour essayer de vaincre leurs rivaux en infligeant des dégâts qui s'accumuleront pour donner des blessures, des K.O. et même pire, une élimination.



Apocalypse au zoo de Carson



Entrez dans l'univers de la bande dessinée de Guillaume Griffon. Au cours de la partie l'ambiance se tend et vos choix seront capitaux pour vous sortir de là. Vos personnages mutent en zombies, et les animaux de fortes valeurs disparaissent sous les attaques de vos adversaires. Soyez vif, rapide et malin !!! Placez finement vos personnages sans trop les isoler. Gardez en main des forces vives pour l'assaut final, et soyez sur vos gardes car la contamination intervient par surprise !





Attack on Titan : Le Dernier Rempart

Dans ce jeu asymétrique, les joueurs collaborent pour vaincre le Titan avant qu'il ne soit trop tard ! Un joueur endosse le rôle d'un Titan redoutable qui menace l'avenir de la dernière ville humaine. Les autres joueurs incarnent les courageux héros, protecteurs du dernier bastion de l'humanité, et vont devoir se coordonner et utiliser au mieux leurs capacités uniques pour venir à bout du Titan.



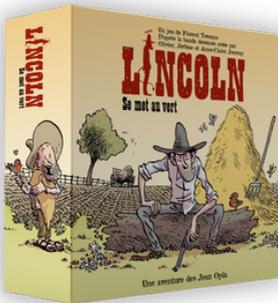
L'Empire de César



L'Empire de César est un eurogame basé sur l'univers d'Astérix et Obélix, la célèbre bande dessinée. Vous incarnez des soldats romains qui font partie de l'entourage de Jules César et vous avez pour mission d'agrandir son empire ! Vous devrez construire des routes afin de connecter Rome aux autres villes indiquées sur la carte.



Lincoln



Lincoln se met au vert est un jeu d'observation et de rapidité durant lequel on va retrouver les héros de la série qui sont tranquilles à la campagne, sauf que... Sauf qu'eux, ce sont des ploucs du far-west, donc c'est assez vite le bazar, et ils ont tous besoin de notre aide pour retrouver les objets qui leur manquent !



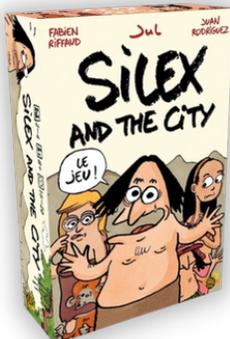
La Petite Mort



Votre but sera d'être le premier à obtenir votre Diplôme de Fauche en remplissant 4 objectifs présents sur celui-ci. Pendant la partie, chaque joueur disposera, dans sa zone de jeu, de personnages qui vont naître, grandir, vieillir et enrichir leur personnalité ou acquérir des aptitudes qui vont leur apporter des forces et des faiblesses pendant leur vie.



Silex and the City



Nous sommes en 40 000 avant J.-C... Toute la planète semble obéir aux lois de la sélection naturelle... Toute ? Non : une vallée résiste encore et toujours à l'évolution... C'est prouvé, l'évolution conduit l'humanité à sa perte ! Certains esprits éclairés de la préhistoire en avaient déjà conscience... Aidez la famille Dotcom à n'avoir aucune idée ! Il en va de notre avenir à tous ! Utilisez au mieux vos cartes pour surtout ne rien inventer !





Auteur(s)	Team Kaedama
Illustrateur(s)	Dessins tirés de comics
Éditeur(s)	404 Éditions
Thème(s)	Batman
Mécanisme(s)	Identités secrètes
Âge	14+
Durée	30'

Nombre de joueurs 5 - 10

Dans **Batman : Infiltration**, vous êtes soit un super-vilain semant le chaos à Gotham, soit un membre de la Bat-Family infiltré parmi les vilains pour déjouer leurs plans. Même quand vous devrez diriger une mission criminelle, laissez planer le mystère sur vos objectifs : après tout, même dans une alliance de super-vilains, on préfère amasser du butin pour soi que de penser collectif...

Comment jouer ?

Chaque joueur possède une carte Identité secrète (indiquant s'il est un super-vilain ou un membre de la Bat-Family), qu'il est le seul à connaître, et une carte Super-vilain connue de tous. Cette dernière lui octroie une capacité spéciale, par exemple une carte supplémentaire en main (le Sphinx), pouvoir rejouer un tour une fois par partie (Mister Freeze)...

Un joueur (le Chef) commence son tour en désignant deux autres joueurs, formant une équipe qui part en mission. Tous trois choisissent l'une des 3 cartes Action de leur main et les mélangent, avant de les révéler. On déplace alors la jauge du chaos en fonction des symboles apparaissant sur les cartes.

Enfin, le Chef :

- Place une carte face cachée devant lui (son butin).
- Donne une carte à l'un de ses coéquipiers, qui la place dans son butin.
- Place un jeton Homme de main sur le lieu indiqué par la troisième carte, déclenchant son effet, par exemple activer le Bat-signal au prochain tour (Commissariat) ou avancer de 1 vers l'ordre (Asile d'Arkham). S'il y a déjà un homme de main sur le lieu, il le déplace vers la droite ; et tout à droite, il active l'effet rouge du lieu, par exemple avancer de 3 vers le chaos (Iceberg Lounge) ou piocher 3 cartes pour les répartir entre les butins de 3 joueurs (Banque centrale).

Le joueur suivant devient alors Chef.

Fin de partie

Si le jeton Jauge atteint l'extrémité Chaos, le vilain avec le meilleur butin remporte la partie. Si trois Bat-signaux sont allumés, ou si pioche et défausse sont vides, la Bat-Family gagne. Si l'action rouge du commissariat est activée, le Chef enferme le joueur de son choix : en enfermant un membre de la Bat-Family, il fait gagner tous les super-vilains ; en enfermant un vilain, il fait gagner la Bat-Family.

S.W.



LA GUERRE DE L'ANNEAU™

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

Deuxième édition



Un Anneau pour les goldvenger tolas



Extension



Scénario alternatif



[nutspublishingFR](https://www.nutspublishingFR.com)
www.nutspublishing.com



Sylvebarbe



Tapis géant



Qu'est-ce qu'on y fait dans Villainous ?

Entrez dans la peau de l'un des plus célèbres méchants de Disney ! Suivez votre propre objectif diabolique pour gagner le titre du plus méchant de tous les temps ! Pour y parvenir, utilisez astucieusement vos capacités spéciales et tentez de ruiner les plans de vos adversaires. Car ce n'est qu'en dictant avec succès vos règles aux héros de Disney que vous pourrez espérer une fin ... malheureuse.

Qui n'a jamais rêvé d'incarner un méchant de Disney ? C'est possible grâce à Villainous depuis 2019 avec la boîte de base. La boîte de base propose 6 méchants. Depuis, d'autres extensions qui peuvent se jouer sans la boîte de base sont sorties avec 3 nouveaux méchants par extension.

Tout comme dans les films, aucun Méchant ne se ressemble : chaque univers est fidèlement transposé grâce à des cartes propres à chaque Méchant et un objectif personnel. L'immersion est totale. Vous vous glissez dans la peau des méchants qui ont bercé votre enfance ou celle de vos enfants.

Chaque partie sera différente, que ce soit au niveau de votre stratégie, des pouvoirs de vos cartes ou du but à atteindre. Mais que serait un Méchant sans sa Némésis ?

Chaque Méchant a un deck de cartes Fatalité que les autres joueurs utiliseront contre lui : des héros de Disney comme Ariel, Peter Pan, Aladdin ou encore Robin des Bois viendront alors perturber vos plans, utilisant des objets, comme la poudre de fée, la lampe merveilleuse, et toutes sortes de ruses et d'effets.

Est-ce que c'est bien ?

Design : Un matériel de qualité avec une iconographie simple et un graphisme réalisé par Disney. Le thermoformage est de qualité et les cartes peuvent être protégées par des sleeves et toujours rentrer dedans.

Thème : Oui diabolique je suis... J'incarne réellement mon méchant et je pleure quand Mickey arrive. C'est juste dément, on a vraiment l'impression de revivre les dessins animés.

Mécanique : C'est du deck building ou plutôt du deck-défausse. Plus vite j'arrive à meuler mon paquet de carte méchant et plus vite je vais trouver les cartes me permettant de gagner. Si elles se trouvent à la fin du paquet c'est pas de bol et je prie pour que mon adversaire joue plus longuement que moi. En revanche, chaque méchant est différent et joue une mécanique différente. Et là par contre c'est grandiose.

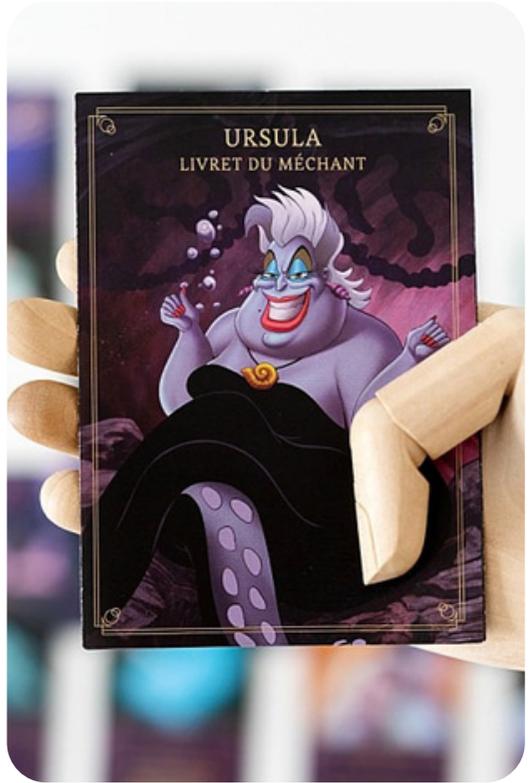
Simplicité des règles : Très simple. Je déplace mon méchant dans son royaume et je réalise les actions disponibles.

Conclusion : Villainous est pour moi un véritable coup de cœur. Nous sommes loin d'un jeu enfantin malgré l'univers de Disney. L'interaction est forte dans des parties à 2 joueurs et diminue avec le nombre de méchants. Chaque partie est différente et on n'a qu'une envie c'est de jouer un autre méchant et/ou de rencontrer un autre adversaire. La partie aléatoire de la pioche peut freiner les plus gamers d'entre nous mais il vaut surtout voir Villainous comme une expérience de jeu unique avec un thème fort.

Mathieu



Retrouvez l'article complet
sur le site www.undecent.fr





TWILIGHT
INSCRIPTION

OPEN
ZÉ
BOUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	James Kniffen
Illustrateur(s)	Finér, Jedruszek, Kim, Somer
Éditeur(s)	Fantasy Flight Games
Thème(s)	Twilight Imperium
Mécanisme(s)	Roll & write
Âge	14+
Durée	90' - 120'
Nombre de joueurs	1 - 8

Twilight Inscription est un roll & write expert dans l'univers science-fictionnel du culte Twilight Imperium. Explorez les systèmes, développez les planètes, renforcez votre industrie et déployez vos unités pour triompher de vos adversaires et régner avec votre faction sur la galaxie !

Comment jouer ?

Chaque joueur choisit sa faction parmi 3 cartes, et dispose de 4 fiches (Expansion, Industrie, Affrontement, Navigation), placées sur la même face pour une partie plus symétrique ou sur des faces différentes.

Un round consiste à piocher une carte Événement et à en appliquer l'effet. Une carte Événement Guerre oppose chaque faction à ses voisins directs, en fonction de leur force définie par les unités déployées sur leur fiche Affrontement, afin de gagner un avantage positif ou négatif. Un événement Production permet de revendiquer des avantages Marchandise sur sa fiche Industrie.

Lors d'un événement Conseil, on encercle ses Avantages Vote sur sa fiche Industrie, puis on vote pour approuver ou rejeter une carte Projet. Les événements les plus fréquents concerneront la stratégie : chaque joueur choisit alors une fiche pour être sa fiche active et dépense les ressources indiquées sur la carte selon les règles de la fiche. Puis, l'Orateur lance les dés, et les joueurs dépensent les ressources fournies par les trois dés noirs, voire par les dés colorés si on les a débloqués :

- Sur la fiche Navigation, on connecte des systèmes par des routes hyperspatiales et on les revendique.
- Sur la fiche Expansion, on développe des planètes (débloquées pendant la navigation).
- Sur la fiche Industrie, on détruit des cases Avantage pour en revendiquer d'autres, et on note les commodités (pour les marchandises pendant une production) et conseillers débloqués (pour les votes).
- Sur la fiche Affrontement, on dépense ses ressources afin de construire et déployer ses unités militaires sur une grille, leur placement définissant lors de laquelle des quatre guerres on les utilisera et contre lequel de nos voisins.

Fin de partie

La partie s'achève après la résolution d'un événement précis. Les joueurs additionnent les avantages Points de Victoire de chaque fiche et les points obtenus grâce aux objectifs publics (un par fiche), et celui qui obtient le meilleur score est le nouveau souverain de la galaxie.



ASSASSIN'S — CREED — BROTHERHOOD OF VENICE

Un jeu tactique coopératif pour 1 à 4 joueurs.



**EN BOUTIQUE
DÈS MAINTENANT**





Dans le Philimag n°9 (p.30-31), nous vous expliquions déjà pourquoi **Splendor** avait pu s'ériger si vite (il a été publié en 2014) au rang de classique du jeu de société moderne, notamment dans la catégorie familiale, où il occupe encore la 38ème place dans l'agrégateur BoardGameGeek (BGG pour les intimes) :

1. La simplicité de son système mécanique, ne reposant que sur trois actions : prendre des jetons, les dépenser pour acheter une carte, réserver une carte en obtenant un jeton joker (or).
2. Une construction de moteur aussi immédiate que gratifiante, puisque chaque carte offre une réduction d'une pierre de sa couleur pour tous nos futurs achats. Avoir les moyens d'acquérir une carte de niveau 2, et surtout l'une des onéreuses cartes de niveau 3 (souvent impossibles à acheter avec les seules pierres) est ainsi déjà une petite victoire en soi.
3. Son thème, juste assez plaqué pour qu'on ne s'y arrête pas et qu'il soit impossible d'en être rebuté, et pourtant assez judicieusement intriqué dans l'élaboration mécanique pour qu'on se laisse porter, et accepte sans peine que les mines (cartes de niveau 1) permettent d'obtenir les pierres à confier aux artisans (niveau 2), afin que l'on ait de quoi se lancer dans le négoce de bijoux (niveau 3), susceptible d'attirer l'attention des nobles (qui octroient des points bonus).
4. Sa réussite éditoriale, tant sur l'ergonomie que sur les illustrations élégantes de Pascal Quidault... que bien sûr, grâce aux jetons de Poker qui représentent les pierres, et dont la seule manipulation rend une partie de Splendor mémorable.

Maxi-Splendor

Un tel succès n'attendait qu'une extension, proposée en 2017 sous le titre Les Cités de Splendor, une seule boîte comportant en fait quatre extensions non combinables :

- Dans **Les Cités**, trois cités remplacent les nobles... et la condition de victoire habituelle (15 points de prestige), puisque l'on gagne désormais en satisfaisant les conditions extravagantes de l'une de ces cités, en termes de points de prestige et de cartes (par exemple 13 points ET 4 cartes bleues ET 3 cartes d'une même couleur de son choix). On peut ainsi faire la course en visant une cité différente... ou au contraire se taquiner en voyant clairement quelle cité un adversaire vise et en l'empêchant d'accéder aux cartes requises !
- **Les Comptoirs** ajoute un plateau avec 5 emplacements. Toute personne qui remplit les conditions d'un emplacement (avoir 3 cartes bleues et une noire) bénéficie désormais du pouvoir de ce comptoir jusqu'à la fin de la partie (par exemple chaque jeton Or compte comme 2 jetons de même couleur).
- Avec **L'Orient**, le marché comporte désormais 6 cartes de chaque niveau au lieu de 4 : 4 du jeu de base et 2 de l'extension. Ces dernières peuvent octroyer deux réductions, ou prendre la couleur de notre choix, octroyer des cartes gratuitement...
- Dans **Les Bastions**, à chaque tour où l'on acquiert une carte, on peut ajouter un de nos bastions à une carte du marché, ou rendre un bastion adverse à son adversaire. On ne peut pas acheter de carte occupée par un bastion adverse, tandis qu'avoir nos 3 bastions sur la même carte permet de l'acquérir en plus de notre action habituelle.

Splendor





Super-Splendor

Avant même la publication des Cités de Splendor, Marc André travaillait déjà à ce qui allait devenir **Splendor Marvel**, et qui n'était pas qu'une rethématisation opportuniste de son titre culte mais un nouveau jeu de base bénéficiant du recul de l'auteur sur sa création, livrant sa version « définitive » - en quelque sorte ce que Pillards de Scythie est à Pillards de la Mer du Nord. Ainsi affine-t-il la condition de victoire en exigeant 1 carte de chaque couleur, 1 carte de niveau 3 et un total de 16 points de victoire, tandis qu'il crée une mécanique interactive avec le symbole Avengers que n'arborent que certaines cartes, la personne en détenant le plus bénéficiant de 3 points bonus. Bien sûr, voler la tuile au moment opportun peut changer la donne, à moins qu'il vaille mieux se focaliser sur sa stratégie chromatique sans se laisser déconcentrer ?

Mini-Splendor ?

Quelle est la meilleur configuration de Splendor ? Si la question peut susciter des débats enflammés, le duel revient souvent dans les réponses : après tout, c'est la configuration la plus rapide, celle où l'on prête le plus attention au jeu de l'autre et où le marché change le moins, de sorte que l'annonce d'un **Splendor Duel** avait de quoi laisser circonspect. Or Marc André s'associe pour ce projet à Bruno Cathala, dont la réputation en matière de conception de jeux de duel n'est plus à faire – après tout, Antoine Bauza l'avait invité à imaginer une variante de 7 Wonders plus satisfaisante en Duel, et il en était ressorti l'un des jeux de duel les plus acclamés de tous les temps, mais il avait également

adapté certains de ses propres succès à cette configuration (Kingdomino, Sobek), sans même parler des jeux de duel originaux (Raptor, Mr. Jack, Okiya...). Et en effet, comme on peut le lire dans l'Open Ze Bouate page 40, Splendor Duel est très loin d'être un Splendor tronqué de la possibilité d'y jouer à 3 ou 4, mais il refond astucieusement les idées d'objectifs multiples (comme dans Les Cités) ; celui des symboles spéciaux sur les cartes (comme dans Splendor Marvel), facultatifs mais seul moyen d'obtenir les cartes Royales (les nouveaux nobles), leurs points et leur éventuel bonus ; celui desdits bonus, offrant (comme dans L'Orient) des double-réductions ou une réduction au choix... Et les auteurs reprennent à cette occasion l'interaction des Bastions, en la rendant moins agressive mais non moins taquine, avec ces Privilèges que l'on ne veut surtout pas céder à son adversaire. En outre, la récupération des jetons étant désormais spatialisée, on prend d'autant plus de plaisir à casser une séquence de jetons bien trop intéressante, ou à « forcer » l'autre à dépenser un privilège pour replacer les jetons sur le plateau.

Une histoire splendide

En somme, chaque itération de Splendor apporte son lot de fines nouveautés, dont l'objectif n'est pas de submerger les joueurs sous des mécaniques dont l'addition serait contraire à l'esprit du jeu de base, que de diversifier les sensations que l'on peut y rechercher, dans ce qui peut paradoxalement apparaître comme une quête d'épure, chaque nouvelle boîte se voulant plus complète, plus élégante que la précédente. Un vrai travail d'orfèvre !



Auteur(s)	Marc André, Bruno Cathala
Illustrateur(s)	David Tosello
Éditeur(s)	Space Cowboys
Thème(s)	Joallerie
Mécanisme(s)	Draft, Collection
Âge	10+
Durée	30'

Nombre de joueurs 2

Dans **Splendor Duel**, vous êtes des maîtres joailliers collectant les pierres précieuses et perles vous permettant d'assembler des bijoux toujours plus luxueux, puisque chaque bijou assemblé peut faciliter l'assemblage des suivants ! Mais pour cela, il faudra composer avec un rival cherchant à s'illustrer plus rapidement que vous...

Comment jouer ?

Au début de votre tour, vous pouvez défausser vos figurines Privilège afin de prendre librement des petits jetons (de type poker) Gemme ou Perle sur le plateau central. Puis vous pouvez décider de remplir le plateau central autant que possible avec les jetons se trouvant dans le sac, mais en contrepartie, votre adversaire gagne 1 privilège. Et à tout moment où l'un d'entre vous devrait gagner un privilège, mais où aucun des trois privilèges ne serait dans la réserve, prenez-en un à votre adversaire.

Puis, choisissez l'une de ces trois actions :

- Prendre jusqu'à 3 jetons Gemme ou Perle (donc pas Or) adjacents les uns aux autres sur le plateau central.
- Prendre 1 jeton Or du plateau, et réserver 1 carte Joallerie, en la prenant parmi les 5 cartes de niveau un, 4 cartes de niveau deux ou 3 cartes de niveau trois face visible, ou en la piochant.
- Acheter une carte Joallerie face visible ou réservée, en remettant dans le sac les gemmes et perles qu'elle coûte. L'or peut remplacer une perle ou une gemme, et la plupart des cartes déjà possédées diminue le coût de toute nouvelle carte d'une gemme de leur couleur. En outre, certaines cartes octroient un pouvoir immédiat pour jouer un nouveau tour, prendre 1 jeton à l'adversaire... Enfin, les cartes peuvent avoir des couronnes. Quand vous totalisez 3 couronnes, prenez l'une des 4 cartes Royales (en bénéficiant immédiatement du bonus indiqué), et quand vous en avez 6, prenez-en une autre.

Enfin, défaussez tous vos jetons au-delà de 10.

Fin de partie

Quand, à la fin de son tour, un joueur cumule 20 points de prestige sur l'ensemble de ses cartes, 10 points de prestige sur ses cartes d'une seule couleur, ou 10 couronnes, il remporte la partie.



S.W.





SPLENDOR DUEL

(SPACE COWBOYS)

LUDOVOX.FR



VOUS ÊTES UN MAÎTRE D'UNE GUILDE DE JOAILLIERS, VOUS RÉCOLTEZ DES PIERRES PRÉCIEUSES POUR FORGER LES PLUS BEAUX BIJOUX DESTINÉS AUX PUISSANTS DE LA RENAISSANCE. CUMULEZ LES PLUS BELLES PARURES POUR AUGMENTER VOTRE PRESTIGE AVANT QUE VOTRE RIVAL VOUS SURPASSE EN RÉPUTATION.

1 / MISE EN PLACE



- Mélangez **séparément** les 3 paquets de cartes selon leur **niveau** (vert-/jaune-/bleu...).
- Formez une **colonne** avec les 3 paquets, celui de niveau 1 (vert) en bas.
- En face de chaque paquet, révéléz :
 - 3 cartes pour le niveau 3
 - 4 cartes pour le niveau 2
 - 5 cartes pour le niveau 1
- Posez la **carte Victoire** au dessus des cartes de niveau 3 révélées.
- Posez le **plateau** sous la pyramide de cartes et placez-y **aléatoirement** les 25 jetons, en commençant par la case **centrale** et en suivant la **spirale** dessinée.
- Posez les 3 jetons **Privilèges** au-dessus du plateau.
- Posez les 4 cartes **Royales** sous le plateau.
- Désignez le premier joueur au hasard. Son adversaire prend 1 **Privilège**.



2 / TOUR DE JEU



AU DÉBUT DE SON TOUR, LE JOUEUR EFFECTUE 0, 1 OU 2 ACTIONS OPTIONNELLES DANS L'ORDRE INDiqué, PUIS UNE SEULE ACTION OBLIGATOIRE.

ACTIONS OPTIONNELLES

UTILISER UN PRIVILÈGE

Vous pouvez dépenser des **Privilèges** contre le **même nombre** de jetons **Gemme** ou **Perle**, de votre choix, sur le **plateau**. Il est **interdit** de prendre un jeton **Or**. Remplacez les **Privilèges** dépensés au-dessus du plateau.

REMPLIR LE PLATEAU DE JEU

S'il y a **au moins** un jeton dans le sac, piochez la **totalité** des jetons en les disposant un par un sur les cases **vides** du plateau, en partant de la case centrale et en suivant la **spirale** dessinée. En **contrepartie**, l'adversaire prend 1 **Privilège**.

ACTION OBLIGATOIRE

Vous devez effectuer **une seule** des trois actions suivantes :

PRENDRE JUSQU'À 3 JETONS GEMME ET/OU PERLE

- Prenez **jusqu'à** 3 jetons **Gemme/ Perle adjacents** (ligne, colonne ou diagonale) sur le plateau.
- Il ne doit y avoir ni case **vide** ni jeton **Or** entre les jetons pris.
- Il est permis de ne prendre que 2 jetons **adjacents**, ou même 1 seul.
- Il est **interdit** de prendre un jeton **Or** avec cette action.
- Si vous prenez 3 jetons de **même couleur** ou les 2 jetons **Perle** avec cette action, votre adversaire prend 1 **Privilège**.



PRENDRE 1 JETON OR POUR RÉSERVER 1 CARTE JOAILLERIE

- Vous ne pouvez effectuer cette action que si un jeton **Or** est **disponible** et que vous n'avez pas **déjà** 3 cartes réservées devant vous.
- Prenez 1 jeton **Or** de votre choix sur le **plateau**. Puis au choix :
 - Prenez 1 carte **Joallerie** de votre choix dans la **pyramide**. Remplacez-la par une carte de **même** niveau.
 - Piochez la première carte de l'un des 3 **paquets**.
- Les cartes réservées sont tenues **secrètes**, face cachée. Vous pouvez les consulter à tout moment.
- Les capacités et les points des cartes réservées sont **sans effet** tant qu'elles n'ont pas été achetées.
- Il n'est **pas obligatoire** d'acheter une carte reversée.

ACHETER 1 CARTE JOAILLERIE

- Vous pouvez acheter une carte **visible** ou une de vos cartes préalablement **réservées**.
- Remplacez la carte si elle provient de la pyramide de cartes visibles.
- Dépensez les **ressources** indiquées au **bas** de la carte.
- Vous pouvez dépenser un ou plusieurs jetons **Or** (ressource joker) pour acheter une carte.
- Les jetons **dépensés** sont remis dans le **sac**.
- Les cartes **Joallerie** achetées peuvent offrir des **Bonus**. Chaque **Bonus** **diminue** le **coût** des prochaines cartes achetées.
- Si vous avez assez de **Bonus**, vous pouvez être amené à ne payer aucune ressource pour acheter une carte.
- Disposez les cartes devant vous. Classez-les par **couleur de Bonus**, de manière à laisser toujours visible la partie supérieure, où apparaissent **Points de Prestige**, **Couronnes** et **Bonus**.



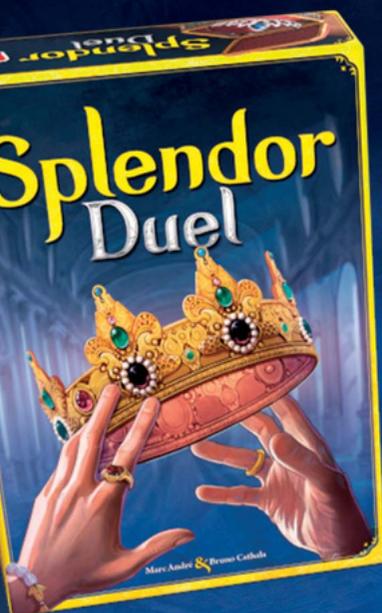
Marc André & Bruno Cathala

Splendor Duel

L'heure du duel a sonné !

- Un nouveau jeu, de nouvelles règles, de nouvelles tactiques !
- Emparez-vous des gemmes et des perles du plateau commun !
- Achetez les cartes Joaillerie et profitez de leurs bonus et pouvoirs !
- Collectionnez les couronnes pour gagner des cartes Royales !
- Remplissez l'une des 3 conditions de victoire et gagnez la partie !
- Retrouvez les règles complètes sur www.spacecowboys.fr/splendor-duel





Un
NOUVEAU
JEU dans l'univers
de **Splendor**
pour 2 joueurs



Toujours plus de duels avec la gamme  joueurs !



CAPACITÉ DES CARTES

- Lorsqu'une carte possède un icône *Capacité*, appliquez celle-ci **immédiatement** :



- : Finissez votre tour et jouez-en un nouveau.
- : Associez cette carte à l'une de vos cartes *Joaillerie* dotée d'au moins 1 *Bonus*. Le *Bonus* est désormais considéré comme étant de la même couleur que le *Bonus* de la carte associée.
- : Prenez sur le plateau 1 jeton de la couleur du *Bonus* de la carte. S'il n'y en a pas de disponible, ne prenez rien.
- : Prenez 1 *Privilège*. Si aucun n'est disponible, prenez-le à votre adversaire.
- : Prenez 1 jeton *Gemme* ou *Perte* à votre adversaire s'il en possède un. Il est interdit de lui prendre un jeton *Or*.

COURONNES

Une carte *Joaillerie* peut avoir une ou plusieurs *Couronnes* (indiquées dans sa partie supérieure).



- Lorsque vous achetez une telle carte, comptez le nombre **total** de *Couronnes* sur l'**ensemble** de vos cartes :

- Lorsque vous collectez votre 3e *Couronne*, prenez immédiatement une des cartes *Royales* disponibles et appliquez sa *Capacité*.
 - Lorsque vous collectez votre 6e *Couronne*, prenez immédiatement une seconde carte *Royale* parmi celles qui restent et appliquez sa *Capacité*.
- Prendre une carte *Royale* n'est **pas une action**.

FIN DE TOUR

- Une fois que vous avez effectué votre action obligatoire, vérifiez que vous ne possédez pas plus de **10 jetons** (*Gemme*, *Or* et *Perte*). Si vous dépassez cette limite, remettez dans le sac les jetons de votre choix afin d'atteindre la limite de 10.
- Vérifiez les **conditions** de **victoire**. Si aucune d'entre elles n'a été remplie, c'est à l'autre joueur de jouer.

3 / FIN DE PARTIE



- Si vous remplissez l'une ou plusieurs des conditions de victoire suivantes à la fin de votre tour, la partie s'arrête **immédiatement** et vous l'emportez.



- Vous cumulez au moins 20 *Points de Prestige* sur l'ensemble de vos cartes *Joaillerie* et de vos cartes *Royales*.
- Vous cumulez au moins 10 *Couronnes* sur l'ensemble de vos cartes *Joaillerie*.
- Vous cumulez au moins 10 *Points de Prestige* dans une même couleur de *Bonus*. Les *Points de Prestige* d'une carte comptent dans la couleur du *Bonus* associé.



Le meilleur JEU D'ESCAPE GAME revient avec
3 aventures INÉDITES et MÉDUSANTES de 60 minutes !

UNLOCK!



HOLLYWOOD CONFIDENTIAL

Enquêtez à Hollywood
pour retrouver le détective
Jack Marlowe...

L'ODYSSÉE DE W.A.F.F.

Percez le mystère de
l'Odysée de W.A.F.F sur
une planète déserte.

RESTART

Sauvez le monde de
pixels de Créaria !



Retrouvez la collection **UNLOCK!** et l'ensemble de
nos jeux sur www.spacecowboys.fr



ACRYLOGIE

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.

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.

VERT = jaune + bleu

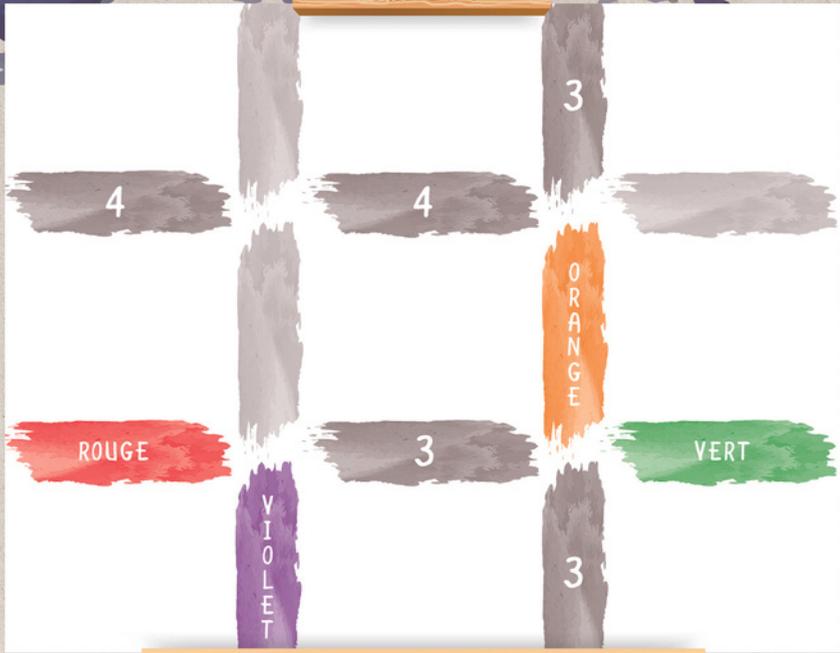
VERT = jaune + bleu	JAUNE = jaune + jaune
ORANGE = jaune + rouge	ROUGE = rouge + rouge
VIOLET = rouge + bleu	BLEU = bleu + bleu
2 = 1 + 1	3 = 1 + 2
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3
5 = 2 + 3	6 = 3 + 3

AIDE DE JEU

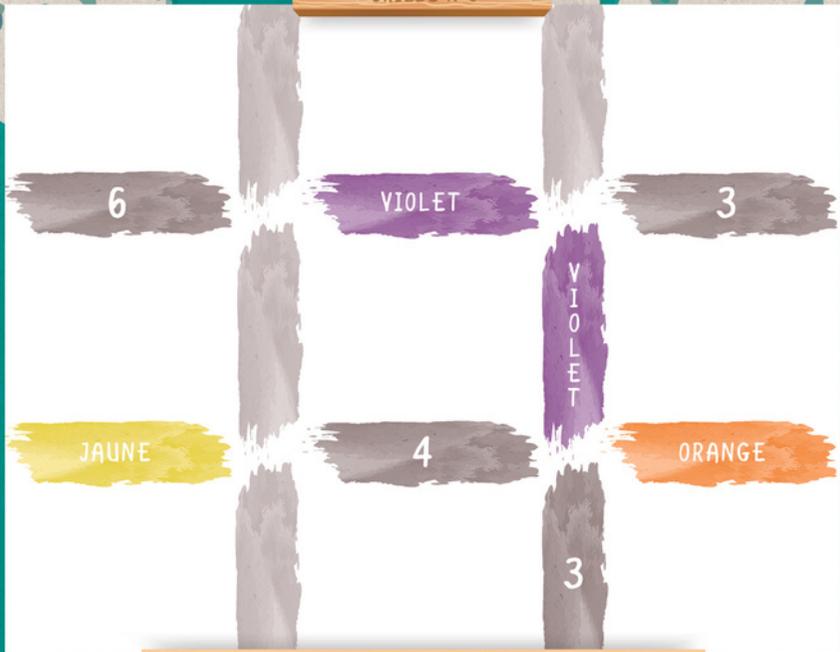
GRILLE N°7

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

• GRILLE N°8 •



• GRILLE N°9 •





RADLANDS

OPEN ZE BOUATE

PROCHAINEMENT



Auteur(s)	Daniel Piechnick
Illustrateur(s)	Trembley, Mammoliti, Cuddington
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Post-apocalyptique
Mécanisme(s)	Pouvoirs
Âge	12+
Durée	20' - 40'

Nombre de joueurs 2 - 4

Dans le monde post-apocalyptique de **Radlands**, défendez les trois camps de votre clan en gérant judicieusement votre eau pour exploiter les pouvoirs destructeurs de vos personnages déjantés... et détruisez rapidement les camps de votre adversaire !

Comment jouer ?

Au début de la partie, vous et votre adversaire piochez 6 des 34 cartes Camp et choisissez les 3 que vous alignerez devant vous.

À votre tour, commencez par faire avancer votre file d'événements, ce qui peut en déclencher un. Puis, piochez une carte et récupérez votre 3 jetons Eau. Effectuez alors les actions de votre choix, dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le pouvez / voulez :

- Jouer une carte Personnage dans l'un des deux emplacements au-dessus de l'un de vos trois camps (en payant son coût en eau).
- Jouer une carte Évènement dans la file d'événements (en payant son coût en eau).
- Piocher une carte (contre 2 jetons Eau).
- Défausser une carte pour utiliser gratuitement sa capacité de gaspillage.
- Prendre votre Château d'eau en main (contre 1 jeton Eau), qui vous fera bénéficier d'1 jeton Eau supplémentaire au tour où vous le jouerez.
- Utiliser la capacité d'un personnage ou d'un camp.

Les capacités consistent généralement à infliger des dégâts ou détruire des personnages et des camps sans défense (sans personnage devant eux), à piocher des cartes, à gagner des jetons Eau, à invoquer un punk (une carte Personnage face cachée, sans capacité) ou à invoquer / faire avancer vos Guérilleros, une carte Évènement détruisant un camp adverse lorsqu'elle est résolue, et qui n'est jamais défaussée. C'est ensuite à votre adversaire de jouer.

Fin de partie

Aussitôt que vous avez détruit les trois cartes Camp adverses, vous remportez la partie !

Pour aller plus loin

Radlands existe en deux versions, une version standard et une version Super Deluxe, qui inclut deux tapis de jeu, des cartes en plastique et des jetons en bakélite.



S.W.



INVESTIGATION FILES

MEURTRE À BERLIN

UN JEU D'ENQUÊTE IMMERSIF

REJOIGNEZ LA LIGUE

Intégrez une agence de détectives internationale pour faire toute la lumière sur la mort de Laura Werner.

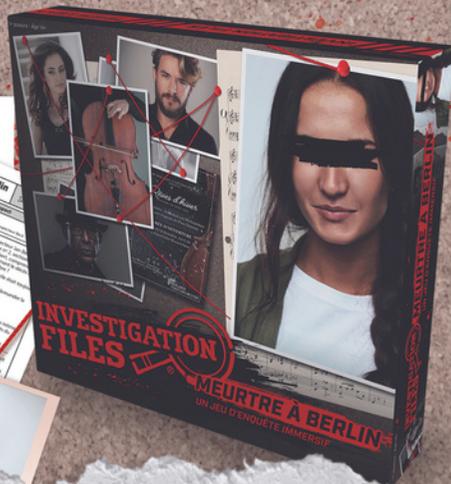


QUELLE ÉTAIT L'ARME DU CRIME ?

QUEL ÉTAIT LE MOBILE DU MEURTRE ?

QUI AVAIT ACCÈS À LA SALLE DE CONCERT ?

MANIPULEZ UN VRAI DOSSIER D'ENQUÊTE POUR RÉSOUDRE L'AFFAIRE



RETROUVEZ AUSSI
MEURTRE À PARIS

Disponible en boutique





PHILIMAG : Bonjour Bruno, pouvez-vous présenter Johannes en quelques lignes ?

Hello à toute la Philosphère. Johannes est un créatif, amoureux des jeux, et avant tout un homme passionné. Quand on aime les jeux, quand on a le besoin de créer, forcément un jour on se lance dans l'aventure de la création de son jeu. La première rencontre s'est faite à Annecy, autour du prototype de son premier jeu. Un GROS jeu. J'ai été réellement impressionné. Je vois pas mal de premiers jeux et généralement, s'il y a souvent de bonnes idées, la proposition finale est encore un peu bancal, maladroit, de façon très logique par rapport au manque d'expérience. Et là, rien de tout ça. C'était construit, carré, et particulièrement impressionnant pour un gros jeu (qui sortira d'ailleurs l'an prochain sous le nom de MOON chez La Boite de Jeu). Johannes est aussi un gros bosseur insatiable.

PHILIMAG : Bonjour Johannes, pouvez-vous présenter Bruno en quelques lignes ?

Bonjour à tous. Est ce que Bruno a encore besoin d'être présenté ? Qui est-il pour moi ? Tout jeune auteur, j'ai rencontré Bruno pour des conseils sur comment amener mon jeu dans l'arène des éditeurs. Le courant est vite passé car nous avons beaucoup en commun. L'envie de développer un premier jeu ensemble est arrivée : Queenz. Puis un second : Orichalque. Aujourd'hui, à travers cette belle relation, je suis encore porté par ses conseils sur la sphère ludique.

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

Orichalque fait partie des jeux qui ont pris un temps de développement assez long. Et même jusqu'à la toute fin, nous avons ajusté les paramètres pour faire ronronner cette bête ludique qu'est le jeu. Clément, de Catch Up, nous a fortement impliqués dans toutes les étapes du projet, par exemple dans les discussions sur les graphismes. On a pris beaucoup de plaisir à suivre cette réalisation éditoriale. Orichalque est le résultat de cette collaboration riche avec un éditeur qui n'a jamais ménagé ses efforts. Vous l'aurez compris le travail sur ce jeu a été intense, le nombre de tests tout autant. Un nombre important de personnes ont porté une casquette de testeurs, on les remercie vivement pour leur enthousiasme.



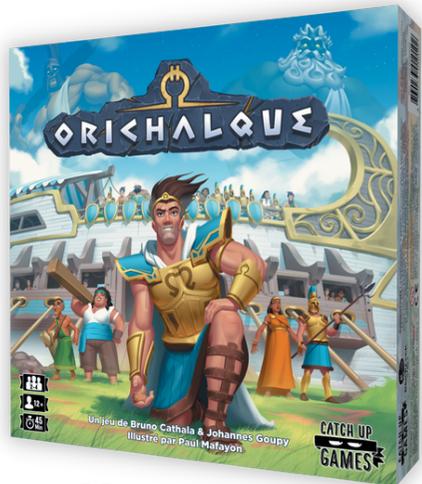
Orichalque - Acte 1 : de l'idée au prototype

Ah Ah Ah, parfois un jeu c'est une idée... un proto... un jeu ! Orichalque ça a été l'opposé. Attention, nous n'avons pas fait de développements inutiles, car finalement chaque version a participé à l'édification du jeu final. Mais les idées qui constituent Orichalque sont venues au fil de l'eau. De la première version jouée, il ne reste que le système de sélection « Terrain & Action ». C'est dire si le jeu a évolué.



Orichalque - Acte 2 : du prototype à l'édition

Lorsqu'un proto est terminé, se pose toujours la question de « à qui le présenter ? » Plutôt que de le montrer de façon très élargie, nous avons eu l'envie, sur celui-là, de privilégier deux éditeurs que nous aimons beaucoup : Catch Up et Bombyx. Catch Up a eu une overview du jeu, très rapide, sur le salon de Cannes 2020, et a manifesté l'envie d'en savoir plus. Rendez-vous a donc été pris dans leur locaux, en dehors de la cohue des salons, quelques jours après le FIJ de Cannes (l'avantage, c'est qu'on habite pas loin). Côté Bombyx, il était entendu que Bruno allait les voir courant mars, à l'occasion d'une petite virée bretonne (breton un jour, breton toujours). Mais le Covid est passé par là. La présentation avec Catch Up aura eu lieu l'avant-veille du premier confinement. Et le voyage chez Bombyx n'aura pas été possible. Du coup, Catch Up s'est retrouvé avec une sorte d'exclusivité de présentation, ils ont pu continuer à avancer sur leurs envies pendant le confinement, et Orichalque aura été signé pendant cette période si particulière et pénible. Le thème, le titre et les mécaniques à quelques détails près, sont restés à l'identique dans le jeu final.



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

Entre le jeu édité (au moins sous forme d'exemplaire de pré production conforme à 100% à ce que sera le jeu final) et sa sortie boutique, il se passe quelques mois. Quelques mois dédiés à commencer à présenter le jeu, de-ci de-là, sur des petits événements ludiques, mais aussi en l'envoyant à des reviewers. Une période assez dense émotionnellement puisque, forcément, si l'équipe auteurs-illustrateur-éditeur a mis tout son cœur dans ce projet, c'est le moment où l'on commence à percevoir comment il sera reçu. Sera-t-on compris dans nos intentions ? Notre proposition fera-t-elle mouche ? Ou restera-t-elle oubliée au milieu de la masse des nouveaux jeux qui arrivent chaque semaine ? Il est bien trop tôt pour en tirer de grandes conclusions, mais ce que l'on peut dire, c'est que nos sorties avec Orichalque sur des petits événements ludiques ont toujours donné lieu à des commentaires très positifs. De même, l'équipe du Tric Trac Show a manifestement beaucoup aimé, et ça fait bien plaisir.

Vidéo Youtube :
Tric Trac Show #34



Enfin, nous rentrons du salon d'Essen où les 5 tables de démo n'ont pas désempilé pendant les 4 jours du salon. Maintenant... à vous de jouer !

PHILIMAG : Après Queenz, Orichalque signe là votre deuxième collaboration en tant que co-auteurs. D'après votre expérience, quels sont les avantages et les difficultés à créer un jeu avec un autre auteur ?

Créer c'est douter, et douter à deux c'est toujours plus confortable. Brainstormer à deux, c'est aussi une façon d'aller plus vite. Les rebonds successifs d'idées de l'un et de l'autre sont un sacré accélérateur. On pourrait comparer ça à des ricochets. Tu es tout seul, tu lances ta pierre (ton idée) et... plouf... elle s'écrase sur la surface du possible et est engloutie irrémédiablement. À deux, tu lances l'idée, et elle rebondit, encore, et encore au gré des réactions de l'un et de l'autre. Elle va plus loin, plus vite, jusqu'à atteindre l'autre rive ! Travailler à deux, c'est aussi aller explorer des territoires sur lesquels tu ne serais jamais allé seul. Parce que tu ne te sens pas à l'aise, ou le plus souvent parce que tu ne les imagines même pas. Par contre, travailler à deux, c'est aussi devoir faire le deuil d'envies très fortes que tu peux avoir, mais sur lesquels tu n'as pas d'écho chez ton partenaire. Quand ces micro deuils sont équilibrés entre les deux partenaires, la relation est stable et constructive. Et c'est généralement ce qui se passe lorsqu'un tandem s'inscrit dans la durée.



Cartaventura Odysée

Dès 6 ans*

* en lecture accompagnée

Après plus de 200 000 jeux vendus dans le monde, l'expérience *Cartaventura* s'adresse désormais à toute la famille grâce à la nouvelle gamme Odysée !

Un système de jeu plus accessible, des univers captivants pour les petits comme pour les grands, et toujours de quoi apprendre en s'amusant.

🕒 20' 👤 6+ 🔄 1-6



Sortie fin novembre. Pré-commandez dès maintenant !

Un jeu de Thomas Dupont & Ophélie Gibert, illustré par Jeanne Landart
Conseiller historique : Jean Soulat (Archéologie de la Piraterie des XVIIe XVIIIe siècles)

BLAM!



Auteur(s) B. Cathala, J. Goupy

Illustrateur(s) Paul Mafayon

Éditeur(s) Catch Up Games

Thème(s) Antiquité, Atlantes

Mécanisme(s) Conquête, Ressources

Âge 12+

Durée 45'

Nombre de joueurs 2 - 4

Dans **Orichalque**, vous êtes des Atlantes explorant chacun une île qui pourrait servir de refuge à votre peuple. Il faudra donc la pacifier de toute créature menaçante et la rendre prospère, en plaçant judicieusement les terrains de façon à accueillir temples et bâtiments, et surtout à attirer la faveur des Titans.

Comment jouer ?

À son tour, commencez par sélectionner une carte Action du plateau Action, certaines étant gratuites et les autres coûtant des Hoplites, puis décalez les cartes restantes (diminuant leur coût). Lors de la mise en place, une tuile Terrain avait aléatoirement été assignée à la carte Action, et on la place sur son île, adjacente à sa métropole ou à une autre tuile Terrain. Si la tuile est placée sur un port, gagnez les Hoplites ou l'Orichalque indiqués. Si elle permet de constituer une zone d'au moins trois cases du même type, prenez la tuile Titan correspondant à ce type de terrain, même si un adversaire l'avait précédemment récupérée. Si elle comportait une case Volcan, une Créature s'y trouve. Vous pouvez alors effectuer l'action de la carte Action, éventuellement améliorée par un Titan :

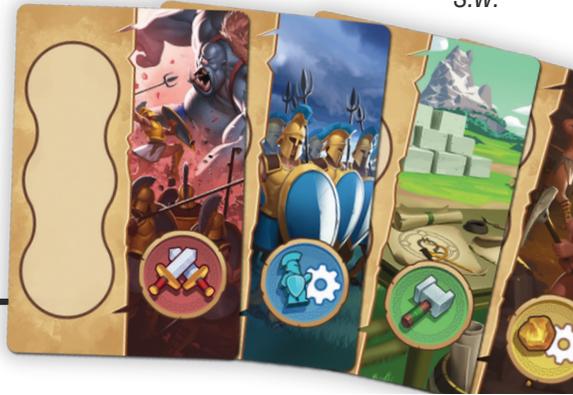
- Produire 1 pépite d'Orichalque pour chaque Mine sur votre île.
- Recruter 1 Hoplite pour chaque Camp d'entraînement sur votre île.
- Capturer des Créatures de son île, en leur assignant 0 à 3 Hoplites et en lançant 1 dé + 1 par Hoplite. Le combat est remporté si un dé affiche une tête de mort ou que le total est égal ou supérieur à la force de la Créature, ce qui permet de remporter le butin de la Créature.
- Construire un Bâtiment (depuis le plateau des Bâtiments), Temple (sur 4 terrains différents, pour un jeton Victoire) ou Médaille d'Orichalque (coûtant 5 pépites, pour un jeton Victoire).

Enfin, vous pouvez jouer une action supplémentaire en dépensant Hoplites, pépites ou Créatures. Puis c'est au tour du joueur suivant. À la fin d'une manche, le plateau Bâtiment est refourni, de même que le plateau Action, avec les tuiles Terrain (et donc les Créatures sur les volcans).

Fin de partie

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur possède au moins 5 points de victoire (grâce aux jetons Victoire et aux Titans) et a vaincu toutes les créatures de son île.

S.W.



Débarquez sur CARCATA

L'île aux joyaux



Sécurisez vos zones d'influence et ramassez les gemmes crachées par le volcan pour remporter la partie. Mais attention ! Gardez un œil sur les manœuvres des tribus adverses pour éviter les attaques surprises.



Roberto Fraga

Banana

& Thibaud Pourplanche



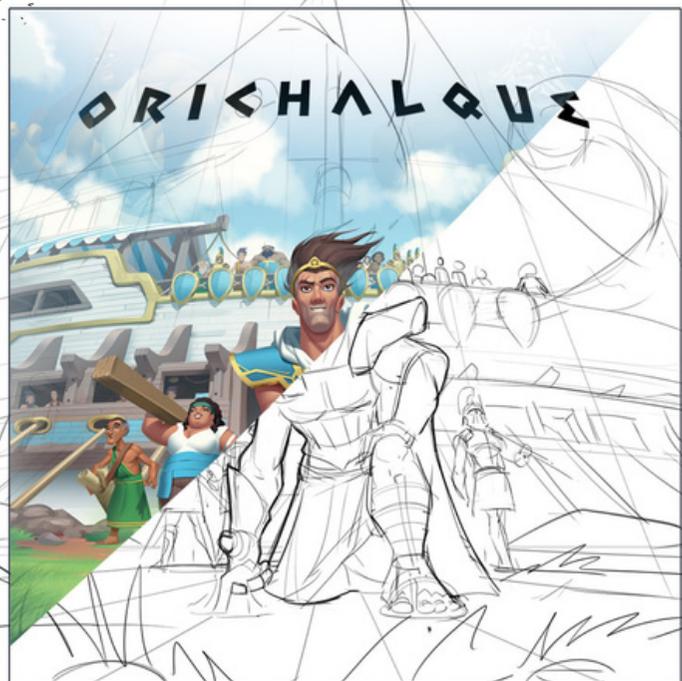
Disponible
en boutique



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



Bonjour, je suis entré dans le monde du JDS par la petite porte en 2011. Avec un jeu de zombie co-op nommé Off the dead, auto-édité avec des copains. C'est Libellud qui m'a donné mes premières opportunités, avec Seasons et Loony Quest. Le Prix du Jury remporté à Cannes par Loony Quest en 2015 m'a ouvert les portes en grand. J'ai enchaîné avec Welcome to the Dungeon, Diamant, Arena for the gods, Ilos, Bunny Kingdom, Otys, Chawaï, Troll et dragon, King Of Tokyo Dark... Mes choix ont toujours été influencés par des critères simples. Le thème des jeux en premier lieu, la politique rétributive et éditoriale de l'éditeur, le talent et la notoriété des auteurs... avec Orichalque, j'ai coché toutes les cases, un sans-faute. Pendant cette décennie, je n'ai jamais cessé de travailler pour le jeu vidéo et l'édition littéraire, en travaillant, entre autres pour Hearthstone, Bragelonne, Cygames, King, Ubisoft... Et je vous lâche un scoop, Orichalque sera ma dernière contribution au Jeu de société. J'ai rejoint début octobre, à temps plein et pour une durée indéterminée, un studio de jeu vidéo.



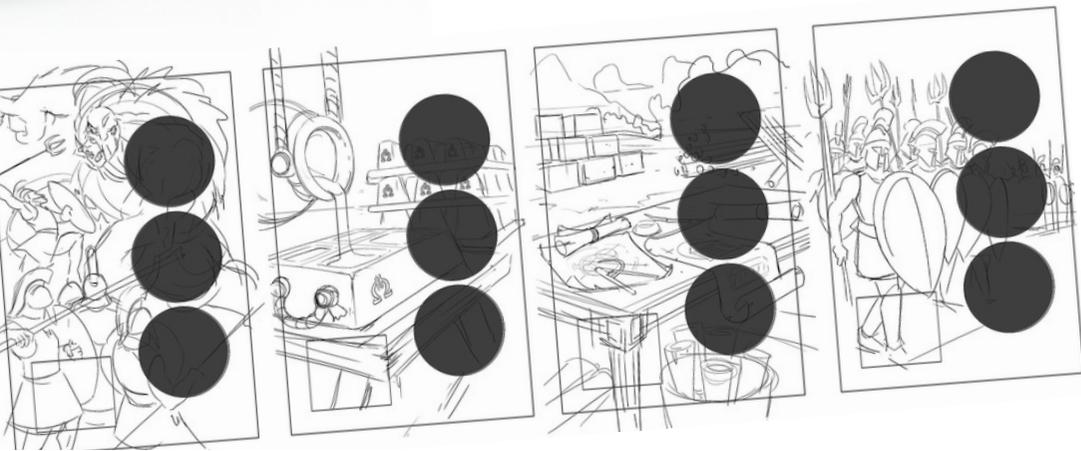
PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu Orichalque ?

L'histoire n'a pas commencé de la meilleure des manières, et cela par ma faute. Pour la première fois de ma carrière, j'avais complètement loupé la gestion de mon emploi du temps sur la production qui précédait celle d'Orichalque. Et quelques semaines avant de commencer, je me vois obligé de dire à Clément de Catch up que je ne pourrais commencer que 3 mois après la date prévue ! Je n'ai jamais eu aussi honte de ma vie. Tellement absorbé par la production du jeu précédent, j'en avais complètement oublié d'évaluer le retard en cours. Même aujourd'hui, j'ai du mal à comprendre ce qui m'est arrivé. Mais Catch up a été compréhensif, au-delà de tout espoir.



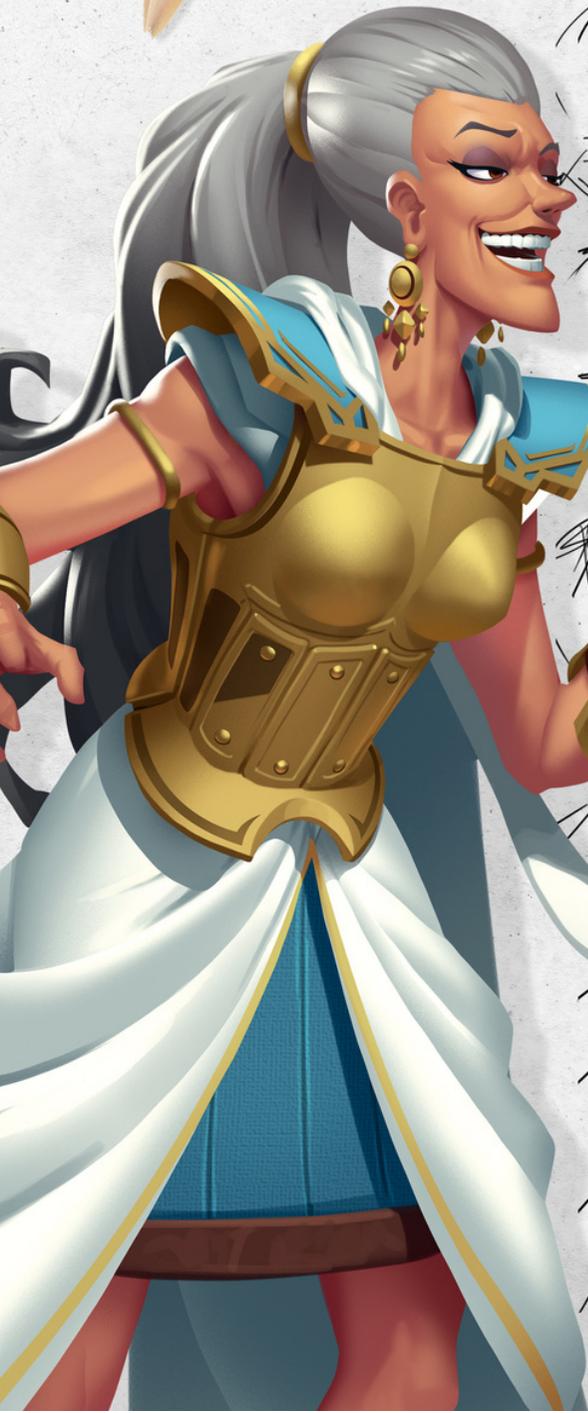
Cela étant dit, parlons du jeu en lui-même, ma priorité, en commençant le jeu, était de réussir à apporter un peu de modernité à l'aspect visuel du jeu. En effet, le thème prenant place dans l'antiquité, je craignais de tomber dans l'écueil de l'esthétique vieillotte, clichée. Qui plus est, je ne trouve pas très intéressant de vouloir coller à tout prix à une forme de cohérence historique. Je préfère quelques anachronismes esthétiques plutôt qu'un design juste mais fade.

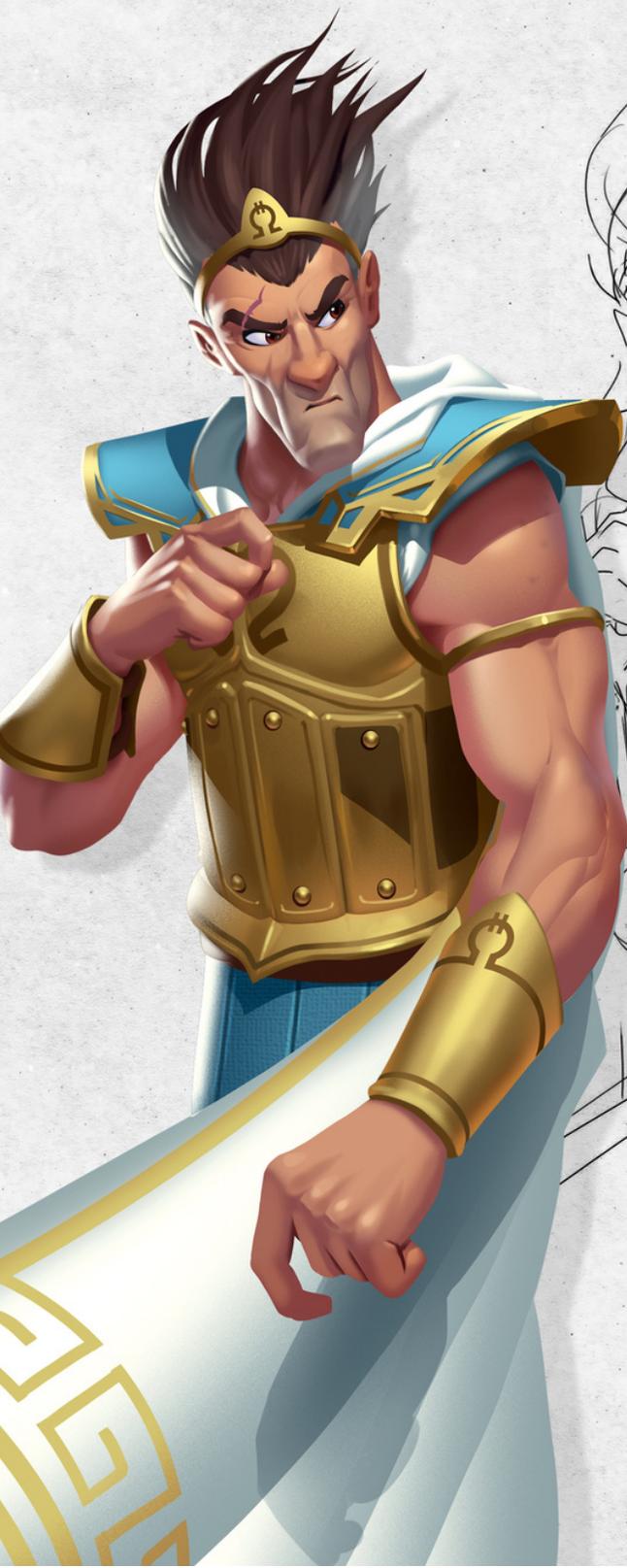
La deuxième contrainte que j'ai rapidement identifiée, c'était la taille de certains éléments du jeu. Les tuiles de terrains, les bâtiments, les monstres sont petits. Et tout l'enjeu consistait à rendre cela compréhensible, identifiable rapidement, et jolie. De ces deux enjeux est née la solution. J'ai abordé tous ces éléments comme des personnages de dessins animés. J'ai poussé la stylisation au maximum, j'ai presque cherché à les « caricaturer ». Cela m'a permis d'obtenir un rendu que je trouve plutôt moderne et très facilement identifiable.





PAUL MAFAYON





CLOCKWORKER



Créez une **nouvelle**
CIVILISATION
robotisée!



sylex



Auteur(s)	Babel Dread
Illustrateur(s)	Régis Torres
Éditeur(s)	Amazing Game
Thème(s)	Minage, Trésors
Mécanisme(s)	Collection
Âge	8+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Dig Up Adventure**, faites votre possible pour avoir une mine plus impressionnante que vos rivaux ! Pour cela, collectez vos pierres précieuses préférées et placez-les judicieusement... mais embêtez aussi vos adversaires, tous les coups sont permis quand on parle de trésors !

Comment jouer ?

Chaque joueur dispose d'une mine, 9 cartes composant une grille devant lui, et collectionne une pierre précieuse (une couleur) en priorité. À son tour, il peut poser jusqu'à 2 cartes de sa main :

- Une carte Pierre précieuse de sa couleur est placée où il le veut dans sa mine, tandis qu'une autre carte Pierre précieuse ne peut être placée que sur l'emplacement correspondant à sa valeur (la cinquième case pour une carte de valeur 5, etc.). Dans les deux cas, cette carte face visible remplace la carte déjà présente dans la mine (qu'elle soit face cachée ou visible), cette dernière étant récupérée en main.

- Une carte Aventure est défaussée pour appliquer son effet, par exemple intervertir 2 cartes de sa mine, échanger une carte de sa mine avec une carte adverse, prendre une carte dans la main d'un adversaire, retourner une carte de sa mine face visible...
- Une carte Idole ou Squelette remplace n'importe quelle carte de sa mine. En revanche, le squelette vaut 0 points, et l'idole vaut 2 points, mais une fois qu'elle est en jeu, elle ne permet pas de jouer d'autres idoles de sa main.

Puis, il peut défausser des cartes. Enfin, il se défausse ou pioche jusqu'à avoir 3 cartes en main, et c'est au tour de l'aventurier suivant de jouer.

Fin de partie

Quand toutes les cartes de la mine d'un joueur sont visibles, la partie s'achève. Toutes les cartes face cachée sont alors retournées, et les joueurs comptent les points rapportés par chaque carte de leur mine, de 3 points (une pierre précieuse de la bonne couleur dans la bonne position) à 0 points (une pierre précieuse qui n'est pas de la bonne couleur et dans la mauvaise position, ou un squelette). L'aventurier avec le meilleur total remporte la partie.

S.W.



Viiiiite !!
Une nouvelle
extension...



Un jeu par
équipe

Un deuxième
train

Encore plus
de fuuun !!



10+



3-8



50'

GOLD EXPRESS

CONVOYEURS & TRAIN BLINDÉ

Un jeu de Christophe Rimbault, illustré par Jordi Valbuena



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

Bonjour, je suis basé près de Montréal, au Canada. J'ai d'abord étudié et travaillé dans les sciences pendant une dizaine d'années. Par la suite, contre toute attente, la vie m'a amené dans le domaine des jeux de société. Lors d'un retour aux études, je travaillais dans un entrepôt de jeux et j'ai découvert un univers passionnant. De fil en aiguille, j'ai obtenu un poste dans le département des ventes pour un distributeur de jeux. Au cours des 15 dernières années, j'ai travaillé pour différents éditeurs et, un jour, j'ai décidé de foncer et de créer ma propre compagnie d'édition : Synapses Games.



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

Depuis le début des années 2000, j'avais le désir de créer une entreprise, sans avoir d'idée claire. Ce qui m'intéressait surtout était de bâtir quelque chose et de laisser ma marque. Ce désir s'est construit et défini au cours des années et, graduellement, j'ai pu imaginer un studio d'édition à mon image. J'ai longuement hésité avant de me lancer. Ce qui m'a retenu toutes ces années de me lancer dans cette aventure était la peur de l'échec. À cette époque, j'avais déjà des responsabilités familiales. Un jour, j'ai réalisé que si je n'essayais pas de réaliser ce projet, j'allais probablement le regretter. C'est donc en 2018 que j'ai fait le grand saut et fondé Synapses Games. Je me suis gardé un filet de sécurité en travaillant à temps plein pour un autre éditeur en même temps. Avant tout, j'avais envie de travailler avec des gens que j'estime et que j'apprécie. Tant qu'à créer des jeux, autant avoir du plaisir en le faisant ! J'aime bien me dire que si nous avons du plaisir en les concevant, les joueurs vont le ressentir en y jouant.

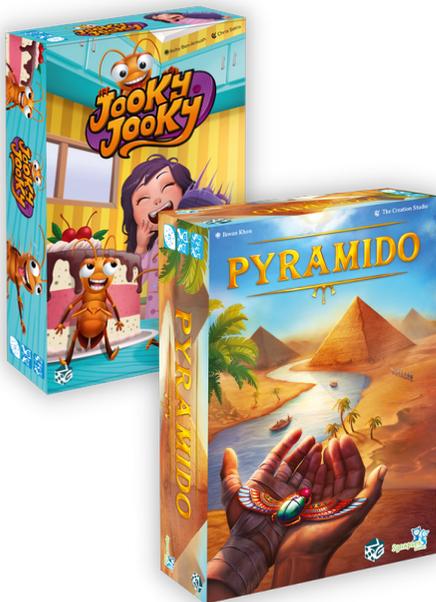


PHILIMAG : Quel est votre ligne éditoriale ? Avez-vous une spécificité ?

La majorité des gens de mon entourage ne sont pas de grands joueurs. Je voulais donc développer une ligne de jeux pour ce public. Pour moi, il est important de proposer des jeux accessibles à tous, sans être ennuyants pour les joueurs aguerris. Un excellent exemple est **Crazy Tower**. À première vue, le jeu semble très simple... un enfant peut y jouer. Cependant, si vous jouez entre adultes, le niveau de compétition peut devenir très élevé.

L'aspect tactile et l'esthétisme sont très importants pour nous. J'ai la conviction que si un jeu est beau et agréable à manipuler, les joueurs seront plus ouverts à l'essayer et seront tentés d'y rejouer. Un bon exemple est **Cóatl**. Le jeu est très coloré et les gens aiment manipuler les serpents. Même le textile du sac a été pris en compte pour respecter la thématique aztèque !

Nous éditons 2 à 3 jeux originaux par année. Nous devons donc bien les choisir. Toute l'équipe travaillera sans relâche pendant 5 mois consécutifs sur chacun des jeux. C'est beaucoup d'heures, mais ça nous permet d'arriver avec des jeux bien travaillés qui ont une belle présence sur table, agréables à manipuler.



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

Je ne vais parler des jeux à venir que pour les 12 prochains mois car honnêtement, nous avons beaucoup de sorties planifiées. D'ailleurs, nous venons de signer un jeu pour 2026 ! Ça semble loin... mais il faut prendre le temps de bien développer les jeux.

Nous venons tout juste de lancer **Cóatl : le jeu de cartes**. Nous sommes dans le même univers aztèque coloré que dans **Cóatl**. Les joueurs reconnaîtront la mécanique de pattern building et de gestion de main de **Cóatl**. Cependant, nous avons pimenté le tout en créant un maximum d'interactions entre les joueurs en favorisant des vols de cartes à répétition.

En février 2023, nous offrirons **Jooky Jooky**, un jeu grand public. Ce jeu met en scène une coquerelle [Ndlr : une blatte] que nous avons incluse dans la boîte ! Le jeu propose différents défis à travers lesquels les joueurs devront utiliser leur tapette à mouche pour écraser la coquerelle. Peu importe l'âge, il est toujours amusant de jouer avec du matériel... et nous avons réalisé qu'il est difficile de garder l'attention des joueurs pendant l'explication des règles. Oups !

Au printemps 2023, nous proposerons **Tell me more**. C'est un jeu qui se joue partout, même dans la voiture. Il s'agit d'un jeu coopératif créatif complètement déjanté. Les joueurs doivent s'inspirer d'une mise en situation afin de créer une histoire, en seulement 2 minutes, qui leur permettra de répondre à différentes questions. Tous les joueurs devront tenter de donner les mêmes réponses sans se consulter. Comment est-ce possible ? C'est là que la magie opère...

Finalement, notre sortie pour l'automne 2023 sera **Pyramido**. Chaque joueur devra construire une pyramide avec des dominos. Il s'agit d'un placement de tuiles et d'ouvriers. Les joueurs doivent utiliser une stratégie évolutive puisque des points sont marqués à chaque étage en relation avec les dominos des étages précédents. Chez Synapses, c'est ce que nous appelons le multi-level scoring system. Chaque étage bénéficie de l'étage précédent.



Auteur(s)	P. Brassard, É. Dubois-Roy
Illustrateur(s)	Silyjellie
Éditeur(s)	Synapses Games
Thème(s)	Culture aztèque
Mécanisme(s)	Combinaison, Collection
Âge	10+
Durée	25'

Nombre de joueurs 1 - 4

Peintre aztèque, tu participes dans **Cóatl** à un tournoi dont le vainqueur pourra décorer les murs du Templo Mayor dédié à Quetzalcoatl. Pour cela, représente le serpent à plumes idéal, dont l'ordonnancement des couleurs concrétisera le mieux les prophéties qui nourrissent ton art.

Comment jouer ?

À ton tour, ajoute 2 cartes Plume à l'extrémité gauche ou droite de ton **Cóatl** (ton serpent à plumes), soit depuis ta main, soit en défaussant une carte de ta main pour prendre la première carte de la pioche. Chaque carte Plume représente deux segments de corps de couleurs différentes : la carte peut être retournée, et elle peut être juxtaposée à la carte à l'extrémité de ton **Cóatl** ou en recouvrir la moitié.



Chaque nouvelle carte Plume peut permettre de remplir les conditions des cartes Prophétie, indiquant des motifs à remplir dans un ordre précis. Si la prophétie ainsi remplie est dans la réserve ou face visible devant un adversaire, on la place devant soi. Dans tous les cas, les cartes Prophétie devant soi sont placées autour de sa carte Niveau selon qu'on en remplit la condition 0, 1, 2 ou 3 fois, et dans ce dernier cas, la carte est retournée face cachée, l'empêchant d'être volée par un adversaire et de perdre un niveau quand sa condition n'est plus remplie. Enfin, pioche 2 cartes Plume.

Fin de partie

Quand tout le monde a placé 8 cartes Plume (après 4 tours), on place une tête et une queue de la couleur de son choix à son **Cóatl**, ce qui peut permettre d'accomplir de derniers objectifs. Puis, la partie s'achève et on procède au décompte en marquant les points de ses cartes Prophétie et des deux objectifs de la carte Temple (dévoilée lors de la mise en place). La personne avec le plus de points remporte la partie.

Mode solo

Dans le mode solo, tu affrontes une intelligence artificielle dont tu décides si elle est plutôt ambitieuse, impérieuse ou avide (ce qui modifie les cartes de sa pioche, et donc ses actions). À son tour, il améliorera une Prophétie, t'en volera une et en réalisera une de la réserve !

Pour aller plus loin

Inclut la mini-extension interactive Plumes d'or pour le jeu **Cóatl**.

S.W.



**PACK
D'INITIATION
OFFERT !**



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



GR
EDITION

Distribué par **tribuo**

WWW.CLASHOFDECKS.COM



Auteur(s)	Granerud, Pedersen
Illustrateur(s)	Vincent Dutrait
Éditeur(s)	Days of Wonder
Thème(s)	Course automobile
Mécanisme(s)	Course
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 6

Dans **Heat**, vivez une course automobile aux États-Unis, en France, en Italie ou en Grande-Bretagne, en gérant judicieusement votre vitesse, surtout dans les virages, la surchauffe ou le refroidissement du moteur, l'aspiration, et même la météo ou une presse qui veut du spectacle !

Jeu de base

Au début d'une manche, tous les joueurs choisissent s'ils veulent rester à leur rapport actuel, ou déplacer leur levier d'une position vers le bas ou le haut. Cela indique le nombre de cartes qu'ils jouent (1 à 4). Puis, le joueur en tête additionne la valeur de ses cartes et avance sa voiture d'autant de cases sur la piste. S'il y avait une carte Stress, il applique la vitesse d'une carte piochée au hasard. Si les bons symboles apparaissent sur le rapport ou des cartes, il peut booster (il prend une carte Heat du moteur et l'ajoute à sa défausse, puis pioche une carte Vitesse et avance d'autant) ou refroidir (remettre une carte Heat dans le moteur). Quand il franchit un virage, il vérifie s'il ne va pas trop vite, et le cas échéant, prend autant de Heat que la différence entre la vitesse limite et sa limite effective. Enfin, il peut défausser des cartes de sa main, et repiocher jusqu'à en avoir 7.

Les autres joueurs effectuent les mêmes étapes à tour de rôle, les retardataires bénéficiant de l'adrénaline, et les voitures s'arrêtant sur une case occupée, ou juste derrière, de l'aspiration. Quand tous ont joué, une nouvelle manche commence, et la partie s'achève quand une voiture franchit la ligne d'arrivée après avoir fait le bon nombre de tours du circuit.

Modules

Dans le module :

- **Atelier** : personnalisez votre véhicule en ajoutant des cartes Amélioration aux pouvoirs divers à votre paquet.
- **Légendes** : affrontez des pilotes artificiels, que ce soit en solo ou à plusieurs.
- **Météo** : l'un des 6 jetons Météo affecte les paquets des joueurs, tandis que des jetons État de la piste peuvent modifier les règles de virages ou de secteurs.

Un système de championnat en trois saisons (1961, 62 et 63) exigera d'effectuer plusieurs courses, chacune étant altérée par une carte Événement qui définit le circuit, la pioche de cartes Sponsor (améliorations à usage unique), la place de la presse (qu'il faut impressionner pour gagner une carte Sponsor), le gain de cartes Amélioration et donne une règle spécifique.

S.W.





RETROUVEZ NOTRE
CATALOGUE
EN LIGNE

Kingdomino™

jeux famille



blue orange™
Hot Games Cool Planet

**Bienvenue
dans le monde
du jeu**

TACO
CHAT
BOUC
CHEESE
PIZZA™

jeux d'ambiance

AVEC NOS BEST SELLERS

**BUBBLE
STORIES™**

jeux enfant



DRAGOMINO™



KIRAFÉ?™





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

Bonjour, vous m'avez peut-être croisé sur Facebook sous le nom de Théo Vitte, ou sur divers Forums sous le pseudo d'Erween. Je suis joueur depuis tout petit (j'ai commencé en primaire avec les cartes Magic..), et passionné par le jeu (et le mot est faible). Je travaille dans le milieu du jeu depuis peu (Lucky Duck Games), et suis également professeur de guitare à mon compte. Et donc, pour ce qui nous intéresse aujourd'hui, j'ai fondé le groupe « Les ludistes origamistes » sur Facebook !

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler des « Ludistes origamistes » ?

J'ai créé le groupe le 2 octobre 2019, nous avons donc fêté nos 3 ans ! L'idée m'est venue en traînant sur un forum, à la vue de petites boîtes de rangement en papier réalisées par un des membres. Il m'a gentiment envoyé le nom de son pliage et j'ai pu faire mes premiers tests ! Et je suis tombé en amour de l'idée : des rangements pour les jeux peu coûteux, légers, et écologiques ! Puis j'ai acheté plusieurs livres pour apprendre d'autres modèles, et j'ai commencé à poster des tutos sur ma chaîne youtube (mémo-règles), en cherchant les formules mathématiques pour personnaliser les mesures. J'ai également créé le groupe Facebook pensant que ça intéresserait peut-être quelques personnes... 3 ans après nous sommes 7500 membres !

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

Nous proposons de nombreux tutoriels, à travers youtube, ou sur le groupe Facebook directement.

J'ai la chance d'être entouré d'une super équipe qui s'est passionnée du sujet et sans qui le groupe n'en serait pas là aujourd'hui.

Sans hésiter, la plus grande force du groupe réside dans sa communauté : chacun apporte des idées, que d'autres vont améliorer et modifier... cela nous fait avancer tous ensemble petit à petit.

En plus des tutos, vous pourrez y trouver de nombreux outils : des applis qui feront les maths pour vous, des sites internet pour personnaliser le rendu de vos boîtes... la communauté a vraiment produit de superbes choses ! Depuis peu, nous avons même une personne qui fait les tutos en anglais sur notre chaîne.

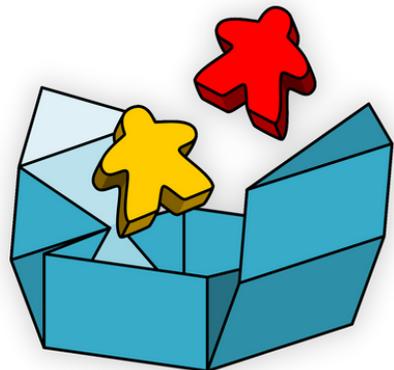
Groupe
Facebook



Mémo
règles

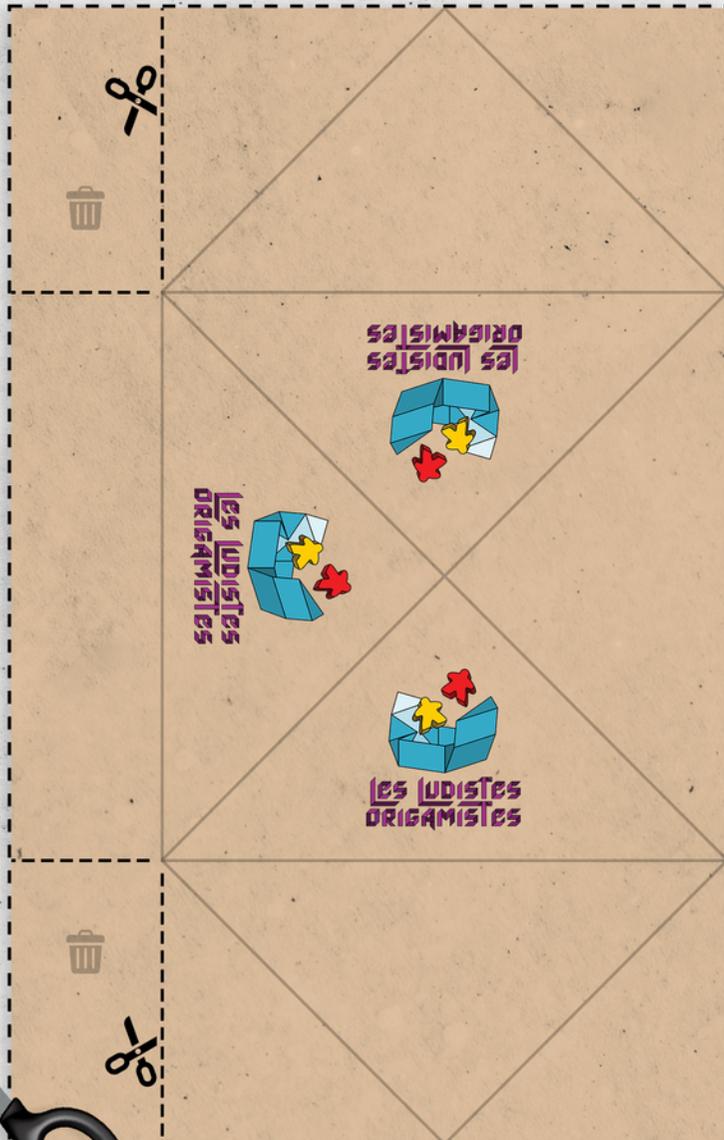


Les ludistes
origamistes



Fabriquez votre **porte-carte** en papier Découpez, pliez et le tour est joué !

Tuto en **vidéo** : le porte-carte en origami



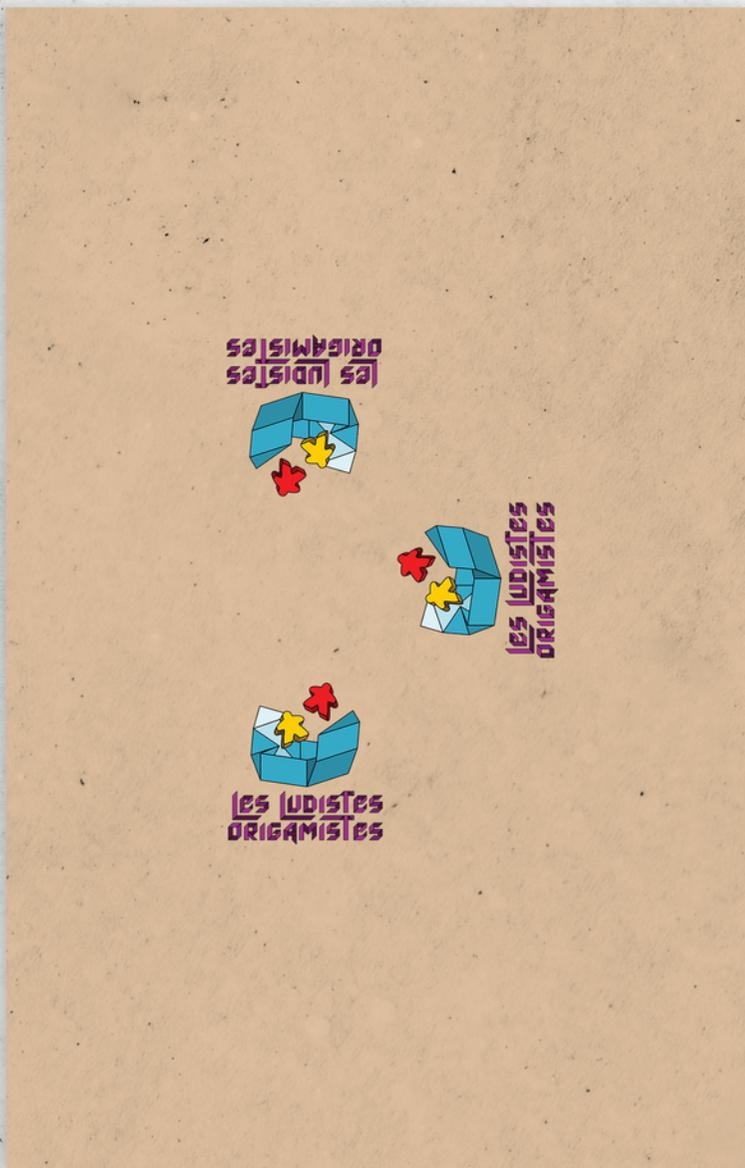
Découpe

—
Pliage



Fabriquez votre **porte-carte** en papier Découpez, pliez et le tour est joué !

Tuto en **vidéo** : le porte-carte en origami





Jens-Peter Schliemann
& Bernhard Weber



ClemNeuter
& Annette Nora Kara

LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS



1

Pioche un feu follet et choisissez ensemble où le positionner à l'entrée de la forêt !



2

Déplacez les figurines que touche le feu follet au cours de sa descente.



3

Essayez ensemble d'atteindre le magicien avec vos apprentis avant les sorcières !





Auteur(s)	Bruno Cathala, Théo Rivière
Illustrateur(s)	P.-Y. Gallard, L. Derainne
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Océan, Origamis
Mécanisme(s)	Collection
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

Sea Salt and Paper est un jeu de collection... où VOUS décidez de mettre fin à la manche. Regardez bien ce que vos adversaires posent devant eux et prennent en main pour tenter de deviner leur score, et vous pourrez même tenter le tout pour le tout, en leur accordant un tour de plus, sûr de votre victoire éclatante !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur a le choix :

- De piocher 2 cartes, d'en garder 1 en main et de placer l'autre face visible au-dessus de l'une des deux défausses.
- De prendre la carte au-dessus de l'une des défausses.



Puis, il peut poser des paires de cartes duo (2 crabes, 2 bateaux, 2 poissons, 1 nageur + 1 requin), qui rapportent des points en plus d'avoir un effet activé à cette occasion : prendre une carte de la défausse ou la pioche, rejouer, ou voler une carte au hasard à un adversaire. Enfin, il peut mettre fin à la manche s'il atteint 7 points grâce à ses cartes (dans sa main et devant lui). En ce cas, il peut annoncer :

- Stop, afin que tous les joueurs révèlent leur main et marquent les points de leurs cartes.
- Dernière chance afin que tous les autres joueurs effectuent un dernier tour. S'il a malgré tout plus de points qu'eux, il marque les points de ses cartes et le bonus couleur (1 point par carte de la couleur dont il possède le plus de cartes), tandis que ses adversaires ne marquent que le bonus couleur. Si son pari est perdu, il ne marque que le bonus couleur et ses adversaires marquent les points de leurs cartes.

Outre les cartes duo, les cartes sirène rapportent le bonus couleur, les coquillages, poulpe, manchot, moussaillon octroient des points selon le nombre qu'on en a collecté, et les cartes multiplicateur rapportent des points pour le nombre de bateaux, poissons, manchots et moussaillons que l'on a, sans compter elles-mêmes pour une carte de ce type. S'il ne met pas fin à la manche, c'est au tour du joueur suivant. S'il met fin à la manche, toutes les cartes sont mélangées et une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'achève si, lors d'une manche, un joueur pose 4 sirènes (il gagne alors instantanément), ou à la fin de la manche au cours de laquelle un joueur a totalisé (en cumulant le score de toutes ses manches) un certain nombre de points défini par le nombre de joueurs.



Mais voici que voilà la deuxième grande originalité du jeu. **Ce sont les joueurs qui décident de la fin de la manche.** Ils ont deux façons de le faire, soit dire « Stop », soit dire « Dernière chance ». Dans le premier cas, tout le monde gagne les points de toutes ses cartes. Dans le second cas, il s'agit de faire le pronostic que l'on a plus de points que nos adversaires après qu'ils ont joué un dernier tour. Selon les cartes en main, posées devant soi et le moment de la partie, les joueurs ne chercheront pas la même finalité. Il sera bon parfois de s'assurer d'un minimum de points et de ne pas se faire distancer alors que dans d'autres situations, il faudra tenter le tout pour le tout afin d'essayer de distancer les autres joueurs. SEA SALT & PAPER a donc clairement **l'âme d'un « stop ou encore » d'une grande finesse et d'une grande richesse.**

Effectivement, cette petite boîte est un bijou tactique et d'opportunisme. Il faut savoir saisir sa chance au bon moment ou au contraire faire le dos rond. L'attention portée sur les cartes prises face visible fera souvent la différence pour jauger la puissance des adversaires et leurs potentielles envies d'en terminer. Certes, il y a une part de chance, comme tous les excellents jeux de cartes qui se respectent. Le bluff fait parfois son apparition et les interactions sont féroces et douces à la fois.

Amélie

SEA SALT & PAPER tient dans la main, mais ne fond pas, rassurez-vous ! D'ailleurs, ce sont plutôt les joueurs qui fondent devant les illustrations des cartes, **faites d'Origamis** photographiés dans un décor minimaliste, permettant de mettre en avant ces œuvres d'art en papier.

La première originalité provient de cette direction artistique. Elle fait son petit effet ! La première partie sera en conséquence un peu plus longue que les suivantes puisque les joueurs contemplent les cartes une à une. Et des suivantes, il y en aura plein ! SEA SALT & PAPER est **extrêmement addictif**. Il faut avouer que sa mécanique entre **collection et « stop ou encore » est un régal de pureté et de subtilité.**

En effet, les règles du jeu sont très accessibles, tellement qu'on a du mal à s'imaginer tomber dans la marmite, ou plutôt dans l'océan ! À son tour, on pioche une carte face visible de l'une des deux défausses, ou deux cartes face cachée de la pioche pour n'en garder qu'une seule et rendre disponible la carte non sélectionnée. On peut éventuellement poser une paire de cartes semblables pour bénéficier de leurs effets. Et c'est tout ! Selon leur type, les cartes font marquer un certain nombre de points. Il faut donc **les collectionner** pour prétendre à la victoire.



Retrouvez l'article complet
sur le site lemeeplejaune.fr

SEA SALT & PAPER



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

Bonjour à tous, je suis Amélie, alias Le Meeple Jaune. Je suis professeur d'EPS dans la « vraie » vie et installée au cœur des volcans d'Auvergne. Avant de faire jouer les autres, de par mon métier, j'ai été pongiste de haut niveau. Habitant à Paris pendant les attentats de 2015, et traumatisés, mes amis et moi avons trouvé, dans le jeu de société, un refuge convivial et sécurisé. Notre première partie de 7 Wonders fut un véritable coup de tonnerre ! Je suis également souvent en vadrouille, à la découverte d'autres modes de vie et de paysages différents.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler du « Meeple Jaune » ?

J'ai eu de très gros ennuis de santé fin 2019, avec deux ans d'arrêt forcé et de reconstruction morale et physique. Souhaitant faire quelque chose de ce temps et transformer le négatif en positif, j'ai créé « Le Meeple Jaune » de mes petites mains rageuses et inexpérimentées. Il a été une vraie bouée de sauvetage, m'a permis de me retrouver, de m'évader, de me projeter et porte plus que jamais mon histoire. En conséquence, je tiens à tout faire moi-même. Ce blog conjugue ma passion pour les jeux de société, l'écriture et la photographie et me permet d'officialiser les conseils que je promulgue régulièrement à mes amis. Il est également à l'origine de très belles rencontres, avec des personnes que ma vie ordinaire ne m'aurait jamais permis de connaître.

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

Mes articles sont volontairement courts, structurés, spontanés et vont à l'essentiel, c'est à dire aux sensations de jeu, ce que j'ai aimé et moins aimé. Je m'attache davantage aux émotions plutôt qu'aux descriptions. J'espère être sincère, tout en revendiquant la subjectivité de mes propos. J'ai ainsi créé « le Label Jaune » pour indiquer mes préférences. En plus de la couverture de deux jeux par semaine en moyenne, je réalise chaque mois un podium thématique appelé « Les Meepl'Œil » dans lequel je mets en avant certains titres selon mes envies du moment. « L'Œil Vieux-Jeux » parle d'anciens opus dont j'ai envie de rappeler les qualités alors que « Les Tops du Meeple Jaune » tentent une sorte de « best-of » par catégorie. Je couvre également rapidement certains Festivals quand les occasions se présentent.

PHILIMAG : Où peut-on découvrir votre contenu (liens, réseaux sociaux...) ?

Vous pouvez retrouver l'intégralité de mes chroniques sur mon blog ludique. Je les relaie rapidement sur les réseaux sociaux, avec les liens qui vont bien !

Site
web



Facebook



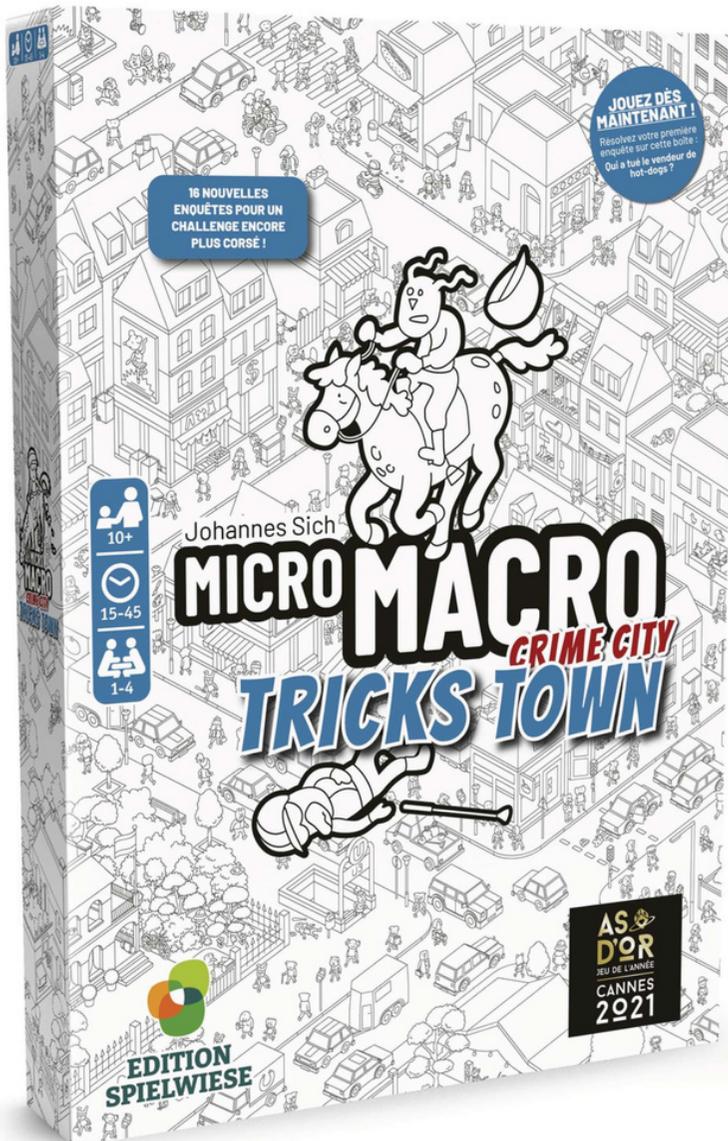
Instagram



Twitter



UN NOUVEAU QUARTIER POUR ENQUÊTER



ET DES AFFAIRES
PLUS CORSÉES !

Deux jeux à la Une !

Selection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



SEA SALT & PAPER

Jouez à ce jeu maintenant



Pendant votre tour, vous créez votre main, poserez peut-être des cartes pour obtenir des effets et décidez si vous voulez mettre fin à la manche. Mais pensez-vous être celui qui a le plus de points en main ?

Vous allez devoir choisir : mettre fin à la manche immédiatement ou donner un tour supplémentaire aux autres pour accroître l'écart de points en votre faveur ? Le risque en vaut-il la peine ?

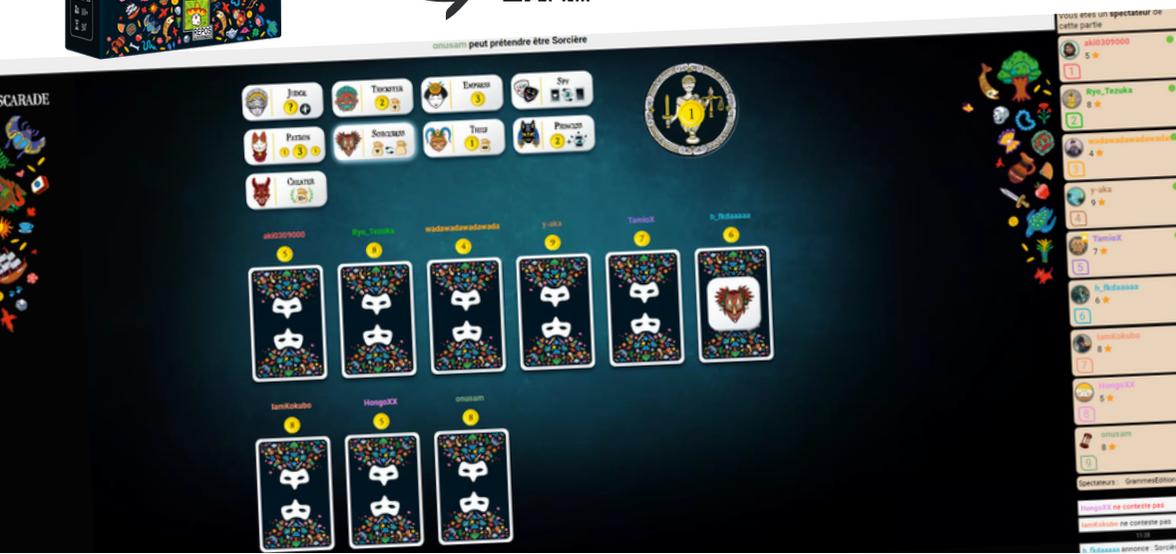


MASCARADE

Jouez à ce jeu maintenant



Portez le bon Masque au bon moment, profitez de son pouvoir et amassez une fortune suffisante pour remporter la partie. La tâche ne sera pas aisée : les Masques s'échangent entre les joueurs... au point que personne ne peut être certain de qui se cache derrière quel Masque.

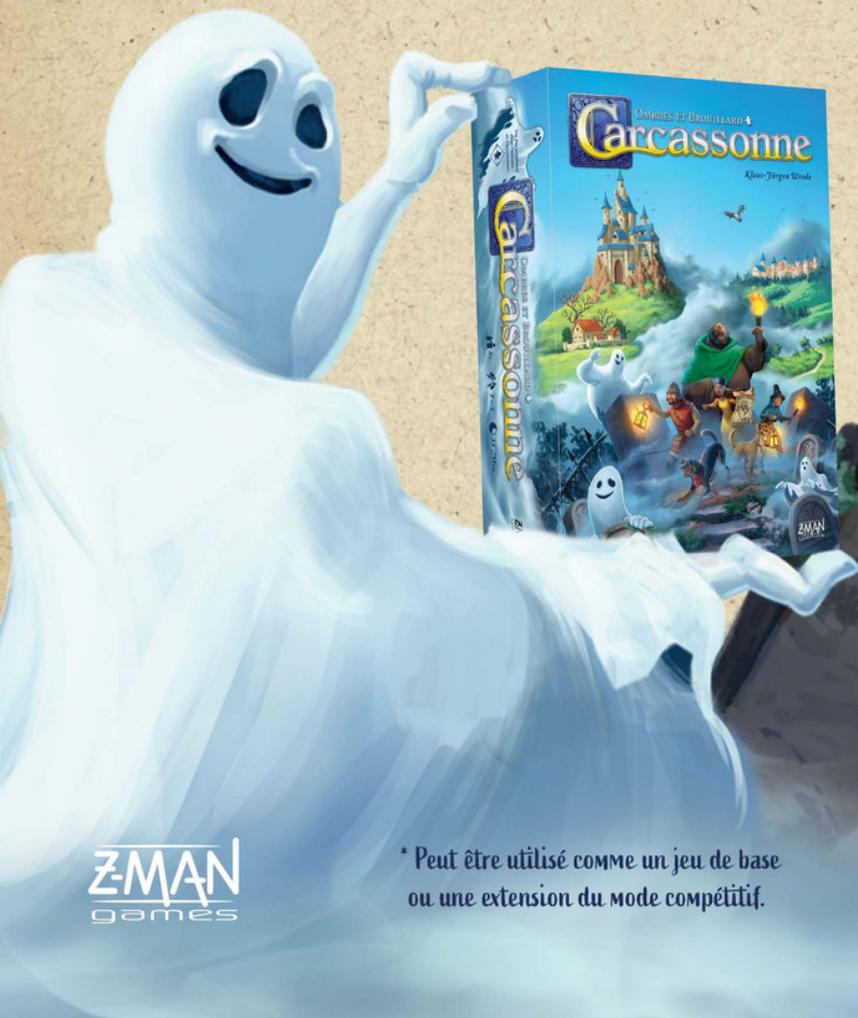


Découvrez dès à présent le nouveau



OMBRES ET BROUILLARD + Carcassonne

Une version coopérative du jeu de tuiles iconique*.



Z-MAN
games

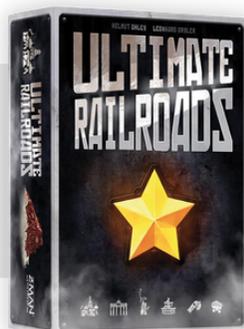
* Peut être utilisé comme un jeu de base
ou une extension du mode compétitif.





La grosse boîte de **Ultimate Railroads**, j'adore les jeux de gestion, et **Russian Railroads** m'a toujours fait de l'œil, alors comme cette boîte contient le jeu plus toutes les extensions, c'est encore mieux. Une énorme rejouabilité avec tous les modules, du coup des façons de jouer différentes, ça donne vraiment envie !

Morgane Drine



Sans hésitation **Tracks** : innovant, original, enfin un VRAI jeu d'enquête sonore que j'ai vraiment hâte d'avoir.

Steve Vandenberghe



Galileo Project, parce que la mécanique de jeu a l'air très intéressante, que la direction artistique me plaît et que Ganymede est un de mes jeux préférés.

Shiruvan Zanchin



Je dirais **Wingspan Asia** pour le grand, peut-être le nouveau **Carcassonne** voire **Azul : Maître Chocolatier** pour madame ou encore la dernière extension de **The Loop**, pour la petite, un jeu de placement et de gestion de ressources et pour moi (oui, quand même), eh bien, le bonheur de toute ma famille avec du temps ensemble !

Damien Manier



Je suis curieux de voir de plus près **Turing Machine** personnellement !

Jean-Julien Saillard





L'île des Chats - Explore & Draw tout simplement parce que nous adorons le jeu de plateau mais il est plutôt imposant, cette version nous accompagnera partout ! Vacances, Week end, au parc, pause au boulot !!! Bref le petit format nous a séduit direct !

Gaëlle Dreux



Pour les enfants ça sera **Micro Macro vol 3**. Classique après les 2 premiers mais efficace. Les enfants adorent. Les enquêtes sont courtes, on les enchaîne ou pas. Peu ou pas de règles. Évident.

Luc Rémond



Bitoku est clairement celui que je mettrai au top de ma liste. Une direction artistique et une thématique japonisante aux petits oignons, plein de mécanismes que j'adore dans les jeux de société... Vraiment hâte de le tester !

Remy Bernhard



Hybris : Disordered Cosmos, car je n'ai jamais vu un jeu capable de réconcilier joueurs « gestion kubenbois » et joueurs « ameritrasheurs amateurs de thème fort ». Ce jeu y arrive, parfaitement et facilement.

Pit De Cazernal



Dice Throne - Aventures pour le plaisir de jouer en mode coopératif sur un dungeon crawler avec les personnages et les mécaniques découverts dans le jeu de base. Avec mes amis on adore ce jeu, j'ai hâte d'aller affronter le roi fou et ses sbires en mode legacy et ainsi découvrir les cartes et améliorations pour les decks des personnages.

Tibo Chvr







TURING MACHINE

INTERROGEZ
LA MACHINE

"L'UN DES JEUX LES PLUS IMPORTANTS
DE CETTE FIN D'ANNÉE."
- Un monde de jeux



20'
14+
1-4



DÉS DE VALERIA™

LE BEST SELLER VALERIA LE ROYAUME
ENFIN ADAPTÉ EN ROLL & WRITE!



DÉS DE VALERIA

Levi Mote

Mihajlo Dimitrievski

1-5

8+

30-45 min

DAILY MAGIC
GAMES

NOVEMBRE 2022
EN BOUTIQUE

