

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 33 - AVRIL 2023



AS  
D'OR

Le Palmarès 2023

## AKROPOLIS.

Carnets d'auteur & d'illustratrice  
Jules Messaud & Pauline Détraz

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

La lagune  
n'a pas encore révélé  
tous ses secrets !

EXTENSION  
DÉJÀ  
DISPONIBLE !



MILLE  
FIORI



/SchmidtSpieleFrance



## 4 TOP 10

Top des ventes de février 2023

## 6 Open Ze Bouate

PuzzLegend

## 8 As d'Or

Le Palmarès 2023

## 10 As d'Or

L'avis de PhiliBoyz sur Flashback Zombie Kidz

## 11 Open Ze Bouate

Gardiens des Saisons

## 12 Open Ze Bouate

Jooky Jooky

## 14 As d'Or

L'avis de PhiliBoyz sur Challengers

## 15 Open Ze Bouate

Kites

## 16 Open Ze Bouate

Critical - Sanctuaire Saison 1

## 18 As d'Or

L'avis de blogueur sur Ark Nova

## 19 Jeu de Démo

Acryliclog

## 20 As d'Or

L'avis de blogueur sur Akropolis

## 22 PhiliBulle

Carnet d'auteur : Jules Messaud

## 26 PhiliGraph

Carnet d'illustratrice : Pauline Détraz

## 30 Open Ze Bouate

Super Mega Lucky Box

## 31 Open Ze Bouate

Exploding Kittens : Zombie Kittens

## 32 Open Ze Bouate

Les Royaumes Sauvages

## 33 Paroles de Joueurs

Quelle extension vous semble indispensable ?

## 34 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

### Rédacteur

Siegfried Würtz

### Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange

67000 Strasbourg

Tel : +33 (0)3.88.32.65.35

Tirage à 20 000 exemplaires

Imprimé par Imprimerie Rochelaise



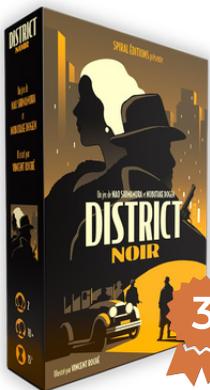
## #1 Sea Salt & Paper

Sea Salt & 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 !



## #2 Splendor Duel

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...



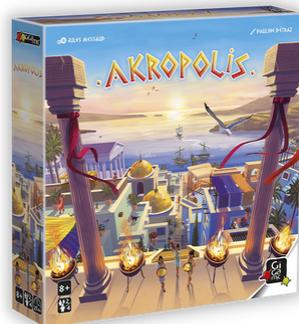
## #3 District Noir

Tout au long des 4 manches, vous tenterez de récupérer des soutiens, afin de marquer plus de points que votre adversaire. Gestion de main, tactique, bluff et anticipation seront nécessaires pour l'emporter. Et attention à la menace de la victoire immédiate, qui planera tout du long.



## #4 Akropolis

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



## #5 Super Mega Lucky Box

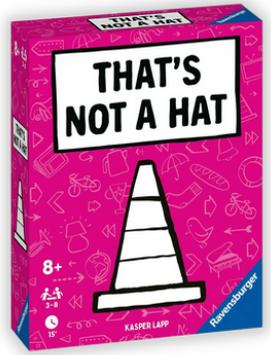
Dévoilez les chiffres un par un, et rayez les cases correspondantes sur vos cartes. Si vous en obtenez trois à la suite, vous débloquerez des bonus qui vous permettront de rayer plus de cases, de déclencher des bonus encore plus importants et d'augmenter votre score !



## #6 That's Not a Hat



That's not a Hat est un jeu familial. Mémorisez les cadeaux en jeu et offrez-les vous... Mais attention vos voisins peuvent refuser votre cadeau et vous le renvoyer. Si vous ne vous souvenez plus du cadeau que vous offrez, bluffez bien et soyez assez convaincants pour refiler l'objet inconnu aux autres joueurs !



## #7 Radlands



Radlands est un jeu de cartes de duel compétitif qui consiste à identifier des synergies de cartes extrêmement puissantes. Incarne le chef de votre groupe de survivants post-apocalyptique dans une lutte acharnée pour protéger vos trois camps d'une vicieuse tribu rivale. Si tous les camps sont détruits, vous perdez la partie.



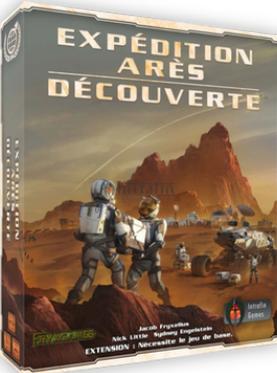
## #8 Living Forest - Kodama



Dans cette extension de Living Forest, le terrible Onibi est plus dangereux que jamais... Il a pénétré le Cercle des Esprits et attaque férocement l'Arbre sacré. Mais, dans cette bataille, les Esprits de la nature reçoivent l'aide des Kodama, des petits êtres de lumière envoyés par Sanki.



## #9 Expédition Arès - Extension Découverte



Expédition Arès : Découverte ajoute quatre nouveaux mécanismes à la base d'Expédition Arès : les récompenses, les objectifs, les cartes de phase améliorées et les badges jokers.



## #10 Skyjo



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





<b>Auteur(s)</b>	Yoann Levet
<b>Illustrateur(s)</b>	Catros, Cansado, Aucomte
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Personnages célèbres
<b>Mécanisme(s)</b>	Enigmes
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

**PuzzLegend** est une série de jeux d'énigmes, où vous plongerez dans l'univers de personnages connus (Merlin l'Enchanteur, Robison Crusoé ou Sherlock Holmes) pour les aider à progresser dans leur quête en résolvant une succession de puzzles à la difficulté croissante. Pour cela, exploitez vos objets en les assemblant judicieusement !

### Comment jouer ?

Commencez par lire les deux premières cartes, qui vous racontent le contexte dans lequel débute votre périple : Merlin doit concocter des potions afin de vaincre les monstres terrorisant les habitants de la Brocéliande, quand Robison vient d'échouer sur une île déserte. Puis retournez ces deux cartes, qui vous donnent vos objets de départ (un champignon ensorceleur et une plume de diamant pour Merlin, un couteau et des draps pour Robison).

Puis regardez la troisième carte, qui raconte ce que vous souhaitez faire, montre quels objets vous devez utiliser, et vous donne les règles à suivre (par exemple quatre objets en carré, avec un couteau dans l'emplacement inférieur gauche touchant un hameçon par l'angle, mais aucune hache). Une fois que vous pensez avoir effectué le motif demandé, retournez la carte pour consulter la solution : vous disposez désormais d'un nouvel objet, qui peut vous demander d'en défausser un précédent, et vous aidera à progresser. Regardez alors la carte suivante pour une nouvelle énigme, et ainsi de suite !

### Fin de partie

Une fois la 22ème carte résolue, vous avez triomphé de tous les obstacles et achevez votre aventure.

S.W.





**1** Collectez des éléments

# PUZZ LEGEND™

Revivez la légende d'un illustre personnage à travers une série de puzzles



**3** Progresssez dans votre quête

## Merlin

## ROBINSON

## SHERLOCK HOLMES

**2** Assemblez-les correctement



Bienvenue dans le monde du jeu

blue orange

Avril 2023

Yoann LEVET  
Jérémie CANSADO, Elise CATROS, Jonathan AUCOMTE

8+

1-2

30 min

[f](#) [in](#) [t](#) [y](#) [m](#) [s](#) [p](#) [d](#)  
/blueorangenews

# C'EST L'HEURE DE L'APÉRO!



## Envie de chips ?

PLAY-SCORE

8+

15 min

2-5

Distribué par tribuo

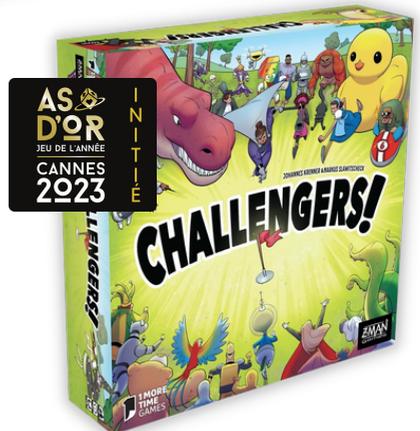
Mathieu Aubert & Théo Rivière

Hervine

Le 24 février 2023, le jury de l'As d'or décernait au Palais des festivals de Cannes le plus prestigieux des prix sociologiques français dans quatre catégories différentes :

**Jeu de l'Année Enfant : Flashback : Zombie Kidz**  
**Flashback : Zombie Kidz** l'emporte face à **La Colline aux feux follets** et à **La Planche des pirates**. Le jeu de Baptiste Carrez, Marc-Antoine Doyon, Laure de Châteaubourg, Jennifer Mati, Michel Verdu et Le Scorpion Masqué se situe dans l'univers du culte **Zombie Kidz Évolution** : alors que les zombies vont prendre le contrôle de la Terre, les Kidz ont développé un bidule permettant d'explorer les souvenirs, et ainsi de trouver une éventuelle solution... À la manière d'un **Bubble Stories** (Jeu de l'Année – Enfants en 2022), on s'y lance dans divers scénarios, consistant à observer minutieusement des cartes pour savoir lesquelles on peut être autorisé à dévoiler ensuite. Cependant, tout passe cette fois par le regard : chaque personnage sur une carte permet d'aller chercher une autre carte montrant ce que ce personnage voit. Ainsi faut-il aussi réfléchir à ce que sa perspective peut apporter à la résolution des mystères. En outre, fidèle à la tradition des opus précédents, diverses surprises émergent au cours des scénarios, en particulier les bidules, l'ouverture de ces trois boîtes scellées offrant une toute nouvelle manière d'appréhender le jeu, de quoi impliquer thématiquement, mécaniquement et matériellement les enfants se lançant dans **Flashback**.

**Jeu de l'Année Initié : Challengers**  
**Challengers** l'emporte face à **Alice is missing** et **Turing Machine**. Le jeu de Johannes Krenner, Markus Slawitschek, Jeff Harvey, 1 More Time Games et Z-Man Games a assurément pour lui d'être plutôt inclassable, ou en tout cas de mêler de façon étonnamment fonctionnelle bien des idées dont on n'aurait pas cru qu'elles pourraient fonctionner ensemble, en proposant du deckbuilding d'ambiance matiné de bataille en championnat jusqu'à 8 (!). Très accessible et interactif, il est en outre ouvert à de multiples extensions puisque chaque partie n'utilise qu'une partie des sets existants (dont chacun correspond à un univers et donc à quelques mécaniques particulières), ce qui peut de surcroît conférer une relative sensation de générosité à ce joyeux chaos.



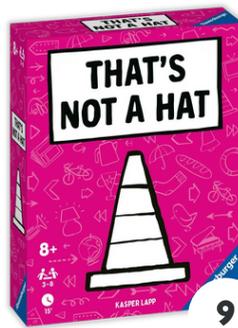
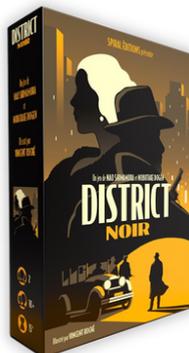
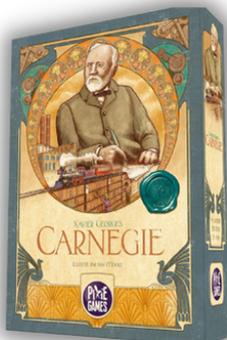
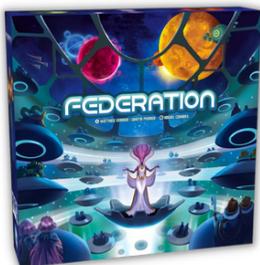
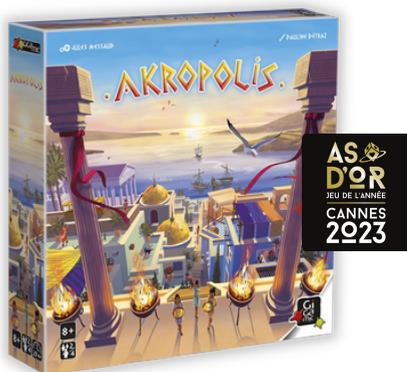
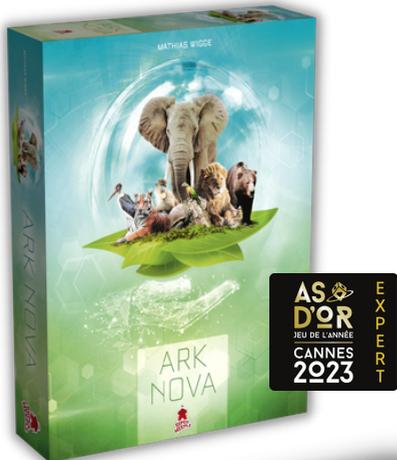
## Jeu de l'Année Expert : Ark Nova

**Ark Nova** l'emporte face à **Carnegie** et **Federation...** sans réelle compétition, tant il partait universellement favori, pratiquement sacré d'avance, malgré la qualité (réelle) de ses opposants. Le jeu de Mathias Wigge, Loïc Billiau, Dennis Lohausent et Feuerland Spiele, localisé par Super Meeple, exploite le thème assez convenu du zoo (mais de façon complète, intelligente et moderne, cf. notre article dans le Philimag n°25), ce qui en plus d'offrir un habillage coloré et inhabituellement familial à un système indubitablement expert donne joliment sens aux mécaniques liées au gain de conservation, d'attrait, de réputation, aux mécènes et bien sûr au placement judicieux des animaux sur notre plateau. En outre, tout ce système repose sur une astucieuse idée de « gestion de main », puisque l'on se contente de choisir à chaque tour une action parmi les 5 définies par les cartes sous notre plateau, cartes dont l'emplacement définit la force, qui sont décalées après leur utilisation et que l'on peut améliorer en cours de partie. Ainsi ce jeu expert s'appréhende-t-il à partir d'un cœur d'une frappante élégance.

## Jeu de l'Année : Akropolis

**Akropolis** l'emporte face à **District Noir** et **That's not a Hat**. Le jeu de Jules Messaud, Pauline Détraz et Gigamic partait déjà favori parce qu'il est un modèle de pureté éditoriale. Il parvient en effet à faire de son thème tout de même parfaitement quelconque (l'érection de cités vaguement grecques) une véritable force, tant cela rend intuitive la pose harmonieuse de carrières, places et divers types de quartiers dans sa cité, et tant cela favorise une lisibilité impeccable du jeu. Il faut dire que si la base en est élémentaire (à chaque tour on prend une tuile composée de trois hexagones et on la place dans sa cité à côté d'autres tuiles ou au-dessus), équilibrer la présence de carrières (qui octroient les pierres permettant de choisir plus librement ses tuiles), les places (qui font rapporter plus de points à des quartiers précis) et surtout chaque type de quartier avec sa condition propre de scoring s'avère agréablement cérébral. Akropolis avait donc besoin de cette ergonomie irréprochable pour que sa dimension de brûle-neurones en fasse un titre familial addictif plutôt qu'un obstacle. Pari réussi.

S.W.





L'univers de Zombie Kidz est juste génial. Proposer un nouveau système de jeu dans cet univers, je dis bingo !

Dans Flashback, nous vivons une scène figée dans le temps. Pour parcourir cette scène et la découvrir sous tous les angles, nous allons passer de point de vue en point de vue. Tantôt, c'est la vision d'un chien, puis celle d'un zombie dans une ruelle en face, et enfin le reflet d'un miroir sur le sol.

Petit à petit, on crée une représentation de la scène en volume, et on récolte des indices cachés par-ci par-là. Car le but sera de répondre correctement à une série de questions, une fois que nous aurons suffisamment épié la scène.

Et des détails cachés, il y a en a des tonnes ! Sans compter les petits objets à utiliser sur les cartes, pour découvrir davantage de mystères.

Les enquêtes sont relativement simples, car accessibles aux plus jeunes, mais les plus grands y trouveront tout de même un intérêt. La boîte compte 3 scénarios, qui seront rejouables une fois l'aventure achevée. On conseillera d'y jouer plutôt à 2 ou 3 joueurs maximum, pour un souci de lisibilité sur les cartes.

Flashback est une bonne surprise, avec un concept innovant, que vous pouvez dès à présent essayer sur le site de l'éditeur, grâce à un scénario démo (qui est exclusif et qui ne fait pas partie de la boîte).

*Maxime*

# FLASH BACK

ZOMBIE KIDZ





**GARDIENS  
des SAISONS**

**OPEN  
ZE  
BOUATE**

**DISPONIBLE**

<b>Auteur(s)</b>	Anaïs Raynaud, Julien Sentis
<b>Illustrateur(s)</b>	Vincent Joubert, Seppy
<b>Éditeur(s)</b>	Space Cow
<b>Thème(s)</b>	Fantastique, Animaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopératif, Exploration
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	40'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Gardiens des Saisons** est un jeu coopératif composé de cinq aventures rejouables. Chacune comporte une histoire, des rencontres et des missions spéciales. Récoltez les objets dans les cachettes, passez d'une saison à l'autre grâce aux portails, mais ne tardez pas, le loup rôde !

### Comment jouer ?

Avant de commencer une partie, les joueurs retournent un jeton saison et ouvrent le plateau-livre à la saison correspondante. Ils placent les pions Gardiens dans la maison de la saison. Les joueurs choisissent ensuite une enveloppe Aventure et lisent la première carte de cette aventure. L'exploration peut commencer !



Au début du tour, une carte déplacement est retournée. Le Loup puis les Gardiens se déplacent en fonction des symboles indiqués. Chaque symbole détermine une contrainte de déplacement :

- **Les valeurs** indiquent le nombre de cases de déplacement que le Loup et les Gardiens vont effectuer. Le Loup se déplace toujours en direction du Gardien le plus proche.
- **La croix** signifie que le Loup ou les Gardiens ne se déplacent pas.
- **Le portail** ou **les cachettes** indiquent que le Gardien peut être placé directement sur l'un de ces lieux.

Lors de son déplacement si le Loup rencontre un Gardien, il le capture. Si les Gardiens sont dans un portail, une cachette ou une maison, ils sont à l'abri du Loup. Lorsque tous les Gardiens sont sur un portail menant à une saison, les joueurs tournent la page du plateau-livre.

### Fin de partie

La partie se termine :

- Lorsqu'il n'y a plus de cartes déplacement à retourner. La partie est perdue.
- Lorsque le Loup a capturé tous les Gardiens. La partie est perdue.
- Les cartes Aventure indiquent la fin de partie ainsi que la victoire ou la défaite de l'équipe.





<b>Auteur(s)</b>	Koby Ben-Aroush
<b>Illustrateur(s)</b>	Chris Setra
<b>Éditeur(s)</b>	Synapses Games
<b>Thème(s)</b>	Cafards
<b>Mécanisme(s)</b>	Observation, Rapidité
<b>Âge</b>	6+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Jooky Jooky** est un jeu d'ambiance où vous devrez observer une carte pour décider de la taper... ou de taper le cafard en plastique Jooky au moyen de votre tapette !

**Comment jouer ?**

Au début de la partie, prenez une tapette et placez le cafard Jooky au milieu de la zone de jeu. Quelqu'un retourne la première carte de la pile. S'il s'agit :

- **D'un Labyrinthe**, il faut déterminer si Jooky peut en sortir ou non.
- **D'un Cherche et trouve**, il faut voir si Jooky se trouve dans l'image.
- **D'une Majorité**, il faut s'assurer s'il y a plus de cafards ou de sandales sur la carte.
- **D'un Vivant**, il faut simplement constater si Jooky est vivant sur l'illustration.

Si la première option est vraie pour une carte, la première personne tapant Jooky au moyen de sa tapette récupère cette carte. Si la deuxième option est vraie, il faut taper la carte pour la prendre. En cas d'erreur, on donne une de ses cartes précédemment gagnées à quelqu'un d'autre, et on dévoile une nouvelle carte sur la précédente : en gagnant la nouvelle manche, on remportera toutes les cartes ainsi empilées. La personne remportant une manche retourne la carte suivante.

**Fin de partie**

La partie s'achève quand une personne a gagné 10 cartes !

S.W.



# MOW

UN JEU VACHE QUI FAIT MOUCHE !



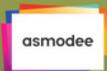
Des parties courtes et rythmées, pour 2 à 10 joueurs !



Un jeu d'ambiance qui ravira les enfants comme les adultes



Version modernisée : nouvelles illustrations et nouvelles règles



Un jeu de Bruno Cathala,  
illustré par Cyril Bouquet





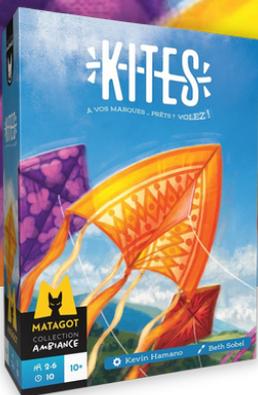
Challengers est un excellent jeu de DeckBuilding. Très simple à prendre en main et compréhensible par tout le monde en deux minutes. Deux adversaires se font face : on mélange son deck de personnages, et on dévoile ses cartes au fur et à mesure jusqu'à réussir à battre son adversaire (et inversement). La différence fondamentale avec les autres jeux de DeckBuilding, c'est qu'on ne choisit pas l'ordre des cartes jouées, il faut se fier à la puissance de son Deck que l'on a construit. On gagne une partie si l'adversaire n'a plus de personnages pour répliquer ou si tu lui as éliminé 6 personnages différents. C'est super simple et efficace, et ça se joue en sept manches.

Les manches sont très courtes (5 minutes), puis en fin de manche on va venir améliorer son Deck en choisissant un/des nouveaux personnages. Et c'est là que la magie opère : doucement tu vas améliorer ton jeu et trouver des combos magnifiques pour former le meilleur Deck. Il y a 75 personnages distincts avec plus de 40 effets passionnants qui créent une expérience unique à chaque partie.

De prime abord, le visuel ne m'avait pas convaincu. Mais ce point a été complètement oublié quand j'ai commencé à jouer. La dynamique de ce jeu est totalement géniale, on ressent complètement les choix faits à chaque manche. Je conseille pour y jouer dans les meilleures conditions d'être entre 6 et 8 joueurs. Un magnifique tournoi vous attend !

Maxou





# KITES

## OPEN ZE BCUATE

### EN PRÉCOMMANDE

<b>Auteur(s)</b>	Kevin Hamano
<b>Illustrateur(s)</b>	Beth Sobel
<b>Éditeur(s)</b>	Matagot
<b>Thème(s)</b>	Cerfs-volants
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopératif
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	10'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Kites** est un jeu coopératif de spectacle de cerfs-volants, où vous jouerez des cartes afin de retourner les sabliers, essayant de jouer l'ensemble des cartes avant que le temps d'un seul des sabliers soit écoulé!

#### Comment jouer ?

Au début de la partie, on redresse le sablier blanc. Vous pouvez alors regarder les cartes que vous avez en main, en jouer une, retourner les sabliers des couleurs correspondantes, puis en piocher une nouvelle, et c'est au tour de la personne suivante de jouer son tour pendant que les sabliers continuent de s'écouler. Il sera bien sûr nécessaire de communiquer, de s'avertir des sabliers que l'on va pouvoir retourner à son tour par exemple. Une carte ne représentant qu'une seule couleur peut à la place retourner le sablier blanc si on le souhaite, tandis qu'une carte avec deux couleurs impose de retourner les deux sabliers de ces couleurs.

#### Fin de partie

Quand la pioche est vide, continuez la partie jusqu'à l'épuisement de vos mains... mais vous ne pouvez plus retourner le sablier blanc. Vous remportez la partie si toutes les cartes de la pioche et des mains ont été posées. Si au moins un sablier s'est épuisé, comptez le nombre de cartes restantes pour évaluer votre performance.

#### Mode Expert

Vous pouvez ajouter à la pioche les cartes Turbulences de votre choix et dans la quantité de votre choix. Une fois qu'une telle carte est dans votre main, vous devez la jouer aussitôt que vous en avez l'occasion, pour retourner tous les sabliers, passer une carte de votre main à la personne à votre droite et une autre à celle à votre gauche, ou interdire toute communication jusqu'à ce que la carte soit recouverte.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	K. Valla, Y. Lemonnier
<b>Illustrateur(s)</b>	Vincent Dutrait
<b>Éditeur(s)</b>	Gigamic
<b>Thème(s)</b>	Fantasy
<b>Mécanisme(s)</b>	Jeu de rôle guidé
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30' / épisode
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Critical : Sanctuaire – Saison 1** propose les 9 premiers épisodes de ce jeu de rôle très guidé dans un univers de fantasy, conçu pour plonger dans une aventure immersive même des personnes complètement néophytes dans ce genre.

### Comment jouer ?

Une personne incarne le maître du jeu (MJ). Elle prend la fiche correspondant à l'épisode 0, qui commence par le matériel requis par cet épisode et le synopsis à lire, avant que les autres créent leur personnage, en le choisissant, en le nommant (ils inscrivent son nom sur un chevalet), en choisissant son historique et en recevant son équipement de départ. Le MJ continue de suivre sa fiche, alternant entre narration, enquête, action, roleplay et tests. Il pourra s'aider de son grand paravent, qui récapitule de son côté la plupart des éléments à retenir pour organiser l'aventure des aventuriers.

L'enquête consiste à laisser ces aventuriers faire une déduction et un choix, généralement en s'appuyant sur une carte Episode qu'on leur donne à ce moment. Ce choix sera souvent suivi d'un test (un test collectif d'adresse pour faire céder des barreaux, un test individuel de physique pour forcer une porte..., c'est-à-dire qu'on lancera un D12 et qu'on en ajoutera le résultat à ses caractéristiques dans une compétence précise pour les confronter à la difficulté du test (et donc au nombre de réussites requises). La fiche expose les conclusions des tests réussis ou manqués, mais donne également des éléments de compréhension et d'aide au MJ qui peut choisir de les exploiter s'il le juge utile, éventuellement en les reformulant pour se les réapproprier. Ce sera particulièrement utile pour les scènes de roleplay, où chacun doit se mettre dans la peau de son personnage, le MJ pouvant alors incarner un PNJ (personnage non-joueur), le temps d'un interrogatoire par exemple.

### Fin de partie

Après plusieurs péripéties et tests, le scénario s'achève sur un épilogue, préparant l'épisode suivant (où toutes les personnes garderont le même rôle). D'épisode en épisode, les aventuriers vivront ainsi une grande aventure, guidés par un MJ lui-même guidé pas à pas.

S.W.



# TIME STORIES REVOLUTION CAVENDISH

LEVEZ LA MALÉDICTION  
DU MANOIR CAVENDISH  
ET PERCEZ TOUS SES  
MYSTÈRES!

Une nouvelle aventure  
complètement indépendante !

Un nouvel opus de l'expérience **TIME STORIES**,  
la référence du jeu narratif !



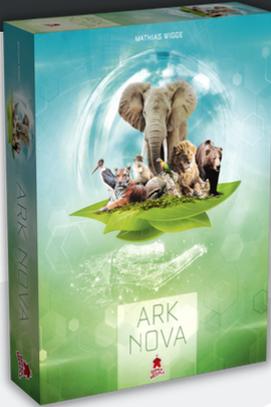
12+

1-4



[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)





**Ark Nova, notre jeu favori de cette année !**

Comme pour mon film favori (un truc avec des anneaux), avec Ark Nova c'est du pur plaisir. Ici de jeu, dans lequel on ne voit pas les 3h passer. Sans revenir dans les détails, il est histoire de zoo. Mais pas seulement d'augmenter son attrait et en tirer des revenus, mais aussi soutenir des projets de conservation pour assurer la préservation des espèces.

C'est du tour par tour, 5 actions possibles, qu'on pourra faire évoluer au fil du jeu, un plateau immense avec plein d'animaux à recruter si on possède de quoi les accueillir dans son zoo. Il faudra donc créer les enclos adéquats, parfois même des spéciaux, je pense notamment aux volières ou aux terrariums. Envoyer ses scientifiques soutenir des projets de protection, faire des dons, et tenter d'équilibrer l'attrait de votre zoo et sa participation aux projets de conservation.

Car la 1ère partie peut être frustrante au niveau du score. Il faudra en effet faire se croiser nos pions Attrait et Conservation sur la piste de score, et plus l'écart sera grand, plus notre score le sera. J'ai gagné la 1ère partie avec un score de 7 c'est pour dire ! Aucune « salade de points », le scoring est simple mais pas si facile à anticiper au tout début. Mais le plaisir de jeu est tel qu'on y retourne avec passion et une envie folle de découvrir et de combiner les pas moins de 250 cartes du jeu.

Le système des actions, véritablement au cœur du jeu, force n'importe quel joueur à la rigueur. Plus on patiente, plus l'action sera intéressante (jusqu'au niv.5). Mais une fois utilisée, on la place en 1ère position décalant la rangée des actions. Le timing doit être réfléchi, la programmation essentielle. C'est fluide, dynamique et intelligent. Contenu solide, contexte scientifique cohérent, on a envie de voir ce que donnerait notre zoo avec une toute autre stratégie.

L'interaction entre les joueurs pratiquement oubliée sur la 1ère partie devient sur la 2ème une course à l'objectif, scrutant vicieusement les enclos et les animaux adverses, leurs revenus et donc leur capacité à attirer tel ou tel animal ou objectif de la rivière. La victoire finale ne doit rien au hasard. D'autant plus que ce sont les joueurs eux-mêmes qui vont par leurs actions déclencher plus ou moins rapidement la fin d'une manche, mais aussi la fin de la partie.

Ark Nova est clairement « expert », mais pas de ceux à ne pas mettre entre toutes les mains. Le thème et ses mécaniques en font un jeu à la portée de tous, pour peu qu'on ait du temps devant soi. Certains lui reprochent ses longueurs dans les tours de jeu. Je le trouve parfaitement équilibré comme tel. De la pure planification, quelques interactions (allergique à l'analysis paralysis attention !). Ark Nova marque notre année de joueur et l'envie de découvrir de nouvelles sensations de jeu, plus fournies, plus complexes. Une véritable claque ludique à posséder absolument. Ark Nova est une pépite ludique. De celles qui nous font vivre un moment rempli de créativité, de partage et d'émotion. Il reste exigeant et particulièrement long à jouer. Je regrette les illustrations qui manquent de créativité justement (simples photos), et le matériel qu'on aurait espéré aussi robuste que le jeu l'est.

*Il était un Jeu*



# ACRYLOGIC

3  
rouge

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

VERT = jaune + bleu

ORANGE = jaune + rouge

VIOLET = rouge + bleu

2 = 1 + 1

4 = 2 + 2

5 = 2 + 3

JAUNE = jaune + jaune

ROUGE = rouge + rouge

BLEU = bleu + bleu

3 = 1 + 2

4 = 1 + 3

6 = 3 + 3

## AIDE DE JEU

5

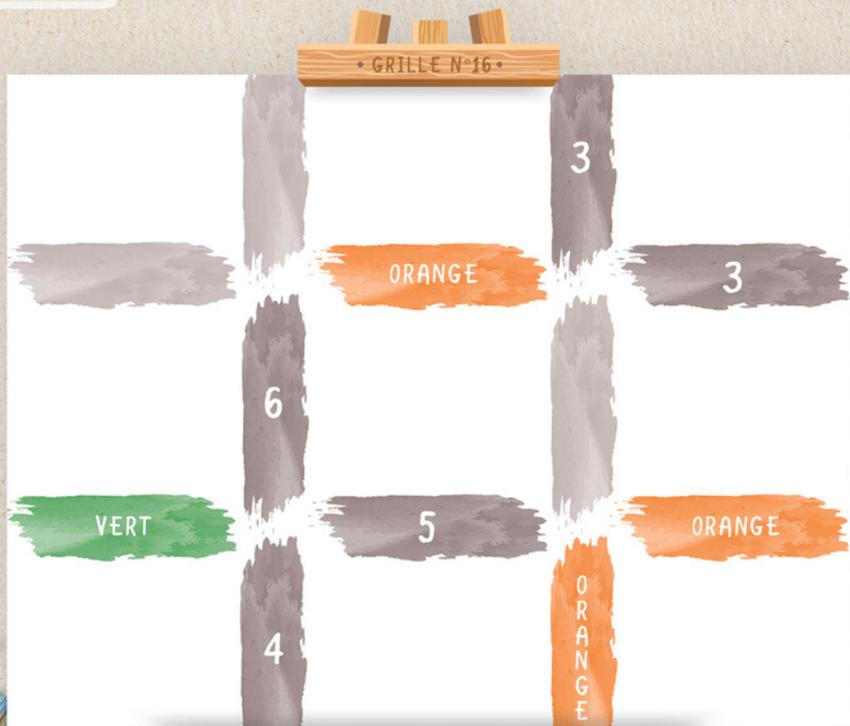
VERT

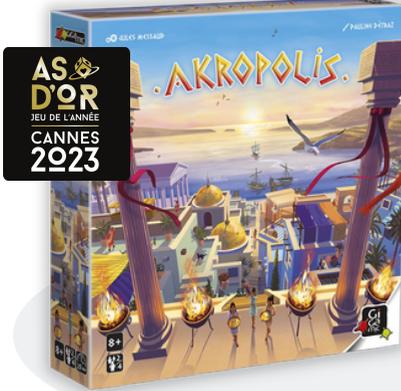
Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

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

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





Ce jeu est une pépite ludique. Familial et Universel. Toute type de joueur y prend du plaisir. C'est à la fois simple et un brin tactique pour peu qu'on cherche à potentialiser au maximum notre cité, mais aussi dérober LA tuile que l'adversaire convoite. Et quelle satisfaction de réussir à placer une tuile en 3ème étage et donc d'y tripler ses quartiers ! Plaisir de jeu instantané avec un matériel très agréable à manipuler (carton vraiment très épais), tous les joueurs avec qui j'ai pu déjà partager un instant de jeu y ont succombé. Un must have de cette année.

Les points forts :

- Universel et familial
- Matériel robuste
- Plaisir de jeu immédiat
- Satisfaction à réaliser ses étages
- Les variantes pour plus de tactiques encore

Quand je dois résumer Akropolis autour de moi, je le compare à un mélange de Nidavellir pour les collections, Canvas pour la sélection de tuiles, et 7 Wonders pour son potentiel.

Le jeu est sincèrement simple mais tactique à la fois. À chaque tour on sélectionne une tuile parmi celles disponibles, payant son coup en pierre plus elle serait éloignée du premier choix. On la positionne ensuite sur notre cité. OUI MAIS il faudra superposer nos tuiles pour scorer davantage (2ème étage = double etc.) et/ou gagner ces précieuses pierres.

Chaque Quartier ayant une façon unique de scorer, on devra jouer de tactique et d'opportunisme pour glaner ceux qui nous intéressent, et leurs Places multiplicatrices, puis les placer astucieusement pour marquer un maximum de points (les Casernes en périphérie, les Temples encerclés de toutes parts, les Marchés jamais à côté d'autres etc.).

*Il était un jeu*



# TROUVEREZ-VOUS LES TRIOS DE CARTES IDENTIQUES ?

1 DÉVOILEZ 2 CARTES :

- SOIT SUR LA TABLE,
- SOIT DANS LA MAIN D'UN JOUEUR, MAIS ATTENTION, SEULEMENT LE PLUS PETIT NUMÉRO OU LE PLUS GRAND !



2 SI LES 2 CARTES SONT IDENTIQUES, REJOUEZ !

3 TROUVEZ LES 3 CARTES IDENTIQUES ET GAGNEZ CE TRIO !

UN JEU SIMPLE ET BRILLANT QUI N' A PAS FINI DE VOUS SURPRENDRE !

SORTIE LE 7 AVRIL



**Bonjour Jules, qui êtes-vous et quel est votre ludographie ?**

Salut ! Je suis directeur artistique chez OldChap Games depuis cinq ans, ancien architecte, et maintenant auteur de jeu avec la sortie cette année de **Complices**, conçu avec Antonin Boccara et Arthur Angilla, et d'**Akropolis**, qui vient tout juste de recevoir l'As d'or. Je n'ai découvert les jeux de société modernes qu'il y a à peine cinq ans, mais je suis un passionné de jeux vidéo depuis toujours et, enfant, j'avais déjà quelques protos de jeux de société à mon actif !



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

J'ai d'abord rencontré Delphine Brenan, cheffe de projet sur Akropolis. Delphine est sensible et à l'écoute et, en grande passionnée de jeux de pose de tuile, nous étions tous les deux très enthousiastes pour bosser ensemble sur ce projet. Je me souviens de très longues conversations passionnées sur nos accords et désaccords lors du développement (car je crois bien qu'elle est aussi têtue que moi), jusqu'au moment où nous avons enfin mis le doigt sur une version qui nous plaisait à tous !

Je n'ai rencontré Pauline Détraz, l'illustratrice d'Akropolis, qu'il y a un an, lorsque le jeu a été présenté pour la 1ère fois à Cannes. Mais j'admire depuis longtemps son travail, et je fus très heureux d'apprendre qu'elle rejoindrait le projet. Et, petite anecdote très sympa, c'est son compagnon, Johan Benvenuto, auteur de jeu, qui fut le premier à me pronostiquer qu'Akropolis gagnerait l'As d'or, alors que le jeu n'était encore qu'à l'état de proto. Bien vu !

J'ai ensuite, au fil des festivals, rencontré tout le reste de l'équipe de Gigamic, Alain, Benjamin, Régis, Lionel, Philippe à l'animation, et de très nombreux autres, et c'est vraiment une grande famille soudée, qui sait privilégier les moments conviviaux, que je remercie chaleureusement pour avoir accompagné Akropolis avec amour.

## Akropolis - Acte 1 : de l'idée au prototype

Ma première intention, avec Akropolis, a été de faire vivre cette émotion que l'on rencontre en fin de partie lorsqu'on observe sa ville : une ville unique, qui découle des choix faits en cours de partie, tout en les illustrant (et c'est cette qualité rétrospective que j'aime énormément dans la plupart des jeux). C'est le même sentiment que j'avais en construisant des châteaux de sable. C'est donc tout naturellement que j'ai eu l'idée de proposer des villes qui prendraient du volume, qu'on allait pouvoir construire en hauteur.

J'avais l'intention, mais pas encore la mécanique ! Mais je me rends compte aujourd'hui que si Akropolis arrive à toucher les joueurs, c'est sûrement parce que ce jeu sait où il veut aller depuis le début, et qu'il restait ensuite à trouver comment mettre cela en place. Il m'a fallu une vingtaine de tentatives de proto, explorant parfois des pistes assez opposées, avant de trouver celle qui mènerait à ce résultat de la manière la plus évidente possible.

La solution a été la mise en place de conditions de scoring différentes pour chaque type de quartier, car cela va nous mener sur des formes de villes différentes, que l'on soit en train de chercher à créer un grand groupe de quartiers d'habitants ou à séparer les quartiers de marchands. L'autre solution, évidente (mais qui est arrivée la dernière, grâce aux retours de Benoit Turpin), a été de valoriser les quartiers par leur hauteur, afin de favoriser cette volumétrie en 3D (auparavant, seuls les cubes de pierre et l'un des type de quartier jouaient sur la hauteur).



## Akropolis - Acte 2 : du prototype à l'édition

Le prototype n'était pas encore terminé que j'ai eu l'opportunité de le présenter à Gigamic, qui organisait avec le collectif d'autrices et d'auteurs de Toulouse (le MALT) une journée de présentation, pour pallier le manque de festivals pendant les périodes de confinement. Le jeu a tout de suite plu à Delphine Brenan, qui l'a embarqué pour le faire découvrir au reste de l'équipe. Ce retour positif m'a encouragé à affiner les petits points qui ne me satisfaisaient pas encore (notamment de valoriser tous les quartiers par la hauteur, ainsi que la gestion de la rivière centrale). Je leur ai donné une seconde version lors du festival de Vichy, qui a su convaincre toute l'équipe. Un partenariat avec un éditeur est toujours un grand changement dans la vie d'un proto car, dès lors, je ne serai plus seul à vouloir le faire grandir, mais il y aurait maintenant toute une équipe ! C'est un sentiment aussi enivrant que surprenant, tant on est habitué, pendant longtemps, à défendre seul son bébé !



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

Les différents tests et présentations en interne, chez Gigamic, ont très vite été très positifs, ce qui était vraiment encourageant pour continuer à bosser dessus de manière intensive ! Avec Delphine, nous avons pris le temps d'ajuster l'équilibrage entre les scorings et la rareté de chaque quartier, quitte à en

intervenir quelques-uns, dans la double intention d'avoir un jeu simple à appréhender tout en conservant une certaine tension dans les choix. D'ailleurs, on ne le remarque pas facilement, mais sachez qu'il n'y a que deux types de scoring dans Akropolis : « groupé » (et son inverse) et « entouré » (et son inverse), les parcs n'ayant pas de condition. Ce design s'est imposé car nous avons vite remarqué que, au-delà de ces deux conditions, les joueurs les oubliaient et revenaient systématiquement à l'aide de jeu. C'est ce genre de détails qui deviennent cruciaux dans la mise en place de la fluidité de l'expérience.

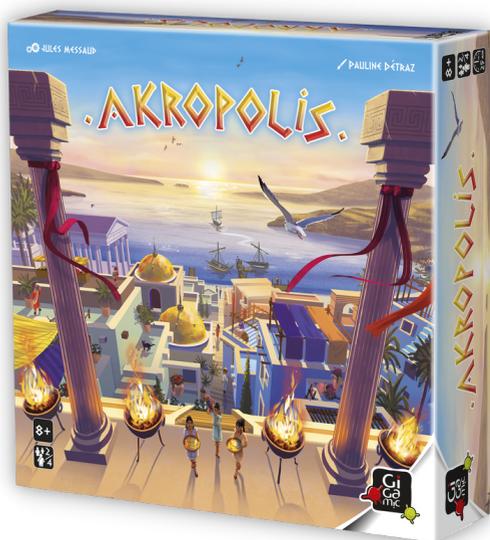
Malgré tous ces bons retours, je continuais à douter en permanence des chances de survie d'Akropolis, tant on sait que la plupart des jeux sont oubliés en moins d'un mois. Surtout qu'Akropolis ne présente pas de « twist » ou de mécanique innovante, mais mise tout sur le plaisir d'une expérience simple à appréhender et fluide, afin de permettre à toutes et à tous de pouvoir s'y investir pleinement et d'en être constamment récompensé.

Alors, quand le jeu reçut un accueil si enthousiaste à sa sortie, ce fut une très belle récompense pour tout notre investissement !

### Racontez-nous comment vous avez vécu cette victoire à l'As d'Or 2023.

Les différents jeux qui ont reçu ou qui ont été nommés à l'As d'or sont tous des jeux qui ont marqué mon parcours de joueur ou de créateur.

Donc recevoir aujourd'hui ce prix, c'est une récompense qui dépasse mes espérances. Surtout que je suis très sensible au message de l'As d'or : « proposer au grand public des jeux qui sauront les séduire au point de leur donner envie de revenir découvrir d'autres jeux ». Car c'est justement ce public que je cherche à toucher, sûrement car j'en faisais partie il y a très peu de temps et que je suis reconnaissant de la quantité de jeux merveilleux que j'ai pu découvrir depuis. Mon 1er jeu acheté fut Loony Quest, le second Andor : les deux ont reçu l'As d'or. Donc imaginer qu'Akropolis puisse être aujourd'hui choisi pour servir de porte d'entrée vers le monde du jeu est vraiment une très très belle récompense ! Merci !



PLACEZ VOS DÉS, GÉREZ UN PLANNING ET UN BUDGET, MAIS AUSSI LES INCIDENTS DU JOUR COMME UNE VÉRITABLE ÉQUIPE DE TOURNAGE !

PLUTÔT AVATAR OU LA CITÉ DE LA PEUR ?  
COOPÉREZ POUR RÉALISER UN CHEF D'ŒUVRE...  
OU LE PIRE NAVET DE L'HISTOIRE DU CINÉMA !



## ÇA TOURNE !

Malachi Ray Rempen

Malachi Ray Rempen

1 - 4

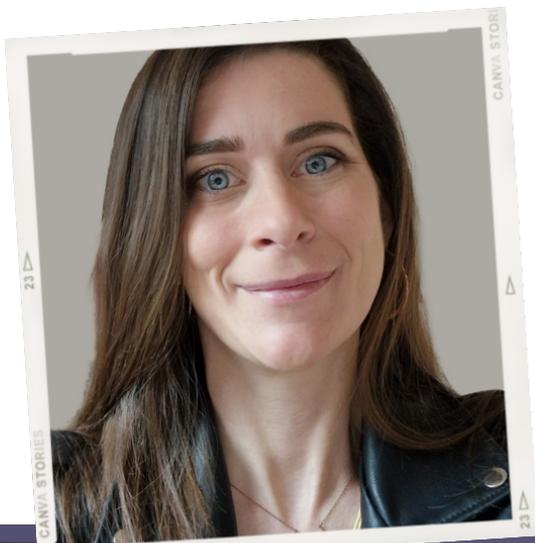
10+

45 - 90 min

# ÇA TOURNE !

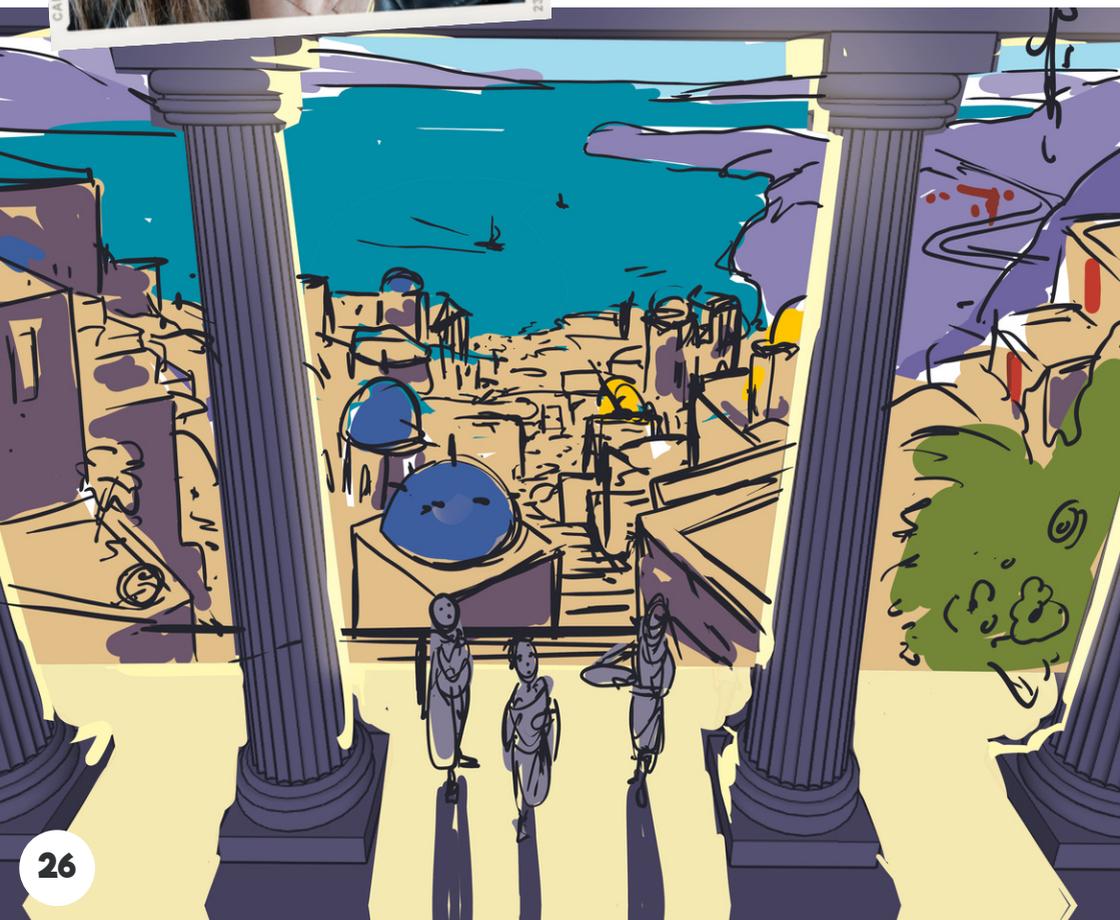
MAI EN BOUTIQUE





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

Bonjour le Philimag ! Je suis illustratrice depuis 2008, je fais également du motion design et de la réalisation vidéo pour différentes agences dans l'audiovisuel. Je suis officiellement rentrée dans le monde du jeu de société en 2015 lorsque j'ai illustré 10 Minutes to Kill chez La Boîte de jeu, puis les jeux ont commencé à s'enchaîner (Dicycle race chez Banana Smile, Medieval pong chez Ravensburger, Au creux de ta main chez La Boîte de jeu, Aquatika chez les jeux FK...). J'essaye toujours d'avoir une approche différente sur chaque jeu mais en tout cas, c'est toujours le même plaisir à chaque nouveau projet.



## Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustratrice sur Akropolis ?

La première étape a été de travailler le point de vue des tuiles. Mes premiers essais ont été réalisés en vue isométrique, mais cette vue n'était pas idéale car elle créait des « cassures » entre les bâtiments. Ma seconde proposition toujours en vue isométrique partait du point de vue plus éloigné, qui regroupait plusieurs constructions au lieu d'un seul bâtiment. Mais la vue posait toujours problème lorsque les tuiles étaient posées côte à côte. Une fois le point de vue ajusté, la construction des places a eu droit à plusieurs versions pour arriver au résultat final. La largeur du bâtiment s'est désépaissie et simplifiée. J'ai également travaillé sur une version « mosaïque », sans bâtiments. Certaines tuiles ont été aussi plus difficiles à travailler comme le quartier militaire et le quartier d'habitation, où la composition a été revue plusieurs fois.

Le crayonné pour la couverture a été validé assez rapidement, mais nous avons fait beaucoup d'aller-retours sur la mise en couleur et sur la validation des éléments figurant au premier plan. J'ai proposé plusieurs essais de titrage, et après validation du titre 3, il y a eu encore quelques ajustements pour arriver à cette dernière version. Dans l'ensemble le projet a été vraiment super, j'ai adoré travailler sur ce concept de jeu et le résultat me plaît énormément. La collaboration a été très fructueuse pour moi.



AKROPOLIS

The title 'AKROPOLIS' is rendered in a clean, white, sans-serif font. It is flanked by two classical columns with papyrus capitals. The entire title is set against a light blue sky background with faint outlines of buildings on the sides.

AKROPOLIS

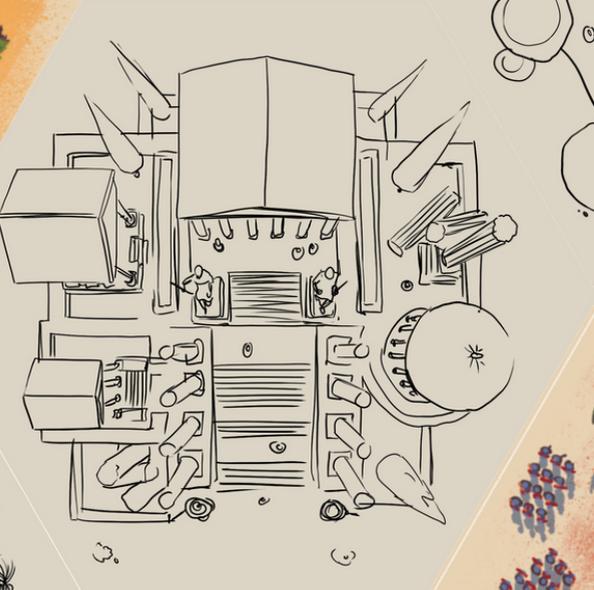
The title 'AKROPOLIS' is presented in a bold, 3D, blocky font. The letters are yellow with orange and red gradients, set against a dark purple, jagged stone block background. Green laurel branches are tucked behind the letters. The background is a light blue sky with building outlines.

AKROPOLIS

The title 'AKROPOLIS' is in a bold, rounded, 3D font with a yellow-to-orange gradient. It features a blue drop shadow and is framed by two diamond-shaped decorative elements. The background is a light blue sky with building outlines.

AKROPOLIS

The title 'AKROPOLIS' is in a bold, rounded, 3D font with a yellow-to-orange gradient and a blue drop shadow. It is framed by two diamond-shaped decorative elements. The background is a light blue sky with building outlines, including a mosaic pattern on the left.



BUVARD & SVENSSON  
DENIS HERVOUET

# DES2INO PRESTO!

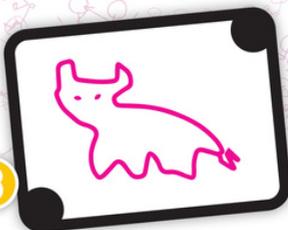
**SOYEZ PRÉCIS  
ET RAPIDE.  
MAIS SURTOUT  
SOYEZ MALIN !**



2

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

**CASQUE ?**



3

**LE OU LA PLUS RAPIDE  
MONTRE SON DESSIN  
EN PREMIER !**

**TAUREAU !!**



10+

3-7  
20



@EditionsMatagot



www.matagot.com

asmodee



<b>Auteur(s)</b>	Phil Walker-Harding
<b>Illustrateur(s)</b>	N.C.
<b>Éditeur(s)</b>	Cocktail Games
<b>Thème(s)</b>	Abstrait
<b>Mécanisme(s)</b>	Combinaison, Draw and Write
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 6

**Super Mega Lucky Box** est un jeu de combinaisons. Dévoilez les chiffres un par un, et rayez les cases correspondantes sur vos cartes. Si vous en obtenez trois à la suite, vous débloquentez des bonus.

### Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit trois cartes Grille parmi cinq cartes et récupère un crayon, une carte Score et quatre éclairs.

Une partie se joue en quatre manches. Les joueurs jouent simultanément. Durant une manche, un joueur pioche un carte Numéro et l'annonce à haute voix. Tous cochent ce numéro sur l'une de leurs grilles. Les joueurs peuvent dépenser un éclair pour modifier le numéro pioché.

Lorsqu'une ligne ou une colonne est validée, le joueur obtient le bonus correspondant :

- **Numéro** : cocher immédiatement le numéro correspondant sur l'une de ses grilles.
- **Point d'interrogation** : cocher le numéro de son choix sur l'une de ses grilles.
- **Étoile** : cocher une étoile sur sa carte Score, ce qui lui rapporte des points de victoire.

- **Éclairs** : prendre un ou deux éclairs dans la réserve.
- **Lune** : prendre une lune dans la réserve.

Un nouveau numéro est ensuite pioché. La manche continue jusqu'à avoir pioché neufs numéros. À la fin de la manche, les joueurs inscrivent sur leur carte Score les points gagnés grâce aux grilles complètes et défaussent celles-ci. Les joueurs choisissent ensuite une nouvelle grille. Une nouvelle manche peut commencer.

### Fin de partie

À la fin de la quatrième manche, les joueurs additionnent leurs points de victoire remportés grâce aux grilles complètes, aux étoiles, aux lunes et aux grilles incomplètes. Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.





# ZOMBIE KITTENS

# OPEN BOUQUATE

## Exploding Kittens

<b>Auteur(s) &amp; Illustrateur(s)</b>	Matthew Inman, Elan Lee, Shane Small
<b>Éditeur(s)</b>	Exploding Kittens
<b>Thème(s)</b>	Chats, zombies
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

Dans le classique **Exploding Kittens**, vous piochez une carte à tour de rôle, en perdant si vous tombez sur un chaton explosif, ce qu'il fallait donc absolument éviter ! Désormais, avec **Zombie Kittens**, vous pouvez survivre à l'explosion grâce à un chaton zombie, pour des parties encore plus... explosives !

### Comment jouer ?

Vous commencez la partie avec huit cartes en main, sept piochées aléatoirement et une **Zombie Kitten**. À votre tour, vous pouvez passer ou jouer autant de cartes de votre main que vous le souhaitez, en appliquant leur pouvoir l'une après l'autre, jusqu'à décider de passer. Vous pourrez par exemple regarder la pioche, prendre des cartes dans la main de vos adversaires... En outre, vous pouvez réaliser un combo, en défaussant deux cartes identiques pour prendre une carte au hasard dans la main d'une personne vivante, voire trois cartes identiques pour lui demander une carte précise et la prendre si elle ou il l'a en effet (par exemple... un **Zombie Kitten** !).

Puis, quoi que vous ayez fait, piochez une carte, en sachant que la pile comporte autant de cartes **Exploding Kittens** que de personnes jouant, moins une. S'il s'agit d'un **Exploding Kitten** et que vous disposez d'un **Zombie Kitten**, vous pouvez (sans y être obligé) décider de l'utiliser. Cependant, le cas échéant, vous ressuscitez également une ou un adversaire, prenez vos deux **Exploding Kittens**, et les placez où vous le souhaitez dans la pioche ! Si vous piochez un **Exploding Kitten** et n'avez pas de **Zombie Kitten** ou choisissez de ne pas le jouer, gardez votre main, placez l'**Exploding Kitten** devant vous, et ne jouez plus jusqu'à être éventuellement ressuscité, au risque bien sûr de rester mort.

### Fin de partie

La partie s'achève par la victoire de la seule personne encore vivante !

S.W.





LES ROYAUMES SAUVAGES

OPEN 3E BOUTE

PROCHAINEMENT

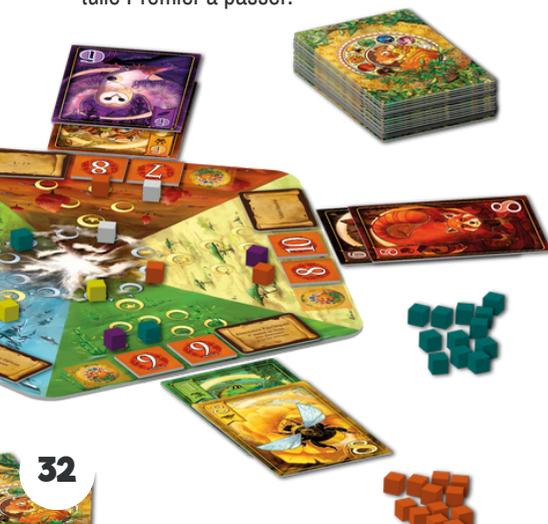
<b>Auteur(s)</b>	Steven Aramini
<b>Illustrateur(s)</b>	Katy Grierson
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Animaux anthropomorphes
<b>Mécanisme(s)</b>	Majorités
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5

Seigneur d'une grande maison de nobles animaux, essayez dans **Les Royaumes sauvages** d'étendre votre influence dans les cinq royaumes en vous pliant à leurs règles !

### Comment jouer ?

À votre tour, vous avez le choix entre trois actions :

- Passer votre tour (renoncer à toute autre action pendant cet âge), et si vous êtes la première personne à le faire pendant cet âge, prendre une tuile Premier à passer.



- Défausser 1 à 4 cartes Noble de votre main pour en piocher autant, et gagner 1 point de victoire (PV).
- Jouer une carte Noble créature en face d'un royaume, en respectant les conditions de la carte Décret aléatoirement assignée à ce royaume. Ces décrets peuvent par exemple imposer des cartes impaires, ou une carte d'une valeur directement supérieure à la précédente, ou une carte d'une même espèce que la dernière carte posée dans un royaume voisin... Placez alors 1 de vos cubes Influence dans le royaume. Si la seule case libre est sa capitale, placez-y votre cube et passez votre tour jusqu'à la fin de l'âge.

Quand tout le monde a passé, l'âge s'achève. Dans chaque royaume, la personne avec le plus d'influence gagne autant de points que la première tuile Majorité disponible (3 tuiles Majorité sont initialement attribuées à chaque royaume et placées dans l'ordre croissant), ensuite défaussée, et les autres reçoivent 3 et 1 point. En cas d'égalité pour la première place, dévoilez simultanément une carte de leur main et la meilleure carte (de 1 à 8, sachant qu'un 1 bat un 8) remporte la place, les personnes perdant la bataille recevant un jeton Renfort +2 pour leurs futures batailles. Récupérez ensuite vos cubes Influence, à l'exception des cubes dans les capitales, qui sont transférés dans le conseil de leur royaume : vous disposez désormais d'une influence de 1 dans ce royaume même sans y occuper de case. Les cartes Décret sont remplacées, et un nouvel âge commence.

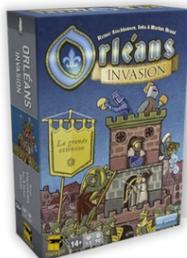
### Fin de partie

La partie s'achève à la fin du 3ème âge. Ajoutez les points des tuiles Premier à passer et 1 PV par tuile Renfort à votre score, et la personne avec le plus de points remporte la partie !



Les Ruines Perdues de Narak : Chefs d'Expédition ou **Meadow : Au fil de l'eau** ! Impossible désormais de jouer à ces jeux sans ces extensions qui amènent non seulement de la rejouabilité (nouveau plateau, nouvelles cartes...) mais surtout des nouvelles mécaniques et de nouveaux défis !

*Hélène Ficheux-even*



**Orléans : Invasion**, qui a rendu un de mes jeux préférés coopératif, lutter ensemble pour défendre Orléans c'est le must ! Sans parler d'ajout de modules pour le jeu de base, des modes solo et duel, qui font redécouvrir ce super jeu.

*Mélody Mth*



**Tiny Epic Galaxies : Extension Beyond The Black** apporte de nouvelles mécaniques, une profondeur de jeu accrue et une rejouabilité incroyable. C'est simple : revenir au jeu de base est presque impossible après ça, alors qu'il est pourtant excellent.

*Mathieu Bray*



**Sid Meier's Civilization : Une Aube Nouvelle - Terra Incognita extension.** Au lieu d'un système de combat abstrait, on a de vraies armées sur le plateau. Si on ajoute à ça les différents types de gouvernements, les spécialisations de villes, les nouveaux leaders etc.

*Sébastien Brunet*



La seule extension indispensable dans ma ludothèque : **Dinner in Paris : Le Combat des Chefs**, qui transforme un jeu avec peu d'interrogations en un jeu vraiment sympa, sans en bouleverser la manière d'y jouer. Bravo !

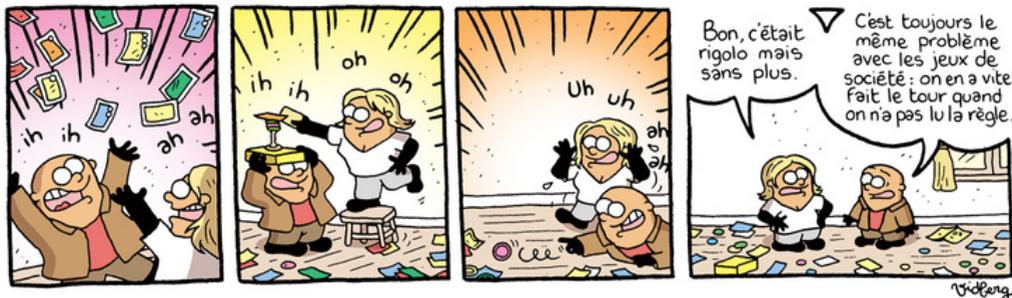
*David Lunardi*



**Chakra : Extension Yin Yang.** Le jeu est rapide et très bon sans l'extension. Après un grand nombre de parties, cette extension qui comporte 4 modules nous a permis de renouveler l'expérience sans alourdir les règles tout en changeant une pointe de stratégie... et comme en plus on peut combiner les modules à volonté, ce n'est que du bonheur !

*Jerem Couz'*





GRILLE N°16

1	1	3	2
	ORANGE		3
3	6	3	1
VERT		5	ORANGE
2	4	2	3

Solutions de la grille n°16 du jeu de démo Acrylic, page 19.



JUAN RODRIGUEZ  
CHRISTIAN RUBIELLA  
PIERÔ



# TRACKS

SIREN BAY

15 enquêtes coopératives en immersion sonore

RÉSOUEZ  
CETTE AFFAIRE  
DE 1992  
ML. KEAN.

P.S : LA BANDE  
SON EST EN  
SALE ÉTAT...  
POSSIBLE QU'ELLE  
S'ALTÈRE!

AFFAIRE  
501 - 14  
X-FILE

SIREN BAY 10H30

...chez, votre supérieure directe,  
...a pouvoir passer une journée  
... interruption dans la remise sans

1992

1992

- Écoutez
- Pistez
- Localisez



# LES ROYAUMES SAUVAGES



*Idéal pour découvrir les jeux de majorité !*

*Malin, accessible, sans temps mort... et très élégant !*

## LES ROYAUMES SAUVAGES

Q Steven Aramini

\ Katy Grierson

★ 1 - 5

▲ 8+

⌚ 45 min



**MAI EN BOUTIQUE**

