

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°46 - JUIN 2024

access

Inclusivité,  
accessibilité

# DIVINUS

Carnet d'auteur et d'illustrateur

JEU DE DÉMO INCLUS : WATER MAZE

UN JEU DE YOANN LEVET  
ILLUSTRÉ PAR DJIB

LE NOUVEAU JEU DE DÉDUCTION  
DU MAÎTRE DU GENRE!

# TEMPLE CODE



YOANN  
LEVET  
DJIB



1-4   
30'   
8+ 

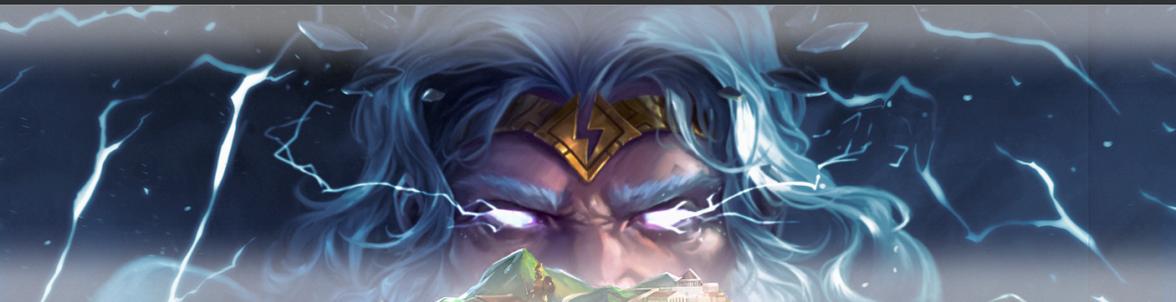
ALIGNEZ LES CARTES  
POUR OBTENIR DES INDICES!

UN CONDENSÉ DE LOGIQUE  
DANS UNE PETITE BOÎTE

1-4  30'  8+ 



- 4 TOP 10**  
Top des ventes avril 2024
- 6 Next Station : Paris**  
Open Ze Bouate
- 8 7 Wonders Architects : Medals**  
Open Ze Bouate
- 9 Horrified : Monstres grecs**  
Open Ze Bouate
- 10 Dossier Spécial**  
Divinus
- 20 Harmonies**  
Open Ze Bouate
- 21 Sous les projecteurs !**  
Le Lapin Blanc
- 22 Secret Identity**  
Open Ze Bouate
- 24 PhiliBulle**  
Discussion avec Sarah Favaron - Access+
- 28 Top Thème**  
Les jeux s'enflamment pour le sport
- 30 Aux couleurs des Jeux**  
Dobble Paris 2024 - Jungle Speed Paris 2024
- 32 Flowers**  
Open Ze Bouate
- 33 Archives Ludiques**  
6 qui prend !
- 34 2 pommes 3 pains**  
Open Ze Bouate
- 36 Pile ou Face**  
Interview croisée de C. Chevallier, L. Escoffier
- 38 Expo Photos**  
Loot
- 40 Rivages**  
Open Ze Bouate
- 41 Jeu de Démo**  
Water Maze
- 42 Naéco**  
Open Ze Bouate
- 44 Comment c'était après ?**  
Dice Throne Marvel, super-Yahtzee ?
- 46 Port Arthur**  
Open Ze Bouate
- 48 Paroles de Joueurs**  
Quel est le jeu avec une appli compagnon que vous trouvez indispensable ?
- 50 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)6.88.53.58.08

**Directrice de publication**

Adeline Deslais

**Rédacteur en chef**

Léandre Proust

**Rédacteur**

Siegfried Würtz

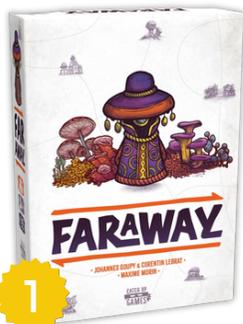
**Diffusion**

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 Faraway

Bienvenue sur Alula, continent à la géographie mouvante, calquée sur le rythme des saisons. Sillonnez ce monde à la découverte des merveilles qu'il recèle. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez un maximum de renommée.



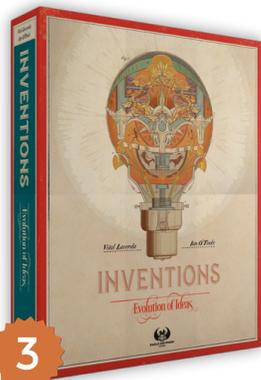
### #2 Trio

Trio est un jeu de collection où vous devez réunir 3 cartes de la même valeur à partir d'une pioche face cachée et des mains, y compris des autres joueurs ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un, et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes différentes !



### #3 Inventions: Evolution of Ideas

Inventions: Evolution of Ideas retrace les innovations les plus marquantes de l'humanité et leur impact au cœur de l'histoire. Vous aurez ainsi la main et le pouvoir pour faire évoluer vos sociétés à travers les âges.



### #4 Forêt Mixte - Alpes

Dans la forêt mixte des Alpes, et jusqu'au-dessus de la limite des arbres, vivent de nombreux animaux, mais aussi des plantes et des champignons variés. Bien que tous partagent un même habitat, ils sont loin d'avoir les mêmes besoins ! Alpes est une extension pour le jeu Forêt Mixte. Vous y trouverez 36 nouvelles cartes à ajouter à votre jeu de base.



### #5 2 Pommes 3 Pains

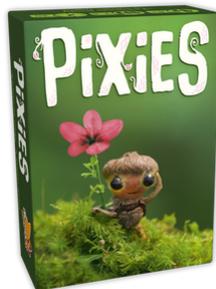
2 Pommes 3 Pains est un jeu d'annonce. Les joueurs tirent une carte à tour de rôle et annoncent une valeur de Pomme et une valeur de Pain. Si un joueur se trompe ou prend trop de temps à réfléchir, il ramasse l'intégralité des cartes posées en pénalité. Pour gagner il faudra récupérer le moins de cartes possible !



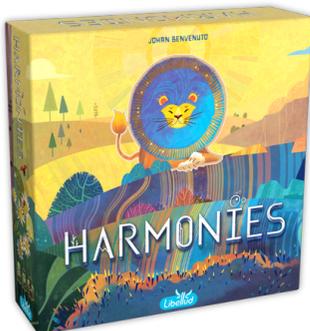
## #6 Pixies



Traversez les saisons à la rencontre d'êtres surgis d'une fleur ou abrités au creux des arbres. Parmi les cartes révélées, choisissez-en une, mais attention à celles que vous laissez aux autres ! Un nouveau jeu dans la gamme de Sea Salt & Paper, facile à jouer et qui donne envie de rejouer, avec des êtres de nature sculptés très originaux !



## #7 Harmonies



Dans Harmonies, construisez un paysage sur votre plateau en posant des séries de 3 pions et faites apparaître des forêts, des montagnes, des champs et des villes. Sélectionnez ensuite les bonnes cartes Animal et reproduisez leur habitat pour qu'ils viennent peupler votre région. Incorporez judicieusement les habitats dans vos paysages et installez-y le plus grand nombre d'animaux possible. Qui obtiendra la plus belle faune ?



## #8 Eila et l'Éclat de la Montagne



Eila et l'Éclat de la Montagne est un jeu axé sur l'histoire, conçu pour 1 joueur ou plus, et se déroulant dans un monde mystique. Incarne le personnage d'Eila, résolvez des énigmes, gérez des ressources et surmontez des défis à travers des labyrinthes souterrains périlleux, des hauts plateaux enneigés impitoyables, et bien plus encore.



## #9 Skyjo



Skyjo est un jeu de cartes où l'objectif est d'obtenir le plus petit score à la fin de la partie qui se joue en plusieurs manches. C'est un jeu prenant avec des règles simples qui poussera les joueurs à faire de nombreuses revanches !

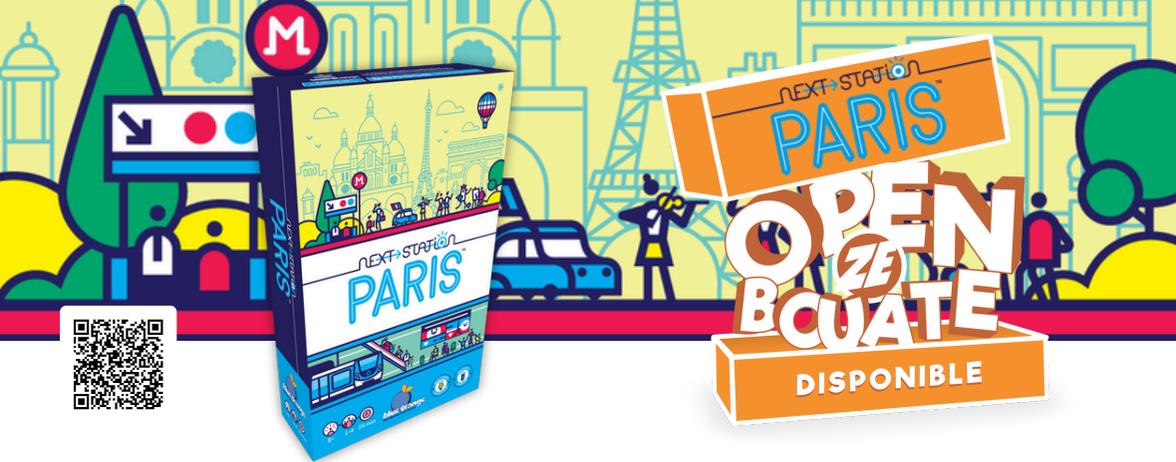


## #10 Sky Team



Sky Team est un jeu coopératif, pour 2 joueurs, dans lequel vous incarnez une équipe de pilotes aux commandes d'un avion de ligne. Ensemble, prenez place dans votre cockpit, coordonnez vos efforts et tentez de faire atterrir votre avion. De Montréal à Tokyo, chaque aéroport propose son lot de défis.





<b>Auteur(s)</b>	Matthew Dunstan
<b>Illustrateur(s)</b>	Maxime Morin
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Métro, Paris
<b>Mécanisme(s)</b>	Flip & Write
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	25'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Après Tokyo et Londres, c'est de Paris que la nouvelle boîte de la gamme **Next Station** vous propose de dessiner quatre lignes de métro avec vos crayons de couleur. Desservez autant de quartiers que possible en tenant compte des spécificités de la capitale, notamment en matière de croisements aériens et de monuments, afin que votre réseau soit le plus pratique !

**Comment jouer ?**

Dévoilez l'une des 11 cartes Station. Tout le monde peut tracer simultanément sur sa feuille une section de métro partant de l'une des deux extrémités de sa ligne (en commençant par sa station de départ, celle qui est de la couleur de son crayon), la station d'arrivée devant être représentée par le symbole de la carte Station révélée. Des cartes spéciales permettent de tracer une section vers une station au choix, de connecter un monument voisin, de créer un aiguillage pour bénéficier d'une extrémité supplémentaire.

Continuez ainsi jusqu'à ce que la cinquième carte Souterrain soit révélée, ce qui met fin à la manche. Comptez alors les points générés par votre ligne, en multipliant le nombre de quartiers desservis par le nombre de stations dans le quartier le plus desservi, puis en ajoutant 2 points par monument relié. Enfin, passez les crayons dans le sens horaire et commencez une nouvelle manche, en traçant une nouvelle ligne (donc d'une couleur différente).

**Fin de partie**

La partie s'achève après 4 manches. Additionnez les points des 4 lignes, les points des croisements aériens selon le nombre de lignes qui les traversent, les points des correspondances réalisées (une correspondance à 2 lignes valant 2 points, et une à 4 lignes... 9 points). La personne avec le plus de points remporte la partie.

**Pour aller plus loin**

Une variante propose d'utiliser 2 des 5 objectifs communs, octroyant 10 points de plus aux personnes les remplissant (par exemple traverser 7 quartiers avec une ligne) ; une autre variante associe aux stations dans les quartiers au coin de la ville des bonus conséquents, que vous obtenez en connectant votre réseau à ces stations. Vous pouvez en outre combiner un module de chaque boîte de la gamme (Tokyo, Londres et Paris) avec les autres boîtes de la gamme.

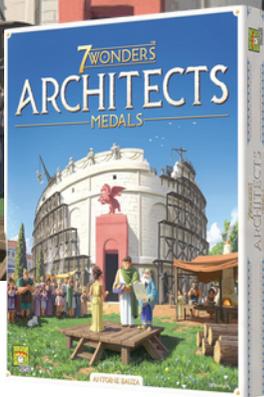
S.W.





**Si vous êtes déjà un jardinier-forçat,  
rendez-vous en page **029** .**

**Sinon, rendez-vous en page **049** .**



7 Wonders Architects  
Medals

OPEN  
BOUQUATE

EXTENSIONS



<b>Auteur(s)</b>	Antoine Bauza
<b>Illustrateur(s)</b>	Etienne Hebing
<b>Éditeur(s)</b>	Repos Production
<b>Thème(s)</b>	Antiquité, Merveilles
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Objectifs
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	25'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 7

**Medals** est une extension pour le jeu de draft **7 Wonders Architects** (As d'or – Jeu de l'année 2022), ajoutant de nouvelles merveilles, de nouveaux progrès et surtout les objectifs des médailles pour renouveler vos parties.

**Médailles**

Au début de la partie, placez aléatoirement l'une des 12 Médailles sous chaque sabot de cartes, de sorte que vous aurez une Médaille à votre gauche (partagée par l'adversaire à votre gauche donc) et une Médaille à votre droite. Chaque Médaille

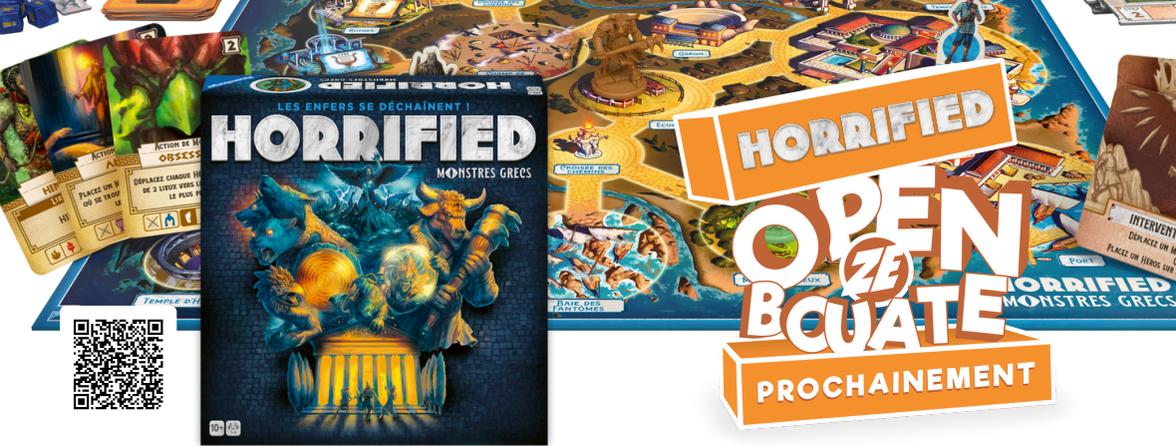
représente un objectif : posséder 3 cartes grises, construire 2 étapes de votre Merveille et posséder le pion Chat, remporter 2 jetons Victoire Militaire au cours d'une Bataille... Aussitôt que vous remplissez l'objectif d'une des deux médailles qui vous est adjacente, prenez-la : votre adversaire ne pourra plus l'emporter. À la fin de la partie, chaque médaille vous octroiera 4 Points de victoire supplémentaires.

**Autres nouveautés**

- Medals comporte 2 nouvelles Merveilles, Rome (qui permet de prendre une carte devant un adversaire) et Ur (récupérez le pion Chat et choisissez immédiatement 1 carte).
- 4 nouveaux jetons Progrès octroient des effets aussi variés que la possibilité de regarder la première carte de la pioche centrale au début de chaque tour ou 2 Points de victoire par carte grise en votre possession.
- Enfin, la variante Experts ajoute deux Médailles au centre de la table, auxquelles tout le monde peut donc prétendre.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Mike Mulvihill
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Ravensburger
<b>Thème(s)</b>	Mythologie grecque, Monstres
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	60'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5

Modeste citoyen ou créature, parcourez les lieux mythiques de la Grèce pour collecter les objets vous permettant de vaincre la chimère, le minotaure, Cerbère, Méduse, la sirène ou le basilic et aidez les Légendes que vous croiserez (Arachné, Circé, Jason, Hippolyte, Chiron...) pour en obtenir des avantages !

**Comment jouer ?**

Pour commencer, choisissez 2 à 4 Monstres (parmi 6) ainsi que votre personnage (parmi 7), chaque élément ayant ses spécificités. À votre tour, vous pouvez effectuer autant d'actions qu'indiqué sur votre tuile, pour :

- Vous déplacer vers un lieu voisin du plateau (en emmenant avec vous des Légendes).
- Guider une Légende de votre lieu vers un lieu adjacent ou inversement. Amener une Légende où elle le souhaite octroie une carte Avantage.
- Ramassez des objets sur le lieu où vous vous trouvez.
- Échanger des objets avec d'autres Héros sur le même lieu.
- Neutraliser un Monstre selon ce qu'il requiert.
- Vaincre un Monstre si vous avez résolu son défi.
- Utiliser votre action Faveur des dieux.

- Découvrir un repaire face cachée (et le Monstre qui s'y trouve) en défaussant des jetons Objet pour une force d'au moins 3.

En outre, tout le monde peut jouer des cartes Avantage pendant votre tour.

Ensuite a lieu la phase Monstres : piochez la première carte Monstre et résolvez ses trois sections.

- Tirez des objets du sac pour les placer sur le lieu qu'ils indiquent.
- Appliquez l'événement concernant Monstres, Héros et Légendes (par exemple en plaçant une Légende).
- Déplacez le Monstre vers la Légende ou le Héros le plus proche du nombre de cases indiqué. S'il finit sur une case occupée, il attaque en lançant le nombre de dés indiqué. Ces dés peuvent blesser leur cible, déclencher le pouvoir du monstre ou rater. Une blessure suffit à vous tuer et à faire progresser la Terreur, mais vous pouvez défausser des objets pour protéger votre Héros (contrairement à une Légende). Si le Héros meurt, il commencera son prochain tour au Temple de Nyx.

**Fin de partie**

Vous remportez la partie aussitôt que le dernier monstre est vaincu, et la perdez si le marqueur Terreur atteint la fin de sa piste ou si la pioche de cartes Monstre est vide.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Filip Mikuński
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Mythologies
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement, Legacy
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	45' - 60'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans une Grèce envahie par le panthéon nordique, incarnez un demi-dieu et cherchez les faveurs des dieux pour vous faire un nom, en débloquant au cours de la campagne de 12 scénarios des lieux, artefacts, améliorations de dés, nouvelles actions, monstres... (Les règles évoquées ici ne concernent que le premier scénario.)

### Comment jouer ?

Commencez par choisir votre demi-dieu, jeter vos dés et lancez l'application, qui vous guidera dans l'histoire et les règles. À votre tour, accomplissez une action principale :

- Explorer, pour prendre sur le plateau central une tuile correspondant à l'addition ou la soustraction de certains de vos dés, et la placer dans votre grille 4x4, adjacente à une tuile déjà posée ou au-dessus d'une autre tuile, toujours en vous assurant de la continuité des terrains (mers, montagnes ou plaines). Placez les dés utilisés sur l'emplacement de la tuile prise. S'il y a un autocollant Lieu sur la tuile explorée, scannez-le et lisez les conséquences.
- Se reposer, pour récupérer tous vos dés et les relancer, en plaçant des tuiles de la pioche sur les emplacements vides du plateau central.

À tout moment, vous pouvez remplir des quêtes (révélées au début du scénario), généralement en cumulant assez de symboles de factions sur vos tuiles du type indiqué pour obtenir la faveur d'un panthéon précis. Au cours du scénario ou à la fin, selon les quêtes, les explorations et les décisions que vous prendrez (et qui auront un réel impact sur les parties suivantes), vous pourrez obtenir des artefacts, des titres vous donnant un lien avec un lieu, des autocollants Lieu ou Faction à appliquer sur les tuiles, des autocollants modifiant vos dés...

Un scénario s'achève soit quand tout le monde a accompli l'action Se reposer deux fois d'affilée, soit quand quelqu'un termine la grille telle que spécifiée par le scénario. Regardez alors qui a le meilleur score par rapport à la complétion de la grille et aux objectifs des dieux, et qui obtient la faveur des dieux pour le scénario suivant.

### Pour aller plus loin

Une fois la campagne achevée, un mode éternel permet de continuer de jouer avec le matériel altéré. En outre, l'extension L'Ombre d'Yggdrasil offre une nouvelle campagne préquelle de 8 scénarios, tandis qu'un pack de recharge permet de revivre la campagne.

S. W.

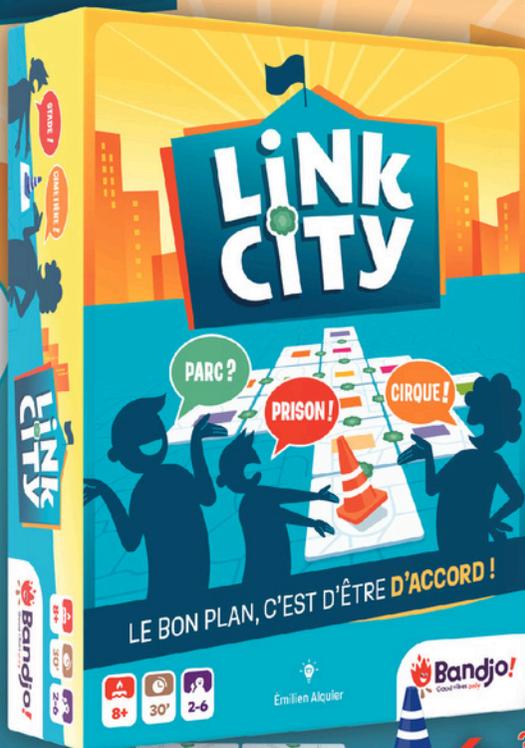


Bienvenue à  
**LiNK CITY**

LA VILLE OÙ CHACUN  
A SON MOT À DIRE !

Et  
la **PRISON**  
à côté de  
la **BANQUE** ?!

Hmm...  
Pour mettre  
tous les voleurs  
ensemble !?



Disponible



Mathieu Clauss



Émilien Alquier



Distribué par tribuo



### Bonjour Filip, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Je travaille en tant que développeur de jeux chez Lucky Duck Games. Je conçois et développe des jeux de société depuis 15 ans. Mon jeu préféré est généralement celui auquel je joue en ce moment, car ce que je trouve le plus excitant c'est de découvrir de nouveaux systèmes et chemins vers la victoire. J'adore les défis et, sans surprise, je suis un grand fan des 3 opus du jeu vidéo Dark Souls. En plus des jeux, je lis beaucoup et j'aime faire de la randonnée. Dans le jeu de la vie, je suis l'heureux papa de deux petits geeks, Lena et Feliks. Enfin, et peut-être le plus important, je joue avec la couleur violette !

### Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués dans le jeu de société Divinus ?

Divinus est un énorme projet ! Il est né grâce à une grande et incroyable équipe de plus de 20 personnes talentueuses. J'aimerais tous les saluer, mais cela semble impossible dans un texte aussi court. Permettez-moi de mentionner l'équipe de développement (Tomasz Napierała, Grześ Szczepański et Michał Gołębiowski) qui ont fait un travail incroyable en traduisant mes idées de conception en un superbe gameplay. Deuxièmement, les directeurs artistiques (Matijos Gebreselassie, Cezary Szymański, Mateusz Komada), qui ont

travaillé avec une petite armée d'artistes pour faire de Divinus un si beau jeu ; les écrivains (Maksymilian Mrozowski, Wojciech Grajkowski, Grzegorz Nowak) et les programmeurs (Marcin Musiał, Paweł Bogusławski et Maceo Vivier).

### Acte 1 : de l'idée au prototype

Initialement, Divinus n'a pas été conçu comme un jeu de type Legacy. Au début, j'étais obsédé par l'idée de créer un jeu minimaliste et le concept de base était très simple. Il y avait deux éléments interconnectés. Des dés - que vous manipuliez pour acquérir des tuiles avec le plus de valeurs possible, et des tuiles - que vous utilisiez pour construire une carte du monde à explorer d'une taille de 4x4. Les dés étaient simplement des D6 que vous lanciez puis utilisiez pour faire un draft des tuiles à partir des espaces numérotés de 1 à 12, en ajoutant et en soustrayant les nombres. Les tuiles ne comportaient que trois types de terrain, ce qui générerait un puzzle très intéressant, mais limitait toujours la quantité de formes et de motifs pour que la sélection de tuiles reste intéressante mais pas trop limitée. Le troisième élément était le système de scoring. La moitié des tuiles avaient trois symboles différents. La moitié des tuiles portaient un « objectif de scoring ». Le dernier ingrédient de cet alchimie ludique était l'aspect de course. Comme le jeu se termine dès qu'un joueur termine sa carte de 4x4, il y avait donc cette dynamique amusante où vous pouviez soit opter pour de nombreuses tuiles « objectif de scoring », soit simplement sélectionner des tuiles « moins chères » pour accélérer la fin de partie, empêchant ainsi vos adversaires de valider leur « objectif de scoring ».



Crédits: BoardGameShot

## Acte 2 : du prototype à l'édition

Entre-temps, j'ai rejoint l'équipe de Lucky Duck Games et nous avons décidé que ce concept de jeu constituait une bonne base pour créer un jeu de type Legacy. Nous avons donc commencé à travailler sur la création du premier jeu hybride de type Legacy ! Pour moi, l'aspect crucial du Legacy en tant que mécanisme de jeu, c'est la manière dont le joueur impacte le jeu avec ses choix et la manière dont le jeu évolue au fil du temps. Le premier élément c'est le personnage de Demi-Dieu qu'incarne le joueur. Nous voulions que le Legacy permette d'adapter notre personnage à notre propre style de jeu et à nos préférences, quelles qu'elles soient. Je pense que les bons jeux Legacy font exactement ça. Dans Divinus, les caractéristiques de votre Demi-Dieu proviennent des dés. Vous les utilisez pour la plupart des actions possibles pendant le jeu. Nous avons donc permis aux joueurs de forger leurs dés. Pendant toute la campagne, les joueurs ont accès à près de 100 autocollants différents pour adapter leurs dés à leur style de jeu. Ce qui signifie qu'à la fin de la campagne, toutes les faces de leurs dés peuvent avoir été personnalisées. Mais pourquoi s'arrêter uniquement aux dés ? Autant aller plus loin dans la personnalisation des personnages. Le deuxième élément qui joue un rôle important sont les artefacts.

Chacun d'eux est un autocollant doté d'un pouvoir spécial et unique. Lorsque vous acquérez un artefact, vous appliquez l'autocollant sur la boîte de rangement de votre Demi-Dieu. Chaque artefact est doté soit d'une capacité passive, soit d'un pouvoir spécial très puissant que vous seul pouvez effectuer. Le truc c'est que chaque Demi-Dieu ne peut jamais posséder plus de quatre artefacts à la fois, donc lorsque vous en obtenez un cinquième, vous devez en sacrifier un que vous possédez déjà. Bien sûr, les artefacts deviennent de plus en plus forts à mesure que la campagne progresse pour qu'il y ait toujours un intérêt à en obtenir. Et en même temps, ça donne la possibilité de faire des choix intéressants sur la façon de construire des combos dévastateurs à partir des pouvoirs spéciaux.

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

Nous avons fait le choix de porter Divinus en campagne de financement participatif, tant ce projet est unique. Ce dispositif nous a permis de fédérer 3400 contributeurs et de déployer des moyens conséquents pour faire parler du jeu. Surtout, cela nous a permis d'aller plus loin dans la proposition initiale, grâce au soutien de la communauté, au fur et à mesure des paliers de financement débloqués. Ainsi, Divinus arrivera à la table des joueurs avec beaucoup plus de contenu, une campagne plus



longue en nombre de scénarios, mais aussi des figurines pour immortaliser les personnages de l'affrontement des dieux nordiques contre les dieux grecs. Et bien d'autres choses encore ! La volonté de Lucky Duck Games étant de porter des propositions toujours plus innovantes par le biais de son studio, le schéma qui consiste à d'abord faire appel à la communauté, puis compter sur le soutien des boutiques spécialisées fait sens pour nous. Nous sommes joueurs nous-mêmes et dans notre esprit, l'intérêt d'un projet soumis aux échanges avec la communauté de ludistes permet d'imaginer des propositions de jeux qui sortent des sentiers battus, comme *Chronicles of Crime* ou *Destinies*, qui sont des expériences marquantes pour les joueurs. D'ailleurs, le fait que ces deux titres soient des best-sellers est étroitement lié à ce modèle. Ainsi, ce fut également l'occasion de discuter très tôt de la possibilité de proposer le jeu en boutique, à l'issue de la livraison des contributeurs. Nos distributeurs francophones ont apprécié la proposition originale de *Divinus*, le jeu de base et l'extension *L'Ombre d'Yggdrasil* seront donc disponibles en boutique cette année !

### **Quel est la place et le rôle de l'app dans un jeu hybride tel que *Divinus* ?**

Dans *Divinus*, le rôle de l'application est nettement plus discret par rapport à d'autres jeux de Lucky Duck Studio comme *Chronicles of Crime* ou *Destinies*. L'application est au service de la narration du jeu et garde en mémoire les décisions de tous les joueurs. Toutes vos actions, choix, réalisations et titres sont suivis par l'application pour alimenter les événements narratifs dans d'autres scénarios et vous donner vraiment le sentiment que vous forgez le jeu avec vos choix. L'application simplifie également la mise en place du jeu et facilite l'introduction de toutes les nouvelles règles. Nous avons un almanach dans l'application où vous pouvez vérifier toutes les règles dont vous n'êtes pas sûr. Il n'est donc pas nécessaire de les rechercher dans le livre de règles.

### **Pouvez-vous nous parler des spécificités et des contraintes liées au fait que *Divinus* soit un jeu *Legacy* ?**

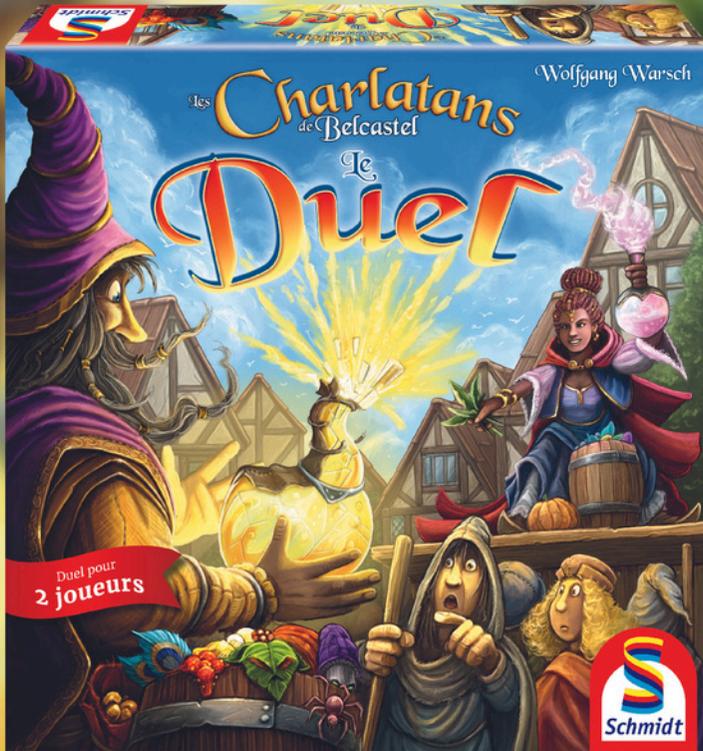
Il existe quelques fonctionnalités intéressantes de *Divinus* qui ont été développées pour répondre aux défis spécifiques des jeux *Legacy*. Alors que nous planifions notre campagne de financement participatif, nous nous sommes posés une question : comment pouvons-nous proposer du contenu supplémentaire pour un jeu *Legacy* ? Il y a une bonne raison pour laquelle il n'existe pas d'extensions pour les jeux *Legacy*. Ce type de jeu repose sur des tonnes de contenu qui se débloquent au fur et à mesure pendant une campagne de plusieurs parties. L'ajout de nouveaux éléments serait très difficile à intégrer et n'en vaut pas la peine. C'est pourquoi nous avons décidé de développer une campagne supplémentaire de 8 scénarios, et c'est ainsi qu'est née l'extension *L'Ombre d'Yggdrasil*. Il s'agit d'un préquel racontant l'histoire des dieux nordiques et qui explique la raison pour laquelle ils ont quitté leur terre et sont arrivés en Grèce. Vous pouvez incarner Loki, Thor, Hel et Freya ! En plus, nous avons ajouté 5 scénarios autonomes et rejouables auxquels vous pouvez jouer sans l'expérience de jeu *Legacy*. Enfin, il existe également un mode Éternel qui vous permet de jouer à des parties uniques de *Divinus*, générées à partir de tous vos choix effectués au cours de la campagne. Des packs de recharge permettent aussi de rejouer les deux campagnes.

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

Oh, nous en avons eu quelques-unes ! Un sujet récurrent de discussion dans notre studio concernait le nombre de personnes dans le studio qui ne travaillaient pas du tout sur *Divinus*. Un projet aussi énorme impliquait, petit à petit, de plus en plus de personnes dans l'équipe. Nous nous amusons donc à parier régulièrement sur le nombre de personnes de l'équipe qui n'aurait pas été mobilisé sur le jeu à la fin du projet. Il s'est avéré qu'ils étaient très peu.



# Un duel épique de Charlatans



## Sortie Juin 2024

Auteur  
Wolfgang Warsch

Illustrateur  
Dennis Lohausen

[/SchmidtSpieleFrance](#)



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



Je travaille dans l'industrie des jeux de société depuis 2016. Avec Vincent Vergonjeanne, nous avons fondé Lucky Duck Games et depuis, j'ai travaillé en tant que directeur artistique sur plus de 20 projets de jeux (Chronicles of Crime, Millenium Series, Destinies, Kingdom Rush, Divinus, The Dark Quarter, Into the Godsgrave...) et j'ai exercé de nombreuses fonctions (illustrateur, graphiste, directeur artistique).

**Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu Divinus ?**

En tant que premier directeur artistique de ce projet, j'étais responsable de la création des visuels clés du jeu et de définir le style des illustrateurs. J'ai conçu la couverture du jeu de base et me suis occupé de la conception graphique de ses composants. De plus, j'ai créé les ressources graphiques de l'application du jeu. Après avoir préparé la version du jeu envoyée aux reviewers avant la campagne de financement, j'ai confié le projet à Matijos afin qu'il poursuive mon travail en tant que nouveau directeur artistique.







# DIVINUS



# LA FABRIQUE À RÊVES

Un jeu d'association d'idées coopératif au royaume des rêves !



**1** Placez des cartes Pensée dans les fioles et créez des associations d'idées autour du thème de la nuit.



**2** Utilisez à bon escient les jetons Outil pour vous aider.

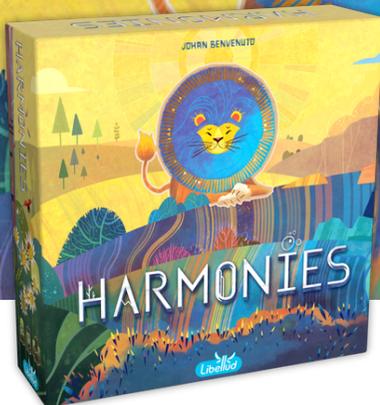
Stacks of cards with words: argent, insecte, brouette, château, pêche, miroir, avion, phare, chaise, plume, vague, planche, moteur, serviette, voyage, livre.

Five glass vials containing colored liquids and small objects, representing the 'Pensée' cards being placed inside.

**3** Tentez d'avoir les mêmes idées de rêves que vos coéquipiers pour gagner un maximum de points !



Un jeu d'Antonin Boccara et Romaric Galonnier illustré par Maud Chalmel à découvrir dans son mode normal ou dans son mode défi !



**HARMONIES**  
**OPEN**  
**ZE**  
**BCUATE**  
**EN PRÉCOMMANDE**

<b>Auteur(s)</b>	Johan Benvenuto
<b>Illustrateur(s)</b>	Maëva Da Silva
<b>Éditeur(s)</b>	Libellud
<b>Thème(s)</b>	Nature
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Placement
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Créez le paysage le plus harmonieux en choisissant vos jetons environnementaux et en les plaçant de manière à former de beaux ensembles et à attirer des animaux dans ce jeu de draft et de placement de tuiles.

### Comment jouer ?

À votre tour, prenez les 3 jetons de l'un des cinq emplacements du plateau central et placez-les sur votre plateau personnel, sur une case vide ou sur 1 ou 2 jetons déjà placés, à condition de former ainsi une montagne (jeton gris sur jeton gris), un bâtiment (jeton rouge sur jeton gris, rouge ou marron) ou un arbre (jeton vert sur jeton marron). Vous pouvez ensuite placer au-dessus de votre plateau personnel une des 5 cartes Animal face visible (dans la limite de 4 cartes), et placez 1 cube Animal sur chaque emplacement de cette carte. En outre, si les tuiles de votre plateau respectent exactement le motif de l'une des cartes Animal placées au-dessus de votre plateau, prenez l'un des cubes Animal de cette carte pour le placer sur le jeton du plateau associé (notamment pour signifier qu'il a déjà contribué à la complétion de la carte).

Quand il n'y a plus de cube Animal sur une carte, elle est complétée : mettez cette carte à côté de votre plateau. Enfin, piochez 3 jetons dans le sac et placez-les sur la case vidée du plateau central et assurez-vous que 5 cartes Animal sont toujours face visible.

### Fin de partie

La partie s'achève quand le sac est vide ou que vous n'avez plus que 2 cases inoccupées ou moins sur votre plateau personnel. Comptez alors vos points, les arbres selon leur taille, les montagnes selon leur taille si elles font partie d'une chaîne, chaque champ d'au moins deux jetons jaune, la longueur des rivières ou les îles isolées par des lignes bleues (selon la règle de décompte choisie pour les jetons bleus), les bâtiments s'ils sont entourés par au moins 3 jetons de couleurs différentes. Ajoutez-y les points de vos cartes Animal selon leur degré de complétion, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

### Pour aller plus loin

Un module ajoute les esprits de la nature, qui fonctionnent comme des cartes Animal mais avec des objectifs croissants. En outre, un module solo vous propose de jouer avec seulement 3 emplacements du plateau central et 3 cartes Animal, avec un objectif de score à atteindre.

S.W.





Les escape games, c'est vraiment cool et c'est un excellent moyen de jouer autrement qu'autour d'un plateau ou d'une main de cartes. En revanche ça peut rapidement demander un budget conséquent, et il n'y a pas forcément de salle près de chez vous, ce qui rend l'expérience moins accessible à certains.

C'est là que **Le Lapin Blanc** entre en jeu ! Le Lapin Blanc ce sont des escape games dématérialisées à jouer chez vous. Il y en a pour tous les âges et pour tous les budgets. Cela va d'escape game 100% online tel que Le Tableau des Maquisards à des escapes games à télécharger et à imprimer avec parfois des prérequis... originaux. Par exemple pour pouvoir jouer Défis Gastronomiques, il vous faudra faire quelques courses au préalable pour avoir les ingrédients nécessaires. Nécessaires à quoi ? Il n'y a qu'une seule manière de le savoir !

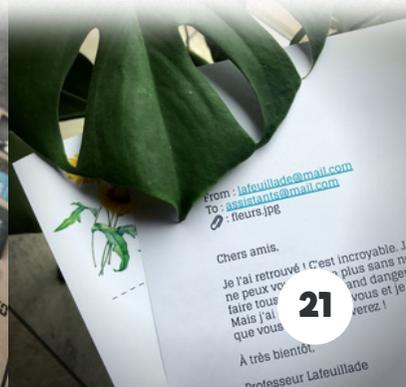


Derrière Le Lapin Blanc se cache Cécilia, qui travaille de concert avec Au Fil du dédale, une « vraie » escape game, afin de vous proposer des scénarios de qualité, un univers bien ficelé et des énigmes pensées pour s'y intégrer le mieux possible.

Si vous êtes à la recherche d'une nouvelle façon de jouer ou d'une expérience originale à faire chez vous, n'hésitez pas à aller sur notre site consulter sa gamme de produits. Il est certain que vous trouverez chaussure à votre pied !



Bradley

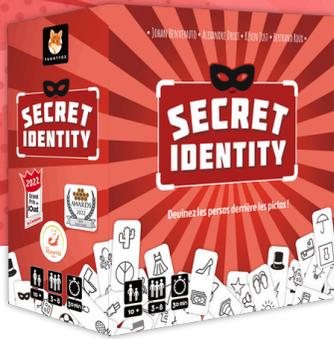


From : lateuillade@mail.com  
To : asiata@smail.com  
@ fleurs.jpg

Chers amis,  
Je t'ai retrouvé ! C'est incroyable. J'ai plus sans rien faire tous les jours et danger... Mais j'ai vu vous et je vous enverrai !

21

À très bientôt,  
Professeur Lateuillaite



<b>Auteur(s)</b>	Benvenuto, Droit, Jost, Roux
<b>Illustrateur(s)</b>	Ulric Maes, Eliott Riva
<b>Éditeur(s)</b>	Funnyfox
<b>Thème(s)</b>	Identité secrète
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 8

Défaussez ensuite les cartes Personnage pour les remplacer par 8 nouvelles, et les cartes Picto mais sans les remplacer, et commencez une nouvelle manche. Comme vous ne disposez que de 10 cartes Picto pour l'ensemble de la partie, essayez de donner autant d'indices que possible... avec aussi peu de cartes que possible !

#### Fin de partie

La partie s'achève après 4 manches, par la victoire de la personne avec le plus de points.

#### Variante coopérative

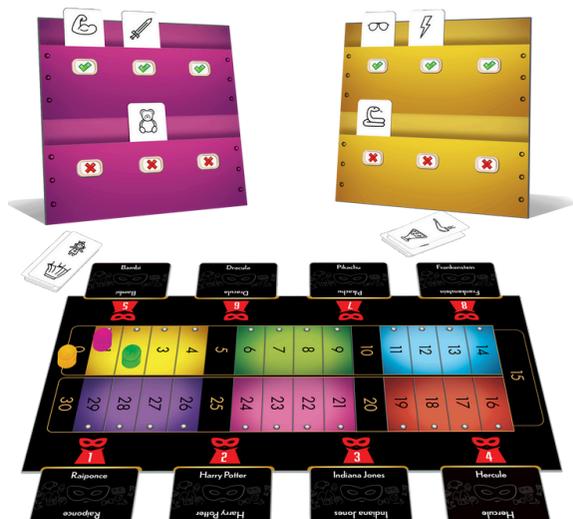
À tour de rôle, piochez une carte Mystère et faites deviner un personnage aux autres, toujours avec un nombre de cartes Picto limité, dépendant du nombre de personnes participant à la partie. Les autres décident d'une réponse commune, et si elle est exacte, vous marquez 1 point. Votre objectif sera de cumuler le plus de points possibles après 10 cartes Personnage.

S. W.

Dans **Secret Identity**, faites deviner votre personnage secret parmi 8 possibilités... avec l'aide de quelques pictos à peine, et idéalement même du moins de pictos possible !

#### Comment jouer ?

Commencez par placer aléatoirement 8 cartes Personnage sur les emplacements numérotés du plateau central. Puis, chacun reçoit 10 cartes Picto, et les autres sont rangées. Lors d'une manche, tout le monde reçoit une carte Mystère, qui indique le numéro du personnage à faire deviner. Pour cela, choisissez 1 à 3 cartes Picto de votre main et placez-les dans votre boîtier. Un seul picto doit être visible par carte, et selon que vous placez le picto dans la rangée du haut ou du bas, vous indiquez qu'il est ou n'est pas représentatif de votre personnage. Montrez alors votre boîtier aux autres, et simultanément mais secrètement, placez votre carte Vote devant les boîtiers adverses (avec le numéro correspondant au personnage que vous pensez être le leur). Vous gagnez 1 point par adversaire ayant deviné votre personnage, et 1 point par personnage adverse que vous avez deviné.



# BOOM

## NEW GAME

juin  
2024



Nouvelle  
Union des  
Lamas

Nez  
Ultra  
Long

Navet  
Unanimement  
Laid

Ninjas  
Universitaires  
Litvaniens

364 challenges  
hilarants pour devenir  
les AS de la Pub !



Qui sera  
l'employé-e  
du mois ?



**Bonjour Sarah, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?**

Je suis une joueuse de jeux de société depuis ma plus tendre enfance ! J'étais très curieuse de toutes les activités culturelles que l'on pouvait me présenter (livres, jeux, créations...). Ma vie professionnelle a suivi la même voie : j'ai commencé dans l'édition jeunesse, avec cette envie de proposer des livres pour tous les publics. En 2020, j'ai rejoint Asmodee, où j'ai contribué à la fondation d'un studio de jeu de société innovant, Access+, avant d'en prendre sa direction l'an dernier. Ce projet, tourné vers l'accessibilité, est une aventure incroyable.

**Dans quel contexte le studio Access+ a-t-il été créé ? Quels étaient les envies et les objectifs ?**

Access+ a vu le jour dans un contexte où la recherche scientifique et Asmodee reconnaissaient de plus en plus la nécessité d'améliorer l'inclusivité et l'accessibilité du jeu de société. Au sein d'Asmodee Research (le département d'Asmodee dédié au soutien et à la recherche autour du jeu de société), un projet a particulièrement démontré l'impact positif de l'utilisation de jeux de société adaptés pour un public vivant avec des troubles cognitifs. Nous avons donc pris la décision de fonder un studio dédié à ces joueurs. L'idée était de briser les barrières qui pouvaient empêcher certaines personnes de profiter pleinement de l'expérience ludique, en raison de déficiences cognitives et ce, à n'importe quel âge de la vie. Les envies derrière la création d'Access+ étaient multiples : offrir un jeu pour chacun, qui est l'une des philosophies d'Asmodee, innover pour inclure de nouvelles fonctionnalités et, enfin, créer une vraie gamme de jeux, à la fois divertissants et accessibles.



## Quelles sont les spécificités de votre ligne éditoriale ? Quels sont vos engagements ?

La gamme Access+ est le résultat d'un développement qui mêle game design et recherche scientifique. Les jeux sont adaptés avec des professionnels de la santé, de l'éducation et du jeu, et sont testés pendant plusieurs mois auprès des publics cibles avant d'être mis sur le marché. Notre objectif est de rendre accessibles au plus grand nombre des jeux susceptibles de solliciter les fonctions cognitives, et qui soient aussi amusants pour les joueurs cibles que pour leurs proches, afin de créer du lien social, essentiel pour éviter l'isolement. Les adaptations réalisées incluent l'ajustement du matériel, des règles et l'ajout de niveaux de difficulté. Les engagements d'Access+ se reflètent dans ses valeurs fondamentales : le plaisir, le partage et la stimulation cognitive. Ces valeurs guident le développement de nos jeux qui favorisent une expérience ludique et positive. Par ailleurs, nous souhaitons également soutenir pleinement les associations et les aidants. Chaque année, nous reversons une partie de nos bénéfices à des actions venant en aide aux personnes vivant avec des troubles cognitifs. Par exemple, en France, nous accompagnons l'Unafam (Union nationale de familles et amis de personnes malades et/ou handicapées psychiques) en soutenant financièrement leurs actions sociétales et en organisant des événements conjoints.



## Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

Le studio Access+ propose actuellement une gamme de trois jeux spécialement adaptés pour les personnes vivant avec des troubles cognitifs et leurs proches (Cortex Access+, Dobble Access+ et Timeline Access+). Nous sommes ravis de pouvoir annoncer qu'un quatrième jeu viendra compléter la gamme à partir de cet été avec la sortie de Dixit Universe Access+ ! Présenté en avant-première lors du dernier Festival International des Jeux de Cannes, Dixit Universe Access+ adapte les mécaniques de Dixit et Stella – Dixit Universe : les joueurs doivent piocher une carte mot puis voter pour les illustrations, disposées sur la table, qui lui correspondent le mieux, chacun pour soi ou en équipe. Cela permet de profiter des superbes illustrations de Dixit, évocatrices et oniriques, et d'avoir accès à une vraie mécanique de jeu. Entre autres adaptations, une version coopérative a été développée, un plateau a été ajouté pour plus d'ergonomie, les règles ont été adaptées, et des niveaux de difficulté progressifs sont proposés. Nous sommes vraiment impatients que les joueurs puissent découvrir cet univers.



Pour quels jeux **Tiki** allez-vous

*Le chanceux*



+ DE 8 MILLIONS  
DE PARTIES JOUÉES  
SUR BOARD GAME ARENA !

1 à 4 j.

8 ans +

20 min

# LUCKY NUMBERS

*Le parfait*

AS  
D'OR  
JEU DE L'ANNÉE

CANNES 2024  
NOMMÉ

Métier

2 à 6 j.

10 ans +

20 min

# PERFECT WORDS

# craquer, cet été ?

## Les inoubliables

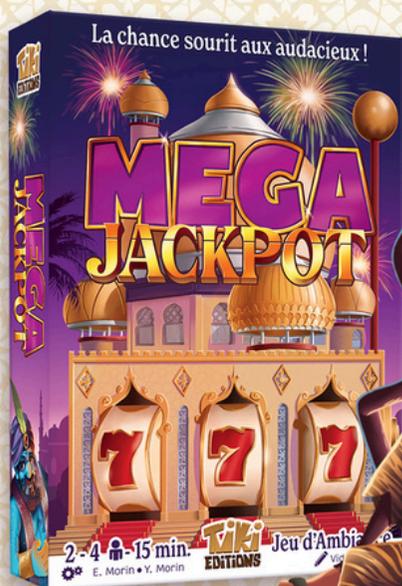


2 à 8 j.

8 ans +

15 min

## L'audacieux

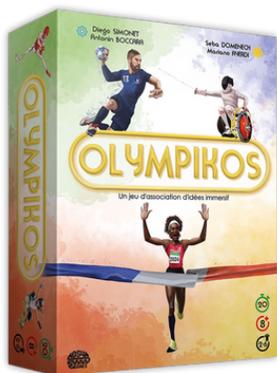


2 à 4 j.

8 ans +

15 min

**Tiki**  
EDITIONS



### Olympikos

Qui n'a pas déjà rêvé de participer aux Jeux Olympiques ? À travers un jeu original d'association d'idées, découvrez les différents sports olympiques et paralympiques. Imagination, déduction et prise de risque seront les trois ingrédients nécessaires pour briller à ce jeu !



### TTMC Paris 2024



TTMC Paris 2024, variante de TTMC – Tu te mets combien ? autour des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024, est un jeu d'ambiance où tu auto-évalues tes connaissances de 1 à 10 sur une multitude de sujets.



### Sync or Swim



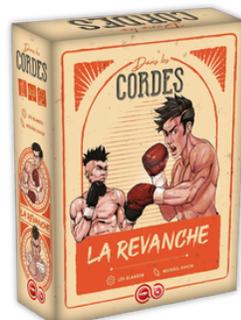
Un jeu coopératif inspiré de la natation synchronisée. À chaque tour, les coéquipiers planifient la routine parfaite tout en suivant les instructions du capitaine de l'équipe. Le chronomètre démarre et les joueurs commencent à échanger, placer et plonger pour obtenir des cartes afin de réussir leur performance. Au fur et à mesure que votre équipe progresse dans chaque tour, les routines deviennent de plus en plus difficiles et vous réservent toutes sortes de rebondissements !



### Dans les Cordes – La Revanche



Opération coups de poings ! Le but du jeu est d'envoyer votre adversaire au tapis. Pour arriver à cet objectif, vous devez gérer l'énergie de votre personnage afin de pouvoir donner des coups et contrer ceux de votre adversaire. Mais attention au temps sur le ring ! La partie s'arrête immédiatement au 3ème gong de la cloche. Serez-vous assez fort et rusé pour devenir le champion ?





## Dicycle Race

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



## Set & Match



Set & Match est un jeu unique qui prolonge les sensations du tennis au-delà des courts. Tous les ingrédients du tennis sont présents dans un jeu où adresse et tactique se mêlent comme sur le court. Pichenette après pichenette, les joueurs s'affrontent en confrontant styles de jeu, précision et intensité.



est de retour sur  
**KICKSTARTER**  
le 4 Juin 2024

avec 1 nouvelle Menace et  
plein de surprises exclusives

Inscrivez-vous !



À l'occasion des Jeux Olympiques de Paris 2024, Zygomatic Games adapte deux de ses jeux d'ambiance cultes à l'événement, dans des formats aisément transportables, une petite boîte métallique pour **Dobble** et un sac en coton pour **Jungle Speed**.

### Jungle Speed Paris 2024



Dans Jungle Speed, répartissez équitablement les 70 cartes du paquet. À votre tour, placez la première carte de votre pile face visible au-dessus de votre défausse. Si quelqu'un dévoile la carte Sprint, la première personne attrapant le totem place toute sa défausse dans le pot (sous le totem). La carte À vos marques impose à tout le monde de dévoiler simultanément la première carte de sa pile. À tout moment, si votre carte montre le même symbole qu'une carte adverse (peu importe la couleur), vous êtes en duel, et devez être la première personne entre vous deux à attraper le totem. L'autre récupère la défausse des deux duellistes ainsi que le pot pour les placer sous sa pile. Il faut donc toujours avoir bien à l'esprit quelle carte on a devant soi en observant celle que chaque adversaire dévoile. Sachant qu'il existe des cartes Multisports où apparaissent 4 symboles au lieu d'un ! Attraper le totem alors qu'on n'est pas impliqué dans le duel ou le faire tomber impose de récupérer le pot et la défausse de tout le monde. Vous remportez la partie en vous débarrassant de votre dernière carte !

### Dobble Paris 2024

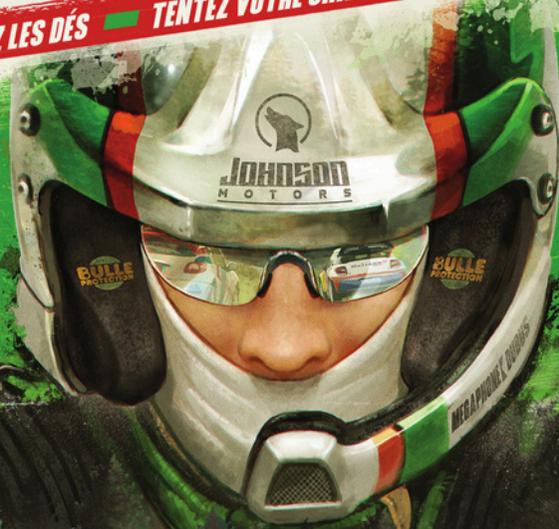


Dobble consiste à dévoiler 2 des 55 cartes et à être la première personne à identifier, parmi les 8 symboles apparaissant sur chaque carte, lequel est commun aux deux en le nommant à voix haute. Sur cette base, la boîte propose 5 mini-jeux. Dans La Tour infernale, tout le monde a 1 carte devant soi, et il faut trouver avant les autres le symbole commun avec la première carte de la pioche, qui devient alors la nouvelle carte devant soi. Dans Le Puits, le paquet est équitablement réparti. En identifiant le symbole commun entre la carte au centre de la table et celle au-dessus de sa pioche personnelle, on place cette dernière au centre de la table, au-dessus de la précédente, et il faut vider son paquet avant les autres. Dans La Patate chaude, dévoilez simultanément la carte dans la paume de votre main, identifiez le symbole commun avec la carte dans la main de quelqu'un d'autre, à qui vous donnez votre carte. Dans Le Cadeau empoisonné, dévoilez simultanément la carte devant vous, et identifiez le symbole commun entre la carte au centre de la table et une carte adverse, afin que l'adversaire récupère la carte. Il faut alors en avoir le moins une fois la pioche épuisée. Enfin, dans Le Triplé gagnant, dévoilez 9 cartes et identifiez un symbole commun à 3 d'entre elles. Récupérez alors les cartes et remplacez-les par 3 nouvelles cartes de la pioche.

UN JEU DE JEAN-CHRISTOPHE BOUVIER

# RALLYMAN DIRT

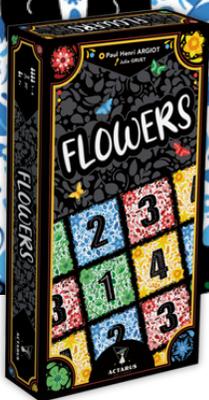
ROULEZ LES DÉS — TENTEZ VOTRE CHANCE — BRÛLEZ LA GOMME



 **DISPONIBLE DÈS MAINTENANT!**

  @jeuxsynapsesgames

  
Synapses  
Games



<b>Auteur(s)</b>	Paul-Henri Argiot
<b>Illustrateur(s)</b>	Julie Gruet
<b>Éditeur(s)</b>	Actarus
<b>Thème(s)</b>	Fleurs
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement, Draft
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Créez de beaux ensembles floraux en récupérant la carte la plus intéressante parmi les deux visibles ou celle face cachée, mais attention à tenir compte à la fois de la contrainte de valeur et de la contrainte de couleur de chaque carte si vous voulez éviter de défausser tout votre jardin !

**Comment jouer ?**

Au début de la partie, placez dans votre zone de jeu une carte au hasard. Formez 3 pioches de même taille, en retournant face visible la carte au sommet de 2 d'entre elles. À votre tour, prenez la carte au sommet de l'une des trois pioches, et retournez face visible la carte désormais au sommet si vous avez pris une carte face visible. Puis placez cette carte à côté d'une carte de votre zone de jeu, ou au-dessus.

**Fin de partie**

La partie s'achève aussitôt que l'une des trois piles est vide. Il existe 108 cartes réparties en 4 couleurs, de valeur 1 à 4. Dans votre zone de jeu, un 1 ne doit être adjacent à aucun 1, un 2 doit être adjacent à exactement un autre 2 (formant ainsi un groupe de deux 2), un 3 doit appartenir à un groupe de trois 3 adjacents, et un 4 à un groupe de quatre 4. Défaussez toute carte ne respectant pas cette règle et perdez 1 point par carte défaussée. Puis gagnez 1 point par carte dans un groupe d'au moins 5 cartes de la même couleur. Certaines cartes représentent des papillons d'une autre couleur : gagnez 1 point par papillon adjacent à une carte de sa couleur. La personne avec le plus de points remporte la partie.

**Pour aller plus loin**

Dans la variante **Summer**, vous commencez avec une carte Summer (neutre), et ne tiendrez compte que des groupes d'au moins 5 cartes adjacents à cette carte de départ. Dans le **mode solo**, ne jouez qu'avec 2 piles (une dont la carte au sommet est face visible et l'autre face cachée), et après chaque tour, défaussez la carte au sommet de la pile face visible. Essayez alors de totaliser le plus de points possible.





# 6 qui prend !

ÉDITION SPÉCIALE 30 ANS

**6 qui prend !** a 30 ans, ce qui en fait un des plus vieux jeux d'ambiance encore pratiqués même par des ludistes, et l'un des premiers très grands succès (3,5 millions d'exemplaires vendus à ce jour !) du célèbre Wolfgang Kramer, auteur de jeux aussi cultes qu'El Grande, Tikal, Les Princes de Florence, Torres... Ce succès fabuleux tient déjà à la simplicité élégante du système : vous commencez avec 10 cartes en main (d'une valeur comprise entre 1 et 104), tandis que 4 cartes sont placées aléatoirement en colonne au centre de la table. Au début d'un tour, tout le monde dévoile une carte simultanément, et la place de la plus faible à la plus forte à côté de la carte avec l'écart numérique le plus faible. Et si vous placez la sixième carte dans une ligne, vous prenez toute la ligne, en cumulant ainsi des têtes de bœuf (entre 1 et 7 sur chaque carte) qui sont autant de points négatifs. On le voit, cette simplicité se combine avec des moments de surprise propres à générer une ambiance joyeusement chaotique : au moment du dévoilement simultané, on essaie déjà de visualiser où cela va coïncider, puisque selon les cartes des autres, on pourrait ne pas du tout pouvoir placer sa carte où

l'on voulait. On planifie ainsi soigneusement une pose sans risque, en regardant bien le remplissage des lignes, les valeurs déjà posées et par qui... on peut même envisager de prendre une ligne avec peu de têtes de bœuf pour laisser des lignes plus risquées aux adversaires, sans jamais être à l'abri d'une mauvaise (ou parfois bonne !) surprise. Ingrédients auxquels il faut ajouter un thème absurdemement arbitraire, qui identifie immédiatement le jeu et est judicieusement exploité pour la lisibilité impeccable des cartes, et bien sûr le format transportable de ces 104 cartes qui en font un idéal jeu de vacances. Un tel succès connaîtra naturellement plusieurs variations, y compris un jeu de plateau (!) et une version junior assez maline : à son tour, on pioche 1 carte représentant une à trois vaches, et il faut la poser dans une ligne où au moins une des nouvelles vaches n'apparaissait pas encore, en récupérant la ligne si on y place une sixième vache différente. En renonçant à la simultanéité, et avec un objectif positif (il faut placer une sixième vache) plutôt que négatif et punitif, tout cela avec les vaches très festives de Barbara Spelger, on aboutit à une version tout aussi immédiate et amusante mais plus courte et taillée pour les 5 à 8 ans. Pour pimenter les parties, 6 qui surprend apportera de... surprenantes cartes spéciales, 28 effets aussi déjantés que l'addition d'une cinquième ligne, l'échange de 2 cartes, l'insertion entre 2 cartes d'une ligne, et même la transformation des têtes de bœuf en points négatifs ! Si avec ça vos adversaires ne prennent pas la mouche... Pour l'édition spéciale 30 ans, il fallait bien sûr marquer le coup. Outre une boîte classieuse et 13 cartes spéciales de fans, on a ainsi droit à une variante... coopérative, où il faudra faire amasser autant de têtes de bœuf que possible au Bœuf, bien sûr sans pouvoir communiquer avec vos partenaires... Une belle édition définitive !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	T. Paupe, C. Gustave
<b>Illustrateur(s)</b>	Clara Louise Martin
<b>Éditeur(s)</b>	Prétexte
<b>Thème(s)</b>	Alimentation
<b>Mécanisme(s)</b>	Observation, Rapidité
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

### Pour aller plus loin

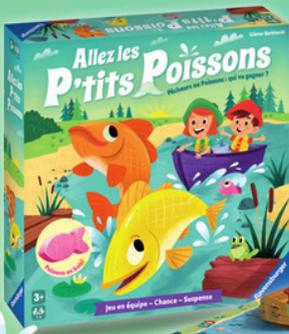
Une première variante propose de taper sur la pioche quand les cartes représentent exactement 2 pommes, 3 pains, la dernière personne tapant sur la pioche ramassant toutes les cartes. Ensuite, 24 cartes spéciales compliquent le décompte voire modifient les règles, donc choisissez soigneusement lesquelles intégrer au paquet après quelques parties avec les seules cartes de base. Par exemple, tant qu'un pain perdu est visible, la tatin requiert d'annoncer les pains puis les pommes (elle retourne l'annonce), avec le pain au lait vous devez lever les bras en criant « Olé » (au lait) après l'annonce, avec la compote de pommes (qui compte comme 2 pommes, forcément), annoncez les pommes et désignez quelqu'un qui doit annoncer les pains... Enfin, 3 cartes vierges font appel à votre imagination pour imaginer de nouvelles contraintes loufoques.

Rien de plus simple à première vue que de compter les pommes et les pains sur les cartes devant vous, n'est-ce pas ? Sauf quand les pommes de pin s'en mêlent, et comptent comme... 1 pomme 2 pains. Un joyeux chaos en perspective, intensifié par les cartes spéciales !

### Comment jouer ?

À votre tour, placez 1 carte de la pioche sur la pile suivante (3 piles au maximum) et après 5 secondes de réflexion, annoncez combien vous voyez de pommes, puis de pains. Une pomme compte pour une pomme, un pain pour un pain, une pomme de pin pour une pomme et deux pains. Si quelqu'un estime que l'annonce est erronée, on peut déclarer « Y'a un pépin » : on recompte donc les éléments, et si en effet l'annonce était erronée, vous ramassez toutes les cartes. Si la personne ayant contesté l'annonce a tort, c'est elle qui ramasse toutes les cartes. Continuez ainsi jusqu'à ce que la dernière carte du paquet soit retournée, et la personne ayant ramassé le moins de cartes remporte la partie !





# RUSH HOUR

WORLD TOUR

C'EST PARTI POUR LES VACANCES!



# STRIKE

Chance et adresse  
mènent à la victoire!

THAT'S  
NOT A HAT



Ravensburger



### Bonjour Charles, pouvez-vous présenter Laurent en quelques phrases ?

Laurent est un homme élégant (très), créatif (très aussi) et surtout, il réussit à rester calme et posé malgré mes incessantes tentatives de déstabilisation, ce pourquoi il supporte de partager des coins de table avec moi pour parler prototypes. C'est aussi le recordman du monde de Prix au concours de la Ludothèque de Boulogne-Billancourt ainsi que 2 As d'Or à Cannes. Par contre méfiez-vous, lorsqu'il vous propose de tester un de ses prototypes à base de pistolet à peinture, fuyez...

### Pouvez-vous présenter le jeu Loot en une phrase ?

C'est un jeu stratégique rapide et tendu avec une forte interaction sur le plateau central doublé d'un puzzle game individuel.

### Quel a été le rôle de Laurent sur le développement du jeu ?

Je vous ai déjà dit que Laurent sais tout faire ? En effet, il trouve des idées les unes plus farfelues que les autres, développe des niveaux, met en page les différentes idées, illustre carrément certains niveaux, corrige les fêtes ... bref, sur un jeu c'est Superman. Loot est l'aboutissement de notre série de jeux basés sur la règle de proximité.

Nous avons déjà en plus des nombreux jeux de coloriage par deux fois évoqué des jeux sur la base d'un plateau de ressources centrales à piller (d'où le nom). Basé sur 4 ressources, et des comptages déjà éprouvés sur nos jeux papier, il n'a eu de cesse que de dessiner des plateaux qui s'enchevêtrent, de répartir ces ressources afin que le hasard de la disposition soit « raisonné », puis de tester ces différents niveaux afin de figner certains détails... qui a dit maniaque ? Idem pour les corrections de règles, la présence d'une espace avant ou après la virgule l'empêche de dormir Vous avez dit précis. Tout ça pour dire que la mécanique du jeu parfaitement huilée lui doit beaucoup !

### Quel est le jeu de la ludographie de Laurent que vous préférez ? Pour quelle raison ?

Ouch, c'est dur, il a fait plein de bons jeux. J'hésite entre Pix (jeu de devinette à base de pixels noirs dont un rouge), Loony Quest (jeu d'estimation de trajet fait en collaboration avec David Franck) et Photo-party (jeu de poses fait en collaboration avec Marc Tabourin). Je vais choisir ce dernier, car je le montre en exemple régulièrement en cours de game design tellement l'idée est brillante. Ce jeu naît dans le cerveau des auteurs suite à la démocratisation de la photographie instantanée - l'arrivée des portables donc - ce qui permet d'immortaliser des scénettes suivant une règle simple mais différente à chaque fois. On joue à être en l'air lorsque le déclencheur est activé, ou avoir la tête coupée par le cadre (défi Louis XVI), porter le premier venu ou lancer sa chaussure en l'air. Il déchaîne l'hilarité, convoque une folie douce et fait mouche à tous les coups !!





### Bonjour Laurent, pouvez-vous présenter Charles en quelques phrases ?

Charles est extrêmement photogénique, certains lui trouvent un air d'Antonio Banderas, moi je vois plutôt Lédogagan. Dans la vraie vie, il est architecte DPLG (De Prototypes Ludiques Géniaux). C'est un volcan créatif en éruption permanente. Ses idées jaillissent à un rythme frénétique et le risque est réel, pour ses coauteurs, de se retrouver ensevelis sous les prototypes à mettre à jour et à tester.

### Pouvez-vous présenter le jeu Loot en une phrase ?

L'aboutissement de 8 ans de travail qui virent la sortie de CAP10 et CAP Color (Ilinx), Combo Color (Zygomatic), Coloriajeux (Science & Vie Junior) et moult variations.

### Quel a été le rôle de Charles sur le développement du jeu ?

Tout d'abord l'étincelle initiale. Un jour de printemps 2016, face à la mode des coloriages pour adultes alors en plein essor, Charles eut l'idée d'y introduire des règles pour secouer tous ces neurones qui menaçaient de se dissoudre dans l'excès de zénitude. Après quelques tests concluants, nous partîmes en exploration dans la jungle des mécaniques ludiques pour ramener celles qui pourraient offrir les meilleures sensations à nos feuilles de coloriage. La répartition des rôles s'est faite naturellement, Charles au game design, moi au graphic design et au level design. Deux ans plus tard, il est venu vers moi, l'œil brillant d'excitation ludique, et m'a dit « Sais-tu qu'il suffirait qu'au lieu de colorier

une case, on pose un meeple dessus, pour avoir un "vrai" jeu de plateau ? » Et nous sommes repartis pour une dizaine de prototypes avec, tout au bout, Loot !

### Quel est le jeu de la ludographie de Charles que vous préférez ? Pour quelle raison ?

Ah ah la question impossible ! Si je regarde, parmi tous ses jeux, celui auquel j'ai le plus joué, je dirais Cappuccino. Il faut dire que j'ai un goût prononcé pour les jeux d'empilement (réminiscence des cubes de mon enfance ?), j'en possède des piles et Cappuccino est tout en haut de l'une d'elles. Je citerai deux autres jeux « simples » qui me plaisent particulièrement : Jurassik, parfait exemple de jeu malin auquel des adultes peuvent jouer avec des enfants tout en prenant du plaisir, et le tout récent Cruxy, où Charles continue à transformer d'honnêtes passe-temps solo en jeux multijoueurs retors. Après le coloriage, il s'en est pris aux grilles de mots croisés, et c'est bon ! Ah et il y a aussi Kanagawa, sommet d'élégances mécanique et graphique... (Je l'avais dit qu'elle était impossible, cette question !)





# Loot



Dans le jeu de société familial Loot, chacun dirige un clan viking. A votre tour, posez un Viking sur une parcelle de terrain du plateau commun pour y amasser des ressources et piller des bâtiments. Et tout cela dans le but de ramener et agencer au mieux vos trouvailles dans votre Fjord. Jusqu'à devenir le Jarl parmi tous !



**DISPONIBLE FIN MAI !**  
**JOUEZ DÉJÀ SUR**





# RIVAGES

# OPEN ZE BCUATE

## DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Joachim Thôme
<b>Illustrateur(s)</b>	Naiade
<b>Éditeur(s)</b>	Catch Up Games
<b>Thème(s)</b>	Navigation, Exploration
<b>Mécanisme(s)</b>	Roll & Write, Draft
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	25'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5

Chaque île porte des objectifs qui lui sont propres et qui impliquent de cocher des cases particulières en échange de bonus, bonus que peuvent aussi proposer directement les cartes Exploration ou que vous pourrez obtenir en cochant des cases les représentant sur votre île. Ils pourront vous permettre de voyager vers un nouveau plateau île, de prendre des jetons Parchemin, de cocher des cases, de piocher 1 jeton Butin dans le sac pour activer le bonus représenté, ou de cocher la prochaine case de votre arbre de la sagesse, en activant éventuellement l'effet coché. Quand vous avez utilisé tous les symboles sur la ligne de la carte choisie, donnez vos 2 cartes Exploration à la personne à votre gauche et recevez les 2 de la personne à votre droite. Si vous recevez une carte dont toutes les lignes ont été cochées, défaussez-la et piochez-en une nouvelle. Puis commencez un nouveau tour.

Voyagez d'île en île pour en percer les secrets et ainsi accumuler les parchemins qui en symbolisent les savoirs oubliés. Pour tracer vos trajets, vous dépendrez cependant de vos cartes Exploration, et celles-ci sont transmises aux autres marins à la fin de chaque tour. Faites-en le meilleur usage en prêtant garde à ce que vous donnez à vos adversaires afin d'atteindre le plus de sagesse !

### Fin de partie

La partie s'achève quand, en piochant une nouvelle carte Exploration, vous piochez une carte Fin de partie. Additionnez alors la valeur de vos parchemins, vos butins inutilisés, et un bonus pour les personnes ayant coché au moins 1 case sur le plus grand nombre d'îles différentes. La personne avec le plus de points remporte la partie.

### Comment jouer ?

Pendant la mise en place, vous recevez un plateau île aléatoire, dont vous cochez 1 case Bateau (pour indiquer votre point de départ), un plateau Arbre de la sagesse (tout le monde en utilise la même face, A ou B). Chaque tour est joué simultanément. Vous y posez 1 de vos 2 cartes Exploration et en rayez la première ligne de symboles disponible. Activez alors chaque symbole rayé pour vous déplacer (cocher sur l'île une case correspondant à ce symbole, adjacente à une case déjà cochée).

S.W.

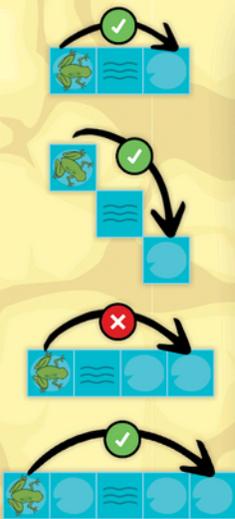


# WATER MAZE

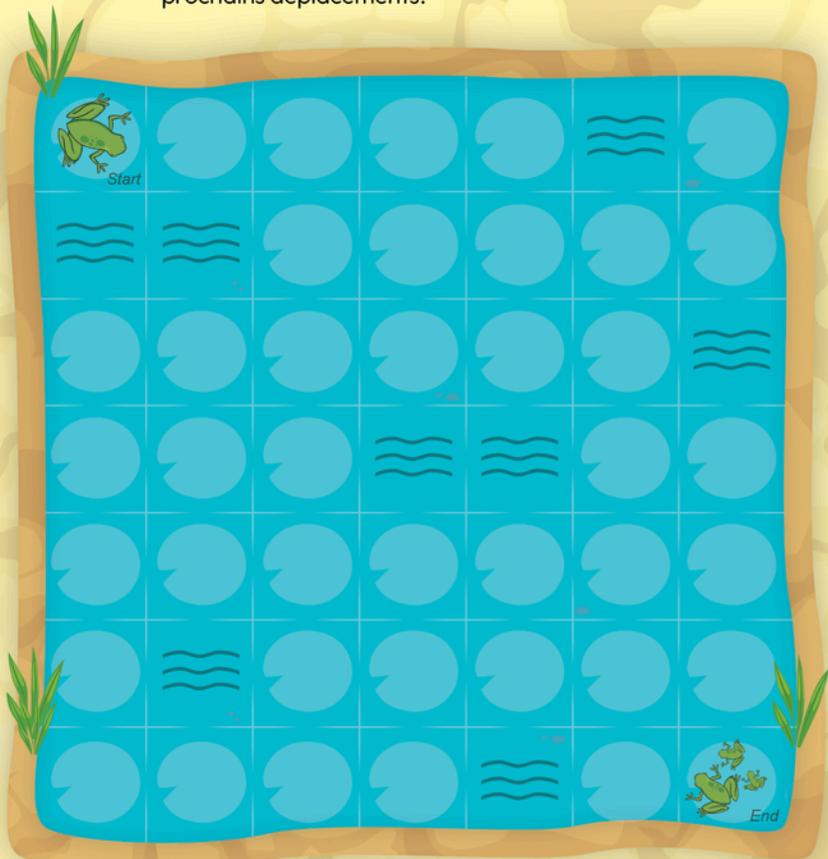
**But du jeu :** Vous êtes une grenouille (case Start) et vous devez réaliser une succession de déplacements, en sautant de nénuphar en nénuphar, jusqu'à rejoindre vos congénères de l'autre côté de la mare (case End).

**Préparation :** Munissez-vous d'un crayon à papier et d'une gomme. Crayonnez trois vagues dans la case Start pour indiquer que c'est la case sur laquelle vous commencez la partie.

**Se déplacer :** Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction : en ligne droite ou en diagonale. Pour vous déplacer, vous devez choisir une case vague et sauter par-dessus. Pour qu'un déplacement soit valide, il doit y avoir strictement autant de cases nénuphars entre votre case de départ et la case vague choisie qu'entre cette même case vague et votre case d'arrivée. Il est interdit de terminer son déplacement sur une case vague et de se déplacer par-dessus plusieurs cases vagues lors d'un même déplacement. Vous devez crayonner trois vagues sur la case d'arrivée sur laquelle vous terminerez votre déplacement. Ainsi, sous le poids de la grenouille, le nénuphar disparaît sous l'eau et la case d'arrivée devient une case vague : vous pourrez donc sauter par-dessus lors de prochains déplacements.



JOUER EN LIGNE





<b>Auteur(s)</b>	Florent Toscano
<b>Illustrateur(s)</b>	David Boniffacy
<b>Éditeur(s)</b>	Jeux Opla
<b>Thème(s)</b>	Fonds océaniques
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement de cartes, Draft
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Conçu en partenariat avec l'ONG de défense de l'océan Sea Shepherd, **Naéco** vous propose de constituer votre Océan à partir de pioches face visible en disposant les espèces le plus harmonieusement possible.

### Comment jouer ?

À votre tour, posez l'une des 3 cartes de votre main devant vous (dans votre Océan) : elle doit être orthogonalement adjacente à une carte déjà placée, en respectant sa profondeur, et si elle est placée à côté d'une autre espèce, en s'assurant que la valeur ne diffère que d'un point (dans un rapport prédateur/proie). On peut aussi la placer face cachée pour créer une zone non peuplée. Puis, prenez la première carte de l'une des pioches face visible auxquelles la carte Surface sur laquelle se trouve votre jeton vous donne accès. Au-dessus de chaque carte Surface se trouve une carte Objectif : quand vous la remplissez, placez votre jeton sur la carte Surface suivante en dévoilant la carte Objectif correspondante si vous êtes la première personne à vous y déplacer. Il pourra s'agir d'avoir trois espèces de même valeur dans votre Océan, 1 proie entourée de deux prédateurs...

### Fin de partie

La partie s'achève quand un jeton atteint la dernière carte Surface ou que plusieurs pioches sont vides. Si vous possédez au moins une espèce de chaque valeur (1 à 4), gagnez 4 points pour chaque carte de la valeur la moins représentée. En outre, vous avez secrètement obtenu en début de partie une carte Observations prioritaires, représentant des pictogrammes et des valeurs : pour chaque pictogramme dont vous avez la majorité dans votre Océan, gagnez la valeur indiquée, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

### Pour aller plus loin

La variante Sea Shepherd vous permet de récupérer des missions, octroyant des points si vous les remplissez et en faisant perdre sinon. La variante solo impose de défausser deux cartes d'une pioche à la fin de chaque tour, en comparant votre score à celui de la défausse.

S. W.



# TAKENOKOLOR



A. Bauza & C. Lebrat | Picksel & A. Roux

### Un yahtzee avec des cartes ?

Le yahtzee ou yam's doit son nom à sa popularisation par un couple canadien sur un yacht en 1954. Quand il demanda au fabricant Edwin S. Lowe d'en produire quelques exemplaires pour les distribuer autour d'eux, celui-ci en acheta les droits, avant que son entreprise soit elle-même achetée par Hasbro en 1973. Il faut dire que la simplicité du yam's avait de quoi séduire, simplicité tant matérielle qu'en termes de règles d'ailleurs. Après tout, il ne s'agit guère que de lancer à tour de rôle cinq dés à six faces classiques, avec le droit d'en relancer une partie ou la totalité jusqu'à trois fois, en marquant des points selon l'arrangement final avec divers objectifs octroyant des bonus selon leur complexité. Ainsi le yam's est-il un générateur primaire et efficace d'excitation, l'immense part de hasard sur lequel il repose garantissant toujours de l'incertitude, mais l'invitation à jouer plutôt finement (eu égard à la simplicité du dispositif) sur les probabilités épargnant le sentiment d'un total chaos pour inspirer prudence ou audace, insuffler un relatif sentiment de gratification.



C'est sur cette base que Nate Chatellier et Manny Trembley conçoivent Dice Throne en 2018, avec ce parti pris étonnant de complexifier et de thématiser ce qui entretemps s'était imposé comme l'un des grands jeux « de hasard » abstraits. Leur première grande idée consiste dans la compétition : au lieu de lancer les dés chacun pour soi, on utilise désormais le résultat des combinaisons pour lancer des attaques

retirant des points de vie à l'adversaire. Deuxième grande idée, l'asymétrie : tout le monde ne dispose plus de la même fiche mais d'un plateau différent, attribuant des effets différents à des combinaisons différentes, bien entendu toujours en suivant le principe d'effets plus puissants pour des combinaisons plus difficiles, mais si obtenir 5 fois l'équivalent du 6 permet bien de lancer une attaque ultime, on peut désirer au cours de ses lancers d'autres attaques dont les effets peuvent avoir un intérêt réel qui ne serait pas juste « moins bien » que l'attaque ultime. Pour donner encore plus d'intérêt stratégique et de personnalité à cette asymétrie, la troisième grande idée consiste dans un dernier élément matériel inattendu : des cartes.

Aurait-on ajouté du hasard au hasard ? On évite ce sentiment d'une part en permettant de défausser des cartes pour gagner l'énergie permettant d'en poser d'autres, donc en ajoutant encore plus de choix ; d'autre part avec des cartes influençant les dés, y compris les dés adverses ; enfin en imaginant des cartes améliorant les capacités du plateau, que l'on pose donc au-dessus d'une autre capacité pour la remplacer, généralement pour obtenir des effets plus puissants pour la même combinaison !



# MARVEL

# DICE THRONE



### Aussi modulable qu'immersif ?

Pour simplifier des réalités un peu plus compliquées, Dice Throne a été publié en quatre sets, une saison 1 proposant avant tout des archétypes de fantasy, pratique pour faire des premiers pas avec quelque chose de connu (Barbare, Elfe lunaire, Moine, Paladin, Pyromancienne, Voleur de l'ombre, Tréant, Ninja), une saison 2 avec des caractérisations plus originales, reflétant aussi des mécaniques un peu plus sophistiquées (Pirate maudite, Artificier, Séraphine, Reine vampire, Tacticien, Chasserresse, As de la gâchette, Samouraï), l'extension coopérative et semi-legacy Aventures, et après une boîte duo aux allures de bonus de Noël (Père Noël et Krampus), le set Marvel (Loki, Doctor Strange, Black Widow, Thor, Black Panther, Thor, Spider-Man, Scarlet Witch), tandis qu'un set Marvel X-Men est attendu prochainement.

On perçoit bien la progression vers des personnages toujours plus thématés jusqu'à la conclusion logique qu'est l'adoption d'une licence, donc la constitution de mécaniques à partir de personnages déjà largement caractérisés et connus du grand public, particulièrement grâce au cinéma. Même sans savoir exactement ce qui a motivé le choix étonnant de ce set particulier, où sont absents des super-héros aussi fondamentaux que Cap, Iron Man ou Hulk, et où la version Miles Morales de Spider-Man (donc l'homme-araignée des films d'animation Spider-Verse, créé en 2011) remplace Peter Parker (le Spider-Man de tous les films, et l'identité classique sous le costume), cette originalité a l'intérêt de donner l'impression d'un choix créatif sincère plutôt que d'un automatisme marketing, avec des avatars ayant pu motiver réellement l'équipe.

Et il faut admettre que le travail d'immersion impressionne, par-delà le véritable panorama que constituent déjà iconographiquement le grand plateau devant soi et les illustrations des cartes dans sa main presque toutes liées au personnage. Thor peut par exemple lancer Mjölnir, et ce n'est pas que le nom thématé d'une capacité abstraite : en défaussant une carte, il place un grand jeton représentant son marteau sur un adversaire pour lui infliger des dégâts, et en défaussant une autre carte, il le récupère en gagnant un jeton Électrokinésie pouvant lui permettre de piocher, belle manière de refléter l'effort lié au marteau et sa charge électrique. Spider-Man peut entoiler un adversaire pour qu'il subisse de plein fouet les prochains dégâts, ou se rendre invisible pour se défendre face à des dégâts normalement imparables... Il est ainsi révélateur que l'on emploie aussi aisément le nom des capacités tant il traduit leur effet, de même que le nom des cartes reflète bien les protagonistes, par exemple la jeunesse gentiment insolente et badine de Miles Morales, l'arrogance et la facétie de Loki, le hiératisme plus conventionnel de Thor...

Ainsi Dice Throne prend-il un sentier qui a une logique, et si l'on peut entendre les personnes qui craignent de voir le jeu se perdre en se fondant dans cinquante licences, l'immense travail qu'implique de rendre l'ensemble des personnages jouables les uns contre les autres, ainsi que de vraiment ressentir mécaniquement le personnage dont on s'empare des dés, contribue largement à garantir l'authenticité d'une série qui n'a aucune intention de céder à la facilité – contrairement au MCU diront les esprits les plus taquins.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Yasushi Nagakuro
<b>Illustrateur(s)</b>	Maud Chalmel
<b>Éditeur(s)</b>	Nuts ! Publishing
<b>Thème(s)</b>	Guerre russo-japonaise
<b>Mécanisme(s)</b>	Contrôle de territoires
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	40'
<b>Nombre de joueurs</b>	2

En 1904, craignant les ambitions extrême-orientales du tsar Nicolas II, le Japon attaque les avant-postes russes en envahissant la Mandchourie (et notamment la ville portuaire de **Port-Arthur**) par la Corée. Incarne le Russe ou le Japonais dans cette guerre décisive.

**Comment jouer ?**

Au début d'un tour, le Japonais peut faire sortir ses navires du port du Japon, puis le Russe peut faire sortir ses navires de Vladivostok, Port Arthur et Diego Suarez. Pour cela, les navires sont placés dans une zone maritime adjacente à leur port, et s'ils sont intacts, ils peuvent se déplacer d'une zone maritime supplémentaire. Les navires endommagés peuvent regagner le chantier naval de leur port pour être réparés. En outre, le Japonais peut placer un meeples Armée sur les cases de débarquement de la piste de Mandchourie. Lancez ensuite le dé pour déterminer qui mène une opération. Lors d'une opération, vous pouvez déplacer les navires d'une zone maritime vers une autre, d'une zone maritime vers un port ou inversement, en comparant la vitesse du navire le plus lent à un lancer de dé (en cas d'échec, c'est à l'adversaire de jouer). Ou vous pouvez engager les navires ennemis présents dans une zone que vous

occupez aussi : l'escadre la plus rapide tire d'abord, en additionnant la puissance de feu de tous ses navires et en espérant que ce total sera inférieur au lancer d'un à six dés (mais plus on lance de dés, plus on peut infliger de dégâts). Un navire intact sera retourné sur sa face endommagée, et quand il n'y a plus de navires intacts, on coule les navires endommagés.

Une fois que les deux belligérants ont passé, ajustez pendant la phase de score la position du marqueur de PC selon le camp contrôlant chaque territoire. Si le Russe contrôle les territoires jouxtant les zones de débarquement des armées et que des armées avaient débarqué, elles sont retirées et le Russe gagne des PC. Sinon, ces Armées sont placées sur la piste de Mandchourie et octroient des bonus divers au Japonais. Enfin, les navires réparés ainsi que les navires en mer regagnent leur port. Commencez alors le tour suivant. Au début des tours 4 et 5, les navires de la flotte de la Baltique rejoignent le camp russe.

**Fin de partie**

Après 6 tours, la Russie gagne si le Japonais n'a pas atteint la case Mukden de la piste de Mandchourie. S'il l'a bien atteint, la position du marqueur de PC détermine le camp vainqueur.

S.W.



## Les Aventuriers du Rail Paris

Tracez vos lignes de bus  
dans le Paris des Années folles  
Découvrez la nouvelle règle  
« drapeau tricolore »

20<sup>TH</sup>  
TICKET TO RIDE  
ANNIVERSARY

2-4 8+ 10'/15'



## TROIS NOUVELLES DESTINATIONS À JOUER CET ÉTÉ

### L'extension Iberia – Corée du Sud

Draft de tickets, plateau de majorité,  
trains express, cartes Festival :  
mettez du piment dans vos parties !

2-5 8+ 30'/60'



DAYS OF  
WONDER

[www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

Quel est **LE** jeu qui dispose d'une **App compagnon** dont vous ne pouvez plus vous passer ?



**Nidavellir** : clairement voilà une application bien pensée pour faciliter le comptage des points simplement en cliquant sur les cartes et les pièces. Elle compte aussi les pouvoirs des héros. On ne joue plus sans dorénavant.



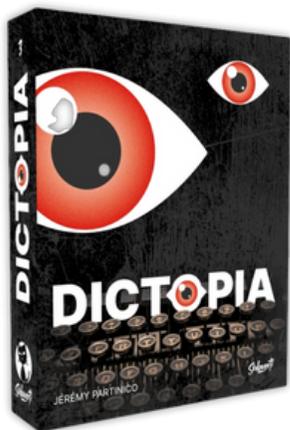
Thierry Ohh



**Horreur à Arkham JCE : Arkham cards** : l'application permet de créer ses decks, gérer le suivi de ses campagnes, la préparation, le carnet avec les trucs à retenir. Avec ses amis, on gère l'expérience des persos et chacun peut préparer sa dépense d'expérience chez soi entre 2 scénarios.



Yseulth Grainne



**Dictopia** et sa bande-son !! Ça met dans l'ambiance, ça permet de pas perdre de temps à scruter un sablier 25 fois pour voir s'il reste du temps, ça permet de ne pas attendre que le sablier se termine si on finit plus tôt.



Marie Mrsx



Sur le jeu **Heroquest**, l'application permet de jouer en solo mais également de ne rien oublier.

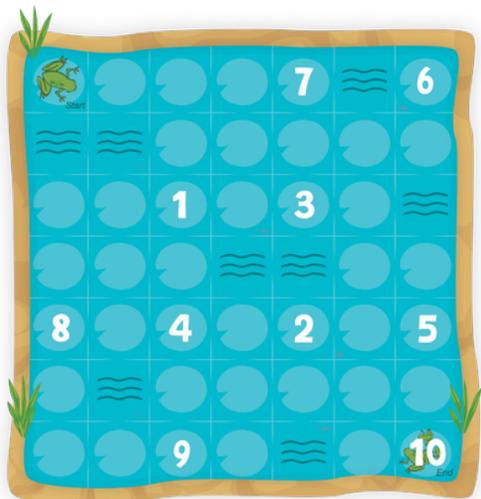
C.Cyril



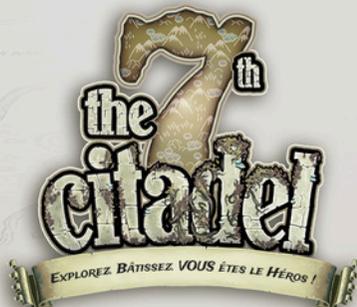


Celle de **Gloomhaven** : gestion des initiatives des monstres, des points de vie, de l'expérience, de l'or...

Gilles Bedouillat



Solution de la grille du jeu de démo *Water Maze*, page 41.

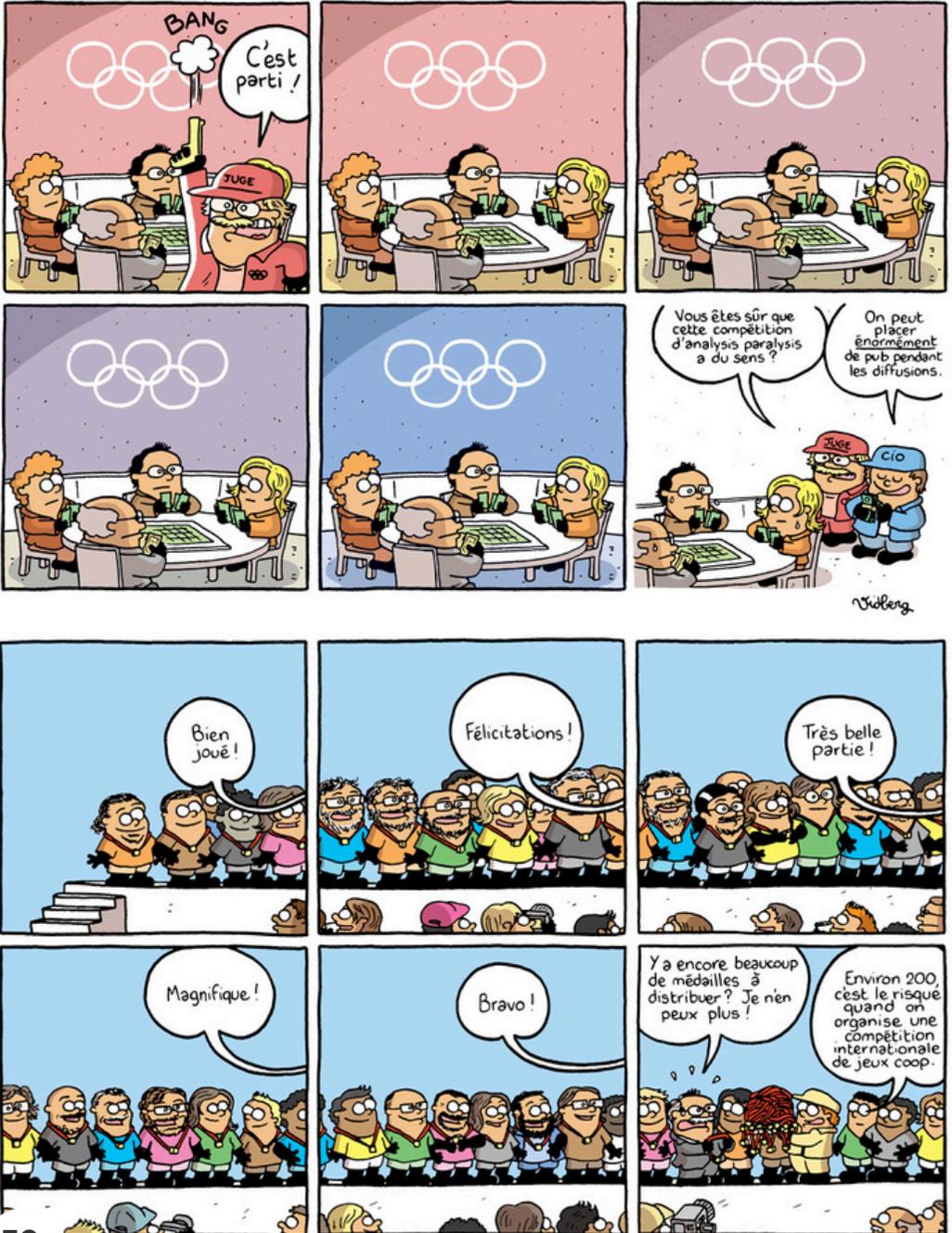


est de retour sur  
**KICKSTARTER**  
 le 4 Juin 2024

Inscrivez-vous !

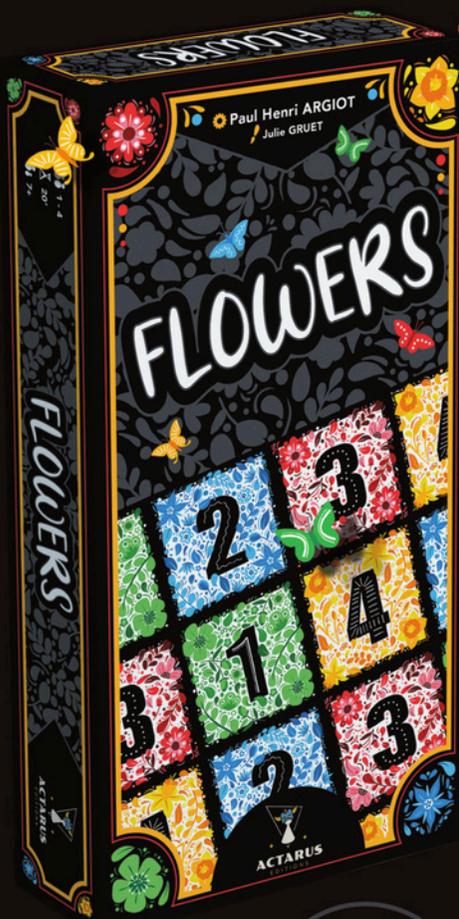
avec tous les contenus exclusifs  
 de la Saison 1 et des surprises  
 exclusives pour la Saison 2.





# FLOWERS

Cueillez, posez, comptez !



1-4

20'

7+



Disponible dans vos boutiques !

# Return to DARKTOWER™

OSEREZ-VOUS AFFRONTER  
LES DÉFIS DE LA TOUR ?

En exclusivité sur [luckyduckgames.com](http://luckyduckgames.com) et Philibert

## RETURN TO DARK TOWER

Q Tim Burrell-Saward, Isaac Childres, Rob Daviau...  
JJ Ariosa, James Bousema, Tim Burrell-Saward...

★ 1-4

★ 10+

⌚ 100-120 min



8.3 BGG  
4100 VOTES

