

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 54 - AVRIL 2025



As d'Or 2025
Focus sur les 12 nommés

BEHIND

Carnet d'auteur, d'éditeur, d'illustrateurs
C.Millet, Kyf Edition, Pierô, M.Chalmel, M. Vidberg

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

L'ART DE LA BOURSICOCOTTE

LE GRAND CLASSIQUE DES JEUX
D'ENCHÈRE EST DE RETOUR !

Emparez vous du marteau
pour faire monter les enchères
et remportez un maximum
d'argent...



...ou bluffez vos adversaires pour
racheter leurs œuvres à prix cassé
et compléter vos familles !



SOYEZ MALIN ET FAITES DE BONNES AFFAIRES DANS CE JEU
D'AMBIANCE REMPLI DE REBONDISSEMENTS !

INCLUS UN VÉRITABLE MARTEAU EN BOIS !

Ravensburger





4

Top 10

Top des ventes
février 2025

6

Jeu de
l'année

As d'Or 2025

9

Odin

Expo Photos

10

Jungle
Speed Giant

Open Ze Bouate

12

Griffon
Fort

Pile ou Face,
interview croisée

14

Dobble
Giant

Open Ze Bouate

16

Top Thème

9 anciens As d'Or

18

Echoes
Le Titanic

Open Ze Bouate

20

Jeu Expert

As d'Or 2025

22

El Burro

Open Ze Bouate

23

Briskars

Sous les
projecteurs

24

El Paso

Open Ze Bouate

25

Acrylogic

Jeu de Démo

28

Jeu Enfant

As d'Or 2025

30

Dans la Cour
d'école

Open Ze Bouate

32

Jeu Initié

As d'Or 2025

34

Behind

Dossier Spécial

42

Dossiers
Criminels
Pocket

Open Ze Bouate

43

Bonsai

Avs de Blogueur

44

Les Cités
Rivales

Open Ze Bouate

45

Captain Flip
Harmonies

Sélection BGA

46

Tir Na Nog

Open Ze Bouate

48

Paroles de
Joueurs

Quel est le jeu...

50

BD de Martin
Vidberg

L'œil de Martin

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 18 000 exemplaires
Imprimé par Imprimerie Rochelaise

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous aucune forme et par aucun moyen sans autorisation préalable de Grammes Édition. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.

#1. One Piece : Le Jeu de Cartes



1

One Piece : Le Jeu de Cartes est un jeu de cartes à collectionner inspiré de l'univers de One Piece. Retrouvez les personnages emblématiques du manga, de l'anime et des films, ainsi que des cartes illustrant des scènes cultes. En enrichissant votre collection, plongez au cœur de combats légendaires entre pirates et revivez l'intensité de l'aventure One Piece !



#2. Flip 7



2

Dans Flip 7 accumulez les cartes au fil des tours pour gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout !



#3. Saint Seiya Extension Hades



3

Saint Seiya - Le Jeu de Deckbuilding : Hades est la 3ème extension du jeu qui apporte du nouveau matériel et des nouvelles mécaniques. La boîte intègre aussi un nouveau mode de jeu Duel.



#4. Odin



Envoyez vos Vikings au combat et soyez le premier à vider votre main ! Combinez habilement vos cartes, défiez vos adversaires et faites preuve de stratégie pour régner sur le Valhalla. Avec des manches rapides et des choix cruciaux, Odin est un jeu simple et dynamique pour toute la famille.



#5. Frosthaven



Frosthaven : Sale Temps à Havreblanc est une nouvelle aventure autonome dans l'univers de Gloomhaven. Vivez une aventure épique à travers une campagne de 100 scénarios aux multiples surprises en conduisant un petit groupe de mercenaires qui sauve un village délabré de la ruine complète et le développe face à des menaces toujours plus puissantes.



#6. Faraway - Le Peuple du Dessous



L'extension Faraway : Le Peuple du Dessous enrichit vos parties avec 17 nouvelles cartes offrant de nouveaux défis captivants. Elle permet également d'inclure un 7^e joueur, rendant vos aventures encore plus palpitantes !



#7. Château Combo



Dans Château Combo, créez le royaume le plus rentable en combinant aussi habilement que possible les 9 personnes que vous recruterez pour tirer profit de leur effet immédiat et de leur objectif de fin de partie !



#8. Heat - Tunnel Vision



L'extension Heat : Tunnel Vision présente deux nouveaux circuits de course. Le Grand Prix d'Espagne emmène votre voiture dans des tunnels dangereux, vous obligeant à vous fier à votre instinct dans la pénombre. Le circuit des Pays-Bas vous permet d'ouvrir votre moteur à fond avant de vous lancer dans une succession de virages périlleux.



#9. Azul Duel



Azul Duel est une version deux joueurs du célèbre jeu Azul. En décorant le plafond du palais de Sintra, les joueurs jouent avec ombre et lumière, ajoutant une nouvelle dimension stratégique. Avec des variantes de sélection, ils doivent empiler leurs tuiles astucieusement pour piéger leur adversaire. Tactique et élégance s'entremêlent dans ce duel où seul le meilleur mosaïste l'emportera !



#10. Harmonies



Dans Harmonies, créez un paysage en associant trois pions pour faire émerger forêts, montagnes, champs et villes. Choisissez les bonnes cartes Animal et façonnez leur habitat pour attirer la faune. Optimisez l'aménagement de votre territoire pour maximiser vos points et peupler votre région. Qui bâtira l'écosystème le plus florissant ?



Le 27 février 2025, le jury de l'As d'or remet dans quatre catégories l'un des plus prestigieux prix mondiaux du jeu de société à quatre titres remarquables, déjouant bien des pronostics tant l'ensemble des œuvres nominées suscitait l'intérêt.

Jeu de l'Année : Odin

Si la remise de l'As d'or – Jeu de l'année à **Odin** a frappé les esprits, c'est aussi parce qu'il faisait face à deux titres qui semblaient davantage taillés naturellement pour le prix que ce challenger.

Captain Flip a ainsi longtemps fait figure de favori. Il faut dire qu'il s'agissait du premier jeu très attendu de la nouvelle maison d'édition PlayPunk, fondée par pas moins qu'Antoine Bauza (concepteur de 7 Wonders, Takenoko, Tokaido, Hanabi) et Thomas Provoost (co-fondateur de Repos Production), et qu'il coçait toutes les cases, déjà par sa dimension familiale revendiquée, dans son accessibilité, sa direction artistique et même dans son ambiance grâce à sa dimension de prise de risque suscitant immanquablement un désespoir amusé. Il s'agit en effet à chaque tour de piocher un jeton dans le sac et de le placer tel quel sur son plateau de 15 cases... ou de le retourner pour en placer le verso sur son plateau, mais sans pouvoir désormais revenir au recto. Chaque face possède son petit pouvoir, généralement lié aux autres pirates du navire, et on fera attention à la colonne où on le place qui peut octroyer un bonus. Gentiment frustrant, électrique, très dynamique et offrant juste ce qu'il faut de choix malgré ce postulat un peu chaotique pour faire ressentir la



satisfaction de choix tactiques intéressants, tout cela couplé à la proposition de plusieurs plateaux différents : Captain Flip avait quelque chose d'une évidence. L'autre nommé était plus inattendu parce qu'il venait à peine de sortir et n'avait donc pas encore bénéficié de l'excellente notoriété de Captain Flip. Avec **For a Crown**, le jury avait fait le choix du jeu familial chafouin, très légèrement plus complexe que les deux autres, avec une proposition matérielle forte : des portraits en bois, des coffres individuels pour vos pierres précieuses, des protège-cartes... assurant une vraie présence sur table qui attire le regard. En outre, l'idée du one-deck building apporte ce qu'il faut d'effet wow, puisque l'on achète des cartes au cours de la partie que l'on place dans des sleeves rappelant sur leur recto qu'elles nous appartiennent, avant de les placer dans une pioche commune. On dévoilera les cartes de la pioche commune une par une, et la surprise joyeuse de dévoiler une carte qui a nos couleurs fonctionne immanquablement.



RAPTOR RACE

PAS BESOIN D'ÊTRE
LE PREMIER POUR
GAGNER !



2-5



6+



20'



FLEXIQ.
PLAY - ADAPT - GROW



Fonctionnement

Chaque personne reçoit 9 cartes. À tour de rôle, vous devez surenchérir sur les cartes au centre de la table en posant autant de cartes ou une carte de plus, mais toujours avec une valeur strictement supérieure, et si vous jouez plusieurs cartes, leur valeur correspond à l'accolement de leurs valeurs individuelles (2, 5 et 7 feront 752, et pas 257 ou 16). Pour poser plusieurs cartes, ces cartes doivent avoir la même valeur ou la même couleur, et une fois vos cartes jouées, vous récupérez dans votre main une des cartes posées par la personne précédente. Quand vous ne pouvez pas surenchérir, vous passez, et quand tout le monde a passé, commencez un nouveau pli avec vos cartes encore en main. La manche s'achève quand quelqu'un vide sa main, vous gagnez alors autant de points négatifs que vous avez de cartes en main. Redonnez alors 9 cartes à tout le monde pour une nouvelle manche et continuez jusqu'à atteindre 15 points, ou n'importe quel score décidé au préalable.



Gary Kim, Hope S. Hwang, Yohan Goh



Crocotame

Pourquoi l'As d'or – Jeu de l'Année ?

Difficile de nier une motivation partiellement symbolique au sacre d'Odin, véritable outsider de la compétition par son format, mais aussi sa nature éditoriale puisqu'il est issu d'Helvetiq Games et distribué par Wilson, des noms que l'on entend pour la première fois sur la scène de Cannes, rappelant qu'un jeu n'a pas besoin de passer par les machines marketing d'Asmodee ou Hachette pour que sa qualité soit remarquée.

Par-delà le symbole, Odin est aussi à une époque de déferlement de jeux de plus en plus une proposition exemplaire, familiale dans sa direction artistique et dans la simplicité de ses règles, et pourtant d'une saisissante ingéniosité avec cette manière de calculer la valeur des cartes et surtout l'idée de toujours ajouter à sa main une carte du placement précédent, manière de chercher de futurs combos au risque de trahir ce que l'on a en main. Or c'est précisément le genre d'évidences, dans leur simplicité et leur astuce, que l'As d'or tâche de récompenser chaque année.

S.W.







Jungle Speed
Giant

OPEN
ZE
BCUATE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	T. Vuarchex, P. Yakovenko
Illustrateur(s)	T. Vuarchex, G. la Rûs, A. Mahé
Éditeur(s)	Zygomatic
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Observation, Rapidité
Âge	7+
Durée	15'
Nombre de joueurs	3 - 9

simplement leurs cartes. Outre les cartes Symbole il existe des cartes Mêlée : quand une carte Mêlée est dévoilée, tous les joueurs, porteurs comme coureurs, doivent essayer d'attraper le drapeau. Puis à l'issue de la manche, les coureurs deviennent coureurs et inversement.

Fin de partie

Votre équipe remporte la partie si vous n'avez plus de carte Symbole. Le Totem gagne quant à lui en plaçant son dernier jeton Totem chez les équipes.

S. W.

Jungle Speed Giant est une version surdimensionnée du classique Jungle Speed, conçu pour pouvoir être joué à même le sol, principalement en extérieur, avec un drapeau en tissu au lieu du totem, et faisant appel autant à votre sens de l'observation qu'à vos réflexes physiques.

Comment jouer ?

Formez des équipes de 2, un porteur et un coureur, chacune posant la base de sa couleur 1 mètre derrière elle et prenant la moitié des 28 cartes Symbole géantes. Une dernière personne, n'appartenant pas aux équipes, est le Totem : elle fixe le drapeau à ses vêtements et se place au centre de la zone de jeu avec 8 jetons Totem en main. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque porteur dévoile tour à tour la première carte de sa pile. Quand 2 symboles identiques sont dévoilés (peu importe leur couleur), le coureur de chaque équipe doit attraper le drapeau du Totem tandis que le Totem doit placer un de ses jetons Totem sur la base de l'une des équipes en duel. Si un coureur attrape le drapeau, son équipe donne sa dernière carte et toute sa défausse à l'équipe perdante. Si c'est le Totem qui réussit, c'est lui qui gagne la manche et les équipes récupèrent



Disponible Mai 2025

BANGO



 Paco Yanez

 Ulric



8+



2-5



15 min

Suivez-nous sur : [Funnyfoxgames](https://www.funnyfoxgames.com)





Bonjour Julien, pouvez-vous présenter Marie et Wilfried en quelques phrases ?

Marie et Wilfried, est-il besoin de les présenter ? Ce sont les spécialistes du jeu enfant, mais pas seulement. On l'oublie souvent, mais ils ont aussi quelques jeux familiaux à leur actif (Chrono-Mots et Targets, par exemple). Ce sont des membres fondateurs du Cercle des auteurs de jeux à l'Ouest, dont je fais aussi partie, et de bons copains. Ils ont toujours des idées originales de matériel pour leurs jeux.

Comment décririez-vous le jeu Coccoons en une phrase ?

C'est un taquin coopératif où la mémoire collective des joueurs leur permet d'aider les gardiens à rentrer chez eux.

Quels ont été les rôles de Marie et Wilfried sur le développement du jeu ?

Marie et Wilfried ont été déterminants dans le choix de l'orientation que nous allions suivre pour le jeu. L'objectif initial était de faire une version enfant de Yokai et la question se posait de garder le minimalisme de celui-ci ou non. Ils ont insisté pour créer un objet plutôt qu'un simple jeu de cartes. Nous sommes arrivés à un jeu qui nous plaisait, mais qui n'avait plus grand-chose à voir avec Yokai, et nous avons donc décidé d'en faire autre chose : Coccoons. Le projet « Yokai Kids » a par ailleurs repris avec Xavier Violeau pour donner Tengou.

Marie et Wilfried ont évidemment beaucoup amené au projet par leur connaissance du jeu enfant et des capacités des plus petits. Ils ont fait de nombreux tests en école pour valider le concept, puis l'équilibrage du jeu et de ses différents niveaux. En parlant des niveaux, ça a été de longues sessions de brainstorming à trois pour trouver les pouvoirs des différentes trappes qui permettent d'augmenter progressivement le niveau de difficulté du jeu. Enfin, comme je suis généralement peu sensible à la thématique des jeux, ce sont plutôt eux qui donnaient leur avis à ce sujet. Je n'en demeure pas moins admiratif du travail exceptionnel de Camille Chaussy sur Coccoons.

Quel est le jeu de la ludographie de Marie et Wilfried que vous préférez ?

De tous les jeux de Marie et Wilfried, c'est Niwa, chez Djeco, qui me plaît le plus. C'est un jeu abstrait que je trouve très malin. Le but est d'amener l'une de ses kokeshi dans la zone adverse. Le déplacement se fait par un système de perles de couleur qui passent d'une kokeshi à l'autre selon leur déplacement. Au vu des deux petits jeux abstraits que j'ai publiés chez Steffen Spiele, Ringo et Volterra (désormais chez Helvetiq), on comprendra facilement mon attirance pour ce titre en particulier. Tout me parle dans celui-ci, des règles très simples au thème japonais, en passant par le matériel agréable à manipuler. Malheureusement, il n'est plus disponible pour le moment, mais il mériterait qu'un éditeur courageux le réédite !





Comment décririez-vous le jeu Coocons en une phrase ?

Coocons est un très beau jeu familial coopératif accessible aux enfants à partir de 6 ans dans lequel les joueurs devront, à leur tour, faire glisser les petites boîtes à la manière d'un taquin et libérer de précieux indices afin de replacer chaque animal gardien dans sa petite boîte respective : son cocon !

Quel a été le rôle de Julien sur le développement du jeu ?

Comme nous créons principalement des jeux pour enfants, quelques temps après la sortie de Yokai, Julien s'est tourné vers nous pour que l'on puisse mener ensemble un projet : un Yokai version Kids. On s'est donc appuyé sur l'expérience de Julien dès les premiers instants. Mais c'est assez difficile de dissocier le rôle de chacun dans le développement de ce projet. Le suivi s'est organisé en visio et en présentiel avec Julien pour échanger nos idées. Bertrand (Bankiiz Editions) suivait régulièrement nos avancées et participait à certaines de nos réunions. On ne s'est pas vraiment réparti de tâches différentes, nous avons avancé sur les mêmes points au même moment en fabriquant des prototypes quasiment identiques pour tester la même chose chacun de notre côté afin de récolter un maximum d'avis. Après de très nombreuses réunions de travail ensemble, l'idée d'un jeu avec des petites boîtes dans une grande était née ! Il était de moins en moins évident que ce jeu devienne un Yokai kids. Petit à petit, le jeu a trouvé sa propre identité. Il nous aura fallu au total 5 ans et plusieurs versions de ce jeu avant qu'il ne sorte aujourd'hui en boutique sous le nom de Coocons !

Quel est le jeu de la ludographie de Julien que vous préférez ? Pour quelles raisons ?

Nous aimons particulièrement **Ratapolis** que nous avons testé dans sa version prototype avec Julien. Vermin (c'est le nom du prototype) a même été primé au concours de Boulogne Billancourt en 2018. Ratapolis est un jeu de majorité et de programmation assez fourbe, où il faudra lutter pour la survie de votre clan de rats !





Dobble
Giant

OPEN
SE
BCUATE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Blanchot, Cottereau, Play Factory
Illustrateur(s)	Guillaume la Rûs, Axel Mahé
Éditeur(s)	Zygomatic
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Observation, Rapidité
Âge	6+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 12

que possible en nommant le symbole commun entre votre carte actuelle et la carte suivante, et à chaque fois que vous rattraper quelqu'un, cette personne quitte le cercle. Vous gagnez en étant la dernière personne sur le cercle.

Le bérêt (à 5-11)

Un arbitre empile les cartes face cachée entre les deux équipes dont les membres sont numérotés. Il appelle un numéro en retournant deux cartes, et le membre de chaque équipe avec ce numéro doit nommer avant l'autre le symbole commun pour récupérer la carte. L'équipe avec le plus de cartes remporte la partie.

S. W.

Dobble Giant est une version surdimensionnée du classique jeu d'observation Dobble, avec des cartes représentant 5 symboles et ayant toujours 1 symbole commun avec une autre carte (pas plus, pas moins), mais qu'il faut désormais poser à terre, y compris pour y jouer en extérieur. Il inclut 4 mini-jeux.

Le relais (à 4-12)

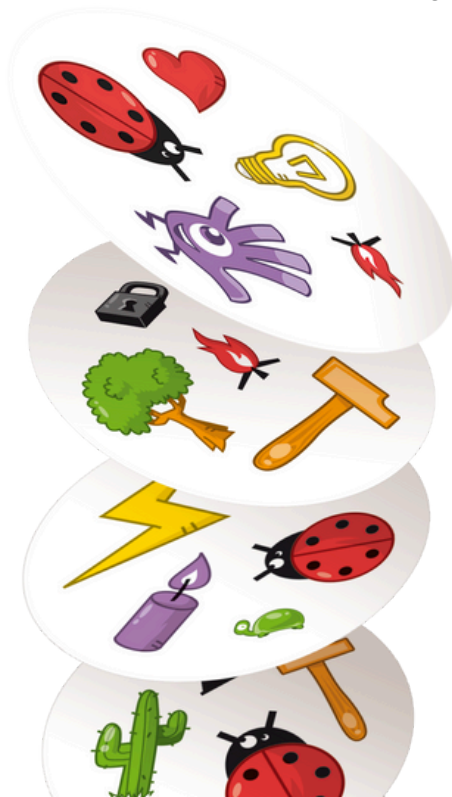
Chaque équipe a une rangée de 10 cartes devant elle face visible. Une personne de chaque équipe traverse les 10 cartes en nommant à chaque fois le symbole commun pour avancer, puis un coéquipier parcourt la rangée en sens inverse, et ainsi de suite. La première équipe dont tout le monde a traversé les cartes gagne.

Le chat (à 3-8)

Formez une grille de 4x5 cartes. Une personne est le chat et se place sur un coin. Vous vous déplacez de carte en carte en nommant le symbole commun entre la carte quittée et la carte d'arrivée, le chat essayant de rattraper les personnes qui essayent de le fuir, et la dernière à être encore en jeu gagne.

Le cercle (à 2-10)

Formez un cercle de 20 cartes et positionnez-vous à équidistance au-dessus d'une carte. Avancez aussi vite

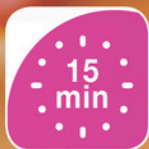


Lolly DOGS

blue orange



**RETROUVEZ LES LANGUES
DE LA BONNE COULEUR!**



THIERRY DENOUAL



Tempête sur l'Échiquier

Vous êtes nul aux échecs ? Vengez-vous avec Tempête sur l'Échiquier, un jeu de cartes loufoque autour du jeu d'échecs récompensé de l'As d'Or - Jeu d'imagination en **1988**. Avec ce jeu, vous pourrez même battre Kasparov. C'est un jeu de cartes qui introduit l'humour, l'imagination et le chaos dans l'un des derniers bastions de la loi et de l'ordre, le très ancien et respectable jeu d'échecs. Ce vénérable ancêtre ne sera plus jamais le même !



Grand classique du jeu abstrait pour deux, gagnant du Super As d'Or en **1989**, Abalone vous invite à tenter d'éjecter d'un plateau hexagonal six billes de votre adversaire en les poussant avec les vôtres. Sur un plateau hexagonal comprenant des billes noires et blanches, deux camps s'affrontent. Votre objectif : pousser six billes adverses dans les glissières au bord du plateau. Affûtez votre attaque et peaufinez votre défense. Observez, planifiez... et pesez bien vos options à chaque coup !

Abalone



Quarto



Dans ce jeu de réflexion stratégique, vainqueur du Super As d'Or en **1992**, les seize pièces uniques possèdent chacune quatre caractéristiques distinctes : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. À tour de rôle, choisissez une pièce et offrez-la à votre adversaire, qui devra la placer sur une case libre. Pour l'emporter, il faut réussir à aligner quatre pièces partageant au moins un caractère commun et annoncer fièrement « QUARTO ! »



Perudo



Dans ce jeu de bluff primé à l'As d'Or - Jeu de Dés en **1995**, ruse et observation seront vos meilleurs atouts. Secouez vos 5 dés sous votre gobelet et découvrez votre tirage... vous seul le connaissez. Le but ? Estimer combien de dés affichent une même face parmi tous les joueurs. Pour deviner ceux de vos adversaires, analysez leurs annonces et leurs réactions. Saurez-vous bluffer sans être démasqué ?



Magic L'Assemblée

Magic : L'Assemblée est le premier jeu de cartes à collectionner, une révolution récompensée par le Super As d'Or en **1996**. Les joueurs s'affrontent avec des decks uniques, en exploitant les cinq couleurs de magie, chacune offrant une approche stratégique différente. Grâce à ses boosters aléatoires, Magic a introduit la collection et l'échange de cartes, ouvrant la voie à une personnalisation infinie. Vos cartes, votre deck, votre victoire !



Gang of Four

Gang of Four, primé du Super As d'Or en **1997**, est un jeu de stratégie inspiré du Choh Dai Di, un classique chinois ancestral. Chaque joueur dispose de 16 cartes et doit les poser en combinaisons pour s'en débarrasser avant les autres. Tous les coups sont permis, et seuls les plus rusés domineront la partie. Manigancez, éliminez et triomphez !



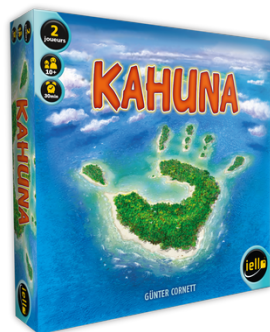
Tic Tac Boum

Tic Tac Boum, primé As d'Or - Jeu Familial en **1998**, est un jeu d'ambiance où rapidité et créativité sont clés. Trouvez un mot avec la syllabe imposée avant de passer la bombe à retardement, qui peut exploser à tout moment ! Réfléchissez vite... ou ça va péter !



Kahuna

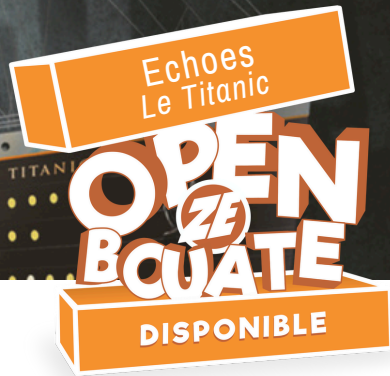
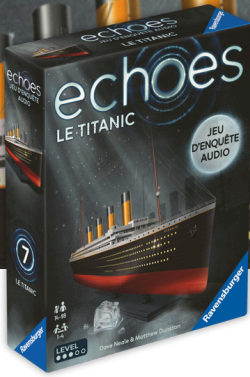
Kahuna, primé Super As d'Or en **2000**, est un jeu de stratégie pour deux joueurs où influence et contrôle font la différence. Sur un archipel de 12 îles, ils construisent et retirent des ponts pour étendre leur domination et affaiblir leur adversaire. Un duel tactique et malin, où chaque décision peut tout faire basculer !



Les Dragons du Mékong

Les Dragons du Mékong, réédité sous le nom River Dragons et primé As d'Or - Jeu Familial en **2001**, est un jeu de stratégie et de programmation. Les joueurs bâtissent un chemin sur le Mékong en posant pierres et planches, tout en contrecarrant leurs adversaires et les dragons gardiens. Un défi tactique où chaque choix compte !





Auteur(s)	D. Neale, M. Dunstan
Illustrateur(s)	S. Bourguignon, H. Design
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Titanic
Mécanisme(s)	Enquête
Âge	14+
Durée	40' - 60'
Nombre de joueurs	1 - 4

Echoes

Echoes est une gamme de jeux de déduction coopératifs où vous devrez remettre des fragments de l'histoire (représentés par des illustrations sur des cartes et des tuiles) dans l'ordre grâce à leur écho, aux sons variés auxquels la carte est associée et que vous entendez en la scannant grâce à l'application dédiée. L'histoire est divisée en 6 chapitres, de sorte qu'il faudra 6 fois retrouver quelles 3 cartes Objet sont associées à quelle tuile Objet de début de chapitre.

L'application vous indique si certaines cartes appartiennent bien au chapitre et si l'ordre est le bon, mais sans préciser quelles cartes. Une fois les 6 chapitres résolus, il vous restera à ordonner chronologiquement les chapitres eux-mêmes pour remporter la partie !

Le Titanic

Sur le Titanic, un jeune homme voyage sous une fausse identité. Un chapeau, le menu du paquebot, une vieille photo vous aideront-ils à comprendre qui il est et pourquoi il est là ? Choisissez votre mode de difficulté, découvrez les 6 tuiles Objet de début de chapitre et les 18 cartes Objet et lancez l'application pour entendre l'histoire de chaque objet et discuter du sens à donner à tous ces échos !

S. W.



Distribué par tribuo

Disponible au 2^e trimestre 2025

FIRST RAT

GABRIELE AUSIELLO & VIRGINIO GIGLI

1 Déplacez vos rats et collectez des ressources

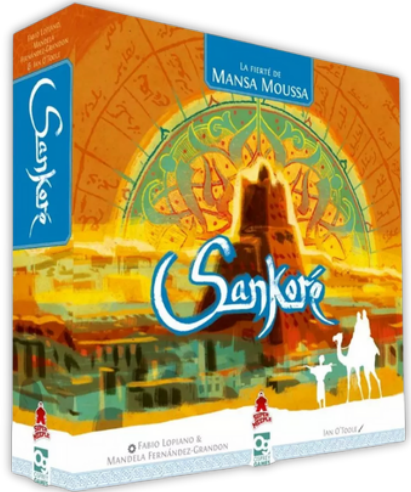
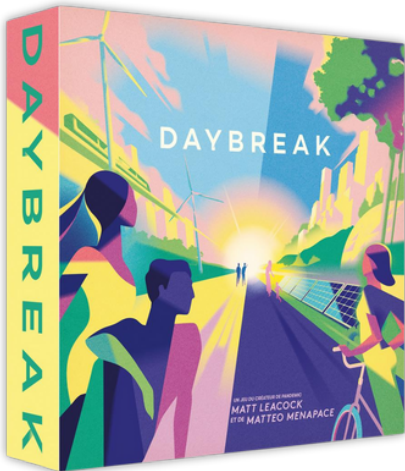
2 Achetez des objets utiles ou volez-les

3 Construisez des fusées et entraînez des ratonautes



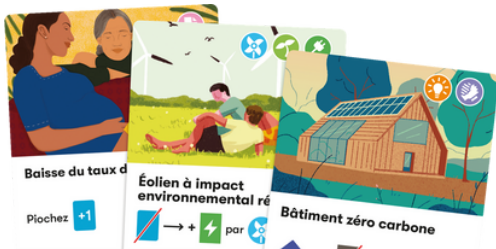
Kutná Hora triomphe de deux jeux remarquables dans une année de titres experts forts, **Daybreak** (qui avait obtenu le Kennerspiel des Jahres) et **Sankoré**.

Dans **Daybreak**, vous incarnez des puissances mondiales devant coopérer afin de couvrir notre demande en énergie croissante en préservant l'environnement. Co-conçu par l'expert du jeu coopératif Matt Leacock (notamment derrière la gamme Pandemic), on retrouve une gestion extrêmement tendue de ressources et de cartes devant prendre en compte plusieurs paramètres pour anticiper tant bien que mal les crises à venir, dans un remarquable équilibre entre sensibilisation pédagogique et solidité mécanique pour un jeu coopératif marquant par son exigence comme sa qualité.



Sankoré est quant à lui le type même de l'eurogame avec sa salade de points, sa quasi absence de hasard, sa multitude d'actions possibles... mais c'est une merveille dans son genre, d'édition, d'ergonomie, de tension, qui impressionne par l'obligation très cérébrale d'équilibrer théologie, mathématiques, droit, astronomie afin que chaque discipline favorise les autres, et un formidable système de score où vous déterminez la valeur de prestige de chaque discipline en cours de partie, avec une relative cohérence thématique des actions qui ressuscite la stimulation de l'université de Sankoré dans la Tombouctou du 14ème siècle, sous le règne de Mansa Musa, un univers original, pas si plaqué, et qui donne un sens particulièrement séduisant à toutes ces couleurs et ces interactions, inoubliable.

Ainsi le jury avait-il fait le choix passionnant de montrer la variété du jeu expert, loin du cliché du seul eurogame à l'allemande et malgré le nombre de jeux plus « classiques », plus « salade de points » tout à fait intéressants également parus cette année, représentés par le sommet du genre qu'est Sankoré, quand Daybreak rappelle que la coopération est présente aussi dans cette cible, en plus de souligner le potentiel du jeu de société à porter un discours engagé qui loin d'effacer sa dimension ludique la nourrit.



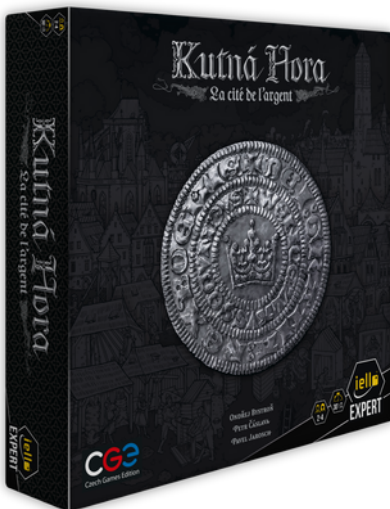


Fonctionnement

Une manche compte trois tours : posez deux de vos six cartes pour un de leurs effets, deux autres cartes, et enfin une de vos deux cartes restantes. Ces cartes peuvent vous permettre de miner, d'obtenir un permis pour un bâtiment, de revendiquer une parcelle, de construire un bâtiment, de gagner de l'argent... Ces actions influenceront sur le cours des ressources, au risque de les rendre vraiment trop chères si la demande est trop forte. À la fin de la manche, vous récupérez vos six cartes et payez vos impôts. Après quelques manches, le classement dans la mine, vos revenus, la propriété de bâtiments seront déterminants pour remporter la partie !

Pourquoi l'As d'or – Jeu de l'Année : Expert ?

Face au parfait eurogame pur qu'est Sankoré et au coopératif didactique et exigeant Daybreak, Kutná Hora – La Cité de l'argent trouve une autre voie encore, en apparence plus fouillis compte tenu de la différence même des éléments matériels sur lesquels reposent ses mécaniques variées, mais trouvant de la cohérence au cours de la partie, avec une grande vitalité et interaction notamment axée autour de l'originale idée d'un marché de ressources dynamique sur lequel vos actions seules ont un impact. Une manière passionnante de rendre ludique ce qui est ordinairement fixe, et d'en tirer un moteur de tension et de variété irrésistible.



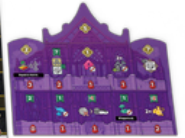
Petr Caslava, Ondřej Bystroň, Pavel Jarosch



Roman Bednář, Štěpán Drašták, Milan Vavron

On applaudit aussi de voir ainsi récompensée une des meilleures collaborations entre un éditeur étranger et un localisateur francophone, le partenariat aussi puissant qu'ancien entre Czech Games Edition (CGE) et Iello nous ayant déjà permis de découvrir d'aussi grands jeux que Tzolk'in, Narak, Codenames, Through the Ages ou SETI. Une récompense d'autant plus symbolique que CGE rend hommage à l'histoire de la Tchéquie dans ce jeu qui nous immerge dans une célèbre ville minière locale qui, au Moyen Âge, produisait le tiers de l'argent européen. Un grand prix pour un jeu formidable issu d'une collaboration formidable et pour un louable ancrage culturel, que de motifs de se réjouir !

S.W.





El Burro
OPEN
 ZE
BCUATE
 PROCHAINEMENT

Auteur(s)	MiKe & ode.
Illustrateur(s)	Harald Lieske
Éditeur(s)	Fantasy Games
Thème(s)	Paysannerie, Majorque
Mécanisme(s)	Gestion
Âge	14+
Durée	120'
Nombre de joueurs	2 - 4

Paysans majorquais du Moyen Âge, gérez votre ferme et faites-la prospérer jusqu'à mériter le titre d'administrateur dans ce jeu indépendant situé dans le même univers que le classique de l'eurogame qu'est La Granja.

Comment jouer ?

Un tour commence par une phase de ferme, où vous vérifiez la tuile du tour actuel du plateau de ferme (qui altère les règles pour le tour en cours), vous agrandissez votre ferme en jouant une carte de ferme et vous collectez les profits de votre ferme (y compris en reproduisant vos cochons).

Pendant la phase de revenu, lancez les dés et placez-les sur les emplacements correspondants de la réserve. À tour de rôle, prenez un dé et effectuez l'action de revenu et l'action indiquée par la roue de prospérité. Il pourra notamment s'agir de faire voyager vos 2 ânes sur la route de Palma, d'effectuer une livraison avec un âne (vers vos marchés ou étals) ou avec une chèvre (vers un étal, marché ou bateau d'un autre joueur), avancer votre marqueur de sieste ou d'abreuvoir, prendre de l'argent, une marchandise, un cochon, un ouvrier, jouer une carte Ferme.

Pendant la phase de transport, piochez 4 cartes d'âne de votre pioche et placez-les sur les emplacements de votre asinerie pour déterminer l'avancée de votre marqueur de sieste, votre nombre de livraisons, une carte servant pour chaque décompte et la dernière étant défaussée. Puis, faites une sieste, voyagez sur la route et mettez à jour l'ordre de tour. Vous pouvez enfin effectuer une livraison avec une chèvre ou un âne, avant de procéder à la phase de décompte et de préparer le tour suivant.

Fin de partie

La partie s'achève au terme de 4 tours. Comptez les points des pistes de récompense, de vos cartes de ferme spéciales, des bateaux dans le port, de votre piste d'abreuvoir mais perdez-en si vous avez des ouvriers en grève, et la personne avec le plus de points devient La Administradora de La Granja !

S. W.



Sous les projecteurs !



Ahoy, moussaillons ! Vous sentez l'appel du large ? Votre cœur aspire à une vie tumultueuse sur un navire fendant les flots ? Votre sabre est aiguisé et n'attend que d'être dégainé ? Vous aimez les chats ? Mais à choisir vous préférez quand même les cochons, les singes ou les crocodiles ? Alors, plus un instant à perdre, montez sur le galion de **Briskars** et répondez à l'appel de l'aventure !

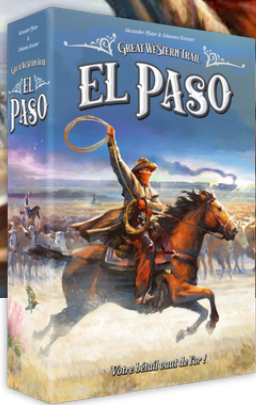
Briskars est un jeu de figurines d'escarmouche conçu et développé par TGCM Créations, une société qui conçoit et fabrique ses produits en France. Sa longévité est un témoignage vibrant de ses qualités et de la place qu'il s'est taillée dans le monde du jeu d'escarmouches avec figurines.

Dans Briskars, chaque joueur prend la tête d'une bande de pirates, coupe-jarrets ou soldats dans une version fantastique des Caraïbes peuplées d'animaux anthropomorphes qui forment les factions du jeu. Chacun de ces factions est à l'image d'un animal : les Maoks sont des pandas, les Sundars des singes, les Quintors des cochons, etc.

Ce jeu se veut accessible : les tables ne font que 60 cm de côté, une bande de Briskars ne nécessite qu'entre 3 et 7 figurines, et les parties sont nerveuses, rapides et tactiques. Chaque figurine disposera d'une carte avec son profil, ses règles spéciales et permettra de noter les dommages qu'elle a subis. De plus, si Briskars dispose d'un livre de règles présentant le contexte et les factions, les règles de base, qui suffisent pour jouer, sont disponibles gratuitement en téléchargement sur le site de TGCM. Les figurines de Briskars ont une échelle particulière puisqu'elles font 54 mm. Cette taille bien supérieure au format habituel leur donne un véritable cachet et beaucoup de caractère. De plus, les créateurs de TGCM n'étant pas dénués d'humour et de second degré, elles s'avèrent aussi amusantes à peindre qu'à jouer. D'ailleurs, pour mentionner la peinture, ces figurines en résine s'avèrent très abordable techniquement, leur taille étant un atout pour les débutants plutôt qu'un obstacle. Briskars est donc un jeu idéal pour débiter l'escarmouche. Ses règles abordables, ses figurines très attachantes et une communauté active et bienveillantes en font un choix incontournable dans le paysage des jeux de figurines.

Alex





Auteur(s)	A. Pfister, J. Krenner
Illustrateur(s)	Chris Quilliams
Éditeur(s)	Lookout Games
Thème(s)	Western, Commerce du bétail
Mécanisme(s)	Gestion
Âge	12+
Durée	60' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 4

El Paso reprend le système de l'excellente trilogie Great Western Trail dans une version raccourcie, où vous retrouverez la livraison du bétail dans le El Paso de la fin du 19ème siècle.

Comment jouer ?

Au début de votre tour, déplacez votre éleveur vers un autre lieu du parcours, dans le sens horaire mais en choisissant votre voie en cas de bifurcation. Votre plateau indiquant votre limite de déplacement, et vous devez vous arrêter à El Paso.

Si vous vous arrêtez sur un bâtiment neutre ou qui vous appartient, effectuez les actions de la tuile ou une action auxiliaire, tandis que vous ne pourrez faire qu'une action auxiliaire sur un bâtiment adverse. Les actions courantes consistent à défausser du bétail contre de l'argent, recevoir de l'argent, des certificats, une carte Échange (qui permet de piocher 1 carte de votre pioche Bétail puis de défausser une carte de votre main), engager une carte Ouvrier (que vous pourrez défausser pour un bonus), acheter du bétail, utiliser une carte train, recevoir une tuile Objectif ou Bonus, placer un bâtiment avec un de vos marqueurs Propriété, avancer à nouveau votre éleveur...

Si vous vous arrêtez à El Paso, vous recevez de l'argent et une carte Bétail Simmental, puis vous déterminez la valeur d'élevage de votre main en regardant les types de bétail différents, donc la valeur s'ajoute à vos certificats. Vous placerez un disque sur un comptoir commercial du plateau central de valeur inférieure ou égale à votre valeur d'élevage. Ce disque libérera un bonus : actions auxiliaires plus fortes, augmentation de la limite de main ou de déplacement...

Fin de partie

La partie s'achève quand la dernière carte Bétail Simmental est prise. Vos points dépendront essentiellement de vos bâtiments, comptoirs commerciaux, ouvriers, de votre bétail et de vos tuiles Objectif.

S. W.



ACRYL LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR
EDITION

Les chiffres et les couleurs situés entre les cases sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si un indice indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

Si un indice indique « vert », cela signifie que l'une des deux cases est jaune et que l'autre est bleu.

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

Précision : la couleur blanche est incolore. Considérez-la de la même couleur que la couleur de la case adjacente.

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 16 cases ! Dans chaque case, écrivez un chiffre compris entre 1 et 4 ainsi qu'une de ces couleurs : jaune, bleu, rouge ou blanc (incolore). Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

$$\text{JAUNE} = \text{jaune} + \text{jaune}$$

$$\text{JAUNE} = \text{blanc} + \text{jaune}$$

$$\text{BLEU} = \text{bleu} + \text{bleu}$$

$$\text{BLEU} = \text{blanc} + \text{bleu}$$

$$\text{ROUGE} = \text{rouge} + \text{rouge}$$

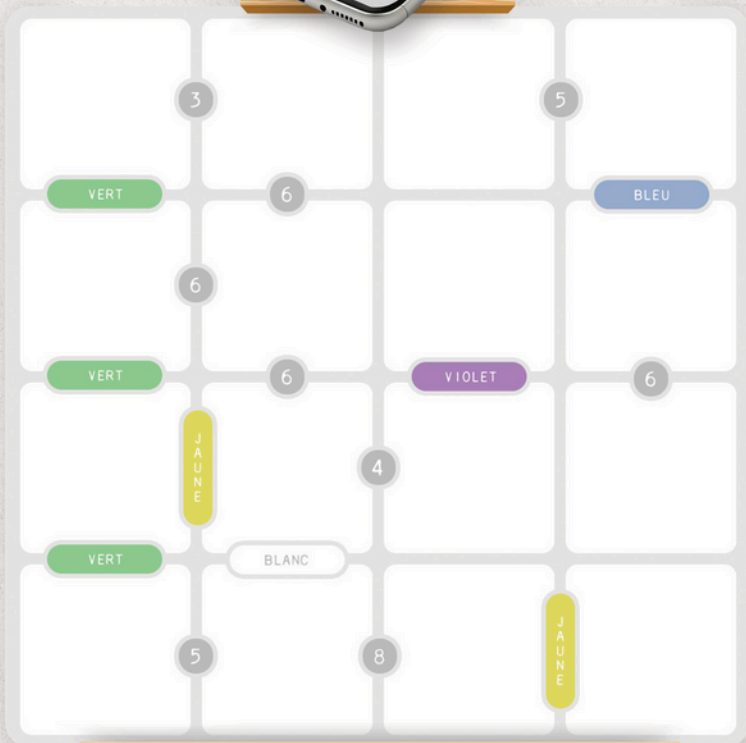
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

$$\text{VIOLET} = \text{rouge} + \text{bleu}$$

$$\text{ORANGE} = \text{jaune} + \text{rouge}$$

$$\text{BLANC} = \text{blanc} + \text{blanc}$$

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



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

L'avenir est entre vos mains,
saurez-vous en faire bon usage ?



Un jeu en
ÉQUIPE



30 effets
UNIQUES



Une forte
INTERACTION



4 à 6
joueurs



10 ans
et +



30
min

PRÉSAGES

MAXIME RAMBOURG
BEN RENAUT

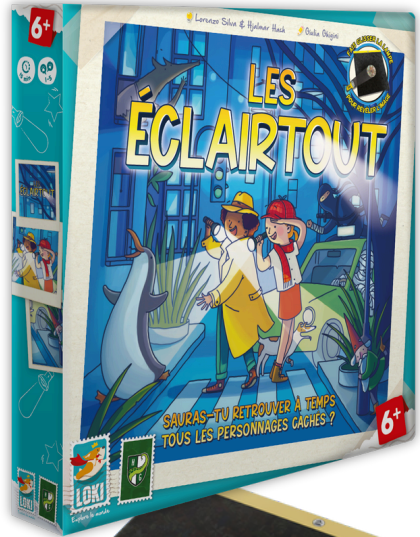


Déjà disponible


SPIRAL
ÉDITIONS

La compétition était rude cette année pour l'As d'or – Jeu de l'Année Enfant, entre le superbe **Opération Noisettes** si adapté aux 3 ans, le favori **Les Éclairtout** et la surprise **Mimose & Sam et le voleur de fruits** qui a vite massivement convaincu (et recevra un peu plus tard le Lys d'or).

Adaptant une série de livres pour enfants, ce dernier a la curiosité d'être asymétrique, quelqu'un incarnant le voleur de fruits qui cherche à trouver 4 fruits mûrs face aux détectives qui doivent l'identifier parmi 16 suspects. Pour cela, on lancera simplement trois dés pour se déplacer sur le plateau (à répartir entre les détectives à leur tour) et espérer recueillir les bons jetons Fruit ou des indices suffisants, soit directement le nom de suspects à innocenter en dévoilant les jetons face cachée, soit grâce à la possibilité de poser la question indiquée par la case atteinte (par exemple « As-tu un béré ? »). Un mélange de course et de déduction solide, dans un univers adorable !



Les Éclairtout rappelle Où est Charlie ? avec la surprise matérielle d'une lampe de poche, dont le faisceau appliqué sous le plastique sombre d'un plateau permet d'en éclairer les détails. Ainsi s'agit-il, dans un temps limité, de retrouver toutes les occurrences de l'objet demandé sur son plateau en le parcourant de sa lampe. Plus on en trouve et plus on avance, en espérant ne pas être rattrapé par la Lune, et en redoutant les phases de recherche avec une batterie vide, et donc un faisceau réduit ! Avec ses quatre niveaux de difficulté, sa variante, son mode compétitif et surtout la richesse de ses charmants dessins, l'intérêt des Éclairtout dépasse amplement l'effet wow de son matériel !



Fonctionnement

Dans ce jeu coopératif, à votre tour, lancez un dé et appliquez son effet : placer une noisette (voire deux) dans un trou rouge, dans un trou vert ou dans un trou bleu, ou faire tourner la boîte d'un quart de tour. Quand des noisettes tombent sans être retenues par la structure interne de l'arbre, on retire une feuille posée sur la belette qui se réveille petit à petit. Néanmoins, avant de lancer votre dé, vous pouvez poser votre oiseau en bois sur les feuilles de l'arbre pour garantir que son chant maintiendra la belette endormie pendant son tour. On remporte la partie quand les 20 noisettes ont été placées dans l'arbre, et on la perd quand la belette est visible, sa dernière feuille ayant été retirée.

Pourquoi l'As d'or – Jeu de l'Année : Enfant ?

L'une des grandes difficultés de l'As d'or – Jeu de l'Année Enfant est qu'il doit tenir compte de la grande diversité du public auquel les jeux dits Enfant sont adressés, les enjeux d'un titre pour les 3 ans n'ayant rien à voir avec ceux d'un titre pour les 7 ans et plus, qu'il peut paraître plus aisé de récompenser parce qu'ils peuvent faire appel à de plus intéressantes subtilités mécaniques leur donnant un rôle de passerelle vers le jeu familial.



Emilie Soleil, Jérôme Soleil



Marko Renko

À première vue, on aurait d'ailleurs pu redouter d'Opération Noisettes un aspect jouet tant son arbre en 3D et ses 20 noisettes en bois attirent le regard et l'envie de manipulation, avant de comprendre que leur joliesse ne fait que servir l'intuitivité mécanique, précisément pour offrir à des enfants de 3 ans et plus un vrai jeu, et vraiment adapté, donnant d'emblée envie avant même de connaître les règles de mettre les noisettes dans l'arbre et d'en découvrir la dimension de tour à dés pas tout à fait creuse, pouvant retenir certaines noisettes. Et tous les choix sont à l'avenant : forcément un trou rouge accueille une noisette consécutivement à une face de dé rouge, forcément, le bruit des noisettes réveille la belette, forcément plus la belette est visible plus elle est proche de l'éveil, forcément le vent fait tourner l'arbre au risque de faire tomber des noisettes, forcément le chant de l'oiseau peut assoupir la belette...

Une telle évidence dans la correspondance du matériel, du thème et des mécaniques ne pouvait qu'éveiller l'As d'or !

S.W.





Auteur(s)	Nathalie et Rémi Saunier
Illustrateur(s)	Julie Machado
Éditeur(s)	Oka Luda
Thème(s)	Feuilles, École
Mécanisme(s)	Collection
Âge	6+
Durée	15'
Nombre de joueurs	3 - 6

Certaines cartes sont simplement des objets, mais d'autres sont des cartes spéciales : par exemple, en ayant trois cartes Feuilles, vous volez au hasard une carte de la main de quelqu'un d'autre ; trois cartes Marron vous octroient la carte Bonhomme marron qui vaut 4 étoiles, une carte permet d'en garder deux en main à la prochaine manche au lieu d'une... Ensuite seulement, gardez-en une dans votre main, donnez-en une à quelqu'un d'autre et placez la dernière sous le tas de feuilles.

Fin de partie

La partie s'achève quand tout le monde a 7 cartes devant soi. Dévoilez votre personnage secret et alignez toutes vos cartes de façon à obtenir le plus d'étoiles possible (les cartes ont des demi-étoiles sur leur bordure, pouvant être complétées en étant juxtaposées à la bonne demi-étoile d'une autre carte), auxquelles vous ajoutez le bonus de votre personnage (par exemple 1 étoile par brique, 4 étoiles par marron...).

S. W.



Dans la cour de l'école, retrouvez les jouets perdus avant l'été sous l'imposant tas de feuilles d'automne. Attention aux événements qui peuvent demander de la rapidité, et prêtez attention à la collection de vos camarades parce qu'à chaque pioche, vous ne garderez qu'un objet et en donnerez un !

Comment jouer ?

Au début de la partie, vous recevez secrètement un personnage. À votre tour, piochez 3 cartes dans le tas de feuilles et retournez-les en appliquant leur effet. Vous pourriez piocher ainsi une carte Événement qui impose à toute la table d'imiter un animal puis de taper sur le tas de feuilles (pour prendre une carte de la main de quelqu'un d'autre) ou de faire un chifoumi pour garder une carte valant plusieurs points. Après la résolution de l'événement, piochez une nouvelle carte pour bien disposer de trois cartes non-Événement.

Nathalie & Rémi Saunier

Julie Machado



DANS LA COUR D'ECOLE



Plongez dans la cour de récré
et collectionnez vos trésors
d'enfance !



Rapidité - collection

MARS 2025

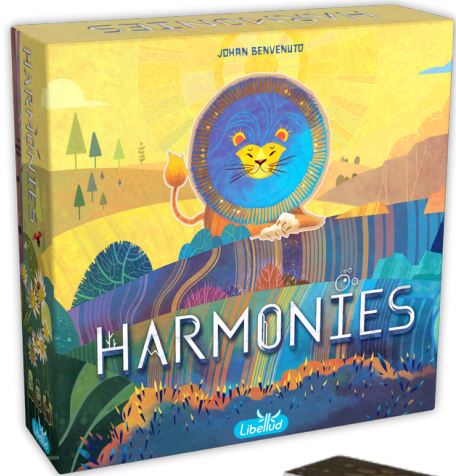


okaluda.fr

Les nommés pour le **Jeu de l'Année** : Initié 2025 sont...

Il était intéressant dans la catégorie Initié de voir s'opposer deux jeux de déduction, même s'il paraît pertinent de refléter ainsi la multiplication des jeux d'enquête et de logique sous diverses formes.

Le spécialiste du casse-tête Yoann Levet (Turing Machine, ArcheOlogic, Gamme Logic) s'associe à Fabien Gridel pour **Kronologic : Paris 1920**, revisite extrêmement ingénieuse du Cluedo, où vous devrez déduire les déplacements des suspects dans les différentes pièces d'un opéra à six moments différents pour déterminer qui se trouvait dans quel lieu, avec qui, au moment fatidique, grâce à un système de cartes perforées et de partage d'informations qui renouvellent le plaisir et la tension de la déduction compétitive.



Behind et Kronologic faisaient face au magnifique **Harmonies**, puzzle-game où vous placez dans votre environnement des jetons de façon à correspondre aux exigences de divers animaux, tout en conciliant ces habitats avec les points propres à chaque élément et en vous donnant l'opportunité de priver un adversaire d'un tirage trop favorable, aussi satisfaisant mécaniquement que fantastique matériellement, d'autant qu'il parvient à exploiter une certaine logique (un arbre est composé de jetons marrons surmontés d'un jeton vert, pour des montagnes il faut au moins juxtaposer deux jetons gris...) pour que loin de nous perdre dans toutes ces couleurs et ces conditions on ait conscience de créer un véritable paysage.

S. W.



Fonctionnement

Choisissez l'un des trois puzzles de la boîte et étalez-en les 54 à 70 tuiles devant vous sur leur verso afin de reconstituer une image que vous ne connaissez pas. Toutes les tuiles étant carrées, ce n'est pas par la forme que vous allez pouvoir assembler les pièces, mais par la déduction, en comprenant le fonctionnement général du puzzle pour trouver comment chaque pièce se place par rapport aux autres. Quelques indices pourront vous aiguiller, et quand vous penserez avoir réussi, retournez le tout afin de découvrir si cela aboutit bien à un véritable tableau !

Pourquoi l'As d'or – Jeu de l'Année : Initié ?

L'une des conclusions marquantes de l'année 2024 est que le marché n'est pas encore saturé de jeux d'enquête et de déduction, pas seulement parce qu'ils se vendent toujours bien mais aussi parce qu'ils parviennent à se renouveler quand on pouvait redouter le contraire après la déferlante post-Unlock. Fil rouge, Backstories, Kronologic, Behind... témoignent d'une stimulante vitalité, qui croise régulièrement une tentative du renouveau du puzzle (Mon Puzzle Adventure, les Escape puzzles, les Mystery puzzles...).

Behind est ainsi emblématique de ces mouvements en même temps qu'il trouve une voie propre particulièrement enthousiasmante, déjà en faisant appel à trois artistes pour les trois puzzles, Pierò, Martin Vidberg et Maud Chalmel, une démarche à laquelle il est difficile d'être insensible au beau milieu des débats sur l'IA générative. Cela n'offre pas seulement un univers distinct à chaque puzzle, qui possède un fonctionnement réellement différent. Le premier puzzle invite par exemple à reconstituer un tableau de liège criminel, en se mettant à la place de détectives pour comprendre la logique de l'ordonnancement des éléments, tandis que le second est une bande dessinée sur le voyage dans le temps, et joue ainsi de la séquentialité propre au 7ème art de façon particulièrement amusante, avant le bas-relief égyptien et énigmatique du troisième puzzle... Un jeu avec une identité (ou triple identité) aussi forte ne pouvait pas passer inaperçu et constitue une noble invitation à continuer d'inventer.

S.W.

- Cédric Millet
- Maud Chalmel, Piero, Martin Vidberg





Bonjour Cédric, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour, je m'appelle Cédric Millet, j'habite en région parisienne, je suis passionné depuis l'adolescence par l'informatique et l'automobile, qui sont depuis 25 ans mes domaines et secteurs d'activité professionnelle (après avoir hésité avec l'architecture). J'ai découvert les jeux de société modernes avec les Colons de Catane en 2009 grâce à des amis : notre soirée poker hebdomadaire s'est alors transformée en soirée jeu de société, et la boulimie de découvertes a commencé ! Après 2 ou 3 ans à jouer, j'ai eu envie de m'essayer à la création de jeux... qui est progressivement devenue mon loisir principal.

Bonjour Ericka, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour, dans le milieu, beaucoup m'appellent Kika, certaines personnes ignorent d'ailleurs mon vrai prénom ! Mon parcours est un peu atypique, (comme pour beaucoup dans ce secteur) puisqu'avant de cofonder KYF en 2018, j'ai travaillé quelques années dans la BD, puis dans la comm' territoriale, puis un peu dans le livre. J'ai toujours joué, mais je suis réellement tombée dans la marmite en 2015 avec Pierô, illustrateur de jeux depuis 20 ans. Tous les deux, nous nous sommes associés à Nicolas Normandon, directeur de contenu chez Ubisoft depuis une grosse vingtaine d'années mais également auteur de jeux, et Gwen Renault, comptable de métier. J'aime dire que nous réunissions immédiatement les 4 pôles de compétences pour fonder KYF. C'est une belle histoire professionnelle sur fond d'amitié sincère. Ou l'inverse !

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Behind ?

KYF Edition : Behind, c'est un vrai travail d'équipe sur la base d'un jeu déjà très solide et abouti, puisque le prototype (alors nommé Puzzle Rev') a été primé en 2023 par le Concours International des Créateurs de Jeux de Société. C'est par ce biais d'ailleurs, que Gwen et Nico ont eu un premier accès au jeu, et que nous avons eu l'opportunité de rencontrer Cédric par la suite ! Dès la signature, Nico, qui s'occupe du développement chez KYF a mis en place les outils nécessaires aux ajustements des différentes mécaniques proposées dans le jeu, pendant que Pierô (qui gère la Direction Artistique chez nous) a réfléchi aux axes graphiques à donner aux 3 tableaux, ainsi qu'à son identité globale. C'est ainsi qu'il a contacté Maud Chalmel pour réaliser la couverture de la boîte, et le tableau Imhotep. Dans le proto initial, Cédric avait réalisé une petite BD en ASCII (un standard de codage de caractères alphanumériques et de signes de ponctuation) qui nous semblait un peu austère et bien trop ciblée pour être jouée par un large public. Nous souhaitons malgré tout garder le format BD, c'est donc naturellement que nous avons fait appel à Martin Vidberg, qui a scénarisé et illustré le tableau Le professeur ! Enfin, nous avons pour habitude de travailler avec Alexis Vanmeerbeeck sur la maquette de nos jeux et surtout, sur la préparation des fichiers destinés à l'impression. C'est là que nous avons réalisé l'ampleur de la difficulté d'éditer ce « simple jeu de tuiles ». Dans ce jeu, chaque tuile, qu'il s'agisse de son intégration dans le gameplay, de son



illustration et même jusqu'à sa découpe, doit être pensée pour se connecter parfaitement avec la suivante. Un glissement de lame d'1 mm et le jeu est foutu !

Behind - Acte 1 : de l'idée au prototype

Cédric : Le concept de Behind est issu du croisement de deux réflexions. D'une part, j'ai lu en 2022 que les ventes de puzzles avaient explosé pendant la période COVID. N'étant pas particulièrement fan de puzzles moi-même, cette information m'a surpris ! Je me suis alors demandé si on pouvait trouver un « twist » pour faire du puzzle un objet plus ludique, en quelque sorte essayer de le « réinventer ». D'autre part, quelques mois plus tard, j'ai testé un jeu dans lequel il fallait remettre des cartes dans un ordre donné, et valider le résultat en scannant ces cartes via une application. Je me suis fait la réflexion qu'il aurait peut-être été plus simple pour valider le résultat de « juste » retourner ces cartes, dont les versos auraient reconstitué une image correcte en cas de réussite... J'ai à ce moment repensé à l'idée de « twister » le puzzle, et la base du concept de Behind était trouvée ! J'ai alors conçu un premier prototype, que je considérais comme une démo du concept, et avec lequel j'ai démarché des éditeurs lors du festival professionnel de Vichy. Tous ont été intéressés et ont pris un exemplaire du prototype, mais aucun n'a donné suite. J'en ai déduit qu'il fallait, pour convaincre, prouver que le concept pouvait se décliner sur des tableaux plus conséquents. J'ai donc planché sur 4 tableaux supplémentaires, chacun avec une logique d'assemblage différente, et ai inscrit ce nouveau prototype de 5 tableaux au Concours International de créateurs de Boulogne-Billancourt en 2023, sous le nom de **PuzzleRev'**. Après avoir passé la première sélection sur la base de la lecture de la règle, PuzzleRev' a franchi la deuxième étape du concours (celle des tests de prototypes) et a donc pu bénéficier en tant que finaliste d'une séance de présentation aux éditeurs partenaires du Concours... dont KYF !

Behind - Acte 2 : du prototype à l'édition

KYF Edition : Après repérage du proto au Clubb (Centre ludique de Boulogne Billancourt) dans le cadre du concours, Gwen et Nico nous ont juste dit « il y en a un génial, ça va vous plaire ». À partir de là tout s'est enchaîné très vite. Avant même que le jeu ne soit primé, nous avons contacté Cédric avec le souhait de travailler avec lui, puis nous l'avons rencontré au festival de Vichy. C'est à cette occasion que nous avons joué le proto d'Imhotep notamment, qui a été un véritable coup de cœur ! Quelques jours après seulement, nous signions le jeu pour entamer tout de suite le travail autour de cet incroyable jeu !

Cédric Millet : Très rapidement après la signature, Nico m'a fourni un formidable outil qui m'a permis d'accélérer les développements de nouveaux tableaux : une version numérique en 3D de Behind ! Cet outil, nourri de mes images prototypes du recto et du verso, permet de jouer virtuellement. Cela m'a permis de limiter les étapes fastidieuses d'impression, collage et découpage des prototypes, en particulier au début de développement d'un nouveau tableau où les ajustements sont nombreux. Et donc sauver des arbres ! Dès le choix du contenu de la première boîte, j'étais très excité à l'idée de voir les tableaux illustrés (par un trio de choc dont j'étais déjà admirateur) ; ces versions illustrées ont également bénéficié de la version numérique de Behind pour leur mise au point.

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

KYF Edition : De façon générale, dès le début du travail, nous faisons le point avec notre Brand Manager chez Asmodee, ainsi qu'avec l'équipe commerciale. C'est cette dernière qui est le lien direct avec les boutiques, et qui nous donnera les tendances du marché, ce qui fonctionne en termes de format, de thème etc. Mais elle nous oriente aussi sur les obstacles auxquels s'attendre, puisqu'elle connaît les sorties à venir sur l'année, les gameplays qui reviennent de manière trop récurrente etc. Elles se font le relais des problématiques et avis des ludicaires en sommes. Ce sont les boutiques qui sont, elles, en contact immédiat avec les joueurs et joueuses, dont l'avis compte le plus à nos yeux. Nous sommes une petite équipe qui sort deux jeux par an. Il s'agit pour nous de se tromper le moins possible. Il est impossible de dire avec certitude si tel ou tel jeu va fonctionner et mieux, s'installer dans la durée. C'est un pari à chaque fois. En revanche, nous faisons tout pour réunir un



maximum d'éléments qui feraient passer les feux au vert, en sondant le milieu professionnel (nos partenaires, mais également d'autres éditeurs dont nous sommes proches, ou encore la presse ludique et créateur.ices de contenu) puis dans un temps parallèle, le public joueur (en passant par des sessions de playtests ou plus simplement les festivals). Ici, les feux étaient au vert.

Quelles ont été vos sources d'inspiration pour la direction artistique du jeu ?

Pierô : Pour Behind, la première chose qu'il faut garder en tête est qu'il y a deux faces à un tableau. Le recto n'est « que » contraintes et le verso, c'est la libération. Il y a trois tableaux dans une boîte de Behind et, de fait, trois illustreurs et illustratrices. À l'instant où on a signé le jeu et qu'on a choisi les tableaux de la première boîte, je savais avec qui nous allions travailler.

Maud Chalmel était jurée à Boulogne où Behind a été primé, je trouvais ça drôle et plutôt cool qu'elle participe si elle le souhaitait. Son emploi du temps était bien chargé mais elle n'a pas pu résister. Pour Martin Vidberg, c'était une évidence. Il y avait une BD dans le prototype de Behind et seul Martin pouvait la réaliser. Dans un tableau, les contraintes sont nombreuses et très très rigoureuses. On ne peut pas sortir de ce qu'a prévu Cédric. Pour le tableau de Martin, il fallait qu'il réalise lui-même le scénario car il fallait jouer avec les codes de la bande dessinée qu'il connaît parfaitement. Lui aussi, à l'instar de Maud, a un planning très chargé mais il n'a pas su me dire non car c'est rare de pouvoir faire de la BD dans un jeu. En ce qui concerne la direction artistique, c'est un travail assez « facile » dans ce cas précis. D'une part parce que j'ai fait appel à deux personnes talentueuses et en qui j'ai pleinement confiance et d'autre part parce que les prototypes de Cédric sont très précis. Pour le recto, on habille directement le prototype avec des dessins aussi beaux que possible sans sortir d'un cadre donné, sans créer de liaisons entre deux tuiles qui ne sont pas prévues.

Quand je décide avec quel artiste je vais travailler, c'est parce que je sais qu'il ou elle est la personne adéquate pour le projet et que ce sera épanouissant et confortable pour tout le monde. Mes « instructions » sont plutôt de l'ordre de corrections ou d'éclaircissements, pour le reste, je laisse la personne « s'exprimer » et se faire plaisir, c'est encore la meilleure façon pour avoir un beau résultat.

Comment avez-vous vécu la victoire à l'As d'or ?

KYF Edition : Comme une déflagration d'émotions ! Nous avons passé la journée qui a précédé la cérémonie à répondre aux « ça va ? pas trop stressés ? » par un « non... du tout. » Les deux jeux nommés en face ont une telle aura, je pense notamment à Harmonies (Johan Benvenuto/Maëva Da Silva chez Libellud), que nous envisagions difficilement une victoire. Nous étions aussi en compétition avec Kronologic (Yohan Levet/Fabien Gridel/Origames/Super Meeple/Arch Apolar, Yann Valeani). Quid du choix du jury entre deux jeux de déduction ? Pourtant, en entrant dans la salle, la petite boule au creux du ventre et notre silence de plomb nous a fait comprendre qu'au fond, l'espoir était là : notre Behind méritait tout autant un prix que les deux autres candidats (je n'aime pas parler de concurrence, d'autant plus quand nous savons à quel point les gens derrière ces jeux sont formidables). Et puis le résultat est annoncé, et nous constatons notre immense joie commune, les larmes qui montent aux yeux, la sidération d'y « être » (bien que nous ressentions déjà cette satisfaction à l'annonce des nominations, qui étaient déjà une vraie victoire en soi). Nous n'oublierons jamais le bonheur sur le visage de Cédric, nous sommes très heureux de vivre ça avec lui.

Enfin, de façon plus pragmatique, un tel prix peut réellement changer la donne pour une toute petite équipe comme la nôtre. Même si le jeu connaît déjà un beau succès en France, c'est par exemple, une belle porte d'entrée vers son passage des frontières.

Cédric : Outsider mais petit espoir, annonce et grosses émotions, joie partagée, pensée pour les autres nommés... Tout pareil ! Un moment de bonheur qui a ponctué un an de travail d'équipe, une chouette aventure humaine... Encore merci au jury !



LA VALSE DES FANTÔMES

LE JEU OÙ LES FANTÔMES
DANSENT COMME PAR MAGIE



Auteurs
Wolfgang Dirscherl,
Wolfgang Lehmann

Illustrateur
Rolf Vogt

/SchmidtSpieleFrance



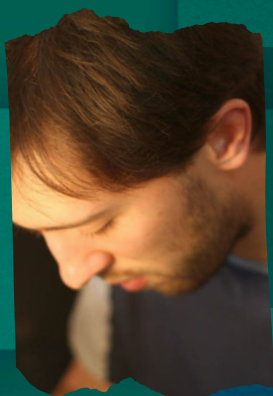

DREI
MAGIER



Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Pierô : Je m'appelle Pierô, je suis illustrateur de jeux de société depuis 2005 avec la version collector de Une ombre sur Whitechapel qui deviendra officiellement Mr. Jack en 2006. Un jeu de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc. J'ai réalisé les illustrations de plus de 70 jeux et grosses extensions. Depuis 2018, je suis un des quatre membres fondateurs de KYF édition, tout en restant illustrateur de jeux à côté de ça. Chez KYF, j'évite un maximum d'illustrer nos jeux car j'ai de vraies envies de travailler avec des gens dont j'admire le travail. C'est assez épanouissant d'avoir ce rôle de directeur artistique parce que ça me permet de donner, tant que faire se peut, des « cartes aussi blanches que possible » aux personnes avec qui je travaille.

Maud Chalmel : Je suis Illustratrice depuis 40 ans, administrativement parlant depuis 2005, spécifiquement dans le milieu du jeu de société depuis 2014. Youpi. Diplômée en communication visuelle, je m'éparpille dans l'évènementiel, les identités visuelles d'entreprises, logos, tatouages, faire-parts, affiches de théâtre, de cinéma, de festivals, livres pour enfants, BD pour adultes... mais le milieu du jeu de société reste mon préféré. Pourquoi, qu'en sais-je. Pas la moula, ça c'est sûr mais les gens sans doute. Et la variété d'univers un peu fous et colorés peut-être aussi. En 2022 on a co-fondé la CIL (Charte des Illustrateurs-ices Ludiques) avec 8 autres maboules du dessin pour aider et soutenir des gens câblés comme nous. Je m'investis pas mal dans la survie des belles valeurs du jeu de société pour qu'il reste avant tout humain de bout en bout en retardant au mieux les effets sales des IA génératives et en soutenant activement sa reconnaissance en tant qu'objet, produit et bien culturel.



Martin Vidberg : Je suis dessinateur de presse depuis le début des années 2000 notamment pour Le Monde puis L'Équipe. Parallèlement, j'ai commis quelques bandes dessinées et illustrations de jeux de société. Avec la toute petite équipe de la chaîne Youtube et Twitch Un monde de jeux, je consacre aussi pas mal de temps au partage de nos découvertes ludiques. C'est très complémentaire du dessin qui reste mon activité principale et mon seul revenu mais un boulot ultra solitaire. Depuis 2020, nous avons même un lieu, le Chalet, dans lequel nous recevons les acteurs du monde du jeu.

BEHIND

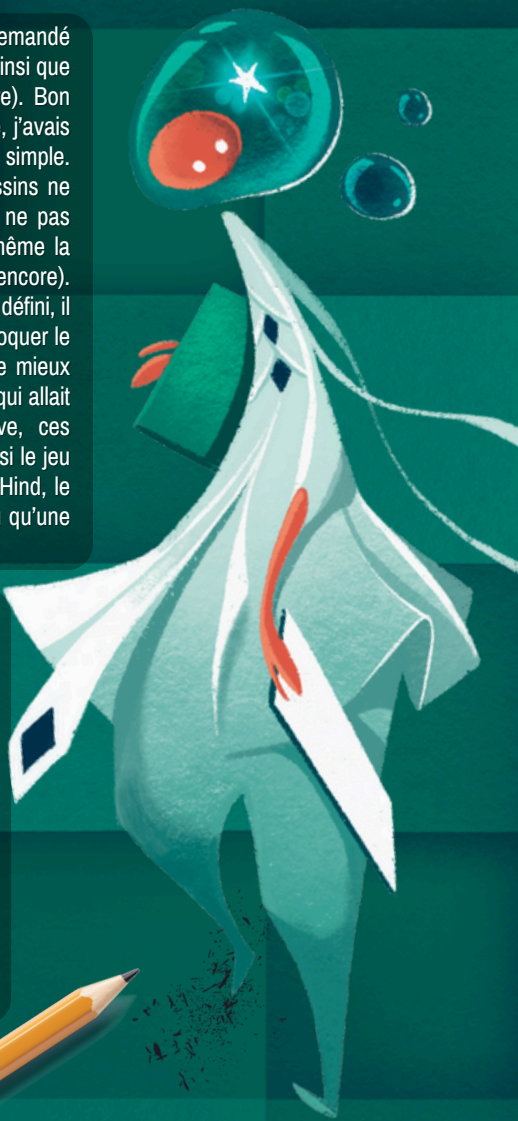


Pouvez-vous nous parler de votre rôle sur le jeu Behind ?

Piêrô : Mon rôle dans Behind est double. D'une part, j'ai réalisé un tableau (Le Vol) et d'autre part, j'en ai géré la direction artistique. Pour la réalisation de mon tableau, il m'a fallu suivre à la lettre le prototype de Cédric en l'habillant avec des dessins aussi beaux que possible. Contrairement aux apparences, ce n'est pas si évident, car la marge de manœuvre est vraiment faible. La moindre fioriture en plus ou en moins posée sur sa mécanique bien huilée, et l'énigme pouvait tout à coup devenir plus facile, ou plus complexe. Pour les deux autres tableaux (Le Professeur et Imhotep), j'ai joué l'interface entre Cédric et Martin, puis Cédric et Maud. Cette dernière avait un brief très précis et étant la première à démarrer le travail d'illustration, la pauvre a essuyé les plâtres ! Après une multitude d'allers-retours, je n'ai pu qu'admirer la qualité de son travail et la rapidité dont elle a fait preuve, malgré d'importantes contraintes créatives sur le recto. Martin a lui-même scénarisé son tableau, car lui seul pouvait si bien jouer sur les codes de la BD et de la narration. Cédric et moi avons servi de « testeurs » en l'aidant à bouger les leviers de la difficulté. Au début, trop facile, le tableau est devenu vraiment retors et il a fallu ajuster... Mais Martin a parfaitement saisi les codes du jeu et son style inimitable et son humour ont fait le reste.

Maud Chalmel : Pour le jeu Behind de Cédric Millet, KYF m'a demandé si je voulais participer à l'élaboration visuelle d'un des 3 puzzles ainsi que sa couverture (potentiellement déclinable sur une gamme future). Bon prince, j'ai dit oui ! Et déjà dans sa première mouture prototypale, j'avais senti des contraintes techniques d'envergure. Gagné. C'était pas simple. Outre celles du système de jeu de Cédric qui imposait des dessins ne devant pas dépasser d'un millimètre sur la case d'à côté pour ne pas fausser le jeu, je n'avais ni format de boîte, ni titre arrêté, ni même la possibilité d'utiliser les images intérieures (qui n'existaient pas encore). Chic, un challenge. Puzzl'rèv... Verso... Behind ! Une fois le nom défini, il a fallu créer une identité propre à l'ensemble avec le souhait d'évoquer le système de son contenu sans pour autant le divulguer. Quoi de mieux qu'une mascotte sur fond de tuiles retournées... Un personnage qui allait devenir l'emblème du jeu. Qu'il soit scientifique ou détective, ces occurrences ne convenaient pas, car « trop cérébrales ». Même si le jeu invite à la réflexion, il fallait lui donner une image plus onirique. Hind, le retourneur de tuile était né. Cet humanoïde qui n'a pour cerveau qu'une étoile et la délicatesse de ses gestes pour invitation au voyage...

Martin Vidberg : J'ai réalisé le deuxième tableau de Behind sur l'histoire de ce professeur fou et de ses machines incroyables. Quand l'équipe de KYF m'a parlé de ce projet, Cédric Millet avait déjà réalisé toute une série de scénarios assez bluffants en nombre suffisant pour remplir 3 ou 4 boîtes de jeux. Autant dire que Behind aurait tout aussi bien pu voir le jour sans mes petits dessins et mes idées farfelues. Piêrô tenait néanmoins à proposer dans la première boîte une approche différente des tableaux de Cédric, plus axée sur le dessin et la narration. J'ai un peu hésité car ce n'est pas si simple de relever le défi après avoir joué aux scénarios de Cédric dont je suis très fan. Mais je n'ai pas résisté longtemps au plaisir ludique de bidouiller un petit tableau en glissant quelques facéties. Aujourd'hui, je suis très fier d'avoir eu la chance de participer à l'aventure.



BEHIND



BEHIND



BEHIND



MYTHICALS

AU CLAIR DE LUNE, S'ÉVEILLENT LES CRÉATURES MYTHIQUES.
À VOUS DE LES ATTIRER POUR DOMPTER LA MAGIE DES ÉLÉMENTS.



Découvrez
Mythicals sur


BOARD
GAME
ARENA



 2
 8+
 15'

Un duel de prise de risque
et d'opportunité signé
Alexis Allard et Joan Dufour,
illustré par Marina Coudray




REPOS
PRODUCTION



Auteur(s)	Perrin, Burghardt, Boitier, Rauscent
Illustrateur(s)	Zompa Design
Éditeur(s)	Platonias Games
Thème(s)	Crime
Mécanisme(s)	Enquête
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 6

Comment jouer ?

Choisissez d'abord une pochette, en vous fiant par exemple à la difficulté indiquée, correspondant à une enquête. Puis vous ouvrirez simplement la pochette de l'enquête, lirez la lettre de mission qui vous est adressées, agent Sagittaire de 55 Investigations, et qui donne des indications sur l'affaire à résoudre tout en vous posant les trois questions autour desquelles s'axera votre recherche du coupable. Vous serez alors déjà laissés à vous-mêmes avec le reste du paquet de cartes, sans aucune règle ! Dans Qui a tué Jasper van der Meer, vous enquêterez par exemple sur la mort du maire d'Amsterdam, tandis que Qui a tué Lord Ravary II vous entraînera dans le monde des courses hippiques.

Fin de partie

Quand vous penserez avoir trouvé le ou la coupable, arrêtez votre enquête et prenez le labyrinthe final pour vous assurer de l'avoir bien identifié, et le cas échéant, vous pourrez accéder à la solution complète !

S. W.

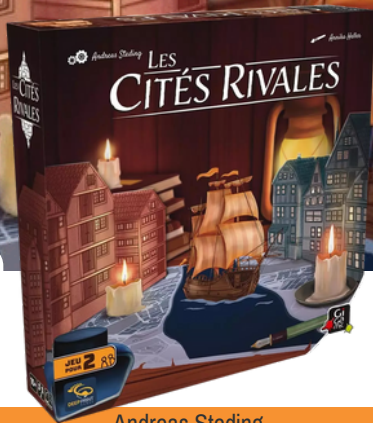




Bonsai, un jeu qui réunit harmonieusement l'art et la stratégie. Ce jeu nous transporte au cœur de la culture japonaise, là où la patience, la précision et le respect de la nature sont rois. Le matériel est d'une qualité indéniable. Les tuiles bonsai, finement détaillées, donnent vie à notre créativité et éveillent notre sens esthétique. La mécanique du jeu, quant à elle, invite à la réflexion et à la stratégie. Chaque choix, chaque action a son importance et peut influencer sur le déroulement de la partie. Cultiver un bonsai n'est pas une mince affaire !

Le jeu parvient à merveille à traduire cette complexité et cette finesse, tout en offrant une expérience ludique enrichissante. L'aspect compétitif du jeu est bien équilibré. La quête du plus beau bonsai pousse les joueurs à se surpasser, à repousser leurs limites. C'est un défi stimulant qui, bien que compétitif, respecte l'essence même de l'art du bonsai : la contemplation et la communion avec la nature. En conclusion, Bonsai est un jeu qui mérite toute notre attention, il offre une expérience unique, un voyage au cœur de l'art et de la culture japonaise. C'est un véritable hommage à l'art du bonsai, et un plaisir pour nos yeux.





Les Cités Rivales
OPEN
7ZE
BCUATE
 EN PRÉCOMMANDE



Auteur(s)	Andreas Steding
Illustrateur(s)	Annika Heller
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Ports, Allemagne
Mécanisme(s)	Affrontement
Âge	10+
Durée	40'
Nombre de joueurs	2

acheter une carte Navire pour son effet permanent ou immédiat, à faire progresser la cause de votre ville dans l'un des procès visibles, à résoudre un procès (on voit si quelqu'un a assez d'influence pour le remporter) ou à en échanger deux. Quand l'encrier a fait un tour complet du plateau, on remet les navires sur le plateau à moins d'en payer l'entretien, on résout le procès prioritaire et on fait glisser les procès restants, et la progression sur la piste de prestige octroie des bonus conséquents, puis on continue la partie.

Fin de partie

Vous gagnez la partie aussitôt que vous avez 3 navires de plus que l'adversaire, 3 procès, les 4 cartes Alliance ou que le marqueur de prestige a atteint le nom de votre ville. La partie peut aussi s'achever en cas d'épuisement de certains éléments, et en ce cas vous la gagnez en ayant plus d'étoiles de votre côté.

Les Cités rivales est un jour de tir à la corde où vous incarnez les deux villes portuaires de Hambourg et Altona dans leur compétition commerciale acharnée. Une attention constante sera de mise compte tenu des 4 conditions de fin de partie « normales » et des 4 conditions de victoire immédiate !

Comment jouer ?

À votre tour, déplacez l'encrier dans le sens horaire autour du plateau, d'1 ou 2 cartes gratuitement, ou plus en dépensant des ressources. Puis, s'il s'agit :

- D'une carte Action spéciale, prenez-la en main.
- D'une carte Action, vous pouvez en effectuer l'action. Certaines cartes donnent le choix entre deux actions, mais dépenser une lettre permet d'effectuer les deux.

Au lieu de résoudre l'effet de la carte d'arrivée, vous pouvez jouer et défausser une carte Action spéciale de votre main. Les actions consisteront globalement à gagner des ressources (bière, cuir, tissu et meuble), à donner des ressources pour des étoiles, à gagner des lettres, à tirer vers vous le marqueur Prestige, à prendre l'une des 4 cartes Alliance (du plateau ou de l'adversaire) en profitant de son effet permanent, à

S. W.



Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



CAPTAIN FLIP

Jouez à ce jeu
maintenant



Hissez votre pavillon et recrutez votre équipage pour gagner un maximum de pièces sonnantes et trébuchantes ! Les joueuses sont des capitaines pirates qui recrutent un équipage pour voguer et accumuler de l'or. La joueuse qui aura le plus de Pièces à la fin de la partie sera victorieuse.



Dans Harmonies, construisez des paysages en plaçant des jetons colorés et créez des habitats pour vos animaux. Pour gagner le plus de points de la partie, incorporez judicieusement les habitats dans vos paysages et installez-y le plus grand nombre d'animaux possible.

HARMONIES

Jouez à ce jeu
maintenant





Auteur(s)	I. Shalev, J. Slingerland
Illustrateur(s)	Marlies Barends
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Mythes celtiques
Mécanisme(s)	Placement, Collection
Âge	10+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	1 - 5

Envoyez vos bardes dans **Tír na nÓg** (l'Autre monde) afin qu'ils reviennent de leurs rencontres extraordinaires avec la plus épique des sagas. Les autres bardes voudront cependant scander les trois mêmes histoires, à vous de tisser les événements de votre périple de la façon la plus harmonieuse !

Comment jouer ?

Au début de la partie, tout le monde prend les 3 mêmes cartes Geis (sur 12) et les place dans l'ordre, puis vous créez la grille de cartes Rencontre de l'Autre Monde selon votre configuration. Un round commence par une phase de voyage, où vous placez vos 3 bardes sur des intervalles libres entre 2 cartes Rencontre de l'Autre Monde. Lors de la phase de saga, dans le sens antihoraire, récupérez un de vos bardes et prenez en main l'une des cartes Rencontre adjacentes. Puis jouez une carte Rencontre de votre main et ajoutez-la dans le premier emplacement libre de l'une de vos trois rangées Saga, dans la limite de 5 cartes par rangée. Si les deux cartes entourant votre barde ont déjà été prises, le barde est égaré : quand il n'y aura plus que des bardes égarés, prenez une carte encore disponible de l'Autre Monde. Les cartes Rencontre peuvent avoir un effet de décompte, de

mise en jeu (lors du placement devant vous), de phase de saga, de phase de voyage ou persistant. Pendant la phase d'entretien, conservez autant de cartes Rencontre en main que de rounds restants et reconstituez l'Autre Monde, puis commencez le round suivant.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la 5ème manche (vous avez normalement une grille de 5 cartes par 3 devant vous). Marquez les points de chaque carte Rencontre ayant un effet Décompte, de vos trois cartes Geis ayant chacune une condition spécifique sur sa rangée, et obtenez un bonus si vous avez l'une des plus grandes zones de cartes adjacentes avec la même couleur (en rouge, bleu, vert et jaune), la personne avec le meilleur score remportant la partie.

S. W.



Garden Rush, le jeu qui va vous faire aimer les brocolis !

Jouez 5 légumes

par jour !



Disponible sur



Placez astucieusement vos tuiles
ou **récoltez-les** pour marquer
des points de victoire.



Pandémie - 1ère édition : une demi-heure/trois quarts d'heure d'explications de règles. Un tour de 3 joueurs sur 4 et, pouf, des « clusters » en chaîne et défaite... Une personne n'a même pas pu jouer.

Nicolas Defoort



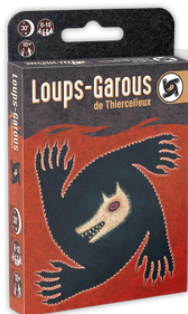
Time Bomb : premier fil coupé, c'était la bombe. Je ne sais même plus si j'étais team Sherlock ou Moriarty, mais on avait tous beaucoup ri autour de la table sur cette invraisemblable probabilité !

Clémence Guelque



Room 25 : même pas en compétitif mais en coopératif. Première action du jeu, quelqu'un (mon cher et tendre pour ne pas le nommer) me pousse dans la salle d'à côté encore fermée, « pour rigoler », c'était la salle mortelle. Merci et au revoir.

Ellimac Nollidreb



Mémorable partie des **Loups-Garous de Thiercelieux** : première nuit, les garous croquent un joueur : Cupidon. La sorcière décide de ne pas le sauver, et d'empoisonner un joueur... Qui se trouve être un villageois, amoureux d'un autre villageois, qui se trouve être lui-même le chasseur... Qui tire au hasard et tue... La sorcière ! Au petit jour du premier matin, il n'y a plus que des Loup-Garous dans le village !

Cyrille Baudouin



Régulièrement je sors mon paquet de **Speed**, ça se joue en moins d'une minute, absolument frénétique, parfait pour un tournoi sur le pouce !

Jo Barjo





Partie de **Trio** à cinq joueurs, j'ai les trois cartes 7 en main et elles sont dégagées... Lorsque c'est à moi je les joue et c'est fini ! Évidemment on a fait la revanche et ma compagne a fait la même juste après !

JR Huynh Van Thieng



La Planche des pirates avec mon fils de 3 ans. Il a voulu commencer, a retourné les cartes les unes après les autres sans dévoiler de symbole en double et m'a fait une victoire immédiate. Environ 30 secondes, fin de la partie...

Sandy Charrel



Dans le jeu **1 % - Un Jeu qui fait Décimal**, on lance deux dés à dix faces pour savoir qui commence. Si quelqu'un fait double zéro, il gagne la partie. C'est déjà arrivé chez nous. Durée de partie 4 secondes.

François Reitter



Bomb Busters : on était 4 joueurs. Installation de jeu : 7 minutes. Explication des règles : 5 minutes. Le premier joueur se lance, il montre un fil, c'est le rouge. Temps de jeu : 6 secondes.

Ludovic Lambiel

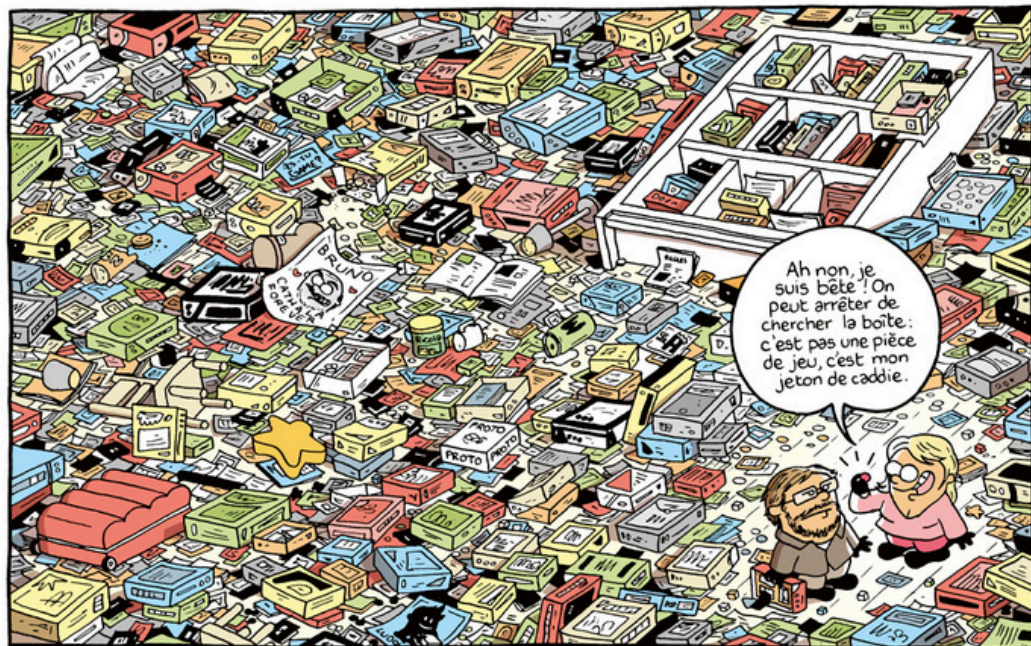


Solution de la grille du jeu de démonstration **Acryliclog**, page 25.





Vidberg



Vidberg

NAVORIA



Dans le pays magique de Navoria,
d'étranges nouveaux continents ont
émergé de la mer.
Le conseil de Navoria
a décrété que ces nouveaux
continents devaient être explorés.

Vous faites partie de la poignée
d'aventuriers qui a répondu à l'appel...

Le décor est planté
pour l'aventure de votre vie !

sylex

asmodee

2-4

12+

20

Tír na nÓg



DES SAGAS D'IRLANDE AUX POTIONS D'AZERLANDE, VOYA-JUEZ !



LES POTIONS D'AZERLANDE

