

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°58 - OCTOBRE 2025

TAKE
TIME



Sélection
spéciale **Halloween** !



Carnet d'**auteurs** & d'**illustratrice**
Alexi Piovesan, Julien Prothière, Maud Chalmel

JEU DE DÉMO INCLUS : **ACRYLOGIC**





Maintenant disponible
sur le site de Philibert !

MIKRO HERO

HERCULE



Découvrez ce jeu de cartes solo alliant habilement **deckbuilding** et **roguelike** ! Plongez dans une aventure épique avec un système de jeu innovant, basé sur des **cartes évolutives** et sublimé par des illustrations humoristiques revisitant les **12 Travaux d'Hercule**.





Sommaire du

PhiliMag
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°58

4

Top 10

Top des ventes
août 2025

6

La bataille
de Hoth

Open Ze Bouate

8

Petits
Soldats

Comment c'était
après ?
Open Ze Bouate

12

Mass Effect

Open Ze Bouate

14

The Loop

Joyeux
anniversaire !
Expo Photos

18

Tag team

Open Ze Bouate
Avis

20

Take Time

Dossier Spécial

30

Arigato

Open Ze Bouate
Sélection BGA

31

Trekking the
World

Open Ze Bouate
Sélection BGA

36

Grammes
Edition

Sous les
projecteurs

37

Acryliclog

Jeu de Démo

38

Kingdom
Crossing

Open Ze Bouate

40

Primeval
Peril

Open Ze Bouate

41

Sleeping
Gods

Expo Photos

42

Bug Run

Open Ze Bouate

44

Une maman
loutre

ChroniCoeur

46

Map Masters

Open Ze Bouate

48

Archeo

Open Ze Bouate

49

Châteaux de
sable de
Bourgogne

Open Ze Bouate

50

Tulikko

Open Ze Bouate

52

Sélection pour
Halloween

Dossier spécial

66

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. Toy Battle

Sur terre, en mer, dans les airs et jusque dans l'espace, les jouets s'affrontent ! À vous de manœuvrer vos troupes et d'exploiter leurs effets pour prendre l'avantage. Votre mission : capturer le QG ennemi ou collectionner un maximum de médailles. Préparez-vous à un combat sans merci !



#2. Sea Salt & Paper : Extra Pepper

Sea Salt & Paper : Extra Pepper est une mini-extension avec 12 nouvelles cartes pour épicer vos parties. À chaque tour, l'une d'elles ajoute une condition spéciale. En fin de tour, cette condition - bonus ou malus - reste au joueur ayant obtenu le meilleur... ou le pire score !



#3. Star Wars : La Bataille de Hoth

La Bataille de Hoth est un jeu de stratégie et de figurines dont les parties sont courtes et effrénées. Allez-vous prendre le commandement des impitoyables troupes de l'Empire, ou la tête des courageuses forces rebelles ?



#4. Flip 7

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 !



#5. Le Seigneur des Anneaux Le Destin de la Communauté

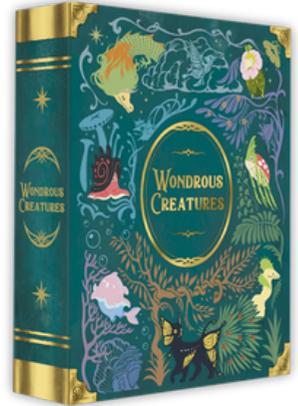
Dans ce jeu coopératif de Matt Leacock, incarnez deux héros pour contrer l'Ombre, accomplir vos objectifs et protéger Frodon. Détruisez l'Anneau Unique avant que tout espoir ne s'éteigne. Inclut différents niveaux de difficulté et un mode solo.



#6. Wondrous Creatures



Wondrous Creatures est un jeu de placement d'ouvriers et de construction de tableau. Dirigez votre équipage, explorez les habitats, récoltez des ressources, recrutez des créatures et combinez leurs pouvoirs pour devenir l'explorateur le plus renommé.



#7. Pixies : Flower Power



Pixies : Flower Power est une extension de 14 nouvelles cartes qui étend le jeu jusqu'à 6 joueurs et introduit deux règles capables de transformer vos stratégies, avec des cartes bicolores offrant plus d'options mais infligeant un malus sur les autres couleurs, et des cartes face cachée valant désormais au moins 5 points pour un impact majeur sur vos parties.



#8. 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.



#9. Bomb Busters



Un jeu coopératif, explosif et captivant ! Dans Bomb Busters, formez une équipe de démineurs et relevez le défi de désamorcer 66 bombes ! Avec des missions rejouables aux règles uniques et évolutives, ce jeu de déduction promet de l'adrénaline à chaque partie. Attention aux explosions !



#10. Zenith



Zenith est un jeu tactique conçu pour 2, ou 4 en équipes. Dans cet affrontement stratégique, chaque camp se lance dans une lutte pour s'imposer sur les 5 planètes du système solaire. Pouvoir, diplomatie et développement technologique : toutes les stratégies sont permises pour décrocher la victoire.





Star Wars
La Bataille de Hoth

**OPEN
ZE
BOUATE**

DISPONIBLE



Auteur(s)	Richard Borg, Adrien Martinot
Illustrateur(s)	Carré, Duhaze, Foti, Masson
Éditeur(s)	Days of Wonder
Thème(s)	Star Wars, Science-Fiction
Mécanisme(s)	Affrontement
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

Fin de partie

Vous remportez la partie en remplissant la condition de victoire indiquée dans le scénario choisi : il s'agira le plus souvent de gagner des médailles en éliminant des unités (l'ensemble des figurines se trouvant sur une case).

Pour aller plus loin

Un module vous permet de choisir l'un des 3 leaders de votre camp et d'ajouter ses 3 cartes spécifiques à votre paquet de cartes de commandement.

Un 18ème scénario permet une bataille surdimensionnée nécessitant deux boîtes.

Surtout, deux campagnes vous font jouer une succession de missions où le résultat de chacune influe sur les suivantes !

En outre, de nombreux scénarios seront ajoutées sur le site de l'éditeur, y compris par la communauté.

S. W.



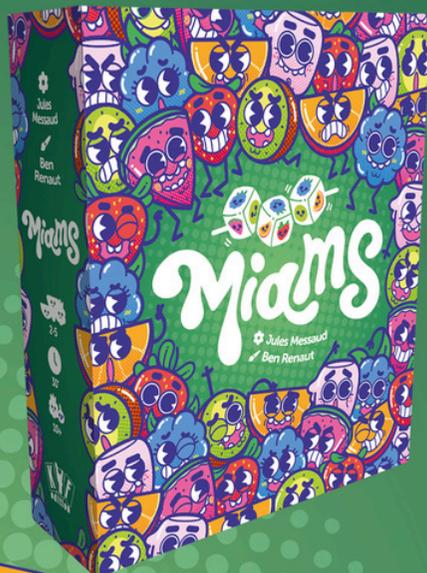
La Bataille de Hoth est une rethématisation du culte Mémoire 44, où vous contrôlez cette fois l'Alliance Rebelle ou l'Empire Galactique dans une lutte sans pitié sur la planète glacée, avec plus de 70 figurines d'unités et de véhicules de guerre.

Comment jouer ?

Commencez par choisir l'une des 17 missions du livret de scénarios et votre camp, et par mettre en place les unités et le terrain en fonction. À votre tour, jouez une carte Commandement de votre main, qui permet d'activer vos unités : vous pourrez ainsi les déplacer selon leurs règles propres et les contraintes du terrain, puis attaquer. Pour cela, définissez qui attaque qui, en vous assurant que la portée et la ligne de vue sont valides, et vérifiez selon l'unité, le terrain et la distance à combien de dés vous avez droit, puis lancez-les. Pour chaque infanterie apparaissant sur un dé, retirez une figurine d'infanterie adverse du jeu, et de même pour les véhicules, tandis que le symbole d'explosion peut cibler n'importe quel type d'unité. Le symbole de croix est un échec, et celui de retraite oblige l'unité attaquée à se replier. Enfin, piochez une nouvelle carte Commandement, et c'est à votre adversaire de jouer.

Miams

Jules Messaud
Ben Renaut



Le jeu de dés
"survitaminé!"

1 Lancez les dés.



2 Scorez vos fruits pour
gagner des cœurs
et des bonus.



3 Obtenez des cartes
pour survitaminer
votre jeu !



2-5



30'



10+

KVF
edition



Army Men Story

Les Green Army Men (Bucket O'Soldiers) font partie des nombreux personnages inoubliables de Toy Story, et probablement des nombreux jouets que le spectateur enfantin a découverts à l'occasion de la sortie du premier film en 1995, a fortiori en France. Ces petits soldats nombreux, disciplinés, au code de l'honneur strict, professionnels mais surtout loyaux sont des adjuvants fidèles aux héros, et le fait qu'il s'agisse de jouets représentant des soldats états-uniens fait qu'on accepte leur compétence comme un stéréotype normal pour un jouet plutôt que comme une publicité pour l'armée réelle. S'ils sont si marquants, c'est aussi par leur utilisation pour leurs opérations des objets du quotidien, faisant d'une maison ordinaire un champ de bataille où tout peut servir, ce qui colle parfaitement à tout jeu domestique d'enfants, de la dinette aux petits soldats, où le pratique devient ludique.

Ces soldats ont bien sûr existé : sans refaire l'histoire des petits soldats, utilisés comme modélisation guerrière avant de devenir des jouets de masse, en plomb dans l'Allemagne du 18ème siècle, avec une explosion des ventes de la version en plastique dans les années 50 états-uniennes, ils marquent réellement un imaginaire culturel, reprenant les modèles de vraies armées, adoptant même diverses couleurs pour différencier les camps, et leur production est si peu coûteuse qu'on les trouve en sachets et même en seaux de 200 (comme ceux de Toy Story, même si le seau officiel sorti pour imiter les jouets n'en contenait que 72), au risque de devenir un jouet jetable (et c'est ce qui semble être arrivé aux Green Army Men de Toy Story pour qu'ils ne soient plus que 3 dans le troisième opus). Une mode qui a perdu de sa superbe avec la contestation de la guerre du Vietnam et la crise du pétrole de 1973, où ces jouets étaient à la fois trop chers et convoquaient des souvenirs impopulaires, même si tout le monde en avait chez soi.

En 1972, Stephen King allait jusqu'à leur consacrer la chouette nouvelle Battleground (qui fait partie du glaçant recueil Danse Macabre), mais quand ils apparaissent dans Toy Story, ils font donc partie du passé, et permettent justement une opposition entre jouets nostalgiques et jouets récents, entre jouets jetables et jouets uniques, tout en évoquant quelque chose aux parents. Ce regain de popularité explique en grande partie la sortie du film Small Soldiers de Joe Dante en 1998, pas son meilleur,





Auteur(s)	F. Baudry, A. Fenouillet
Illustrateur(s)	Paul Mafayon
Éditeur(s)	Iello
Thème(s)	Soldats, Quotidien
Mécanisme(s)	Affrontement
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

- Attaquer une cible dont la tête est visible avec les cinq dés et infliger des dégâts si le résultat est supérieur à la défense adverse. S'il est cassé, votre drapeau avance d'une case sur la piste Bataille et le soldat retourne sur son QG.
- Déplacer le soldat.
- Faire l'action spéciale du soldat : le fantassin réduit la défense adverse, le talkie utilise la cuillère Catapulte pour lancer le jeton mortier sur le champ de bataille...

Si Toy Story ou Army Men vous font rêver de soldat de plastique se battant entre les mugs et dans votre lavabo quand vous avez le dos tourné... **Petits soldats** est fait pour vous !

Initiation à 2

Dès la mise en place, on vous convie à placer des objets du quotidien dans certaines zones de votre espace de jeu, notamment des éléments plus grands que les figurines de plastique (pouvant les cacher). Vous disposerez d'un fantassin et d'un autre soldat de votre choix (sniper, talkie ou grenadier). Au début d'une manche, retournez à tour de rôle un jeton Cube, et placez près du jeton de déploiement correspondant un soldat de votre QG. Récupérez alors vos jetons Ordre et jouez l'un après l'autre en choisissant un soldat que vous déplacez avec le lacet jaune, en contournant le décor, et en choisissant un soldat à qui vous donnez un jeton Ordre pour effectuer une action :

Quand vous n'avez plus de jeton Ordre, commencez la manche suivante. Vous remportez la partie si le pion Drapeau atteint votre case Victoire, ou si vous avez l'avantage après trois manches.

Modules et missions

Six modules permettent de jouer à 2 contre 2, de prendre en compte la face Éclair des dés pour activer la capacité spéciale de vos unités, d'ajouter des étages pour obtenir des avantages d'altitude, d'utiliser des objets sur le terrain (téléporteurs, radar, guimauve, interrupteur), d'appeler des renforts avec une armée initiale de 3 à 5 soldats (au lieu de 2) ou de recourir aux 50 cartes Tactique que vous piochez en atteignant des caisses et qui peuvent être jouées à tout moment.

Enfin un livret de missions inclut trois modes de jeu, Roi de la colline (pour 2 à 4), Battle Royale (2 - 6) et les modes solo et coopératif (Encore) Une nouvelle menace !

S. W.



PAS DE BAZAR ? PAS DE BAGARRE !

Ecoutez-moi les bleus !

Ici, tout ce qui traîne devient une cachette ou une colline à conquérir. Alors pas de rangement ! Ni la chambre, ni la table du p'tit déj'.

Et bougez-vous : on va FAIRE LA BÔGARRE !



+ d'infos !



**DISPO DÈS LE
24 OCTOBRE**

**PETITS SOLDATS,
GRANDES BATAILLES !**

Petits Soldats est un jeu de figurines où vous dirigez un bataillon de jouets en plastique qui tentent de prendre le contrôle de la table.





Mass Effect
Priority : Hagalaz

**OPEN
3
BOUATE**

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	E. Lang, C. Wong Tze Loon
Illustrateur(s)	David Benzal
Éditeur(s)	Modiphuis Entertainment
Thème(s)	Mass Effect, Science-Fiction
Mécanisme(s)	Coopération, Campagne
Âge	14+
Durée	45' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 4

Pendant les événements de **Mass Effect 3**, conduisez le commandant Shepard et son équipage dans une campagne avec plusieurs embranchements, n'oubliez pas d'approfondir la loyauté de Garrus, Liara, Tali et Wrex et demandez-vous pour chaque mission quelle issue vous paraît préférable, la conciliante ou la pragmatique !

Comment jouer ?

Dans chaque partie vous vous partagerez quatre personnages, Shepard et trois au choix parmi Garrus, Liara, Tali et Wrex. Commencez votre campagne en lisant un paragraphe d'histoire et consultez votre prochaine mission sur le plateau de campagne en traçant un itinéraire : vous jouerez l'une des trois missions du palier 1, puis l'une des quatre du palier 2 puis l'une des trois du palier 3, en les entrecoupant si vous voulez de deux missions de loyauté pour vous rapprocher de votre équipage, chaque mission ayant ses pages du livre de missions et sa mise en place.

Les équipiers jouent à tour de rôle, d'abord en lançant les dés de la réserve de stratégie, la face Étoile déclenchant sa capacité cruciale. Puis effectuez jusqu'à trois actions en attribuant un dé à une de ses cases Action. Il pourra s'agir de se déplacer (y compris en récupérant du butin), d'activer dans la mission un déroulement propre à la mission jouée, de réanimer un équipier adjacent à terre ou d'effectuer une action de capacité asymétrique. Plusieurs capacités infligent des dégâts aux ennemis, et en les vainquant vous gagnez un point d'expérience, ce qui vous permet de débloquer définitivement des capacités ! À la fin du tour, appliquez l'effet d'une carte Danger qui active des ennemis en en générant de nouveaux et en les faisant attaquer.

Fin de partie

Vous perdez si Shepard est à terre ou si le temps est écoulé, et gagnez si vous réussissez l'objectif pragmatique ou l'objectif de conciliation (plus difficile et rapportant plus de force militaire), un dé supplémentaire étant octroyé à la partie suivante selon la victoire.

S. W.



Un jeu de Frédéric Henry, avec les illustrations de Melchior Ascaride

Jeu
Coopératif



À l'apéro, en
famille, entre amis...
le jeu de classement
amusant pour tous !

8+



15 min

2-12

16

237

?

?

?

La hauteur de
Big Ben en mètres





Depuis sa sortie, quels ont été les moments les plus marquants dans la vie du jeu ?

Le moment de la sortie, déjà, a été assez mouvementé, voire folklorique, et en tout cas mémorable, puisqu'on avait eu le sens du timing parfait : le jeu est sorti pile le premier jour du second confinement... Autant dire qu'on est passé par des émotions assez fortes entre la peur que le jeu passe complètement à travers et le soulagement de voir un bel engouement dès la sortie malgré ce contexte. On était pas mal en panique à cette période, et au-delà du niveau d'espoir assez élevé qu'on avait tout de même pour ce projet, on s'était pas mal creusé la tête pour trouver des actions de communication autour du jeu. On avait notamment monté un petit jeu de piste en ligne autour de l'univers du jeu, qui reste probablement la plus grosse opération de com' qu'on ait faite à ce jour en termes d'énergie et de temps de travail investis.

Bonjour Sébastien, The Loop fête ses 5 ans cette année. Comment le jeu a-t-il évolué depuis sa sortie ?

Depuis sa sortie en octobre 2020, il s'est écoulé un peu plus de 50 000 exemplaires du jeu de base, dont un peu plus de 16 000 en France. Pour un jeu de ce niveau de complexité, et pas si évident à traduire, c'est déjà clairement un chouette résultat. Les deux extensions, **La Revanche de Foozilla** et **Brigade à Poil !**, se sont chacune écoulées à un peu plus de 10 000 exemplaires dans le monde, ce qui est aussi un assez beau chiffre, mine de rien.

Le gros de ces ventes s'est fait sur les deux ou trois premières années en France, puis à l'international sous l'impulsion de l'éclairage américain, via notre partenaire privilégié Pandasaurus. Le jeu est toujours disponible (ce qui est tout de même assez rare pour un jeu 5 ans après sa sortie, malheureusement), mais il se vend désormais à un rythme plus tranquille. Suffisamment en tout cas pour qu'on ait récemment décidé de relancer un petit tirage français. Au-delà du succès chiffré, c'est un jeu qui selon nous a toujours une proposition un peu personnelle et pertinente, même s'il occupe désormais plutôt une place de niche.



Mais ce qui nous a probablement le plus marqué, aussi bien Maxime, Théo et Simon, que nous côté éditeur, c'est le niveau d'amour incroyable manifesté par la communauté des joueurs de The Loop, par rapport au niveau de succès commercial concret du jeu (qui est une belle réussite, mais pas non plus un énorme best-seller à l'échelle du marché des jeux). On a vraiment reçu beaucoup de témoignages en ce sens, et ça a vraiment eu une valeur symbolique très importante pour nous tous dans le projet. C'est venu récompenser tout l'investissement mis ensemble dans le projet en amont, sur un développement assez long, avec beaucoup de travail de chacun, y compris sur des dimensions un peu inhabituelles comme l'écriture et la création de l'univers décalé du jeu.

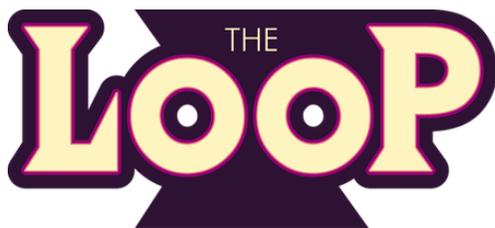
Qu'est-ce qui, selon vous, a fait le succès de The Loop auprès des joueurs ?

Je pense vraiment qu'il s'est créé de notre côté, entre auteurs, illustrateur et éditeur, une osmose et un plaisir assez rare à peaufiner des détails qui pourraient ne pas paraître essentiels. J'ai l'impression qu'au final, ce plaisir et cet amusement se sont fait ressentir du côté des joueurs. Au-delà du fait que ce soit selon moi un bon jeu en termes mécaniques, selon les codes des jeux coopératifs, j'ai l'impression qu'on a pu tous ensemble proposer une vision sans trop de concessions de cet univers qui nous faisait marrer comme une bande de potes. Et quelque part cette personnalité propre, et en tout cas sincère, a pu toucher les joueurs qui avaient envie de rentrer là-dedans avec nous. J'imagine que ça explique la connexion d'autant plus forte qu'on a pu ressentir avec cette communauté à l'arrivée. En tout cas, la singularité de ton et d'identité visuelle a probablement aidé le jeu à se faire une petite place et une petite cote d'amour, surtout une catégorie de jeux déjà exigeante en termes de mécaniques. Mais j'imagine que ça a aussi pu cliver et dissuader certains joueurs de franchir le pas...



Comment imaginez-vous l'avenir de The Loop dans 5 ans ?

C'est assez difficile de se projeter dans l'avenir d'un jeu à aussi long terme, surtout quand ce jeu a déjà 5 ans et qu'il n'est plus vraiment dans une dynamique de best-seller. Mais ma croyance personnelle (probablement biaisée par l'amour que j'ai pour ce projet), c'est que The Loop a toujours les qualités intrinsèques nécessaires pour séduire de nouveaux joueurs, et je ne trouverais pas anormal qu'il continue à exister dans les années à venir au sein de l'offre actuelle de jeux coopératifs. Et ce n'est vraiment pas quelque chose que je dirais de tous nos jeux, parce que rétrospectivement, le temps peut être un peu cruel et l'évolution des nouvelles sorties font qu'un jeu prend parfois un gros coup de vieux. De façon réaliste, le jeu ne sortira probablement plus maintenant de sa petite niche très spécifique, ce qui est déjà assez dingue pour un jeu de ce niveau de ventes (n'oublions pas que 5 ans, c'est une éternité dans la temporalité actuelle du marché des jeux de société). Il faut reconnaître qu'on est quelque part tous un peu déçus, au sein du projet, de ne pas avoir pu raisonnablement continuer à travailler sur de nouvelles extensions. D'un autre côté, il y a déjà probablement suffisamment de contenu pour satisfaire la grande majorité des fans du jeu.





LA RÉFÉRENCE DE L'AFFRONTEMENT-BLUFF !

VOL DE CRÉATURES ▸ COMBAT TACTIQUE ▸ ACCESSIBILITÉ ▸ REJOUABILITÉ



NOUVEAU

MINDBUG 2 CONTRE 2
LES ALLIANCES N'ONT JAMAIS
ÉTÉ AUSSI SOURNOISES !





Auteur(s)	G. German, C. Lebrat
Illustrateur(s)	Naïade
Éditeur(s)	Scorpion Masqué
Thème(s)	Versus Fighting
Mécanisme(s)	Auto-battler, Deck-building
Âge	10+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

Lors d'une phase de combat, prenez simultanément la première carte de votre deck de combat et dévoilez-la pour en appliquer l'effet. Il s'agira souvent pour le combattant dont c'est la carte d'infliger autant de dégâts qu'il possède de cubes de puissance au combattant adverse dont la carte vient aussi d'être dévoilée, mais vous ferez face à des effets très différents. Puis, dévoilez l'autre carte de votre deck de combat et appliquez-la. Votre deck de combat étant vide, piochez 3 cartes de votre deck de construction, choisissez-en une et placez-la dans votre deck de combat, mais attention, si vous pouvez la placer où vous voulez, il est sinon interdit de déplacer les cartes du deck. Votre adversaire pourra ainsi retenir où vous avez placé une carte agressive qu'il devrait bloquer, ou une carte pénible à contrer, à vous de voir si vous voulez le surprendre en plaçant par exemple la nouvelle carte en haut de la pioche, vous adaptant à la fois à vos combos et à ce que vous avez retenu de l'ordre des cartes adverses. Les deux autres cartes sont replacées sous le deck de construction, et une nouvelle phase de combat commence, cette fois avec un deck de combat de 3 cartes, puis 4, 5, et ainsi de suite.

Vous incarnez une équipe de deux combattants. À chaque tour, appliquez simplement la première carte de votre pioche... pioche propre à vos combattants très asymétriques avec leurs spécialités et combos, que vous allez enrichir au cours de la partie pour écraser vos adversaires !

Comment jouer ?

Commencez par choisir une équipe de 2 combattants sur les 12 que comporte le jeu, puisant dans des archétypes aussi divers que le berserk, la sorcière vaudou, le petit peuple fée ou la corsaire chinoise. Prenez la carte de départ de chacun et constituez une petite pioche en choisissant leur ordre : c'est votre deck de combat. Les 9 autres cartes de chaque combattant sont mélangées dans le deck de construction.

Fin de partie

La partie s'achève quand un combattant est KO : son équipe a alors perdu !

S. W.





L'avis des Philiboyz



Tag Team, c'est une petite boîte remplie de bonnes sensations. Avec 12 combattants aux stratégies complètement différentes, le duo que vous formez est toujours surprenant et savoureux à jouer. Les parties sont rapides et tendues, la mécanique de deckbuilding très accessible, les possibilités de combinaisons nombreuses... C'est simple : à peine un combat est-il terminé qu'on veut en commencer un autre, avec de nouveaux personnages !

Tag Team a également 2 atouts très appréciables pour un jeu 2 joueurs aux parties rapides :

- Sa rejouabilité, parce qu'avec 12 combattants différents, ça fait plusieurs dizaines de duo possibles et donc autant de stratégies à combiner.
- Une belle courbe d'apprentissage, car les stratégies des combattants sont nombreuses et très différentes les unes des autres. Il vous faudra donc apprendre à maîtriser chaque personnage en connaissant ses cartes et sa manière de jouer, mais également d'appréhender les duos de personnages et les synergies dévastatrices qu'ils permettent !

Morgan

DECKBUILDING
Entre chaque Round, programme ton deck en ajoutant stratégiquement de nouvelles cartes.

AUTO BATTLER
Le combat s'enchaîne automatiquement en appliquant les effets des cartes !





Auteur(s) A. Piovesan, J. Prothière

Illustrateur(s) Maud Chalmel

Éditeur(s) Libellud

Thème(s) Temps

Mécanisme(s) Coopération, Placement

Âge 10+

Durée 30'

Nombre de joueurs 2 - 4

Parcourez les quatre horloges de chacun des dix chapitres en posant coopérativement vos cartes tout autour. Mais vous ne pourrez pas dire un mot, et chaque horloge aura des contraintes toujours plus difficiles, alors prenez votre temps pour éviter les regrets !

Comment jouer ?

Commencez par prendre le premier étui Chapitre, et empilez-en les quatre horloges, laissant apparaître six cadrans. Puis tout le monde reçoit trois ou quatre cartes issues d'une pioche mélangeant douze cartes solaires et douze lunaires. Discutez librement de l'horloge devant vous, de ses contraintes, et donc de la stratégie que vous pourriez vouloir élaborer, sans savoir encore ce que vous avez en main. Puis prenez vos cartes : vous ne pourrez plus dire un mot jusqu'à la résolution. Une personne joue librement une première carte face cachée autour de l'horloge, puis jouez-en une dans le sens horaire, toujours face cachée, jusqu'à ce que toutes les mains soient vides. En fonction de votre configuration, un certain nombre de cartes peut être posé face visible, un bonus auquel recourir avec attention !

Dévoilez les cartes du cadran désigné par l'aiguille, et s'il respecte les règles de l'horloge, dévoilez celles du cadran suivant, et ainsi de suite. Chaque cadran doit comporter au moins une carte, et avoir une valeur totale supérieure au précédent, mais chaque horloge imposera des règles supplémentaires et spécifiques, par exemple dans le premier chapitre (pour ne pas vous spoiler) : le cadran contiendra exactement tel nombre de cartes, voire tel nombre de cartes lunaires et solaires, la valeur du cadran sera comprise entre ces deux valeurs, etc.

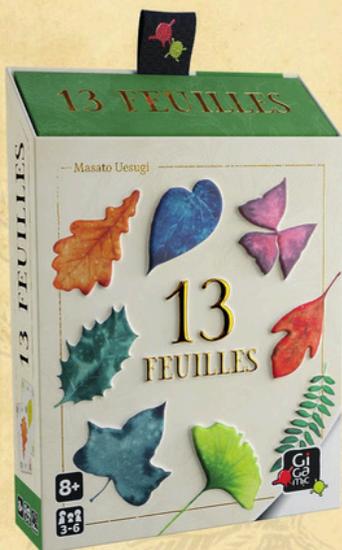
Fin de partie

Si l'une des conditions n'est pas remplie, réessayez en vous octroyant une carte visible de plus, ou mettez l'horloge dans l'enveloppe des regrets pour vous souvenir de la retenter une autre fois, et dévoilez la suivante. Quand vous avez fini les horloges d'un chapitre, vous pouvez prendre le chapitre suivant, avec quatre nouvelles horloges et de nouvelles règles, et au terme des dix chapitres (donc 40 horloges), vous pourrez ouvrir l'enveloppe Renaissance !

S. W.



13 FEUILLES



8+

3-6

20min

Dans **13 Feuilles**, vous devez vous débarrasser de votre main de cartes en premier si vous voulez gagner la partie. Plus vous posez un nombre élevé d'une même valeur, plus il sera difficile pour vos adversaires de suivre. Alors gérez astucieusement votre jeu pour les pousser à passer, sans vous faire prendre à votre propre piège !





Bonjour Alexi, pouvez-vous présenter Julien en quelques lignes ?

Julien est un auteur de jeux, très talentueux, sensible aux jeux coopératifs, tout particulièrement autour de l'empathie et du leadership mouvant. Il adore les noisettes et le basket. Il a réussi à me faire aimer les ravioles.

Bonjour Julien, pouvez-vous présenter Alexi en quelques lignes ?

Alexi est un jeune auteur, dans le sens où c'est son premier jeu qui va paraître. Mais il en a plein d'autres. C'est un auteur foisonnant, avec une grosse envie de bien faire et un regard acéré sur ce qu'il crée. Il est aussi maladivement fasciné par le chiffre 12.

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués dans le jeu Take Time ?

On a tout de suite été mis dans un climat de confiance et d'échange avec l'équipe. La première personne avec qui on a commencé à travailler vraiment, c'est Mathis, Game Developer chez Libellud. Avec lui, notre duo est rapidement devenu un trio ! On a fonctionné en ping pong. Il est très intelligent dans sa manière de communiquer, de faire des retours. On était globalement d'accord sur à peu près tout !

Alexi : C'est lui qui a trouvé la petite variation du mode deux joueurs. Après il y a eu Maxence, le chef de projet. Sa sensibilité est proche de la nôtre, on s'est tout de suite compris. Puis il faut parler de Maëva, la directrice artistique, qui est intervenue dès le début du processus.

Julien : J'ai été impressionné par la manière dont elle a abordé le jeu. Lors de son travail de recherche, elle a mis des mots, des sensibilités, des ambiances sur le jeu, qui m'ont semblé très intéressantes. J'avais la sensation qu'ensemble, on allait pouvoir aller encore plus loin.

Alexi : On était vraiment en osmose avec son travail. Ensuite, j'ai été ravi quand j'ai appris que c'était Maud Chalmel qui allait illustrer Take Time. J'étais déjà très sensible à ce qu'elle apporte aux jeux. On s'est rejoint sur l'idée que le jeu est abstrait mais que le thème le porte et est quand même finalement présent. Le game play a rejoint le design graphique !



Take Time - Acte 1 : de l'idée au prototype

Alexi : En juin 2023, j'ai eu cette envie de tour de magie. Je voulais créer un jeu avec une révélation directe, comme dans la magie. Donc je me suis amusé avec des cartes et j'ai vite fait un prototype. On commençait à se fréquenter, Julien et moi, dans des soirées d'auteurs. J'ai fait jouer Julien à mon proto.

Julien : À l'époque, j'étais la tête dans le guidon, overbooké sous les projets. Quand j'ai vu le proto d'Alexi, j'ai eu terriblement envie de travailler avec lui. Mais je m'en suis empêché, pour ces raisons d'emploi du temps. J'étais content d'avoir résisté. Puis à la fin de l'été, Alexi m'a remontré le jeu, qui avait un peu changé. Ça m'a titillé. J'ai vu des choses que je pouvais apporter. C'était vraiment ma came. Donc, à un moment, il faut faire ce qu'on aime et foncer. Je lui ai proposé de travailler ensemble. Il m'a tout de suite envoyé des mails avec tout ce qu'il avait ! Et on commence à travailler.

Alexi : On se voit régulièrement une fois par semaine.

Julien : Et à ce stade-là, on se dit qu'il faut qu'on attrape un thème. Alexi m'en a balancé une quinzaine. Dedans, il y avait le temps. Et ça tombait bien, parce qu'on avait des cartes numérotées de 1 à 24.

Alexi : De là, tout a découlé. On a écrit plusieurs idées de titres. Take Time était notre préféré.

Julien : On a trouvé l'idée des cadrans. Puis on a décidé de jouer 12 cartes des 24, ça nous permettait de jouer avec les jours et les nuits. En fait, à chaque fois, le thème nous a aidés à structurer notre prototype.

Take Time - Acte 2 : du prototype à l'édition

Julien : Nous l'avons envoyé à différents éditeurs. Plusieurs ont été intéressés. J'avoue, signer un jeu chez Libellud faisait partie de mes rêves. Nous avons rencontré l'équipe à Cannes. J'ai appris par la suite qu'ils étaient super intéressés par le jeu avant même le rendez-vous. Pourtant, quand on leur a fait jouer, je ne savais pas sur quel pied danser (rires). Le changement de l'édition a été dans le travail des enveloppes et les mondes. On avait normalement des chapitres de 12 horloges. C'est passé à des enveloppes de 4. Nous avons suivi le projet avec attention. Quand je mets un bébé dans une crèche, moi je dis pas « ciao, au revoir ». Je vais visiter les locaux, discuter avec le personnel et je fais en sorte que ça se passe bien pour mon bébé. C'est pareil pour mes jeux. J'étais énormément investi dans Take Time. Nous sommes moins intervenus dans l'illustration...

Alexi : Y travailler nous donne toujours plus d'idées !



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

Julien : Je suis assez ému pour tout ce qui se met en place. Je trouve très touchant que Maxence nous ait présenté tout l'accompagnement commercial autour du jeu. Ça fait 10 ans que je suis auteur de jeu et 3 ans que j'en vis, avec des années plus précaires que d'autres. Là, je me dis que peut-être, grâce au succès de Take Time, je vais avoir au moins une année plus tranquille et ça fait du bien.

Alexi : C'est mon premier jeu édité. À chaque étape, je vis une nouvelle découverte, avec un énorme plaisir. C'est encore mieux de partager ça avec Julien. Je ne me rendais pas compte de tout le travail qu'il y a derrière un jeu, de tout l'investissement d'une équipe.

Julien : C'est vraiment pour cela que je crée des jeux. Pour créer des moments de partage entre les personnes. Ce n'est que du bonheur.

Comment avez-vous équilibré la progression de difficulté avec les 40 horloges à résoudre pour maintenir l'intérêt et surprendre les joueurs tout au long de l'expérience de jeu ?

Alexi : Nous tenions à la surprise au moment de la révélation, à chaque partie, chaque horloge.

Julien : Il fallait que l'expérience reste pure et élégante, mais en étant toujours challengeante. Le plus grand frein d'un jeu, ce sont ses règles. Il fallait qu'elles restent accessibles à tous les niveaux, tout en augmentant le challenge.

On avait beaucoup beaucoup d'idées. Tordre le jeu, trouver des challenges, ça n'était pas forcément la partie la plus complexe du travail. Alexi est très foisonnant. Le plus dur a été plutôt de trier les idées et de savoir ce qui est le plus pertinent. On n'a pratiquement pas créé d'horloge où ça pétarade, avec plus de trois ou quatre informations. La structure est toujours là, mais on devait la renouveler. C'est ce que l'on aime.

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

Julien : L'anecdote marquante reste le rendez-vous de présentation du jeu à Cannes ! Nous avons galéré pour trouver la salle. Et nous sommes arrivés en retard ! Ce qui m'a frappé, c'est l'ambiance d'incertitude du rendez-vous. Nous avons joué la partie, sans être sûrs de l'intérêt du studio pour le jeu. Puis on a découvert qu'ils étaient quasi convaincus dès le début. C'est un peu l'ADN de Take Time en fait. De l'incertitude durant la partie. Puis une révélation finale où l'on réalise qu'on s'est tous compris depuis le début !



TAKE TIME

Distribué par tribuo


blue orange™

 **GYGÈS**™



**QUE LE DUEL
COMMENCE !**

Retrouvez **Gygès**
chez Blue Orange !

Bonjour Maud, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu Take Time ?



Je suis illustratrice de jeux de société depuis plus de 10 ans. Mon premier jeu illustrait celui d'Henri Kermarrec en 2014, **Siggil** chez Capsicum Games. Je n'ai pas compté les heures tellement j'avais envie de me faire plaisir. Il paraît que ça se voit quand on fait ça (rires). Par la suite **Attrape Rêves** de Laurent Escoffier a reçu l'As d'Or, ça a peut-être un peu aidé. Merci à Benoît Forget pour sa confiance. Et puis ça a pris et j'ai enchaîné sur tout un tas de boîtes. Ensuite avec les collègues du milieu ludique on a décidé de faire comme les auteurs et les éditeurs, on a co-fondé une association pour aider et soutenir les copains. La Charte des Illustrateur-ices Ludiques est née en 2022. En même temps que l'arrivée des IA génératives. Alors on a créé un pictogramme « illustré à la main » libre d'accès pour estampiller les boîtes dessinées par des humains.

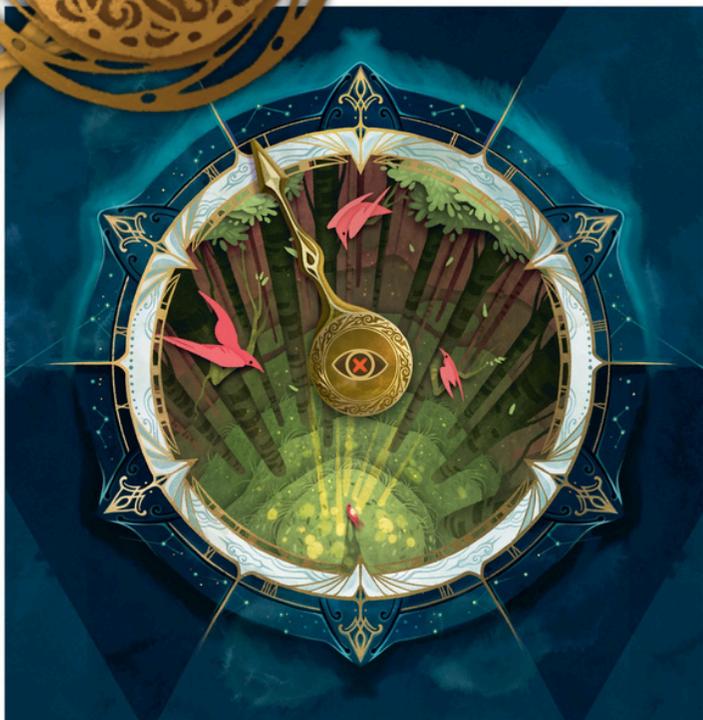


Pouvez-vous nous parler de vos sources d'inspiration pour l'illustration du jeu ?

Sur **Take Time**, je crois qu'on s'est hypées très vite avec Maëva Da Silva concernant la direction artistique du jeu. Elle voulait des univers et des rendus qui me parlaient beaucoup et ça a fusé comme l'aquarelle sur du papier. Elle a apporté les idées et les thèmes, la narration d'un voyage dans l'espace et le temps et j'ai dessiné les tableaux qu'elle voulait avec ce qu'il faut de liberté artistique. Un vrai travail de co-autorat mené avec une très grande fluidité. Les inspirations ne devaient pas se trouver là où on les attendait : surtout pas dans un univers de mécaniques steampunk. Mais dans de petits théâtres de papier au travers de superpositions de couches. Évoquant inconsciemment les enjeux de chaque niveau avec subtilité, comme les pièces qui tournent d'une montre à gousset. C'était très inspirant. J'ai travaillé trois mois entiers exclusivement sur ce projet en tentant de faire honneur au système de jeu des auteurs Julien Prothière et Alexi Piovesan. J'espère que notre travail apportera une expérience de jeu aussi agréable qu'il a été captivant à illustrer.

TAKE TIME





Altered

ODYSÉE DES CIEUX



NOUVEAU
Découvrez
6 nouveaux héros



DISPONIBLE DÈS MAINTENANT





ARIGATŌ

OPEN ZE BOUATE

EN PRÉCOMMANDE



Auteur(s)	Mélodye Ladrat, Florian Sirieix
Illustrateur(s)	Thomas Brotons
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Japon
Mécanisme(s)	Simultané, Contrats
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 5

Pour célébrer l'anniversaire du Shogun dans 12 jours, préparez les plus belles offrandes en réunissant les artisans aussi habilement que possible... et en limitant l'accès de vos adversaires à ces artisans !

Comment jouer ?

Lors de premier jour, piochez 5 cartes. Lors des suivants, vous avancerez le pion Jour d'une case sur la piste Calendrier et piocherez 3 cartes en plus de récupérer les 2 cartes transmises le jour précédent par votre voisin de droite. Simultanément mais face cachée, assignez un rôle à vos 5 cartes Artisan :

- 1 artisan doit être placé sur l'un des 4 emplacements de votre village, selon ses contraintes, et si cet emplacement n'est pas libre, défaussez une carte pour l'accueillir.
- 2 artisans sont défaussés pour fabriquer la ressource indiquée.
- 2 artisans sont transmis face cachée à votre voisin de gauche pour le jour suivant.

Dévoilez le résident, puis les fabricants, un ordre important parce que les résidents ont une capacité qui s'applique tant qu'ils sont dans le village, par exemple gagner un objet si vous fabriquez tel objet, ou gagner 1 point de victoire si vos 2 artisans défaussés sont du même type. Si vous avez tous les objets requis par un résident, vous pouvez les défausser pour placer un jeton Offrande sur ce résident. Vous pouvez laisser le résident dans le village pour continuer de bénéficier de sa capacité, ou l'envoyer à la Porte du Palais et libérer son emplacement.

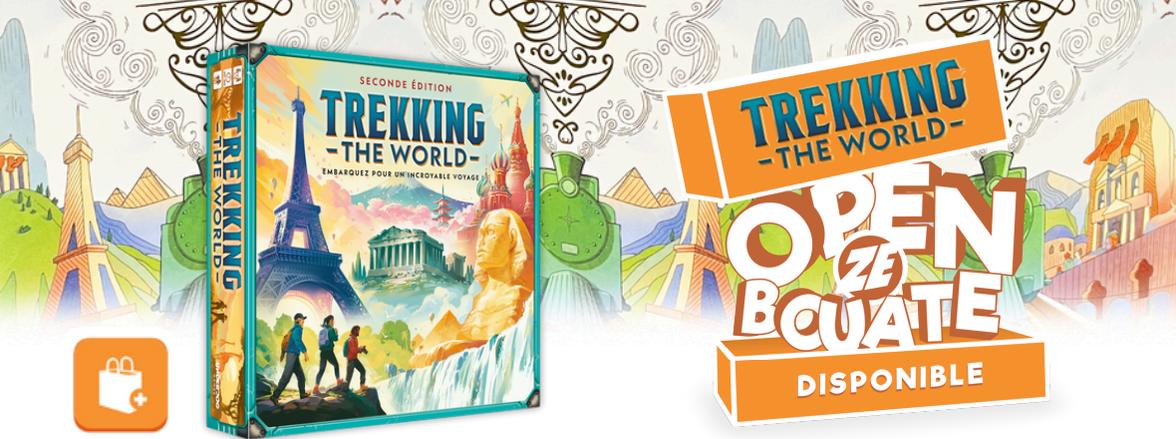
À la fin du jour, regardez sur la piste Calendrier quel est l'objectif du jour, de plus en plus difficile : avoir 4 objets identiques, 5 artisans du même type à votre Porte du Palais, 2 artisans avec un jeton Offrande dans votre village... En réussissant l'objectif du jour, vous obtenez un jeton Objectif. Puis commencez le jour suivant.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin du 12ème jour. Additionnez les points obtenus pendant la partie, les points de tous les artisans sous votre Porte du Palais et la valeur correspondant au nombre de jetons Objectif obtenus !

S. W.





Auteur(s)	Nick Bentley, Charlie Bink
Illustrateur(s)	Hibbeler, Danecka, Shirokikh
Éditeur(s)	Underdog Games
Thème(s)	Voyage
Mécanisme(s)	Draft, Déplacement
Âge	10+
Durée	30' - 60'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans ce jeu superbement édité, voyagez de par le monde, remplissez vos valises des plus beaux souvenirs et investissez dans les visites de vos rêves... en contrôlant bien vos déplacements afin que vos adversaires ne s'y rendent pas avant vous !

Comment jouer ?

À votre tour, commencez par prendre l'une des 5 cartes Itinéraire de leur rangée et déplacez votre randonneur sur le plateau du nombre indiqué (y compris en payant pour prendre l'avion), gagnez la somme représentée que vous ajoutez à votre roue, et si le randonneur se trouve sur un des continents représentés sur la carte, recevez les marqueurs indiqués, que vous placez sur la première case vide de la rangée correspondante de votre valise. Certaines cases de ces rangées octroient un bonus à usage unique : un déplacement gratuit vers un aéroport, un déplacement supplémentaire, le doublement de l'argent ou des marqueurs reçus.

Si vous vous trouvez sur le lieu correspondant à l'une des 4 cartes Découverte visibles, prenez-la : elle vous octroiera un pouvoir à usage unique ou des points de victoire conditionnés. Enfin, vous pouvez acheter l'une des 4 cartes Visite visibles si vous vous trouvez sur le lieu représenté : ces cartes sont chères mais seront votre plus grande source de points. Puis réapprovisionnez les rangées de cartes Itinéraire, Découverte et Visite, et c'est à la personne suivante de jouer. La partie s'achève quand quelqu'un possède 5 cartes visites (si vous jouez à 2 ou 3) ou 4 (à 4 ou 5), et vous additionnez alors les points de vos cartes Visite, des objectifs de vos cartes Découverte et de votre dernière colonne de marqueurs complétée dans votre valise.

Pour aller plus loin

Dans le **mode solo**, votre adversaire contrôle 4 touristes qui convoitent les cartes Découverte : essayez de les récupérer d'abord tout en remplissant l'objectif de votre carte Difficulté ! En outre, la boîte comporte l'extension **Destinations de rêve**, consistant en deux modules : l'un vous demande de visiter une liste de lieux pour obtenir des pions qui vous aident à récupérer souvenirs et cartes Découverte ; l'autre vous propose d'incarner l'un des 15 globe-trotteurs asymétriques !

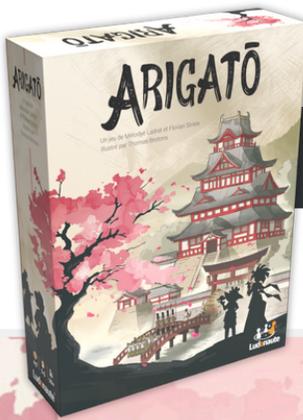
S. W.



Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

boardgame arena



ARIGATŌ

Jouez à ce jeu sur BGA



Dans Arigatō, jeu de cartes stratégique et compétitif, vous incarnez un chef de village chargé de préparer l'anniversaire du Shogun. À chaque manche, attribuez des rôles à vos artisans, produisez des offrandes et tentez de satisfaire ses désirs pour gagner ses faveurs. Après 12 manches, celui qui en a le plus remporte la victoire.



TREKKING - THE WORLD -

Jouez à ce jeu sur BGA



Devenez un globe-trotter dans ce jeu de stratégie pour toute la famille ! Parcourez le monde à la découverte des plus beaux lieux de notre planète et devenez un insatiable globe-trotter ! Obtenez des pouvoirs au fur et à mesure de vos pérégrinations, mais ne perdez pas de temps, sans quoi les autres voyageurs atteindront la destination de vos rêves avant vous...



Guidez votre Nation, expérimentez les décisions sociales, économiques et environnementales qui façonnent notre monde et affrontez les crises susceptibles de bouleverser les rapports de force.

LIMIT

ALEXANDRE POYÉ

40'/p | 1-6 | 13+

Ludonaute

OCTOBRE 2025





TAKE TIME

Embarquez dans un voyage tactique et poétique

Take Time est un jeu coopératif où les joueurs et joueuses gagnent ou perdent tous ensemble. Mêlant communication, déduction et découverte, ce jeu vous plongera dans une expérience unique et délicieusement addictive.

A travers les 40 épreuves du temps, explorez 10 mondes uniques possédant tous leur propre univers visuel et leurs rouages mécaniques.



Auteurs : Alexi Piovesan & Julien Prothière
Illustratrice : Maud Chalmel
Directrice artistique : Maëva Da Silva



www.libellud.com



Grammes Editions, ça vous parle peut-être ? C'est la charmante équipe derrière la réalisation du magazine que vous tenez actuellement dans vos mains.



Mais l'équipe est à l'initiative de plein de projets tous aussi créatifs les uns que les autres !

La gamme **Acrylogic** que vous retrouvez chaque mois dans le Philimag et qui est disponible également via une application dédiée. Le jeu de cartes **Clash of Decks**, qui propose un deck gratuit disponible sur notre site pour essayer le jeu, de multiples extensions et qui possède lui aussi une application mobile pour s'y essayer. Et enfin plus récemment, la **Gamelib Pocket** (mon chouchou du moment), une ludothèque de poche, qui vous permet de jouer à des dizaines de jeux classiques et originaux, proposés périodiquement sur un site dédié. Vous le voyez, l'équipe ne manque pas d'originalité et d'idées inédites.

Leur dernier projet en date : **Micro Hero : Hercule**, un jeu de deckbuilding solo, plutôt exigeant. L'univers décalé m'a tout de suite sauté aux yeux, les cartes étant bourrées de clins d'œil et d'anachronismes rigolos. Le but sera de réaliser les 12 travaux d'Hercule, d'accumuler de l'expérience, pour améliorer votre deck et venir à bout des 12 épreuves, avant d'avoir récupéré trop de blessures. Et ce n'est vraiment pas si simple !

Il est possible de combiner deux decks pour vivre l'expérience à deux joueurs. Et le jeu propose même quelques petites extensions à une expérience déjà bien dense.

Et le studio ne s'arrête pas là ! En 2026 sortira **Morph**, un jeu de cartes personnalisable, qui se combine avec toutes les cartes au format standard (63x88mm) ! D'ailleurs, tout au long du mois d'octobre, le pack d'initiation de Morph est proposé dans une campagne Kickstarter à un prix libre. N'hésitez pas à suivre le projet !



Grammes Editions chamboule les standards, prend des risques et propose régulièrement des idées inédites qui font du bien au monde ludique.

Maxime



Léandre Proust, auteur de ces jeux



ACRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR
EDITION

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.

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.

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

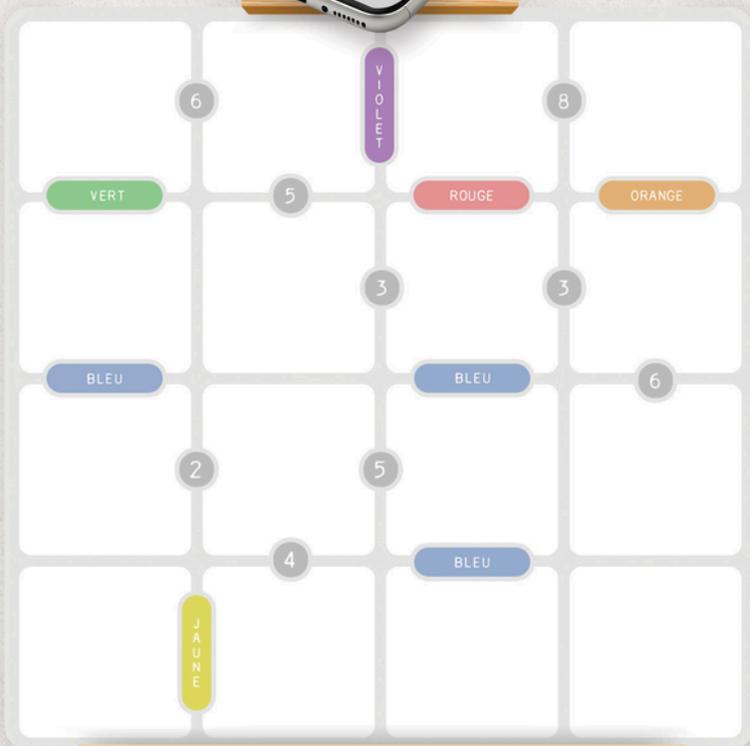
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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



Auteur(s)	M. Canetta, S. Niccolini
Illustrateur(s)	David Sitbon
Éditeur(s)	Sorry We Are French
Thème(s)	Animaux, Ponts
Mécanisme(s)	Programmation, Moteur
Âge	14+
Durée	45' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans un adorable univers animalier, déplacez-vous entre les quatre îles du royaume afin de faire appel aux guildes et de construire des structures, mais... il n'y a que 7 ponts, et vous ne pouvez traverser deux fois le même. Optimisez vos déplacements et vos combos, jusqu'à améliorer vos tuiles Action, pour satisfaire la reine mieux que les autres en seulement 4 manches !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, gagnez des revenus pour chaque paire de cartes dans une colonne (gilde) de votre plateau personnel (une action d'investissement pour chaque paire de cartes Hibou, etc.), ainsi que les revenus de vos structures. Puis effectuez une action à tour de rôle en utilisant une de vos tuiles Action pour vous reposer ou gagner ce qui y est représenté, notamment des déplacements sur le plateau central en traversant les ponts sur lesquels vous placez des pattes. Traverser 6 à 7 ponts vous rapporte des points, mais au cours d'une manche vous ne pourrez jamais traverser deux fois le même, à moins d'utiliser le déplacement libre mais coûteux de la montgolfière. Achetez alors une carte de la région d'arrivée, soit un animal à placer dans la

colonne correspondant à sa guilde sur votre plateau, soit une structure à placer sous votre plateau, et obtenez le jeton de l'oiseau qui pouvait s'y trouver, en appliquant son effet. Une fois par manche, une seule personne peut utiliser sa tuile Action Reine pour obtenir le bonus et la carte Reine avec le jeton Premier joueur. Quand tout le monde a joué 4 fois, gagnez un revenu de guilde ou de structure si vous êtes dans une région avec l'une de vos maisons, récupérez vos pattes et tuiles et vérifiez si vous avez rempli un objectif Pont pour obtenir des points de victoire. Puis commencez une nouvelle manche.

Fin de partie

Après 4 manches, calculez vos scores en fonction des points obtenus en cours de partie, d'un équilibre entre ressources, décorations (des jetons que vous pouvez obtenir en cours de partie) et guildes, de vos structures et des faveurs de la Reine (des objectifs personnels débloqués de diverses manières), et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.



**RECHERCHE ARTISANS
POUR CONSTRUCTION
D'UN 8^E PONT.**



**SORRY
WE ARE
FRENCH**

Un jeu de stratégie de M. Canetta et S. Niccolini,
illustré par David Sitbon.

Disponible octobre 2025

www.sorryweare.fr


45-90 14+ 1-4



Sleeping Gods
Primeval Peril

**OPEN
BOUATE**

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Ryan Laukat
Illustrateur(s)	Ryan Laukat
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Jungle, Exploration
Mécanisme(s)	Coopération, Narration
Âge	14+
Durée	120'
Nombre de joueurs	1 - 2

- Explorer (2 unités) si le lieu où se trouve le navire présente un cercle numéroté (consultez un texte narratif dans le livre d'aventures qui imposera souvent un choix et/ou un défi) ou une icône carrée (vous renvoyant à un encart de la même page de l'atlas, représentant généralement un défi).

Primeval Peril est une aventure autonome dans la continuité thématique et mécanique de *Sleeping Gods*. Membres de l'équipage d'un navire arpentant un fleuve mystérieux du Monde de l'Errance, vous devez retrouver l'un des vôtres en choisissant judicieusement les chemins à emprunter, les terres où vous arrêter, les rencontres à faire ou à éviter...

Comment jouer ?

Quel que soit votre nombre, vous vous répartissez les quatre plateaux Équipage (et tout le monde a accès au plateau du capitaine). À votre tour, piochez et appliquez d'abord une carte Événement. Vous disposez ensuite de cinq unités de temps pour effectuer des actions :

- Naviguer (1 unité) déplace le navire sur l'atlas, en tournant la page pour arriver sur le bras du fleuve indiqué si vous arrivez au bord d'une page.
- Se reposer (0 unité) soigne tout le monde de 2 PV et une personne d'un jeton d'état, mais barre une lune.
- Réparer le navire (2 unités) est un défi de savoir-faire dont dépend l'importance des réparations.

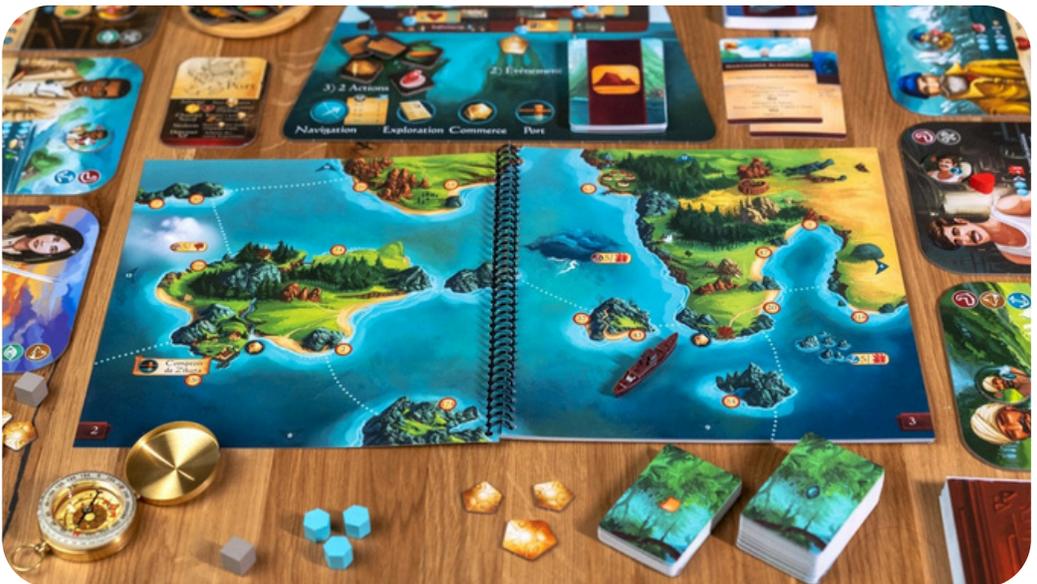
Un défi testera votre compétence en force, ruse, connaissances, perception ou savoir-faire. Additionnez vos points, le résultat du dé du destin, vérifiez vos cartes Aventure voire défaissez des ressources pour atteindre la valeur demandée, puis appliquez les conséquences d'une réussite (gain de ressources, de cartes Combat ou Aventure dont vous vous équipez) ou d'un échec (perte de santé, états...). Lors d'un combat, vous affrontez tous les ennemis sur la page de droite de l'atlas en piochant dans votre paquet Combat pour poser des dégâts sur des cases adjacentes d'une grille ennemie, avant de subir une riposte.

Fin de partie

Si vous avez barré les 6 lunes, ne gardez que 3 cartes événements (tours) avant de finir la partie, qui s'achève aussi si tous les membres d'équipage sont à 0 PV. Rassurez-vous, c'est normal, recommencez en faisant des choix différents, y compris en explorant de toutes nouvelles zones !

S. W.







Auteur(s)	Crittin, Largey, Pauchon
Illustrateur(s)	Felideus
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Insectes, Donjon, Fantastique
Mécanisme(s)	Exploration
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	2 - 6

Insectes héroïques mais emprisonnés dans le donjon des animaux mignons et dangereux, échappez-vous à travers quatre étages en essayant d'améliorer autant que possible votre équipement en route, et surtout... d'accumuler plus d'or que les autres !

Comment jouer ?

Au début de la partie, choisissez un insecte (ou deux si vous jouez en duel), asymétrique si vous jouez avec les pouvoirs spéciaux. En commençant par la personne avec une couronne, commencez un tour par une phase d'échoppe où vous pouvez acheter les cartes du marché ou en revendre (bouclier, armes ou arcs à équiper selon vos emplacements disponibles, potions à usage unique, flèches, cœurs). Puis a lieu la phase aventure : un étage d'un donjon consiste en une rangée de cartes, où vous pouvez soit avancer vers une case libre d'une carte à votre droite, soit effectuer l'action de votre case : pari, fuite, tir à l'arc, duel, salle des coffres, salle des coffres piégée, et surtout les combats contre les dangereux mammifères du donjon. Lancez alors les deux dés, et si vous avez au moins une réussite, additionnez leur résultat aux dégâts de votre arc (ce qui vous coûte une flèche) ou épée selon l'arme choisie, en

soustrayant le bouclier de l'ennemi, qui riposte ensuite selon les os (si vous attaquez à l'épée), et si votre santé est vide, (vous perdez des points de victoire. Quand le monstre est vaincu, tous les aventuriers présents sur sa carte se partagent ses récompenses. En arrivant sur la dernière carte, vous avez plus de choix de la case la plus profitable que les prochains, et vous gagnerez des récompenses chaque fois que votre tour revient et que tout le monde n'est pas arrivé à la sortie. Quand tout le monde est là, déclenchez parfois une bagarre pour un gros bénéfice selon la force de chacun, puis installez l'étage suivant avec les cartes Monstre et Exploration, et placez-vous à l'entrée pour recommencer une phase d'échoppe.

Fin de partie

Quand les quatre étages ont été traversés, le dos des cartes forme le plan d'une ascension finale, où vous montez à condition de remplir des conditions assez exigeantes. Vous vous arrêtez au premier échec, qui détermine des points de victoire finaux. Ajoutez-les aux points obtenus pendant la partie pour déterminer qui la remporte.

S. W.



Les GLORIEUSES GUILDES de BUTTONVILLE

COMBINEZ, RECRUTEZ, PROSPÉREZ

Les Glorieuses Guildes de Buttonville est un jeu de collection de cartes. Au cours de la partie, les joueurs récupèrent des cartes Villageois dans leur main qu'ils peuvent ensuite jouer devant eux afin d'appliquer leurs effets. Faites prospérer votre quartier de Buttonville pour atteindre une gloire inégalée !

À VOTRE TOUR :

Recrutez 2 Villageois

Ajoutez 2 cartes du forum ou de la pioche à votre main.



Jouer un set

Jouez autant de Villageois identiques en une fois pour profiter d'un effet plus puissant !

2



En fin de partie, les boutons et les sets rapportent des Points de Réputation.

Plus il y a de cartes dans un set, plus il rapporte de points !



Contenu

- 300 cartes Villageois
- 42 jetons Boutons
- 1 coffre
- 1 tuile 1er joueur
- 1 tuile Score
- 1 tuile Rangement
- 1 tuile Aide de jeu

Choisissez 8 à 9 Villageois parmi les 25 disponibles dans cette boîte !

Avec plus de 50.000 combinaisons différentes



Avec un espace de rangement pour chaque Villageois



Ravensburger



Bonjour Anaïs, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

Bonjour et merci de me permettre de me présenter dans ce Philimag. Je suis une joueuse passionnée depuis de nombreuses années et maman de deux petits loutrons de 5 et 8 ans. Avec eux, je partage des heures de jeux et ils sont d'ailleurs déjà aussi passionnés que moi. J'aime aussi vivre cette passion avec ma famille qui adore que je lui fasse découvrir des nouveautés, avec mes amis joueurs plus initiés et toutes les personnes de mon entourage, à qui j'aime faire découvrir cet univers tellement riche. Dans la vie je suis aussi ingénieure et cheffe de projet, ce qui se retrouve dans mon amour des jeux stratégiques et calculatoires.

Pouvez-vous nous parler d' « Une maman loutre » ?

Ayant toujours aimé écrire, que ce soit pour le site internet de mon association sportive ou pour créer des souvenirs à mes enfants, j'ai commencé l'aventure Une Maman Loutre il y a 6 ans environ, pour ce qui était initialement un blog sur la parentalité. En commençant à jouer avec ma grande, j'ai naturellement présenté mes découvertes ludiques sur mon site. Ces revues de jeux sont devenues de plus en plus fréquentes avant que je n'ose me lancer sur les jeux Famille,

Initiés et Experts. Je me consacre aujourd'hui à 100 % aux jeux et je présente maintenant chaque semaine un jeu Enfants/Famille le mercredi et un plus Initiés/Experts le week-end, avec chaque mois des bilans de toutes les nouveautés que j'ai découvertes.

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

Mes contenus principaux sont les articles sur mon site internet. Ce format me permet une grande liberté et d'avoir l'espace dont j'ai besoin pour rédiger des revues approfondies qui présentent aussi bien les règles d'un jeu que mon ressenti, tout en pouvant les agrémenter de nombreuses photos. J'aime détailler tout ce que j'aime dans les jeux mais aussi leurs petits défauts, avec pour objectif de permettre à mes lecteurs de pouvoir se projeter sur un jeu et de savoir s'il pourrait leur convenir. Pour m'adapter à toutes les préférences et habitudes des joueurs, je relaie mes articles sur les sites ludiques de référence et Pinterest, et je crée des posts sur Facebook et Instagram. J'aime aussi faire des retours mensuels sur tous les jeux que j'ai testés et sur ceux sortis il y a 6 mois. Mon objectif : partager avec un maximum de personnes ma passion !

Où peut-on découvrir votre contenu ?



unemamanloutre.wordpress.com



[les_jeux_dune_maman_loutre](https://www.instagram.com/les_jeux_dune_maman_loutre)



[UneMamanLoutre](https://www.facebook.com/UneMamanLoutre)



[naan6903](https://www.pinterest.com/naan6903)



Retrouvez l'article complet sur le site
www.unemamanloutre.wordpress.com





Auteur(s)	I. Sebastian Bach, C. Caumont
Illustrateur(s)	Adrien Journal
Éditeur(s)	Captain Games
Thème(s)	Donjon, Fantastique
Mécanisme(s)	Coop ou Versus
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 5

Vous perdez la partie si un groupe ne peut plus explorer : dans une impasse, en rencontrant un monstre sans l'avoir connecté à une épée, en n'ayant plus de carte à jouer... Et vous la gagnez si tous les objectifs sont remplis, le score dépendant ensuite du niveau de difficulté et d'autres instructions spécifiques.

Règles Versus

Chaque tour, on dévoile un objectif primaire valable pour tout le monde. Vous pouvez ensuite acheter des cartes et jetons au marché, et avec vos 5 cartes, vous constituez un donjon de cartes verticales adjacentes. Tracez-y un chemin sans croisement (sauf si les deux chemins sont à des étages différents) passant par le plus de découvertes et de pièces possible. Puis gagnez ces pièces, comptez vos points selon les découvertes requises par l'objectif primaire et par l'objectif secondaire que l'on dévoile à ce moment, cochez le sablier si c'était une épreuve de temps que vous avez fini d'abord, et la sortie si vous l'avez atteinte. Puis jouez une nouvelle manche avec un nouveau donjon, la partie s'achevant après six manches, pour que la personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.



Règles Coop

Choisissez l'une des 14 missions (de difficulté croissante) et composez le donjon avec les cartes indiquées, et en y plaçant les cartes Donjon et Boss/Coop requises, voire les éventuels artefacts, avant de poser vos pions Groupe autour du donjon, à côté de couloirs. Certaines missions vous permettront de dépenser de l'argent en jetons et cartes. À votre tour jouez l'une de vos cartes dans le donjon, adjacente à une autre et sur un emplacement vide : vous pouvez alors tracer au feutre un chemin reliant un groupe et un palier ou objectif, mais il faudra atteindre les paliers et boss, parfois les connecter à des objets, sans jamais croiser les chemins.



Carcassonne

*Dix extensions revisitées
pour prolonger vos parties*



*Règles
revisitées*

*Composants
améliorés*

*Gameplay
enrichi*



asmodee



Auteur(s)	A. Pédron, T. Favrelière
Illustrateur(s)	Maïa Zeidan
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Archéologie
Mécanisme(s)	Coopération
Âge	5+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 5

- Une tuile Cailloux casse des pelles, sauf si elle est neutralisée avec une brouette. Pour chaque caillou visible sur la tuile, une carte Pelle est retournée côté cassé. Si toutes les cartes sont retournées, les joueurs ne peuvent plus creuser : la partie est perdue.

Fin de partie

La partie se termine :

- Par une victoire : si les joueurs reconstituent les 5 fossiles (8 étoiles) et découvrent l'œuf bonus (2 étoiles), atteignant ainsi les 10 étoiles.
- Par une défaite : si toutes les pelles sont cassées avant d'atteindre cet objectif.

Pour aller plus loin

Un mode solo est inclus. Le joueur commence avec 2 jetons Brouette et 8 cartes Pelle. À la fin, il évalue son score selon le nombre d'étoiles collectées, avec un barème pour mesurer ses progrès vers l'excellence paléontologique.

Le passé se cache sous vos pieds... **Archeo** est un jeu coopératif dans lequel les joueurs partent ensemble à la recherche de fossiles cachés sous plusieurs couches de terrain. Armés d'une pelle ventouse, ils devront récupérer les pièces d'anciens squelettes, éviter les pièges et préserver leur matériel jusqu'à reconstituer les 5 fossiles et récolter les 10 étoiles avant d'être à court de pelles.

Comment jouer ?

Le terrain de fouilles est constitué de 4 couches superposées (sable, terre, terre, découverte), organisées à l'intérieur de la boîte. À son tour, un joueur retourne une tuile accessible à l'aide de la pelle ventouse.

- Si c'est un morceau de Fossile, il est placé au bon endroit sur l'un des 5 plateaux Fossile.
- Une tuile Marteau permet de réparer des pelles.
- Une tuile Loupe permet de révéler temporairement une autre tuile.
- Une tuile Brouette est stockée pour plus tard, et est utilisée pour éviter les effets des cailloux.
- Une tuile Découverte (au dernier niveau) peut contenir un œuf à 2 étoiles, un caillou (qui casse 2 pelles) ou un œuf cassé sans effet.





Les Châteaux de
Sable de Bourgogne

OPEN
ZE
BOUATE

DISPONIBLE



Auteur(s)	Susanne Feld, Stefan Feld
Illustrateur(s)	Sam Dawson
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Plage, Animaux
Mécanisme(s)	Mémoire, Collection
Âge	5+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Pour transporter une décoration, placez le dé sur le chariot, prenez une décoration de la même couleur de votre entrepôt et posez-la sur l'échoppe correspondante. Vous gagnez un point, et un de plus quand l'échoppe est complétée.

Quand tout le monde a utilisé ses deux dés, passez le seau à la personne suivante et une nouvelle manche commence. La partie s'achève quand le blason de quelqu'un atteint la fête de la plage sur la piste de score.

Règle avancée (7 ans et +)

Désormais, la Reine Crabe se trouve sur l'un des châteaux. Si vous y cherchez des décorations, déplacez la Reine et prenez un jeton Couronne dans votre entrepôt. Chaque fois que vous transportez une décoration, vous pouvez ajouter une couronne entreposée près de l'échoppe de la même couleur, soit pour gagner un point, soit pour débloquer une capacité spéciale : chercher une décoration sous les deux châteaux de la couleur indiquée, prendre deux jetons Couronne en visitant la Reine Crabe, prendre deux jetons Bousier quand vous devriez en prendre un.

Et pour aller encore plus loin, piochez au début de la partie une tuile pour chaque capacité spéciale de vos échoppes afin d'avoir des pouvoirs différents !

S. W.

Le jeu de placement de dés culte Les Châteaux de Bourgogne revient... dans une version pour les enfants ! Souvenez-vous de ce qui se trouve sous les châteaux de sable pour récupérer les décorations qui vous permettront de participer à la fête de la plage !

Règle de base (5 ans et +)

Au début d'une manche, tout le monde lance les deux dés, et à tour de rôle en commençant par la personne avec le seau, utilisez un dé pour chercher une décoration ou transporter une décoration.

Si vous cherchez une décoration, retournez un des deux châteaux de sable de la couleur correspondant à votre dé, et placez une décoration s'y trouvant dans votre entrepôt. Vous pourriez tomber sur un animal de la suite royale : prenez-le sur l'échoppe de sa couleur si elle a les deux décorations de sa couleur et gagnez un point, sinon replacez-le sous un autre château. Dans le cas où vous ne pouvez rien prendre, obtenez un bousier, que vous pourrez défausser pour tourner un dé sur la couleur de votre choix.





TULIKKO
OPEN
ZE
BOUATE
EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Jérôme Soleil, Nicolas Melet
Illustrateur(s)	Maud Chamel
Éditeur(s)	Studio H
Thème(s)	Grand Nord, Fantastique
Mécanisme(s)	Placement de tuiles, Draft
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Tulikko est un jeu de placement de tuiles et de draft où vous récupèrerez vos tuiles en les faisant coulisser dans le plateau central. Récupèrerez la tuile ainsi sortie pour constituer le paysage polaire le plus enchanteur en remplissant les divers objectifs sur la table, jusqu'à placer tous vos animaux et vos rivières.

Comment jouer ?

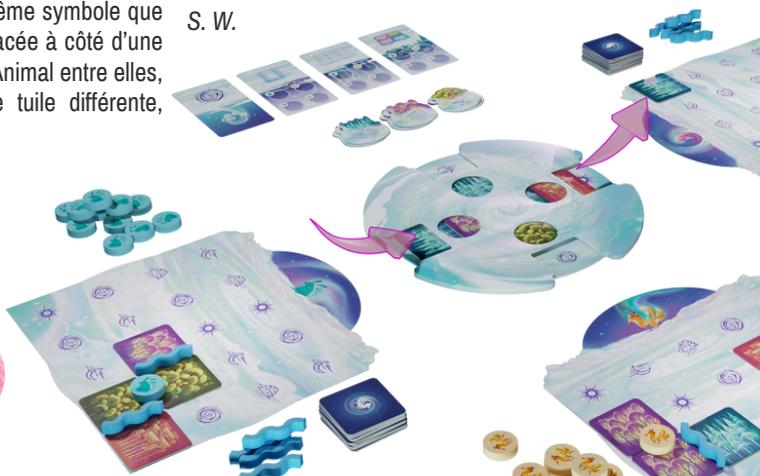
Débutez votre tour en piochant une tuile Forêt dans votre pioche personnelle et insérez-la dans le plateau principal par l'un des quatre côtés, en faisant glisser les tuiles s'y trouvant déjà au point qu'une tuile sortira du plateau : prenez-la et placez-la sur votre plateau personnel sur une case portant le même symbole que la sortie du plateau. Si la tuile est placée à côté d'une autre tuile identique, placez un pion Animal entre elles, et si elle est placée à côté d'une tuile différente, intercalez une rivière.

Enfin, vérifiez si vous avez réalisé des objectifs parmi les trois cartes Paysage (indiquant un agencement de rivière, couleur ou forme à reproduire) qui peuvent être remplies par plusieurs personnes, les quatre cartes Symbole (demandant de recouvrir toutes les cases de leur symbole) qui ne récompensent que la première personne à les valider et les tuiles Aurore (pour chaque couleur de forêt, une tuile est récupérée par la première personne à en avoir trois, puis par la première autre personne à en avoir quatre). Tandis que les cartes Paysage et Symbole vous font placer des animaux, les tuiles Aurore octroient un bonus à usage unique, par exemple la pose d'une forêt en ignorant le symbole recouvert, ou le déplacement libre d'une forêt de votre plateau.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous avez placé tous vos pions Animal et Rivière ! Si cela n'arrive à personne quand les piles de tuiles Forêt sont vides (après douze tours), comptez les pions encore dans votre réserve (deux points pour les animaux et un pour les rivières) et la personne avec le plus petit score remporte la partie.

S. W.



Distribué par **tribuo**



TACO
CHAT
BOUC
CHEESE
PIZZA™



**À CÂLINER...
OU À DÉGAINER !**

Retrouvez **Taco Plush**
chez Blue Orange !

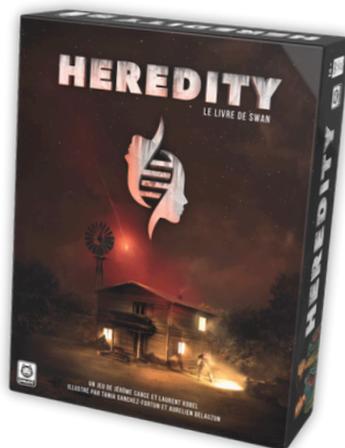


Dossiers Criminels : L'Ombre de Hawkins - Stranger Things

Enquêtez, résolvez des énigmes et plongez dans l'atmosphère angoissante de Hawkins, la petite ville de Stranger Things. Marchez dans les pas de Mike, Lucas, Steve et Dustin pour élucider un mystère qui pourrait vous mener jusqu'au terrifiant Monde à l'envers. Jouable sans connaître la série. Accès internet requis, indices en ligne disponibles.



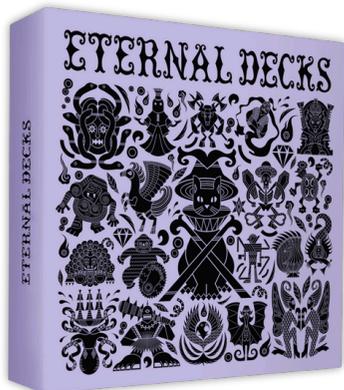
Heredity : Le Livre de Swan



Heredity est un jeu coopératif narratif pour 1 à 4 joueurs, dans un monde post-apocalyptique. Vivez une campagne de cinq chapitres avec des decks contenant terrain, personnages, objets et récits. Chaque chapitre révèle ses propres règles, objectifs et conditions de victoire.



Eternal Decks



L'humanité dort profondément : explorez le monde des Éternels pour trouver un remède ! Coopérez en silence pour poser vos cartes sur les sentiers, en respectant les contraintes. Attention : vos cartes sont vitales. Si le deck s'épuise avant d'être renouvelé, c'est la fin pour tous !



Mots-Garous



Dans l'univers du Loup-Garou pour une nuit, découvrez Mots-Garous : un jeu à rôles cachés où les villageois posent des questions pour deviner un mot secret. Les loups brouillent les pistes, la voyante aide discrètement. Rapide, sans élimination, et soutenu par une application dédiée.





Backstories : L'Embrassement

Backstories est un jeu d'aventure façon point & click : choisissez une action (Fouiller, Discuter, Explorer...) et découvrez les conséquences via un ingénieux système de cartes perforées. Dans un monde post-apocalyptique, incarnez un ancien milicien parti s'isoler dans un havre de paix avec sa famille. Affrontez le retour de vos démons du passé. Vos choix détermineront l'issue de votre aventure.



The Dark Quarter



Nouvelle-Orléans, 1981 : une ville vibrante où musique, gastronomie et magie s'entrelacent. Sur Bourbon Street, les néons scintillent et les crimes prennent une tournure surnaturelle. Les joueurs incarnent des héros intimement liés à l'histoire, dont les choix influencent autant leur destin que celui de la ville.

Boo Party



Boo Party : la fête costumée où une voyante traque des monstres déguisés. À chaque tour, une Vision interdit un costume, forçant les monstres à se changer sans se faire repérer. La voyante gagne si elle démasque un joueur, sinon les monstres l'emportent en restant parfaitement déguisés.

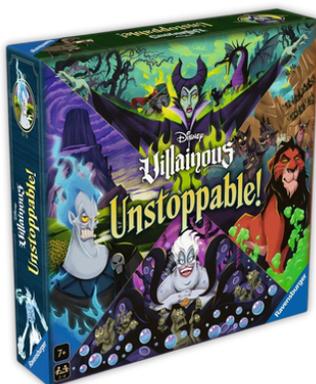


Shadow House : Mascarade



Le vicomte Shadow a été assassiné ! Dans ce jeu de cartes, le coupable se cache toujours parmi nous. Si vous êtes innocent, tentez de le démasquer. Si vous êtes le coupable, cachez-vous jusqu'à la fin pour voler les pierres précieuses... ou piègez un autre joueur à votre place !

Villainous : Unstoppable !



Incarnez Maléfique, Ursula, Hadès ou Scar dans une version familiale aux règles simplifiées. Découvrez les Plans Machiavéliques, 13 jetons spéciaux qui enrichissent la stratégie avec des pouvoirs uniques. Chaque méchant garde son univers fidèle avec cartes et objectifs propres pour des parties de 30 à 45 minutes dès 7 ans, avec 4 plateaux et figurines détaillées.

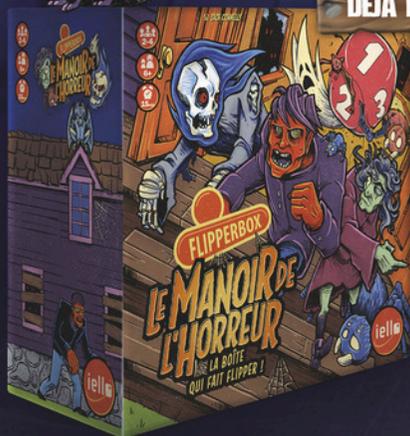




3 JEUX POUR TOUS VOUS FAIRE FLIPPER !



DÉJÀ DISPO



Un flipper à portée de mains
pour **FRISSONNER** tout en pichenettes.

DÈS LE
10 OCTOBRE



DÈS LE
31 OCTOBRE



Le film d'**HORREUR**
à jouer sur table.

MINI-TROUILLE pour de rire
dans cette aventure immersive.



TERRORSCAPE

JEU D'HORREUR ASYMÉTRIQUE EN ÉQUIPE.

Incarnez un tueur impitoyable,
ou les survivants qui coopèrent
pour lui échapper.



TENSION PALPABLE
DUEL PSYCHOLOGIQUE
AMBIANCE SOMBRE



DÈS LE
10 OCTOBRE

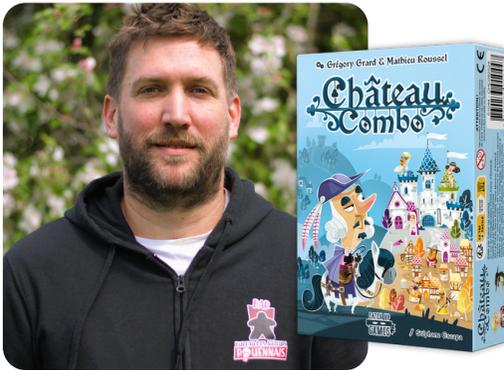
iello
EXPERT



EN QUÊTE D'ÉMOTIONS FORTES ?

+ de 30 jeux stratégiques exigeants,
ultra-immersifs et profonds, pour
des parties intenses et mémorables

iello
EXPERT



Bonjour Grégory, pouvez-vous présenter Frédéric en quelques phrases ?

Fred c'est le grand gourou du BAR (Bureau des Auteurs Rouennais), c'est un auteur passionné et déterminé. Il organise régulièrement des sessions de développement chez lui, nous sentons comme à la maison et cela permet de rester dans une bonne dynamique et d'avancer rapidement sur nos projets. Merci Fred !



Comment décririez-vous le jeu Viva Catrina en une phrase ?

C'est un jeu de tuiles, d'optimisation, avec un système de prise qui ajoute une certaine tension.

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

Chose assez rare, le premier prototype de Viva Catrina était relativement satisfaisant. Fred était à la maison et on a rapidement voulu l'améliorer. Sur ce projet, il a pas mal orienté le jeu vers plus de simplicité sans pour autant sacrifier la profondeur du gameplay. Lorsque l'on bosse ensemble ça va assez vite généralement, nous avons deux profils plutôt instinctifs, on arrive à la fin de notre week-end créatif avec un prototype jouable et plutôt prometteur à nos yeux.

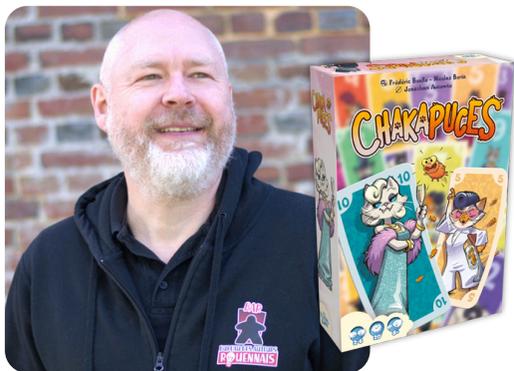
Par la suite Fred fait beaucoup tester à des publics variés (âge, expérience...) et l'accueil est bon, on décide de présenter le jeu à Paris Est Ludique 2023 à David de The Flying Games, que l'on connaît via notre festival local à Rouen et Fred a déjà travaillé avec lui. David est séduit par le jeu et nous propose un contrat quelque temps plus tard après validation par son entourage et son distributeur, le développement du jeu avec l'éditeur allant encore plus dans le sens initié par Fred : Simplicité, Fluidité !

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

C'est probablement **Chakapuces** (co-créé avec Nicolas Boria et édité chez The Flying Games), un petit jeu de cartes malin. J'aime le côté opportuniste et la gestion de la fin de partie : est-ce que je gagne des cartes en réalisant une colonne ? OU est-ce que je me débarrasse de puces (les points négatifs) en réalisant une suite ? Au risque de précipiter la fin de la partie...

Une autre caractéristique que j'apprécie dans Chakapuces c'est le fait de pouvoir jouer au jeu de façon « Chill » sans trop réfléchir ou alors se creuser un peu plus la tête pour optimiser son jeu et en même temps ne pas donner trop d'opportunités à son voisin. Bravo les gars !





Bonjour Frédéric, pouvez-vous présenter Grégory en quelques phrases ?

Greg occupe aujourd'hui une place essentielle au sein du BAR et pourtant lors de notre première rencontre il m'était apparu calme et un peu timide... mais je vous promets qu'il s'est bien rattrapé depuis ! Si vous le croisez au détour d'un festival, n'hésitez pas à lui demander une petite imitation : il est véritablement maître dans l'art et chaque imitation vaut le détour.

Comment décririez-vous Viva Catrina en une phrase ?

Viva Catrina mêle l'émotion de chaque prise de tuile à un malin casse-tête de construction.

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

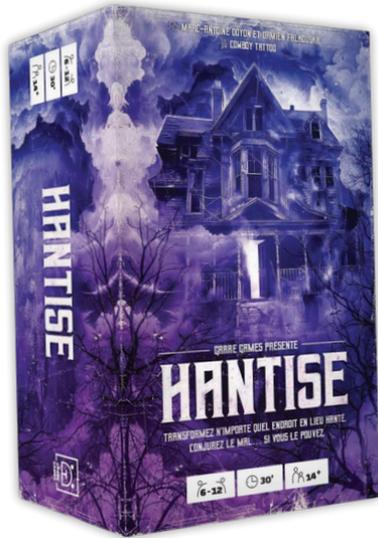
Le développement de ce jeu s'est déroulé avec une

fluidité surprenante, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre de projet. Greg rêvait depuis longtemps de créer un jeu à la Carcassonne, un de ses favoris. Très rapidement, il a imaginé un système de prise de tuiles, d'abord pensé sur une disposition en carré de 4x4, où seules les tuiles des bords étaient accessibles. C'est plus tard qu'est née l'idée de la « rivière » à deux colonnes qui a énormément simplifié la mécanique de prise. Fidèles à notre méthode de création, nous nous sommes enfermés pendant 24 heures, concentrés uniquement sur le jeu. À la fin, nous avions déjà un prototype jouable, avec un thème de départ : le parc d'attractions. Difficile de retracer exactement toutes les décisions se sont enchaînées de façon fluide et logique. Chaque choix que nous faisons nous semblait cohérent, donnant un véritable plaisir de jeu dès les premières parties.

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

Départager Château Combo et Zenith n'a pas été simple, ce sont deux vraies pépites, mais je vais choisir **Château Combo**. Ce jeu réussit le pari rare d'allier simplicité et profondeur. Quand Mathieu et Greg nous l'ont présenté lors de nos tests au sein du BAR, son potentiel nous a sauté aux yeux, et la suite n'a fait que le confirmer. L'éditeur a en plus réalisé un travail remarquable pour sublimer le jeu.





J'adore les jeux qui reprennent des standards ludiques. Qui n'a jamais joué à cache-cache ? Et à sa version nuit ? Tout le monde c'est certain. Hantise propose une revisite gentiment horrifique du cache-cache, en coopération mais avec des rôles bien distincts et des missions... secrètes.

Un maître du jeu devra expliquer, thématiser, impliquer les autres joueurs pour sauver une bâtisse de son mauvais sort. Quelle demeure ? La vôtre, celle d'un ami, ou comme j'ai pu le proposer un atelier lors d'un week-end ludique entre copains. Du moment qu'on est dans le noir...

Le MJ distribue une carte rôle à chaque joueur qui sera soit :

- Un sauveur dont le but est de délivrer les possédés,
- Un possédé qui par un jeu « d'acting » devra se faire délivrer par le moyen inscrit sur sa carte.

Grosso modo, on a moins de 5 min pour jouer à se faire frissonner avec des challenges qui impliquent les joueurs car le but n'est pas seulement d'être tous indemnes, il faut sauver la demeure. Et donc accumuler toujours plus de réussite en validant des objectifs secondaires, en plus de délivrer les

possédés. Sachant que de toute façon, la demeure reste hantée tant que les joueurs n'ont pas accumulé suffisamment de réussites, des possédés seront réintégrés à chaque manche. Hantise ça ne s'explique pas, ça se vit. Après une première partie en demi teinte car forcément intimidé par l'acting facile de mes acolytes d'un soir, la deuxième avec des copains avec qui j'ai davantage d'affinités a fini de me convaincre.

C'est une expérience incroyable. De celles dont on se souvient longtemps. Faire deviner la façon d'être libéré par des gestes, des attitudes, et laisser l'ambiance faire le reste à la lumière de son téléphone : c'est grisant. Le MJ interviendra lui aussi pendant le jeu avec des challenges qui amélioreront ou pénaliseront les joueurs. Personne n'est laissé de côté !

Un jeu révolutionnaire, qu'on ne sort pas tous les jours évidemment, mais qui pimentera à coup sûr une soirée pro ou un week-end ludique entre amis. En plus la boîte est phosphorescente !



Le
10 Octobre
plongez dans l'aventure
UNLOCK!
ENCHANTED ADVENTURES



Trouvez un moyen
d'apaiser la colère du dieu
du Feu avant que l'île
ne soit détruite !



La fête foraine touche
à sa fin, l'occasion ou jamais
de remporter le gros lot.

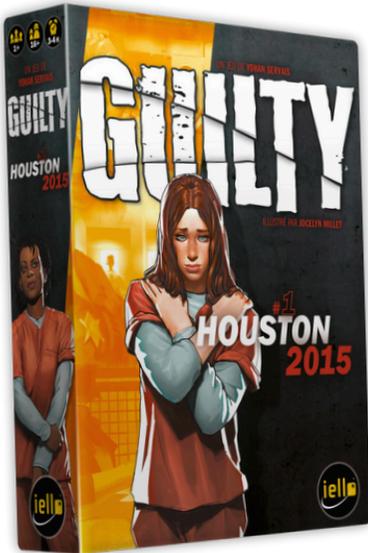


La Malédiction de
CAMELOT

Excalibur a disparu !
Retrouvez-la pour sauver
le royaume de Pendragon !

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





Une soirée entre amis, un bar, de la musique, tout pour être heureux ! Sauf quand le téléphone sonne et que c'est votre patron : le travail n'attend pas quand il s'agit d'un meurtre dans une prison. Pas de temps à perdre, à vous de découvrir le coupable. Bienvenue dans **Guilty #1 Houston 2015** !

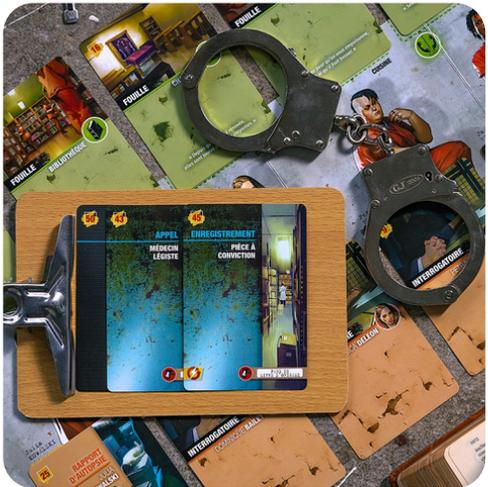
L'avis du Meeple Reporter :

Guilty offre une aventure mature dans un univers sombre, violent et réaliste. L'enquête est poussée, avec de nombreux détails qu'il faut réussir à relier correctement, et appuyée par une narration travaillée qui, bien que se limitant au verso des cartes, réussit à entraîner le/les joueurs dans l'aventure. Une narration condensée mais riche et prenante, une véritable réussite. À noter que l'avertissement au dos de la

boîte et la mention « 16 ans et plus » ne sont pas inutiles : les sujets abordés sont variés, adultes et surtout très explicites (dessin, langage, ...) favorisant l'immersion pour une aventure réussie mais contribuant à « réserver » Guilty aux plus grands. Côté difficulté, attendez-vous à un challenge relevé tant les détails fourmillent et qu'ils sont relevés : un vrai travail d'enquêteur à mener ! Pour prendre le temps de réfléchir, de recouper vos indices ou d'échanger, 2 à 3 heures seront nécessaires au minimum : une petite boîte qui réserve une longue enquête ! Guilty place d'ailleurs le temps (et sa gestion) au cœur de l'aventure : impossible de tout fouiller, d'interroger tout le monde ou de faire toutes les analyses scientifiques souhaitées : il faut faire des choix et donc laisser certaines informations de côté. La pile des cartes « temps » permet de conserver une légère pression sur le joueur qui voit le temps s'égrener pendant que son enquête piétine... La conférence de presse finale viendra marquer un coup d'arrêt à l'enquête sans report possible ! Vous pourrez rejouer l'aventure en fouillant de nouveaux lieux ou en interrogeant de nouvelles personnes, mais sans le plaisir de la découverte, ce qui rend le jeu difficilement rejouable.

Guilty #1 Houston 2015 offre une très belle enquête, difficile, sombre, réaliste, à ne pas mettre en toutes les mains, mais qui plaira aux enquêteurs les plus chevronnés. Une enquête qui en appelle d'autres pour renouveler et prolonger l'expérience ! Une enquête à découvrir par tous les enquêteurs en herbe !







Guilty
Fontainebleau 1543

**OPEN
ZE
BOUATE**

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Y. Servais, J. Fraile, E. Fraile
Illustrateur(s)	Adrien Rives
Éditeur(s)	lello
Thème(s)	Renaissance, Complot
Mécanisme(s)	Enquête
Âge	14+
Durée	180' - 240'
Nombre de joueurs	1+

Guilty est une série de jeux d'enquête dont les règles simples vous plongent rapidement dans un récit riche en détails, exigeant attention et logique pour résoudre un problème. Dans **Fontainebleau 1543**, parfumeur de Catherine de Médicis, vous enquêtrerez à la cour de François 1er, et du fait de votre métier... aurez recours aux odeurs que dégagent certaines cartes pour vous aider !

Comment jouer ?

Commencez par découvrir le cadre du récit, qui vous invite à ajouter à votre zone d'investigation (la frise au centre de la table représentant le château) des cartes Récit, ce qui les rend accessibles pour votre enquête. Il peut s'agir de lieux à fouiller, de livres à consulter, de suspects et témoins à interroger... Leur localisation dans la zone d'investigation peut vous

aiguiller : avec ce que vous savez, est-il plus logique de visiter les potagers, de fouiller votre atelier, de lire un almanach ? Cependant, retourner une carte peut représenter un coût en temps, et au fur et à mesure du temps, des événements peuvent perturber votre enquête ou l'accélérer, que vous soyez prêt ou non ! Les cartes Récit vous donneront des indices, vous feront ajouter de nouvelles cartes à la zone d'investigation ou vous feront ranger des cartes, mais généralement une carte Récit retournée le restera, donc reportez-vous-y autant que vous le voudrez et n'hésitez pas à prendre des notes ! La partie s'achève quand la dernière carte Temps est retournée, vous découvrez alors comment la résolution aura lieu, en espérant avoir recueilli suffisamment d'éléments !

Fontainebleau 1543

Dans cette boîte, vous êtes un parfumeur florentin ayant accompagné Catherine de Médicis quand Charles Quint l'a mariée au fils de François 1er. Sous cette couverture, vous êtes aussi son meilleur espion, et justement, sentant sa position à la cour menacée par l'absence d'héritier qu'elle a su donner à son époux, elle vous demande d'enquêter rapidement, d'autant que son astrologue lui a indiqué qu'elle devait enfanter à la prochaine lune ou ne le pourrait plus jamais !

S. W.



GUILTY

FONTAINEBLEAU 1543

La cour de Fontainebleau empeste le complot, et c'est à vous, parfumeur de Catherine de Médicis, de mener l'enquête. Rumeurs dévastatrices, ennemis cachés dans l'ombre : utilisez vos compétences médicales et votre goût pour les intrigues pour trouver ce qui empêche la femme du Dauphin de concevoir un héritier.



Dans la veine des meilleurs polars, Guilty est une série de jeux d'enquêtes immersives à haute tension. Explorez les lieux, faites parler les témoins et choisissez les meilleures pistes à suivre. Menez l'enquête de carte en carte mais prenez garde : votre temps est compté...



+ d'infos

« DES ENQUÊTES AUX DÉTAILS
GLAÇANTS DE RÉALISME »





Sub Terra !!! Jeu coop d'exploration souterraine avec l'autre objectif de... ne pas se faire tuer ! Moultes façons de succomber, je n'en dis pas plus... avec la bande son (dispo sur Myludo) et également l'installation d'une lumière UV. Ambiance directe !

Camille Meïlym



Pour un Halloween moi je prendrais **Mysterium**. Coopératif onirique et tranquille. Avec des bonbons, ouep, je valide !

Projet Cartonium



J'adore sortir mon chaudron des **Charlatans de Belcastel**. Quelques ingrédients magiques, un peu de chance et BOOM... ou pas.

Coretin Hdt



Je pense à **Fiesta De Los Muertos** ! Jeu d'ambiance, parfait pour une soirée Halloween, puisqu'on va devoir essayer d'apaiser les morts en tentant de faire deviner des mots à nos partenaires. Il est original et permet toujours de passer un moment sympathique et drôle.

Sophie Paquot



Nosferatu, il se joue à nombreux. C'est un bon jeu d'ambiance et de bluff à la Lousp-garous mais qui ne fait attendre personne pendant des plombes. Et ça peut détendre l'atmosphère entre deux films d'horreur.

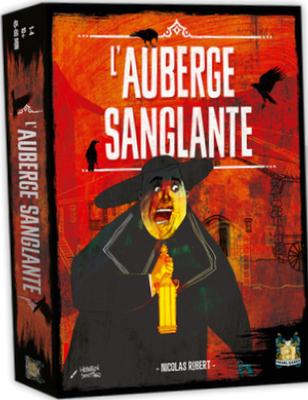
Cécile Coulon





Pour Halloween, je prends **Hantise**, le jeu atypique qui se joue dans le noir. Frissons de chauve-souris garantis !

Enial Ojram



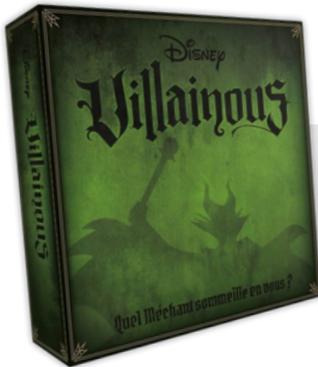
Halloween appelle un jeu sombre et décalé comme **L'Auberge Sanglante** ! On y incarne des aubergistes assassins dans une ambiance macabre mais pleine d'humour noir. Entre stratégie et crimes sordides, il fait frissonner... mais en s'amusant !

Thomas Antoine



Hello, personnellement j'amènerais **Les Demeures de l'Épouvante**. La seconde édition ajoute une application qui sert de narrateur et apporte une super ambiance au jeu.

Dorian Verjot

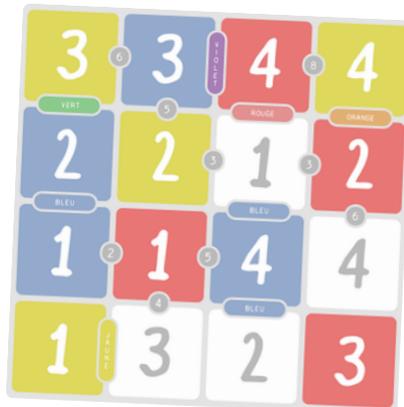


Pour une soirée Halloween j'imagine bien une session **Villainous**. Rien de mieux que les méchants Disney pour créer une ambiance délicieusement machiavélique !

Marion Calas



Solution de la grille du jeu de démo Acrylogic, page 37.





Vidberg



Vidberg

Le best-seller **Splendor**
adapté pour les enfants dès 6 ans !



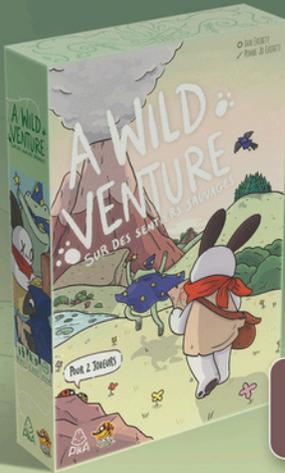
asmodee
KIDS



Critter KITCHEN



Programmation, Objectif,
Top Chef sur un plateau



A WILD VENTURE

SUR DES SENTIERS SAUVAGES



2 joueurs, Construction
de tableaux, Combos



REBIRTH

Pose de tuiles,
Objectifs,
Interactions

