

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 59 - NOVEMBRE 2025



 **ACCESSIJEUX**
se jouer des différences

Blague Friday
28 novembre 2025

CityTour™

Carnet d'auteurs & d'illustratrice
Johan Benvenuto, Gricha German, Pauline Détraz

JEU DE DÉMO INCLUS : MICRO HERO HERCULE,
66 FLEURS DE PRINTEMPS, ACRYLOGIC.



« Tag Team, mon jeu de l'année 2025 ?! »

- Maxildan, Les Joueurs Du Dimanche

« C'est grandiose.
Absolument trop addictif ! »

- Simon, Le Passe-Temps

« On se jauge, on bluffe, on râle. C'est rapide,
tendu et étonnamment tactique. »

- Perco, Canard PC



15'



10+



2





Sommaire du

PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°59

4

Top 10

Top des ventes
septembre 2025

6

Duel pour
Cardia

Open Ze Bouate

8

Prélude
Table de jeu

Sous les
projecteurs

10

asmodee
Kids

Philibulle

14

City Tour

Dossier Spécial

26

7 Wonders
Dice

Open Ze Bouate

28

Micro Hero
Hercule

Open Ze Bouate
Cut & Play

34

Ritual

Avis de Blogueur

36

13 Feuilles

Open Ze Bouate
Expo Photos

38

T'as quoi
en tête ?

Open Ze Bouate

40

Les
Schtroumpfs
Le Village Secret

Open Ze Bouate

42

Astérix &
Compagnie

Avis de Blogueur

44

Blague
Friday

Interview
Cut & Play

56

Mindbug
King of Tokyo

Double jeu

58

Blondel
Borg

Pile ou Face

60

Après
Vous

Avis de
blogueur

62

Acrylicic

Jeu de démo

64

Top
Thème

8 jeux à savourer

66

C'est du
gâteau

Expo Photos

68

CakoZaurus

Open Ze Bouate

69

Cookie
Party

Open Ze Bouate

70

Sucré ou
Salé

Open Ze Bouate

72

Kikai

Open Ze Bouate

74

Terrorscape

Téma cette
thématique

76

Etherium

Avis de blogueur

78

Star Wars
Légion

Open Ze Bouate

80

Ludonaute

Philibulle

84

Limit

Open Ze Bouate

86

61 feuilles
Cardia

Sélection BGA

88

Paroles de
Joueurs

Quel est le jeu...

90

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, Rédacteur en chef
Adeline Deslais, Léandre Proust
Rédacteur
Siegfried Würtz

Diffusion
Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 25 000 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 !



1

#2. 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 ?



2

#3. Clank! Catacombes Antres et Cavernes Oubliées

Clank! Catacombes : Antres et Cavernes Oubliées est une extension pour Clank! Catacombes. De nouveaux mystères et de nouveaux dangers vous attendent dans Clank!



3

#4. Duel pour Cardia

Devenez souverain de Cardia dans ce duel stratégique. Jouez chacun une carte face cachée, dévoilez-les simultanément : la plus forte gagne, mais perdre active vos pouvoirs et peut changer l'issue du duel... et même des duels précédents !



#5. Exit - Calendrier de l'Avent Disparition à Hollywood

En livrant une commande de pizzas, vous entrez dans les célèbres studios d'Hollywood... mais tout est désert. La star du prochain film de Noël a disparu ! Seules demeurent d'étranges empreintes dans la neige artificielle... Osez-vous les suivre ? Résolez chaque jour l'une des 24 énigmes pour retrouver la vedette disparue.



4



#6. 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 !



#7. The Anarchy



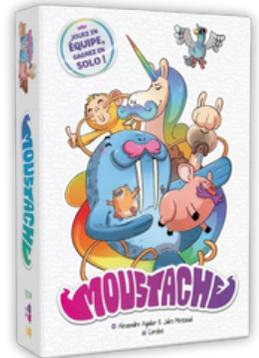
Dans The Anarchy, les joueurs jouent le rôle de nobles anglais fidèles au roi Stephen. Pendant cinq tours, les joueurs doivent construire leur domaine, défendre leur château contre les attaques des armées d'Angevins qui approchent, et prendre d'assaut les forteresses fidèles à Mathilda avec leurs propres armes de siège.



#8. Moustache



Moustache, c'est bien plus qu'un simple jeu de plis : c'est un concentré de stratégie, de chaos organisé et de surprises en cascade ! Ici, rien n'est figé : les équipes changent à chaque manche, les alliances se font et se défont, et de nouvelles règles viennent s'ajouter progressivement.



#9. Flip 7



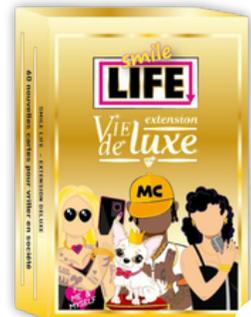
Dans Flip 7, collectionnez des cartes une par une pour marquer autant de points que le total de leurs valeurs. Mais vous devrez savoir dire stop avant de recevoir un numéro que vous avez déjà ! Sinon, vous sautez et quittez la manche sans gagner de point...

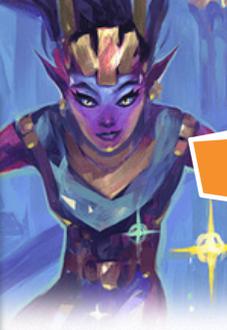


#10. Smile Life : Extension Vie de Luxe



Fortune, célébrité, privilèges... Enrichissez votre jeu avec cette extension qui met les petits plats dans les grands : caviar, homard, stars et VIP sont désormais de la partie !





Duel pour Cardia
OPEN
 ZE
BOUATE
 DISPONIBLE

Auteur(s)	M. Rivero, F. Boughida
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Hans im Glück
Thème(s)	Fantastique
Mécanisme(s)	Affrontement
Âge	9+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

Duel pour Cardia est un jeu d'affrontement simultané où vous tenterez de prendre le pouvoir en imposant votre influence sur les 4 factions de la cité. Mais chacune de vos 16 cartes dispose d'une puissante capacité qui ne s'active... que si vous perdez. Saurez-vous perdre pour gagner ?

Comment jouer ?

À chaque tour, votre adversaire et vous posez simultanément une carte à côté des cartes des duels précédents. Posez un sceau sur la carte ayant la valeur la plus forte, tandis que la plus faible peut déclencher son pouvoir. Il pourra par exemple s'agir de remporter toutes les égalités, passées comme futures, d'augmenter ou diminuer la puissance de cartes, de remporter la partie - mais seulement pour la carte la plus puissante du jeu, de sorte qu'il faudra trouver un moyen de la faire perdre pour bénéficier de son effet... Comme vous disposez d'un deck identique de 16 cartes, vous aurez souvent l'intuition de ce que votre adversaire pourrait avoir en main pour avoir joué ça, de même que vous pourriez bluffer pour éviter de trop dévoiler de votre jeu. D'autant que comme vous l'avez lu, certaines cartes peuvent avoir un impact sur des duels précédents, de sorte que vous scruterez quels duels pourtant

remportés pourraient en fait se transformer en victoires adverses et à quelle condition... Une fois le duel résolu, piochez une nouvelle carte pour effectuer le duel suivant. Vous gagnez la partie si vous cumulez 5 sceaux sur vos cartes, ou si votre adversaire ne peut plus rien jouer à son tour.

Pour aller plus loin

La boîte propose un deuxième set de 16 cartes radicalement différentes, avec la possibilité de mélanger des cartes des sets, toujours à condition de finir avec un deck de 16 cartes identiques à celui de l'adversaire. En outre, vous pourrez choisir ou définir aléatoirement l'une des 8 cartes Lieu au début de la partie pour une altération des règles pouvant complètement altérer aussi votre manière habituelle de jouer. À chacune de ces adaptations correspond un certain nombre de crânes qui permet de signifier leur difficulté et de vous aiguiller selon que vous cherchez des parties plus ou moins techniques.

S. W.



STAR REALMS™ ACADEMY

MON PREMIER JEU DE DECKBUILDING™

+ d'infos !



Faites vos premiers pas dans le deckbuilding intergalactique !

Une version ultra accessible du légendaire Star Realms,
pour faire découvrir le deckbuilding aux plus jeunes,
et ainsi former de futurs escadrons de pilotes !

Date de sortie : 31 octobre 2025





SOCIÉTÉ



DU JEU



Si vous êtes déjà allé sur le salon d'Essen, il est fort possible qu'entre une currywurst et une partie d'un jeu expliqué dans un français balbutiant vous soyez tombés sur l'un de ces nombreux stands qui proposent des tables pour joueurs. Mais si, vous savez, ces tables immense dotées un double fond afin de pouvoir y installer son jeu et le laisser en pause le temps d'un repas. Ces tables qui proposent moult options, allant de la barre de LED qui éclaire la surface de jeux aux divers accessoires type porte-gobelets, tablette de MJ ou même tour à dés intégrée.

Comme moi vous avez certainement bavé dessus. Franchement, elle ne serait pas trop pratique cette table dans mon salon? Je pourrais préparer mon scénario d'Horreur à Arkham dans le double fond avant l'arrivée des copains, la fermer le temps de dîner et la rouvrir pour se lancer dans la partie directement après le dessert. Et puis vous avez vu l'étiquette de prix. Ah oui, quand même. Bon, bah on va se rabattre sur la FLØSTÜCK du célèbre fabriquant suédois.

Et si, il y avait une option plus abordable, pour quand même pouvoir profiter des avantages d'une table pour joueur sans se ruiner? Eh bien c'est désormais chose faite grâce à Société du Jeu et leur table Prélude. Pensée comme une alternative accessible, cette table se débarrasse de toutes les options Deluxe pour se concentrer sur les éléments essentiels. Une table élégante, disposant d'un double fond pour pouvoir y installer un jeu ou un puzzle sans pour autant sacrifier son espace repas. D'une taille de 160cm par 89cm, elle a même le bon goût de trouver sa place dans une pièce de taille plus modeste. Livrée en kit, l'assemblage est un jeu d'enfant et ne manquera pas de vous rappeler votre ancienne FLØSTÜCK, la qualité en plus.

Bradley



POSTCARDS

La France vous ouvre ses routes !



Disponible maintenant!

  @jeuxsynapsesgames



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

Bonjour le Philimag ! Les années passent vite mais je travaille depuis environ 10 ans dans le marketing. J'ai commencé en me spécialisant dans le jouet, puis un collègue de l'époque m'a fait entrer dans le monde du jeu de société. Le confinement arrivant, j'ai commencé à construire ma ludothèque personnelle, avec surtout du jeu deux joueurs. J'ai rejoint l'équipe asmodee il y a 4 ans et plus précisément l'équipe Space Cow/asmodee Kids, il y a un an. Je trouve que dire son jeu de société préféré donne des indications sur la personne, le mien est Unlock! et toutes ses déclinaisons, notamment **Unlock! Kids**.

Dans quel contexte asmodee Kids a été créé ? Quelles sont les envies et les objectifs ?

asmodee Kids est une nouvelle marque que nous avons lancée cette année : son but est d'adapter des jeux iconiques en version enfant. Nous avons un très gros travail sur l'adaptation, nous mettons un point d'honneur à conserver l'essence du jeu original tout en prenant en compte les impératifs du jeu des enfants. Nous rendons les règles concrètes avec un but précis et compréhensible pour les petits, le matériel est adapté pour leurs mains et enfin les parties durent au maximum 30 minutes.



Prenons un exemple concret : Splendor. Splendor est un jeu de ressources de pierres précieuses où il faut être le premier à atteindre 15 points pour mettre fin à la partie. Dans **Splendor Kids**, les joueurs incarnent également des marchands, mais cette fois-ci de nourriture : ils doivent nourrir les habitants du royaume. Ensuite, pour concrétiser cette course à la victoire, nous avons fait un plateau pour qu'en un clin d'œil chacun puisse savoir où se situent ses adversaires. Le but : arriver le premier au palais de la reine pour se voir récompenser d'une médaille. Enfin, pour favoriser la motricité des enfants dès 6 ans, nous avons inclus une Réserve de ressources qui permet de prendre des jetons sans avoir à faire tomber la pile à chaque fois.

Notre envie première est de créer la nouvelle génération de joueurs en leur faisant découvrir des jeux emblématiques mais également des mécaniques qu'ils retrouveront plus tard. Ces jeux sont conçus pour les enfants, avec des spécialistes de la petite enfance, mais comme ils conservent l'ADN du jeu originel, même les adultes s'amuse !

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

Nous avons une ligne éditoriale claire : adapter les classiques d'asmodee en version enfant. Nous allons regrouper sous la même marque des jeux qui existaient déjà, comme **Les Aventuriers du rail : Mon premier voyage** ou encore **Concept Kids**, mais nous allons également développer des nouveaux jeux comme Splendor Kids (qui est sorti le 10 octobre dernier).



Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

En janvier 2026, nous allons lancer **Dixit Kids** ! Nous avons commencé à le présenter à Vichy et les retours sont excellents ! Il s'agit du premier Dixit coopératif : un joueur incarne la factrice en chef et choisit un lapin à inviter en fonction de son attitude, elle choisit une des cartes Dixit de sa main qui correspond le plus à cette attitude et les autres joueurs doivent retrouver la carte, qui est l'invitation à son anniversaire. Un jeu parfait pour faire preuve d'imagination mais aussi laisser petits et grands s'exprimer sur leur interprétation des attitudes des lapins ainsi que des cartes Dixit.

Pour la suite, je ne peux rien dire pour le moment, mais je vous laisse essayer d'imaginer nos prochains titres, promis, ce n'est pas si dur que ça !



Aussi, nous allons étoffer certaines gammes, c'est pour cela qu'au mois de septembre, nous avons lancé **Mon premier Unlock!** qui est une version pour les enfants dès 4 ans (oui, c'est possible !).

Nous n'aurons pas de développement de jeux originaux, on laisse ça à la marque Space Cow.





Splendor Kids
**OPEN
ZE
BOUATE**
DISPONIBLE



Auteur(s)	Catherine André, Marc André
Illustrateur(s)	Olivier Danchin
Éditeur(s)	Space Cow
Thème(s)	Renaissance, Marchands
Mécanisme(s)	Gestion de ressources
Âge	6+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2 - 4

Splendor Kids est l'adaptation pour enfants, dès 6 ans, du célèbre jeu Splendor. Les joueurs parcourent le royaume pour livrer de la nourriture aux habitants. Une fois leur mission accomplie, ils se rendent au Palais pour recevoir la précieuse médaille Splendor !

Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs assemblent le plateau, placent les tuiles Ville et les ressources à proximité, puis prennent chacun un pion et un plateau Sac pour y ranger leurs provisions. Tous débutent sur la case de départ : la course au Palais peut commencer !

À son tour, un joueur effectue l'une des deux actions suivantes :

- **Prendre des ressources** : il choisit dans la réserve commune trois ressources différentes, deux identiques ou une pièce d'or, parmi les pommes, choux, noisettes, champignons, eau et or (l'or remplace n'importe quelle autre ressource). Un joueur ne peut pas conserver plus de 8 ressources dans son sac à la fin de son tour et doit, si besoin, défausser celles de son choix.

- **Déplacer son pion** : il dépense ses ressources pour avancer sur le chemin. En atteignant une ville, il pioche une tuile Ville et la place face visible au-dessus de son plateau pour obtenir une ressource permanente qui lui permettra de dépenser moins de ressources pour avancer sur le chemin. S'il s'arrête sur un village, il rejoue immédiatement un tour.

Fin de partie

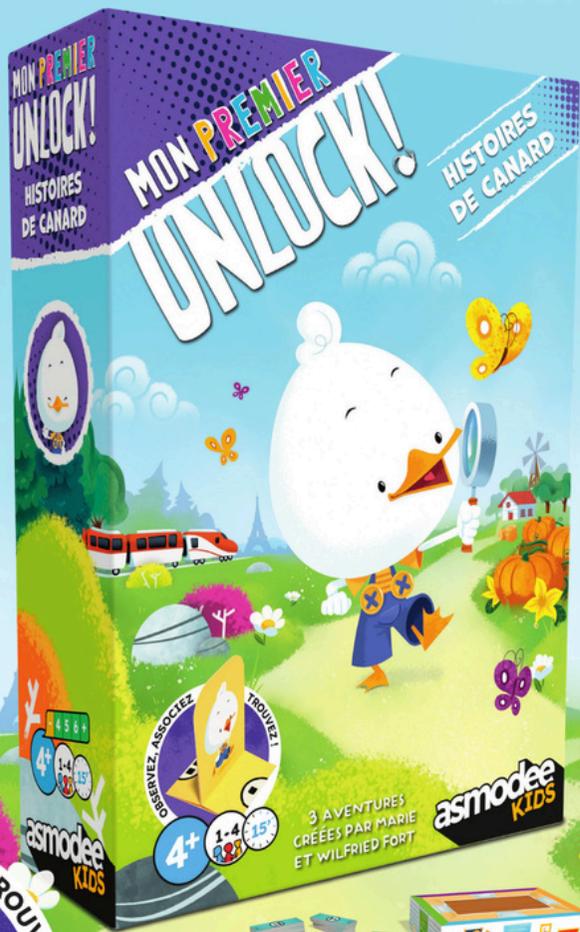
Le premier joueur à atteindre les Portes du Palais reçoit immédiatement la médaille de la Reine et déclenche la fin de la partie. Les autres joueurs effectuent un dernier tour, et tous ceux qui atteignent le Palais à son issue sont déclarés vainqueurs.

Variante Mystères au Royaume

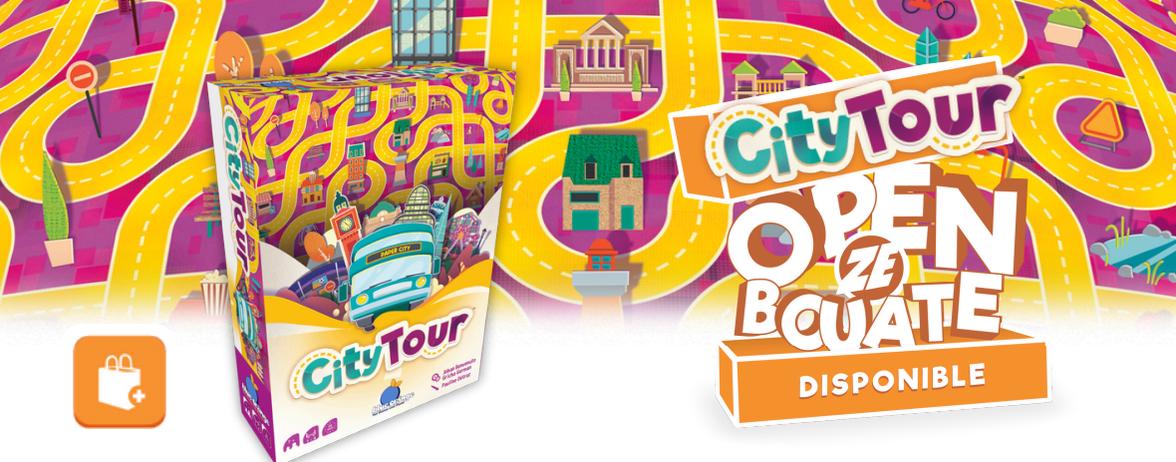
Les joueurs aguerris peuvent appliquer de nouvelles règles : récupérez les tuiles Village face cachée, placez-en une sur chaque village et constituez un marché de trois tuiles Ville visibles. Lorsqu'un joueur atteint un village, il retourne la tuile et en applique l'effet ; en atteignant une ville, il pioche une tuile cachée ou choisit l'une des tuiles du marché.



**LE BEST-SELLER UNLOCK!
ADAPTÉ POUR LES ENFANTS
DÈS 4 ANS !**



**asmodee
KIDS**



Auteur(s)	J. Benvenuto, G. German
Illustrateur(s)	Pauline Détraz
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Transports
Mécanisme(s)	Coopération, Placement
Âge	7+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

Fin de partie

Lorsque le bus sort de la ville, la journée prend fin. On vérifie alors les objectifs inscrits sur la carte Journée : la mission est réussie si le nombre de voyageurs déposés correspond à la demande.

En cas de succès, les joueurs prendront la carte suivante lors de leur prochaine partie pour découvrir un nouveau défi. Sinon, il leur faudra retenter la même journée jusqu'à atteindre l'objectif.

Pour aller plus loin

Les joueurs progressent au fil des niveaux, qui introduisent de nouvelles règles et tuiles spéciales : contrôleurs, gares, parcs d'attractions, déviations ou encore grands voyageurs à déposer au stade.

Une fois la campagne des douze journées terminée, il est même possible de créer ses propres défis, pour renouveler les parties et continuer à sillonner les rues animées de Paper City.

C'est le grand jour à Paper City ! Les joueurs prennent le volant du mythique **City Tour** pour transporter les touristes à travers une ville aussi farfelue que changeante. À chaque trajet, ils devront construire ensemble la route, embarquer les voyageurs et les déposer aux bons sites touristiques pour atteindre les objectifs du jour. Au fil des parties, ils vivront douze journées de jeu aux défis croissants, dans leur quête pour devenir les meilleurs chauffeurs de la ville.

Comment jouer ?

Lors de la première partie, les joueurs prennent la carte Journée du premier défi. Elle indique la mise en place de la ville et la position des sites touristiques. Les joueurs assemblent le plateau, préparent les piles de tuiles Route, le bus et les voyageurs de trois couleurs.

À son tour, un joueur pioche deux tuiles Route, en choisit une à placer devant le bus et défausse l'autre. Le bus avance le long de cette nouvelle route, embarquant les voyageurs rencontrés et déposant immédiatement ceux dont la couleur correspond aux sites touristiques traversés. Il ne peut pas reculer et ne peut transporter plus de six passagers à la fois.



L'enquête n'attend pas...

Découvre 4 expériences de jeu différentes et complémentaires !

DÉTECTIVE Charlie



Panique à Mysterville !
6 mystères à résoudre

Des vacances
mouvementées



24 jours de l'Avent
pour sauver Noël

NOUVEAUTÉ



6 épineux défis à relever
pour détectives aguerris !



Enquête dans le noir
aidé de ta lampe
magique

Rekrave-nous ici



WWW.LOKI-KIDS.COM





Johan Benvenuto



Gricha German



Bonjour Gricha, pouvez-vous présenter Johan en quelques lignes ?

Johan, c'est un nounours, mais un nounours qui a des idées de jeux à revendre, toujours pertinentes et originales. Il possède une expérience fabuleuse en game design, forgée par des années de travail et de réflexion passionnée. Ce qui ne gâche rien, c'est son humour à toute épreuve : même dans les moments les plus stressants, il garde le sourire, et ça change tout dans une collaboration. Travailler avec lui, c'est à la fois sérieux et très, très fun.

Bonjour Johan, pouvez-vous présenter Gricha en quelques lignes ?

Gricha, c'est un jeune auteur qui est venu s'installer à Lyon il y a quelques années, et rapidement, il s'est imposé comme une force créative majeure. Ce gars-là est bourré de talent, vraiment. Il déborde d'idées, c'est un vrai bourreau de travail. Ce que j'admire le plus, c'est sa capacité à toujours chercher plus loin, à ne jamais se contenter du premier jet. Je ne doute pas qu'on va beaucoup entendre parler de lui dans les années à venir. En tout cas, c'est une chance de partager cette aventure avec lui.

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

On ne peut pas parler de City Tour sans évoquer Mimo, la cheffe de projet chez Blue Orange. Elle a porté le jeu de A à Z avec un engagement incroyable. Même si nous étions bien sûr présents tout au long du développement, c'est vraiment elle qui a orchestré chaque étape avec une rigueur et une créativité remarquables. Sans elle, le jeu n'aurait sans doute pas cette cohérence ni cette qualité.

On a aussi eu la chance d'être accompagnés par Pauline Détraz, l'illustratrice, qui a créé tout l'univers visuel du jeu. Son idée d'une ville faite de papier est tout simplement géniale : chaque détail sur la route, chaque bâtiment, raconte une histoire, et ça donne au jeu une dimension poétique et immersive. Pauline a su mettre en couleurs ce monde avec une délicatesse rare.

Enfin, il faut aussi saluer toute l'équipe de Blue Orange, même si nous avons moins échangé directement avec eux. Mimo était notre lien privilégié avec la maison d'édition, et c'est grâce à elle qu'on a pu avancer efficacement.

City Tour - Acte 1 : de l'idée au prototype

Nous habitons pas loin l'un de l'autre, et on se voit très souvent. Nos journées communes sont dédiées à la création, mais on n'oublie jamais de prendre des pauses... pour jouer. C'est en jouant à Nine Tiles Panic, un petit jeu de chez Oink Games, qu'est née l'idée originale : faire rouler un camion de pompier pour sauver des gens. Un coup de génie, sorti presque par hasard.



Au départ, il n'y avait pas vraiment de structure. C'était un jeu compétitif où les joueurs déplaçaient un bus commun pour remplir des objectifs secrets. On a testé une dizaine de versions différentes, explorant chaque piste, avant d'ajouter les bords de la ville. Et là, ça a été magique. On a remarqué que si chaque tuile avait quatre entrées, mais que le bord de ville ne comportait qu'une entrée et une sortie, le camion ne pouvait jamais rester coincé. Peu importe comment on disposait les tuiles, le bus retrouvait toujours le chemin. C'était la garantie d'un jeu fluide et accessible.



Un vrai plus aussi, Johan a une imprimante 3D, ce qui nous a permis d'avoir un bus tangible dès les premiers tests, dans lequel on pouvait placer les passagers. Pour un jeu destiné aux enfants, la sensation tactile est cruciale. Manipuler un vrai petit bus a tout de suite séduit les enfants, et leurs retours ont été précieux pour affiner les sensations de jeu. Après un petit changement de thème, le jeu de base était prêt. On l'a appelé « Le Bus de la Route Magique Infinie »... Oui, les titres, ce n'est clairement pas notre point fort !

City Tour - Acte 2 : du prototype à l'édition

Nous faisons partie d'un collectif d'auteurs de jeux à Lyon, la CAL, où nous nous réunissons chaque semaine pour tester nos prototypes. C'est une vraie chance : on bénéficie d'un réseau de joueurs et d'auteurs qui nous conseillent et nous permettent d'avancer vite, en multipliant les tests.



On a commencé à développer le prototype mi-mars 2023, et dès mai, lors des Ludopathiques 2023 – un événement professionnel organisé par Bruno Faidutti – on a montré le jeu à plusieurs éditeurs, dont Blue Orange. L'été n'était pas fini que le contrat était signé. À ce stade, le jeu comptait déjà 32 tuiles, un cadre accueillant 16 tuiles à jouer, et une page dédiée à des idées pour créer différents niveaux de difficulté. On cherchait un éditeur prêt à prendre le temps de construire avec nous un système évolutif, un aspect fondamental du jeu.



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

C'est là que Mimo entre pleinement en scène. Elle a tout de suite compris ce que nous voulions, et grâce à son expérience dans les jeux pour enfants, elle a su élaborer les différents modules et ajuster la difficulté progressive. Cette étape a pris beaucoup de temps : il fallait s'assurer que chaque niveau soit rapidement compris, qu'on ait envie de revenir au jeu malgré les échecs éventuels.

Au final, le jeu compte 12 niveaux, chacun introduisant des contraintes supplémentaires comme des déviations, un contrôleur ou des grands voyageurs, ainsi que de nouveaux bâtiments (parc d'attractions, gare, stade). Les premiers niveaux sont accessibles, mais le dernier, avec tous les ajouts cumulés, est un vrai défi.



Nous avons aussi beaucoup réfléchi au matériel : la taille des jetons passagers devait être adaptée pour que les plus jeunes puissent les attraper facilement, tout en pouvant les placer dans le bus et les sortir sans difficulté. L'épaisseur des tuiles a été optimisée pour résister à l'usage intensif.

Enfin, Pauline Détraz a pris le relais avec les instructions de Mimo pour donner au jeu sa forme finale : ses couleurs, son thème, son identité. Nous sommes ravis du résultat, et totalement reconnaissants du rendu final.

Vous avez déjà collaboré sur plusieurs jeux. Comment décririez-vous votre manière de travailler ensemble en tant que co-auteurs ?

Nous avons plusieurs titres à notre actif : Coucou la Girafe chez Matagot, Fifty Fruity et City Tour chez Blue Orange, et aujourd'hui encore six autres jeux en développement avec différents éditeurs.

Ce n'est pas tant une complémentarité dans le sens classique : on ne fonctionne pas avec des rôles très distincts. Au contraire, on réfléchit de la même façon, ce qui rend le dialogue très fluide. Les idées communes naissent vite, s'élaborent ou s'abandonnent sans difficulté.

On aime jouer avec les mécaniques avant de trouver le thème, et on touche à tout : jeux pour enfants où le matériel est crucial, jeux familiaux accessibles, jeux d'ambiance, ou encore mécaniques plus complexes pour joueurs aguerris. Cette diversité nous permet de toujours nourrir nos projets.

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

Lors d'une séance de test en médiathèque, près de chez nous, deux sœurs ont joué chacune de leur côté. Elles ne pouvaient pas s'empêcher de se comparer, qui avait réussi à compléter le plus de sites touristiques... Elles étaient complètement investies, ont fait plusieurs missions, remporté plusieurs parties, mais l'une avait plus gagné que l'autre. C'était touchant de voir à quel point elles s'étaient prises au jeu, avec ce mélange de complicité et de compétition. Ces moments-là nous rappellent pourquoi on fait des jeux : pour créer du lien, du plaisir, des émotions partagées.

Un grand merci pour cette opportunité de raconter l'histoire de City Tour. On vous souhaite un bon voyage à Paper City !





Distribué par tribuo

● GOBBLERS™



1, 2, 3, VICTOIRE !
ALIGNÉ 3 GOBBLERS
ET REMPORTE LA PARTIE !

La nouvelle édition d'un Best Seller.

Bonjour Pauline, pouvez-vous vous présenter et nous parler de votre rôle sur le jeu City Tour ?



Je suis Pauline Détraz, illustratrice ludique depuis 2015. J'ai travaillé sur une trentaine de jeux, chacun avec ses défis... mais City Tour occupe une place à part.

Ce jeu reprend le principe des fameux tapis de routes magiques de notre enfance - ceux sur lesquels on faisait rouler nos petites voitures pendant des heures. L'idée était de retrouver cette sensation de liberté et spontanéité, en construisant une ville tuile par tuile.

Le premier défi a été de créer un décor modulaire, clair et fonctionnel. Il fallait que les tuiles s'assemblent parfaitement, que les routes soient à la bonne échelle - ni trop larges, ni trop fines - et que chaque élément reste lisible et bien organisé, tout en étant assez discret pour ne pas perturber le jeu. Un vrai exercice de précision.



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

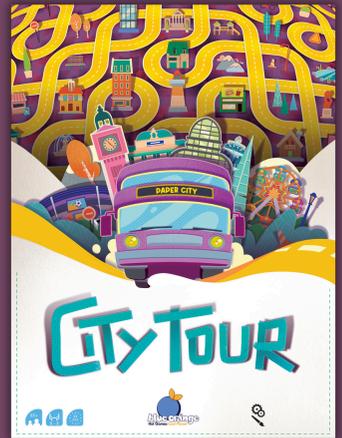
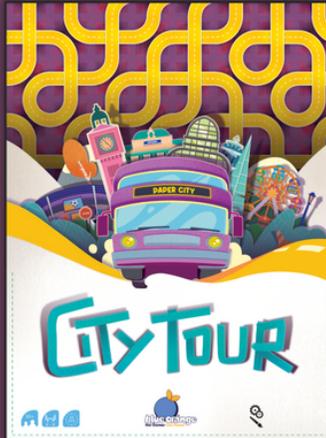
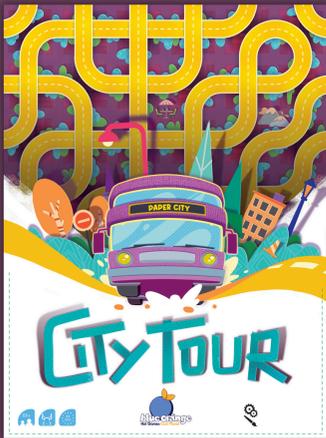
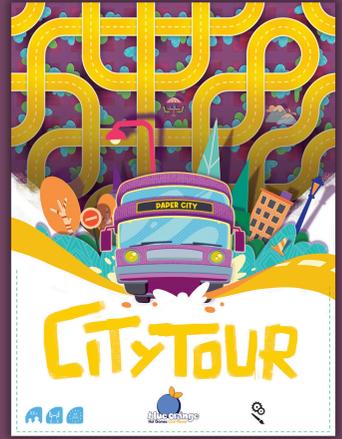
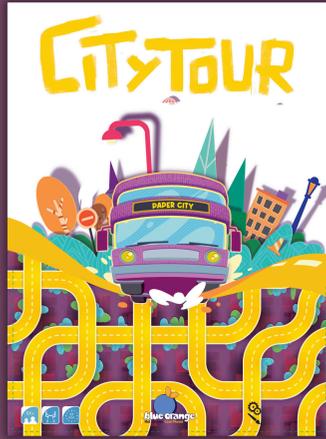
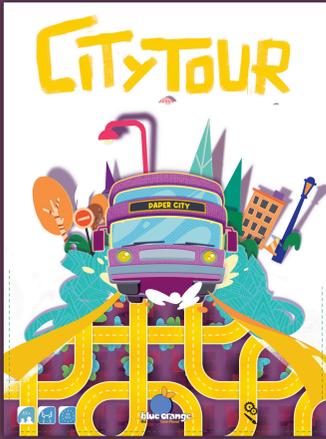
Graphiquement, je suis très attachée au flat design : j'aime la simplicité des formes et la recherche de lisibilité. Mais ce style peut vite devenir froid, et City Tour avait besoin de chaleur et de fantaisie ! C'est une ville un peu folle, mouvante, comme un mélange entre Dark City (pour les cinéphiles) et l'univers déjanté de Nickelodeon. Pour casser la rigidité du flat, j'ai ajouté des textures papier, pour une touche de matière, un petit côté nostalgique - sans tomber dans les codes genrés.

Ce que j'ai adoré, c'est que le thème est né des illustrations. D'habitude, je m'adapte à un univers déjà défini. Là, c'est l'inverse, et c'était super stimulant ! En revanche, la couleur a été un vrai casse-tête : contrastes, lisibilité, hiérarchie... On a fait plein d'essais, et on a changé la couleur du bus à la toute dernière minute !

Chez Blue Orange, j'ai eu une liberté totale, du style graphique au design. J'ai même modélisé le bus en 3D moi-même - une vraie petite fierté.

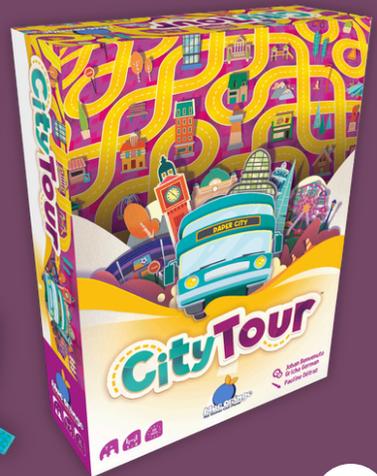






City TOUR

City TOUR





CityTour™

DISPONIBLE EN BOUTIQUE



DÉMASQUE LES MONSTRES !



5+





Auteur(s)	Antoine Bauza
Illustrateur(s)	Agnès Ripoché
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Histoire, Antiquité
Mécanisme(s)	Shake & Write
Âge	10+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2 - 7

L'un des jeux les plus cultes du monde revient dans une version shake & write, vous faisant construire une cité et sa merveille asymétrique en cochant les bonnes cases sur votre plateau !

Comment jouer ?

Quelqu'un commence par secouer le forum (une petite boîte fermée contenant les 7 dés de départ) avant d'en retirer le couvercle, dévoilant dans lequel des 4 emplacements se trouve chaque dé.

Simultanément, effectuez une action parmi 3 possibles. Vous pourrez passer votre tour et obtenir 3 pièces, construire l'étape suivante de votre merveille en bénéficiant de son effet, ou construire un autre bâtiment. Pour cette dernière action, la plus importante du jeu, choisissez un des 7 dés du forum (qui pourrait être choisi par d'autres également), et payez l'or correspondant à son emplacement. Puis cochez la case correspondant à sa face :

- Cocher une ressource à l'entrepôt (octroyant une réduction permanente pour le coût des autres cases).
- Récupérer des pièces à la réserve (qui sont dépensées pour remplacer une ressource).

- Cocher une case de l'agora pour des points de victoire, du marché pour son bonus (souvent lié aux pièces), de la caserne de droite ou de gauche pour vous protéger ou attaquer et gagner autant de points que la valeur de la case moins la défense adverse.
- Cocher une case de l'université, peut-être jusqu'à obtenir les dés spéciaux que vous ajouterez au forum mais qui ne pourront être choisis que par les personnes les ayant débloqués. Le dé noir (espion) coche une case de votre choix de la couleur indiquée, le dé blanc (galerie des leaders) accélère vos coches, le dé violet (palais des guildes) offre de conséquents points de victoire si vous avez plus de bâtiments de la couleur indiquée que les cités voisines.

Chaque fois que vous achevez la construction d'un bâtiment, cochez l'une des trois cases bonus pour son puissant effet.

Puis relancez les dés et commencez un nouveau tour.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un a construit 3 bâtiments, on additionne alors tous les points cochés sur sa fiche et la personne avec le meilleur score remporte la partie !

S. W.

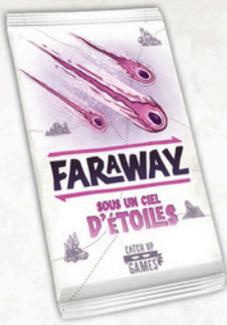


DÉJÀ
DISPONIBLE !

FARAWAY

SOUS UN CIEL D'ÉTOILES

15 cartes inédites pour Faraway
et 1 nouvelle mécanique
qui va vous re-retourner le cerveau !



LA SAISON DES MÉTÉORES ATTIRE
DE NOUVEAUX PERSONNAGES DANS LES CONTRÉES D'ALULA

C'EST LE MOMENT DE BOOSTER VOS JEUX PRÉFÉRÉS !

Ouvrez les portes du pénitencier et libérez
des hors-la-lois pour une explosion de combos !



Nouvelle mécanique, nouveaux effets, nouveaux scorings...
12 nouveaux personnages pour Château Combo !



Château Combo

Au cachot!

Sortie le
5 décembre





Auteur(s)	Léandre Proust
Illustrateur(s)	Rémi Leblond
Éditeur(s)	Grammes Edition
Thème(s)	Mythologie
Mécanisme(s)	Deck-building, Roguelike
Âge	10+
Durée	20' à 240'
Nombre de joueurs	1-2*

Plongez dans l'univers mythologique et décalé de Micro Hero : Hercule, un jeu de deck-building solo minimaliste inspiré des 12 travaux du célèbre héros. Incarne Hercule et revivez ses exploits légendaires avec une touche d'humour. Ce jeu compact et stratégique mettra à l'épreuve votre sens de la planification et votre capacité à surmonter des défis toujours plus redoutables.

Comment jouer ?

Une partie se déroule en 12 manches consécutives, chacune représentant un Travail d'Hercule. À chaque manche, vous affrontez une Épreuve dotée d'une capacité propre, ainsi que de valeurs d'Attaque, de Défense et de Points de Vie. Vous débutez avec un deck de dix cartes Techniques que vous améliorez progressivement pour renforcer vos actions et adapter votre stratégie. À chaque tour, piochez 5 cartes et jouez-les pour générer de l'Attaque, de la Défense et de l'Expérience. Cette dernière permet d'acheter, améliorer ou anticiper des cartes afin d'optimiser votre deck. Votre carte Posture, recto-verso, propose des effets différents selon sa face et peut être activée en cours ou en fin de tour pour déclencher de puissantes synergies.

Fin de partie

Pour vaincre une Épreuve, réduisez ses points de Vie à zéro. Si vous triomphez, elle devient une Bénédiction que vous pourrez acquérir lors des manches suivantes. En revanche, si la pile de Blessures est vide lorsque vous devez en ajouter une, la partie est perdue. À vous de trouver le bon équilibre entre attaque, défense et perfectionnement, en exploitant un système d'empilement de cartes aussi simple qu'ingénieux.

Pour aller plus loin

Un mode coopératif à deux joueurs* permet de combiner les decks et les forces de chacun pour triompher ensemble des Épreuves. Il nécessite deux exemplaires du jeu. Il est possible de mettre le jeu en pause entre chaque manche pour reprendre la partie plus tard. Le jeu inclut une carte Posture alternative et quatre mini-extensions modulaires qui permettent de simplifier ou de complexifier vos parties selon vos envies, tout en offrant une forte rejouabilité. *Micro Hero Hercule* est le premier titre de la gamme Micro Hero, dont les prochains jeux, *Micro Hero Ulysse* et *Micro Hero Thésée*, paraîtront en 2026.



TOUR DE JEU

- Phase de Pioche**
 - Piochez 5 cartes.
- Phase de Planification**
 - Jouez vos cartes une par une.
- Phase de Perfectionnement**
 - Dépensez vos points d'Expérience pour acheter, améliorer et/ou placer une carte au-dessus de votre Deck.
- Phase d'Attaque**
 - Comparez votre Valeur d'Attaque à la Valeur de Défense de l'Épreuve. Si votre Valeur d'Attaque est inférieure, subissez 1 Blessure.
 - La Valeur d'Attaque de l'Épreuve augmente définitivement de +1.
- Phase de Défense**
 - Comparez votre Valeur de Défense à la Valeur d'Attaque de l'Épreuve. Si votre Valeur de Défense est inférieure, subissez 1 Blessure.
 - La Valeur d'Attaque de l'Épreuve augmente définitivement de +1.
- Phase d'Entretien**
 - Diffusez vos cartes dans l'ordre où elles ont été jouées.
 - Déclenchez l'effet de fin de tour de la carte Posture.

HERCULE

Inclinez la prochaine carte Technique ou Bénédiction jouée ce tour pour appliquer son effet deux fois. À la Phase d'Entretien, épéisez-la.

Effet de fin de tour
 Carte Posture inclinée : redressez-la.
 Carte Posture redressée : retournez-la.

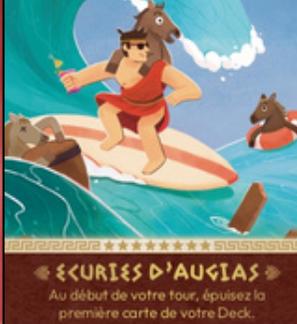
BLESSURE SÉRIEUSE

BLESSURE SÉRIEUSE



BLESSURE SÉRIEUSE

BÉNÉDICTION



ÉPREUVE D'AUGIAS

Au début de votre tour, épéisez la première carte de votre Deck.



DEMO DE MICRO HERO HERCULE
 CONSULTEZ LES RÈGLES DU JEU.



ÉCAPES EN DEUX MANCHES

1. Bénédiction

- L'Épreuve se transforme en Bénédiction. Ajoutez-la dans la Réserve à son niveau de base.

2. Fatigue

- Remettez toutes les cartes améliorées à leur niveau de base.

3. Prochaine Épreuve

- Révéléz une nouvelle Épreuve et ajoutez-lui +1 PV par Épreuve triomphée.

4. Choix de deux actions de préparation

- Épuisez une carte Blessure de votre Deck.
- Obtenez une carte Technique de la Réserve.
- Épuisez une carte Technique ou Bénédiction de votre Deck.
- Améliorez une carte Technique de votre Deck.

5. Préparez la manche suivante

- Placez devant vous votre carte Posture redressée sur la face A et mélangez votre Deck.

FAQ disponible sur www.grammesedition.com



HERCULE

0

- Piochez 1 carte. Puis, redressez et retournez cette carte Posture.

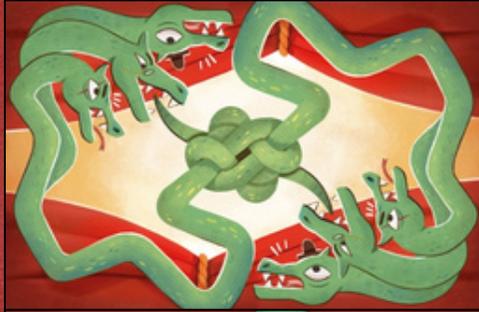
Effet de fin de tour

Révéléz la carte du dessus de votre Deck, améliorez-la, puis replacez-la au-dessus du Deck.





DECOLLEZ L'ARTBOOK DIGITAL
DE MICRO HERO HERCULE



- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30

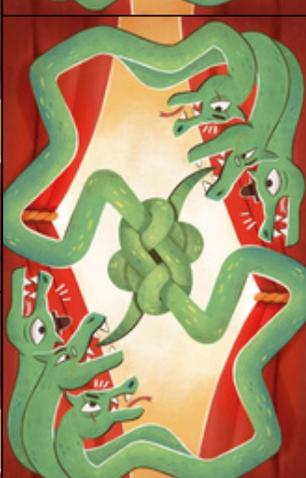


- 40
- 39
- 38
- 37
- 36
- 35
- 34
- 33
- 32
- 31

- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30



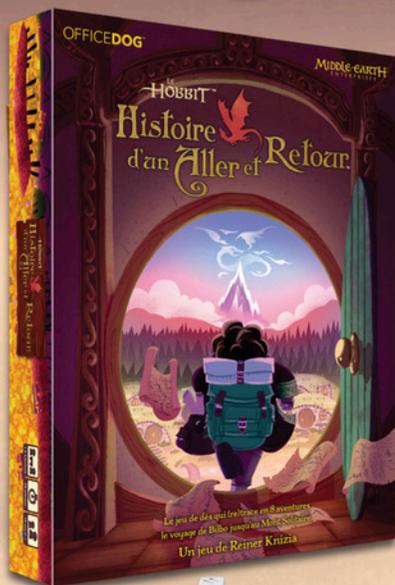
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30



CES CARTES SONT COMPATIBLES
AVEC LES PROTÈGES-CARTES 41 x 63 MM.

Le HOBBIT™

Histoire d'un Aller et Retour™



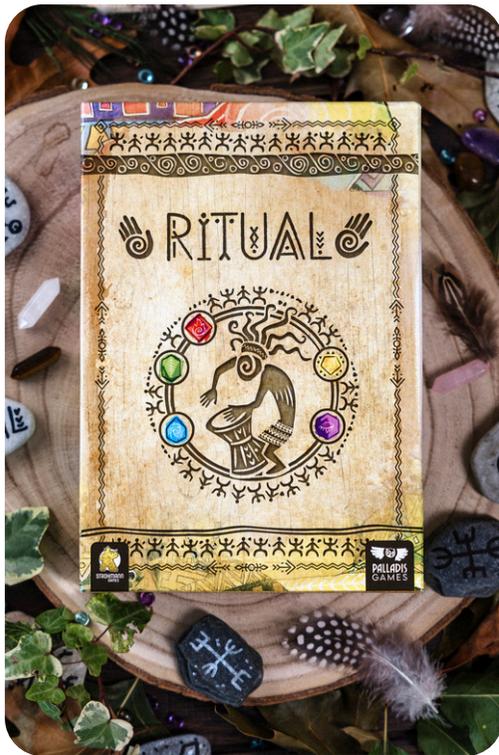
Disponible
dès maintenant !





On a surkiffé Ritual dès notre première partie ! Impossible de reposer la boîte après l'avoir ouverte. L'idée de jouer sans parler ni faire de gestes nous semblait bizarre au début, mais quelle surprise ! Les mécaniques sont tellement bien pensées qu'on arrive à communiquer uniquement avec nos actions.

On a adoré la tension que crée le chrono et cette sensation unique quand on essaie désespérément de faire comprendre aux autres qu'on a besoin d'une gemme bleue sans pouvoir le dire !



L'application avec la musique immersive transforme complètement l'ambiance de notre salon. On a même sorti des bougies pour renforcer l'effet !

Petit conseil : jouez à 5, c'est le nombre parfait selon nous. Et préparez-vous à voir vos amis sous un nouveau jour, certains deviennent étonnamment expressifs quand ils ne peuvent plus parler !



Notre groupe de jeu est unanime : c'est LE jeu à avoir dans sa collection. Ça change complètement des jeux coopératifs classiques et offre une expérience vraiment chouette. Foncez !



BEHIND

Après



La nouvelle boîte arrive !

**ANALYSEZ
ASSEMBLEZ
ADMIREZ**



Cédric Millet

3 UNIVERS, 3 LOGIQUES, 3 TABLEAUX

1



« **UNE MACHINE
INFERNALE...
POUR FAIRE
EXPLOSER UN
BALLON** »

▮ **CROCOTAME**
42 TUILES

2



« **UNE ARTISTE
ABSORBÉE
PAR SES TRAVAUX
EN DOUBLIE
SON REPAS** »

▮ **MÉLODY LEBLOND**
86 TUILES

3



« **UN ÉLÈVE
DE PRIMAIRE
FAIT UN
EXERCICE...
CRÉATIF!** »

▮ **PIERÔ & ISAAK**
87 TUILES

JOUEZ LA DÉMO
SUR ORDINATEUR!

[HTTPS://KYF-EDITION.COM/DEMOBEHIND/](https://kyf-edition.com/demobehind/)

KYF
edition



Auteur(s)	Masato Uesugi
Illustrateur(s)	Elina Zhelyazkova
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Feuilles
Mécanisme(s)	Défausse
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	3 - 6

L'auteur de Paper Tales revient avec un jeu de cartes automnal au principe apparemment simple : vous ne pouvez jouer que les cartes les plus fortes ou plus faibles dans la rangée. Et si vous perdiez exprès ?

Comment jouer ?

Ordinairement, à votre tour, vous jouerez des cartes de votre main au centre de la table. Pour cela, vous regarderez quelles cartes sont empilées à droite (les valeurs les plus fortes) et à gauche (les valeurs les plus faibles) de la rangée centrale, et vous jouerez soit :

- Des cartes plus faibles que les cartes les plus à gauche.
- Des cartes plus fortes que les cartes les plus à droite.
- Des cartes de la même valeur que les cartes les plus faibles ou les plus fortes.

Dans tous ces cas, vous devrez jouer autant de cartes qu'il y en a déjà dans la pile considérée. Ainsi, vous bloquerez doublement les emplacements pour les autres : à la fois parce qu'il leur faudra jouer davantage de cartes à leur tour, et parce que les valeurs intermédiaires (entre la valeur la plus à gauche et la valeur la plus à droite) ne pourront juste

plus être jouées. Au lieu de jouer, que vous ne puissiez plus ou ne vouliez plus, vous pouvez passer : prenez la carte de votre choix au centre de la table, qu'elle soit à une extrémité ou pas, et ajoutez-la à votre main, en faisant seulement attention au fait que les valeurs aux extrêmes seront plus faciles à jouer donc sont plus intéressantes, mais risquent aussi d'aider les personnes qui n'ont pas encore passé à jouer leurs cartes en facilitant un emplacement !

Quand tout le monde a passé sauf une personne, elle défausse les cartes au centre de la table et commence une nouvelle manche avec les mains actuelles de chacune et chacun. Elle est donc la seule à ne pas récupérer de nouvelle carte.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous n'avez plus de carte en main. Vous pouvez aussi jouer en plusieurs parties, en accordant des points négatifs selon les cartes qu'il vous reste en main à la fin d'une manche jusqu'à ce que quelqu'un atteigne 20 points par exemple.

S. W.







Auteur(s)	Exploding Kittens
Illustrateur(s)	Exploding Kittens
Éditeur(s)	Exploding Kittens
Thème(s)	Humour
Mécanisme(s)	Ambiance, Lettres
Âge	10+
Durée	15'
Nombre de joueurs	3+

Animal et Carotte suffisent-ils à faire deviner Lapin ? C'est gagné : vous retournez les lettres A et C, et sinon vous les perdez définitivement. Parviendrez-vous de cette manière à faire deviner suffisamment de mots pour retourner 5 lettres alignées ?

Mode coopératif

Mélangez les 36 tuiles Lettre dans la grille de 6 par 6, et quelqu'un pioche l'un des 400 mots qu'il faudra lui faire deviner en énonçant un indice de deux mots. Pour cela, décidez entre vous, selon votre degré de certitude, qui va énoncer l'indice. S'il permet de trouver le mot, retournez sur la grille 2 tuiles Lettre correspondant aux initiales des deux indices. Sinon, retirez ces deux lettres du plateau. Vous pouvez aussi prendre le risque d'indices en un seul mot, et si vous réussissez, vous retournerez la bonne tuile Lettre et une autre de votre choix. Puis quelqu'un d'autre doit deviner le mot. Vous gagnerez si vous retournez 5 lettres adjacentes en ligne droite de la grille, et perdez quand vous avez retiré 6 tuiles.



Mode compétitif

Répartissez-vous en deux équipes. Tout le monde sauf une personne de chaque équipe découvre un mot de la pioche, et les équipes doivent se concerter sur la personne capable de donner le meilleur indice, mais rapidement : la première équipe qui se sent prête à faire deviner son mot est la seule qui pourra le faire, toujours en deux mots (ou un, comme dans le mode coopératif). Cependant, si son indice n'est pas valide ou pas dit assez vite, l'équipe adverse remporte une lettre, et deux si l'indice ne permet pas de trouver le mot ; mais si le mot est bien trouvé, l'équipe gagne les deux lettres. Une équipe gagnera les lettres en les retirant (laissant apparaître des cases roses), l'autre en les retournant (sur leur face jaune). Vous remportez la partie quand votre équipe aligne 5 cases de la même couleur, ou qu'il y a plus de cases de votre couleur visibles quand personne ne peut plus remplir la première condition.

S. W.





Distribué par tribuo



À VOS PLANS, PRÊTS, DÉCOREZ !

Qui aura le meilleur sens du style ?
un défi déco signé Blue Orange



Auteur(s)	Team Kaedama
Illustrateur(s)	D'après Peyo
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Bande Dessinée
Mécanisme(s)	Coopération, Deck-building
Âge	8+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	1 - 5

pouvez préparer un gâteau dont vous avez satisfait le prérequis. Enfin, défaussez votre carte, et s'il ne vous reste plus aucune carte en main, reconstituez-la depuis la pioche commune en mélangeant la défausse au besoin. Quand il ne reste plus aucun Schtroumpf sur l'esplanade, reprenez les pions des lieux et du nid pour les y remettre, dévoilez et appliquez la première carte Gargamel (qui déplacera aussi Azraël, et pourra rendre des lieux dangereux, vous obligeant à lancer le dé de danger pour vous y placer) et commencez une nouvelle manche.

Fin de partie

Vous remportez la partie quand vous avez vidé le paquet Forêt noire, construit toutes les maisons et préparé tous les gâteaux, mais vous la perdez si vous dévoilez la carte Gargamel Trop tard (parmi les 3 dernières de son paquet).

S. W.



Votre village ayant été découvert, vous vous enfoncez dans la forêt pour en bâtir un autre en profitant de la personnalité de chaque Schtroumpf... et en essayant d'échapper à la vigilance de Gargamel, d'Azraël et du Cracoucass !

Comment jouer ?

Jouez à tour de rôle. Quand vient votre tour, jouez une carte Schtroumpf de votre main, qui représente l'un des 35 Schtroumpfs avec son bonus ou sa contrainte. Prenez alors un jeton Schtroumpf de l'esplanade et posez-le sur une case libre dans un lieu valide. Quand vous en remplissez une ligne, accomplissez l'action correspondante en payant son éventuel coût en ressources : vous pourrez retrouver les Schtroumpfs perdus de la forêt noire pour les ajouter à votre main ou récupérer ceux du nid du Cracoucass, collecter des ressources, retirer une carte de la partie, construire une des maisons tridimensionnelles, fabriquer une invention gratuitement... Mais attention, le lieu visité par Azraël vous fera lancer son dé. À tout moment, vous pouvez fabriquer l'une des inventions de la zone des idées contre son coût en baies schtroumpfantes, ce qui donnera accès à de nouvelles actions, ou vous

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 !



DISPONIBLE !



**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.



Astérix & Compagnie est un jeu de cartes d'affrontement compétitif dans lequel les joueurs s'affrontent pour obtenir 50 PV grâce notamment aux Albums mis en place entre chaque joueur voisin.

À son tour 1 action à réaliser : jouer une carte selon qu'elle appartienne au camp Gaulois ou Romain et si le côté de l'Album le permet (Bleu ou Rouge), déclencher un jeton et piocher des cartes ou se défausser de cartes pour en piocher de nouvelles. Le premier à obtenir une force de 15 remporte le duel, la carte Album et ses 15 PV, en plus de PV bonus en fonction des Légionnaires et Centurions présents pendant le duel.

Très très bonne surprise. Le jeu est fluide et dynamique, fun et plutôt tactique. En effet, grâce au dos des cartes on connaît potentiellement les possibilités adverses et le camp sur lequel il pourrait jouer. Les capacités des cartes sont variées, comme les effets à déclencher parfois avec des conditions, mais le tout reste très abordable. Et thématiquement on s'y retrouve : les Héros seront évidemment plus forts, à jouer au moment opportun !

L'équilibre est bon, le joueur ayant perdu le duel pouvant choisir le camp de son choix pour le prochain combat en fonction de ses cartes mais aussi et peut-être surtout, de la main adverse. L'utilisation des jetons est très intéressante. Ils sont puissants (met KO instantanément un personnage, double sa force, le revigore ou réactive sa capacité) mais à utiliser avec minutie car en attendant... on ne joue pas de carte ! Et l'adversaire pourrait en profiter.

Le must : retrouver les couvertures des albums emblématiques. Une vraie madeleine pour moi ! Un jeu pertinent et intéressant, fun et familial. Pour un jeu à licence, c'est assez rare pour le souligner. Un vrai jeu d'affrontement qui marche aussi très bien à 2. Je recommande !





AGENT AVENUE

UNE PALPITANTE
COURSE-POURSUITE
QUI ASSOCIE BLUFF ET
DÉDUCTION !



+ d'infos !

Recrutez des
agents secrets

Démasquez votre voisin
(oui, oui c'est bien un
espion !) avant qu'il ne
vous capture !



f i y
SUIVEZ-NOUS !
iello.fr



Bonjour, pouvez-vous nous expliquer ce qu'est le Blague Friday et retracer rapidement son histoire depuis sa création ?

Théo : Le Blague Friday a été imaginé comme une réponse au Black Friday, d'abord comme une plaisanterie puisque Philibert a offert une blague via un Carambar à chaque personne qui passait commande le jour de l'événement en 2017. En 2018, la formule évolue et devient solidaire, chaque commande passée sur le site offre 5 € à l'association AccessiJeux. L'opération rapporte 7 500 €.

En 2022, je rejoins l'aventure en proposant en plus de faire un live Twitch, une tombola et un jeu spécialement pour l'occasion. On est resté sur cette formule depuis, tout en la faisant grandir. On est hyper ravis de voir que de plus en plus de personnes sont sensibilisées au sujet et que l'événement continue.

Théo, peux-tu nous dévoiler les coulisses de ce live coopératif sur Twitch : comment est-il préparé, qui vous accompagne cette année, et ce que les spectateurs pourront y vivre en direct ?

Théo : La préparation de l'événement en général est assez chaotique. Je cours un peu partout, je demande un peu d'aide et je m'entoure de gens formidables pour que tout roule.

Le lieu change cette année puisque nous avons le plaisir d'être accueillis par le Studio 17 (où est enregistré entre autres La Bonne Auberge).

Le noyau dur des participant·e·s reste le même puisque je serai accompagné d'Hervine, de Ben et Xavier d'AccessiJeux, de Max de Philibert, de Fannyfrique et d'Elodie Clément... et puis il y aura des invités surprises cette année.

Le programme va être encore une fois riche, avec des quiz, le retour de la vente aux enchères et plein de trucs trop cool (que je dois organiser aaaahhhh).

Aujourd'hui, je soutiens
ACCESSIJEUX
 se jouer des différences

L'événement soutient une fois encore AccessiJeux. Pourquoi est-ce si important pour vous deux de mettre votre créativité au service de cette cause ?

Théo : Je crois qu'on vit à un moment où il n'a jamais été aussi important d'affirmer haut et fort que la solidarité et l'empathie sont des valeurs à défendre. AccessiJeux fait un travail aussi important que magnifique, tous les jours et beaucoup ne les connaissent pas.

Je suis hyper content d'avoir une petite plateforme en tant que créateur et je trouverais ça injuste de ne pas l'utiliser pour soutenir des personnes formidables. C'est un peu cliché de dire ça, j'en ai conscience, mais cette journée redonne tellement de sens à pourquoi je crée et pourquoi j'adore ce milieu.

Hervine : L'accessibilité, ce n'est pas juste une question technique - c'est une question de qui peut jouer, qui peut se reconnaître, qui peut vivre l'expérience qu'on a imaginée. Et la réponse devrait toujours être : tout le monde. Chaque année, le Blague Friday me rappelle pourquoi c'est si important. Le jeu de société, c'est du lien humain - et ce lien ne devrait jamais être réservé à une partie seulement des joueurs et joueuses. Créer des mondes inclusifs et accessibles, ce n'est pas un bonus - c'est une responsabilité. Et pour moi, c'est une évidence.

Hervine, tu signes une nouvelle fois les illustrations du jeu créé spécialement pour l'occasion. Peux-tu nous parler du thème et de l'univers de ce nouveau Roll & Write ? En quoi se distingue-t-il des précédents ?

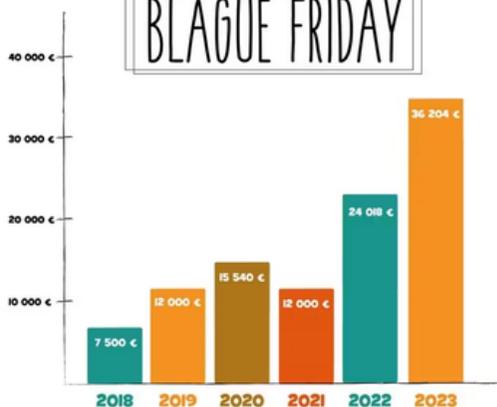
Hervine : Il y a 4 ans, quand je me suis lancée dans l'aventure, Théo m'a dit de me faire plaisir, et m'a demandé un thème qui me parlait, pour qu'on s'amuse en créant ce jeu. J'étais en train de préparer une soirée sur le thème de la série animée Over The Garden Wall, dans une ambiance automnale. C'est là que **61 Feuilles d'Automne** est né. Depuis, on enchaîne les saisons, et cette année, place à l'été ! Les illustrations sont en cours de réalisation, on n'est pas encore certains de tout ce qui sera représenté, mais ça vous laisse la surprise jusqu'au jour J !

En plus du jeu, le Blague Friday propose une tombola et une vente aux enchères. Quels lots insolites ou exclusifs pourront faire rêver les participantes et participants cette année ?

Théo : À l'heure où j'écris ces lignes, on ne sait pas encore à 100 %. Mais je peux vous garantir une vente aux enchères de folie pour laquelle on a déjà validé la présence d'un magnifique dessin original (peint à la main) de Roxane Campoy et provenant du jeu Amanite qui arrive chez Spiral.

La tombola s'annonce folle encore une fois, avec des cadeaux garantis pour les premières personnes qui participeront, mais peut-être même des lots pour TOUT LE MONDE !

BLAGUE FRIDAY



Enfin, si vous deviez donner une bonne raison pour inciter tout le monde à se mobiliser le 28 novembre, quelle serait-elle ?

Théo : Franchement, on va bien rigoler !

Hervine : C'est de très loin ma meilleure journée de l'année !



EN LIVE TOUTE LA JOURNÉE SUR 



DISPONIBLE EN BOUTIQUES !

LE JEU QUI COCHE TOUTES LES CASES !

Un jeu d'Antoine Bauza,
illustré par Agnès Ripoche.



Un **shake & write** tactique, rapide et riche en sensations.
Gérez vos ressources, activez des combos, débloquez de
nouveaux dés, et regardez votre Merveille s'élever.

 2-7  10+  25'

© Repos Production 2025 - www.rprod.com



66 Fleurs de Printemps



Un jeu créé et illustré par Clément Coincoin, Élodie Clément, Hervine et Théo Rivière, imprimé par Philbert, festé et suivi par Maxime Damien.

Principe

C'est le début du printemps ! Les abeilles bourdonnent, les plantes poussent et les animaux font la fête. Séchez votre linge et préparez vos sandwiches la vie est belle !

Matériel nécessaire

- 3 dés à 6 faces
- Pour chaque joueuse :
- 1 fiche de jeu
 - 1 crayon

Mise en place

- Distribuez une fiche de jeu ainsi qu'un crayon à chaque joueuse.
- Les 3 dés sont placés au centre de la table.



Fleurs

Bonus de Fleurs

Points (Points des Coccinelles)

Tableau de score

But du jeu

La joueuse qui cumule le plus de points (représentés par les points des Coccinelles) à la fin du jeu, remporte la partie !

Déroulement

- **La joueuse active lance les dés.** Le lancer est disponible pour tout le monde.
- **Simultanément** chaque joueuse choisit le résultat d'un dé qui lui indique l'événement qu'elle va déclencher. Elle choisit également un dé qu'elle place dans l'une des 5 zones de sa fiche. Enfin, elle ajoute le résultat du dernier dé dans la Fleur vide la plus à gauche en haut de sa fiche.

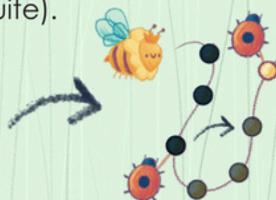
Note : chaque joueuse peut résoudre ces actions dans l'ordre de son choix.

- Si l'une des conditions de fin de partie n'est pas déclenchée (voir page suivante), un nouveau tour commence.

Les Fleurs

Chaque tour, les joueuses ajoutent le résultat d'un des dés à la dernière Fleur en haut à gauche de leur fiche. Le résultat de ce dé est additionné au résultat de la Fleur précédente. Si le total de la joueuse atteint un chiffre précis (**11 ; 22 ; 33 ; 44 ; 55 ; 66**), elle débloque un bonus.

Ce bonus est l'ajout du nombre correspondant **dans la zone de son choix** (un 1 pour le 11, un 2 pour le 22 et ainsi de suite).



Exemple : le dernier chiffre inscrit dans la Fleur de Fanny est 29. À l'issue d'un lancer, elle conserve un dé de valeur 4 pour l'ajouter à ce total. Elle inscrit 33 dans la Fleur et débloque un bonus : elle choisit de déplacer son Abeille de 3.

Les différentes zones

La fiche de 66 Fleurs de Printemps est divisée en 5 zones différentes. Chaque zone dispose de sa propre manière de marquer des points et de sa propre manière d'y inscrire des chiffres.



Les Plantes

La joueuse colorie le chiffre dans le pot correspondant au chiffre du dé choisi. Plus tard, les Plantes pousseront grâce à l'événement Pluie.

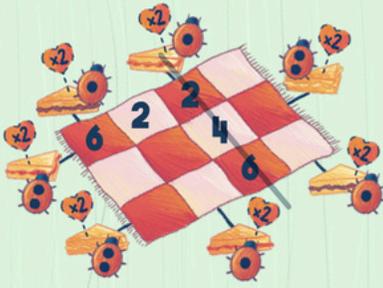
Dès qu'une Plante est terminée, elle donne tout de suite un bonus à la joueuse. Ce bonus indique une zone où la joueuse ajoute le (ou les) chiffre(s) de son choix. À la fin de la partie, la joueuse gagne les points des Plantes terminées.

Le Linge

La joueuse inscrit un chiffre dans le Vêtement vide le plus à gauche. Les chiffres doivent être inscrits de manière croissante entre deux poteaux.

À la fin de la partie, la joueuse gagne les points de chaque case complétée.





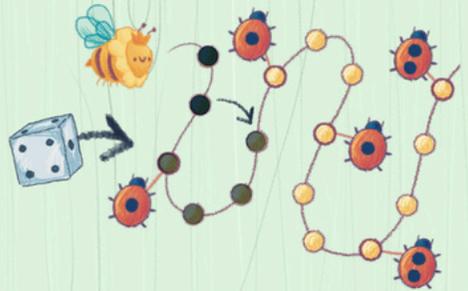
Le Pique-Nique

La joueuse inscrit le chiffre dans la case de son choix. Tous les carreaux d'une même couleur doivent être complétés avec des chiffres différents. À la fin de la partie, la joueuse gagne les points des Sandwichs au bout des lignes et colonnes entièrement complétées

La Danse des Abeilles

En partant de l'Abeille de départ, la joueuse colorie autant de points que le résultat du dé. Par la suite, la joueuse repart toujours de la dernière case coloriée. Si l'abeille s'arrête **exactement** sur une case avec un Bonus de point de victoire, elle entoure ce dernier.

À la fin de la partie, la joueuse gagne les points des bonus entourés. Elle gagne également les points de la ruche si elle a atteint cette dernière (il n'est pas nécessaire de s'arrêter exactement sur la ruche).



Les Animaux Fêtards

La joueuse inscrit le chiffre dans l'Animal de son choix. Deux Animaux de la même espèce doivent avoir le **même chiffre**. À la fin de la partie, la joueuse gagne les points des duos d'Animaux identiques complétés.

Les Événements

Grâce au résultat de l'un des dés, la joueuse déclenche un événement :



Le Soleil : Wow ! La joueuse colorie un point sur le dos de la Coccinelle de la ruche.



L'Éclaircie : Chouette ! La joueuse colorie un cœur lié à un Sandwich, il a été préparé avec amour. À la fin de la partie, si son cœur est colorié, un Sandwich vaut le double de points.



La Pluie : Plic-ploc. La joueuse colorie un segment de tige de chacune des plantes dont le pot a été colorié.



Le Vent : Vrrrr ! La joueuse colorie une Pince-à-Linge sur sa corde à linge. À la fin de la partie, la joueuse avec le plus de Pince-à-Linge gagne la Coccinelle à 6 points. La deuxième joueuse avec le plus de Pince-à-Linge gagne la Coccinelle à 2 points. En cas d'égalité, toutes les joueuses gagnent le bonus correspondant.



L'arc-en-ciel : Youpi ! La joueuse colorie un Ballon. Si elle a colorié tous ses Ballons la première, elle l'annonce à tout le monde et ajoute un point dans chacune des Coccinelles de ses Ballons. **Si plusieurs joueuses colorient leur dernier Ballon durant le même tour, elles gagnent toutes le bonus.** À la fin de la partie, vous gagnez les points de vos Ballons coloriés devant des animaux complétés.



Le Joker : Trop bien ! La joueuse déclenche l'événement de son choix.

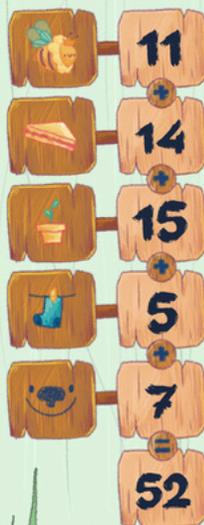
Fin de Partie

La partie peut s'arrêter de deux manières. À la fin du vingt-deuxième tour ou si la Fleur d'une joueuse a atteint ou dépassé 66. La joueuse avec le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, il y a égalité, bravo, restez amies et partagez un pique-nique.

La totalité des bénéfices a été reversée à AccessiJeux, une association œuvrant pour rendre le loisir du jeu de société accessible aux personnes déficientes visuelles.

Merci d'avoir soutenu
AccessiJeux

Un grand merci à vous
d'avoir participé à cette
opération !





KING OF TOKYO

LE CROSS DE LÉG

LANCEZ LES DÉS POUR
BAFFER FORT !



DISPO



KING OF TOKYO MIND BUG SOVER GENDE

+ d'infos !



**MINDBUGUEZ POUR
RENOYER LES BAFFES !**



EXTENSION

21 NOV ↗



Deux séries de jeux cultes de Richard Garfield fusionnent dans ce crossover à la fois improbable, inattendu et complètement cohérent. Pour cela, il n'a pas seulement été question de fusionner leurs univers monstrueux mais de réfléchir au croisement de leurs mécaniques pour un résultat... monstrueusement dynamique !



King of Tokyo : Mindbug

Cette extension de King of Tokyo n'ajoute pas que trois monstres issus de Mindbug version kaiju à vos guerres pour le contrôle de Tokyo, avec leurs cartes Évolution, mais aussi les jetons Mindbug pour voler... les résultats de dés adverses, et de nouvelles cartes Énergie Consommable qui intègrent les mots-clés bien connus !



Mindbug : King of Tokyo

Les monstres et les mécaniques de King of Tokyo font leur incursion dans ce jeu de duel dynamique et fourbe ! Comme les autres boîtes de Mindbug, le crossover avec King of Tokyo est autonome mais peut être combiné avec le reste de la gamme Mindbug. On commence la partie en révélant 3 cartes Énergie de leur pioche de 16 cartes. Beaucoup des 32 nouvelles cartes Créature permettent en effet de lancer un dé voire deux quand elles attaquent : selon la face, ces cartes peuvent gagner +1, +2 voire +3 de puissance, vous pouvez recevoir 1 ou 2 cubes d'énergie, ou un adversaire devra se défausser d'une carte de sa main. De quoi vous inciter à attaquer avec ces monstres même quand ils ne sont pas a priori les plus intéressants du champ de bataille ! D'autant qu'au début de votre tour, vous pouvez défausser vos cubes d'énergie pour payer le coût d'une carte Énergie face visible (voire de plusieurs), et leurs effets sont dévastateurs !

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 !





Quel a été le rôle de Lionel dans le développement du jeu ?

Lionel a conçu un jeu en 2014 dans lequel il fallait dire « Merci » contre notre gré à chaque fois qu'on piochait une carte. Nous sommes repartis de son idée pour la développer vers toutes les politesses possibles.

Nous avons eu beaucoup d'échanges et de tests, notamment pour trouver des règles de « démarrage » permettant de garder le sel du jeu au plus proche des règles complètes.

Bonjour Cyril, pouvez-vous présenter Lionel en quelques phrases ?

Lionel est un auteur de jeux que j'ai découvert en 2014, avec lequel je suis rentré en contact en 2023 ! On se connaît peu, un croisement rapide à Cannes, mais super collaboration à distance, entre Nord et Sud de la France.

Comment décririez-vous le jeu Merci en une phrase ?

Un jeu cynique, dans lequel les gestes habituels et machinaux des jeux de cartes ont été agrémentés de formules de politesse... qu'on a du mal à respecter ! C'est aussi un jeu d'enfer, idéal pour se vanter entre joueurs.

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

C'est le jeu **Hawaïki**, découvert chez Ilopeli en 2014. Il était les prémices d'un jeu mélangeant défausse de cartes par combinaison, et oralité. Dans Merci, pour coller à la ligne de Flip Flap Editions, on a rajouté du recto-verso et poussé l'oralité à la limite de la surcharge cognitive.



éditions **FLIP
FLAP**





Bonjour Lionel, pouvez-vous présenter Cyril en quelques phrases ?

Cyril est à la fois éditeur, auteur et aussi comédien (je me souviens de quelques courts-métrages). Je le connais sans vraiment le connaître, la magie d'internet. J'avais vraiment accroché à Ricochet, aussi quand j'ai eu l'opportunité de travailler avec lui, je n'ai pas hésité une seconde et a posteriori, j'ai bien fait, c'était un réel plaisir.

Comment décririez-vous le jeu Merci en une phrase ?

Un jeu de défausse qui semble familier et qui pourtant se révèle rapidement plus malin que prévu et plus drôle aussi lorsque les formules de politesse s'emmêlent et que le jeu bascule dans un jeu d'ambiance.

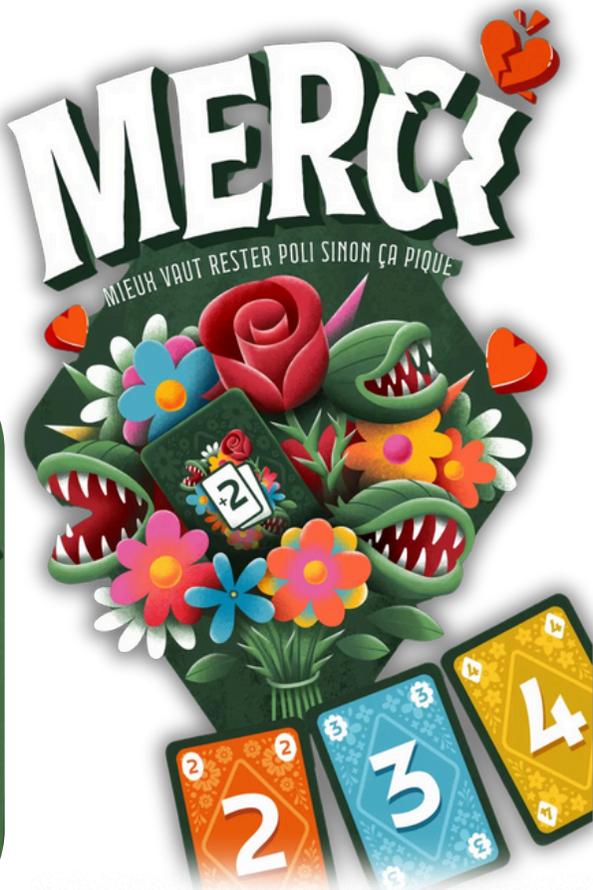


Quel a été le rôle de Cyril sur le développement du jeu ?

Cyril a tout d'abord permis une seconde vie au jeu me proposant de le retravailler en vue d'une réédition. Il est également arrivé avec la proposition mécanique de mettre du recto-verso dans le jeu, ce qui a titillé ma curiosité. Enfin, il a servi d'interface avec le distributeur pour amener le jeu à ce qu'il est aujourd'hui. Ça a vraiment été une collaboration aussi enrichissante qu'agréable.

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

J'ai déjà un peu répondu plus haut, il s'agit de Ricochet, un jeu de mots vraiment malin et qui ne ressemble à aucun autre. J'ai passé un nombre d'heures incalculables à me torturer le cerveau pour tenter de percer les grilles les plus récalcitrantes.





Description

Un jeu de *Quentin Lammerant*, illustré par *Thiex* et édité par *Merle Éditions*. Conçu pour 2 à 6 joueurs, ce jeu accessible dès 8 ans propose des parties d'environ 15 minutes.

Dans ce jeu, ne pas pouvoir jouer, c'est gagner ! Annoncez une règle en début de manche : « Très chers, veuillez, s'il vous plaît, jouer une carte impaire ». Déclenchez des effets pour permettre à vos honorables adversaires de jouer. Dès que vous ne pouvez pas jouer, gagnez un jeton de courtoisie ! N'oubliez pas d'être polis avec vos adversaires !

Mon avis

Après vous, le jeu où ne pas pouvoir jouer, c'est gagner avec classe !

Dans ce petit bijou de courtoisie ludique signé par l'auteur de *Tulip*, vous imposez des règles avec politesse, offrez des cartes avec élégance, et récoltez des jetons... en étant dans l'incapacité d'agir. Oui, la défaite devient art, et la mauvaise foi se pare de gants blancs.

Les cartes ? Des couleurs, des valeurs de 1 à 9, et des effets immédiats (changement de règle, de main ou +1 carte).



Le tour commence par une annonce très distinguée : « Mes chers amis, jouez une carte bleue, je vous en prie. »

Et soudain, c'est un festival de phrases mielleuses, de pièges bien sentis et de sourires narquois. Car même s'il faut être poli... on se sabote avec raffinement.

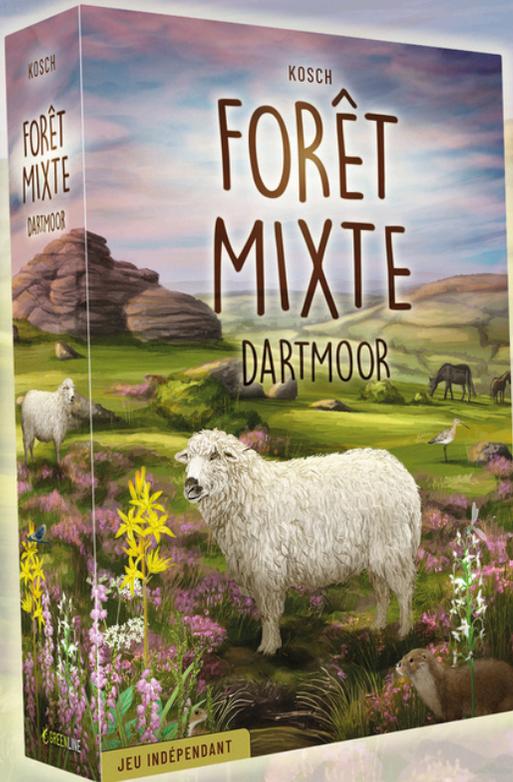
Une mécanique originale, des parties rapides et drôles, et cette ambiance unique où l'on jubile à offrir une carte en trop tout en disant : « Vraiment, ça me fait plaisir... »

Une belle découverte, simple, fûtée, pleine de charme et de mauvaise foi bien élevée. Et surtout : « Après vous. »



KOSCH

FORÊT MIXTE DARTMOOR



Prêts pour un nouveau voyage ?

Retrouvez la richesse
du gameplay d'origine,
sublimée par de
nouvelles sensations
et de magnifiques
illustrations



2-5



60'



10+

asmodee
Inspired by Players



ACRYL 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 bleue.

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

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

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

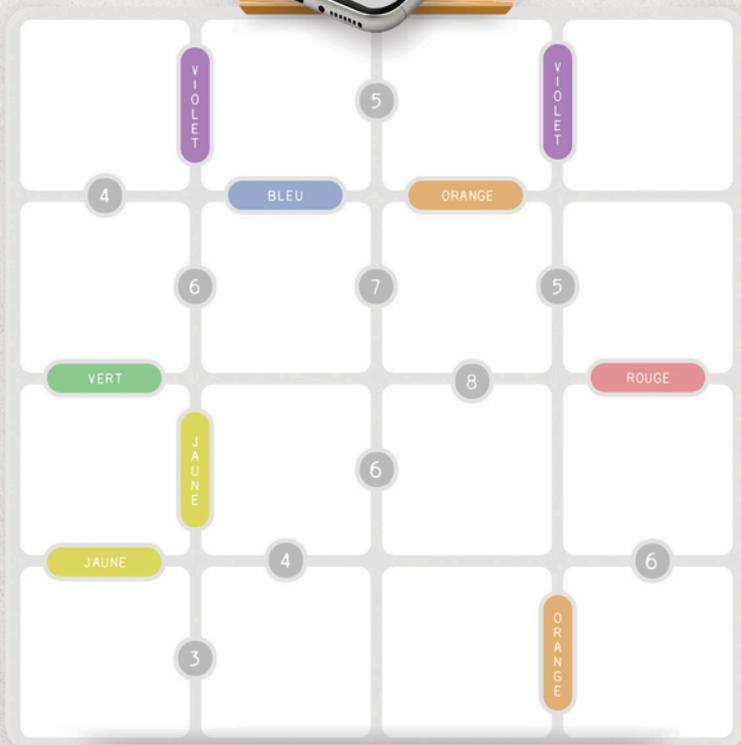
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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

365

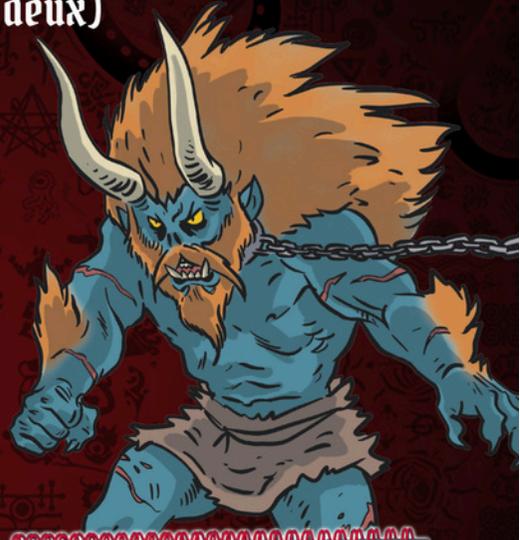
AVENTURES

CTHULHU
1926

ou

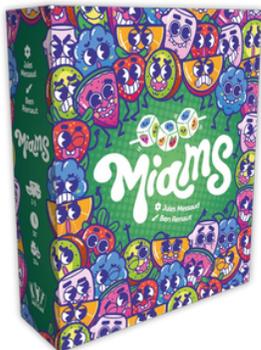
LE DONJON

Choisissez votre camp pour 2026 !
(ou prenez les deux)



SORRY
WE ARE
FRENCH

Un jeu de Juhwa Lee, illustré par Radja
DISPONIBLE OCTOBRE 2025
www.365.sorryweare.fr



Miams

Miams est un jeu de dés survitaminé dès 10 ans ! Lancez vos dés, formez des combinaisons de fruits (paire, brelan, full, carré, suite ou miams) et cochez vos cases pour marquer points et bonus. Achetez des cartes Miams aux effets variés pour enchaîner les combos et booster votre stratégie. Accessible et rejouable, Miams propose aussi un mode solo contre L'Incroyable Affamé. Des heures de fun fruité en perspective !



Happy Mochi

Débarassez-vous le plus vite possible de vos cartes ! Formez des duos avec deux cartes adjacentes pour recouvrir le centre, selon la valeur ou la couleur. Deux cartes identiques ? C'est un Happy Mochi : joker instantané ! Appliquez les effets spéciaux (changer le sens, faire piocher, échanger, réserver), et visez le plus petit score quand un joueur atteint 30 points. Un jeu malin, rapide et délicieux !



Pas touche

Dans ce jeu mélangeant rapidité et stratégie, repérez et touchez la carte correspondant à la combinaison des deux dés (chiffre + friandise) avant vos adversaires. De nouvelles contraintes pimentent la partie et relancent la course ! Avec sa difficulté ajustable, Pas Touche ! offre un défi fun et accessible pour tous les joueurs.



La Cerise sur le Gâteau

La Cerise Sur Le Gâteau, a reçu le Kinderspiel des Jahres en 2025. Entrez dans le grand concours de pâtisserie : empilez vos étages de gâteau en choisissant habilement vos tuiles colorées, récoltez du sucre et transformez-le en points de victoire. Observation, timing et un soupçon de chance feront la différence... Qui réalisera le plus beau gâteau ?





Fifty Fruity

Fifty Fruity est un jeu de bluff pour 2 à 6 joueurs. Des bananes mûres, des bananes vertes ou des noix de coco : que peut-il bien y avoir sur les deux cartes que vous montrez à votre voisin ? Libre à vous de croire ses indications ! Mais arrangez-vous pour garder la meilleure des deux et lui refiler la moins bonne !



Chocolates



Ouvrez une délicieuse boîte de chocolats et explorez-la petit à petit. Procédez avec prudence et tactique, car les bons paris doivent être bien choisis : combien de chocolats blancs y a-t-il dans la boîte ? Et combien à l'extérieur ? Y a-t-il plus de chocolats triangulaires que de chocolats ronds ? À chaque partie, la donne change parce que dans la vie comme dans une boîte de chocolats, on ne sait jamais sur quoi on va tomber !

La bataille des Pâtisseries



Un jeu de mémoire... mais pas que ! Affrontez votre rival en lançant des sorts culinaires pour faire baisser ses points de vie. Collectez et enfouissez vos recettes au bon moment pour créer des combos explosifs et de savoureuses surprises. Un duel magique mêlant mémoire, stratégie et malice sucrée !



Monstrolicious



Qui verra sa gourmandise récompensée ? Affrontez-vous pour le contrôle des desserts : posez vos monstres face cachée sous les gâteaux et bluffez votre adversaire ! Révélez, comparez les forces, évitez les pièges et usez des effets spéciaux des desserts pour l'emporter. Un duel de stratégie, de bluff... et de gourmandise !

Carla Caramel



Un matériel somptueux pour un jeu coopératif accessible ! Aidez Carla à servir des glaces avant qu'elles ne fondent sous le soleil. Distribuez les cornets aux enfants et coopérez pour tous les satisfaire avant la fin de la journée. Un jeu doux et rafraîchissant, dans le même univers que Monsieur Carrousel.







Un jeu de Thanos Vasof
Illustré par Roxane Campoy

Amanite



-  Split & Choose
-  Prise de risque
-  Déduction



MAINTENANT DISPONIBLE



Auteur(s)	M. Rambourg, T. Rivière
Illustrateur(s)	Fabien Öckto Lambert
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Pâtisserie, Monstre
Mécanisme(s)	Coopération
Âge	6+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dès qu'une carte Commande peut être remplie (les bonnes couleurs de gâteaux sont visibles dans un présentoir), elle est réalisée : les gâteaux sont remis dans le sac, la carte est gagnée, et une nouvelle est révélée.

À chaque commande terminée, CakoZaurus se déplace : lancez le dé et faites-le avancer jusqu'au présentoir correspondant. Il dévore tous les gâteaux qui s'y trouvent, et si jamais un gâteau rouge au piment se glisse dans sa bouche, il se redéplace immédiatement pour un nouveau festin !

Fin de partie

La partie s'arrête dès que CakoZaurus bascule sous le poids des gâteaux qu'il a engloutis, que le sac est vide ou que la dernière commande a été réalisée. Comptez alors le nombre total de commandes accomplies pour savoir quel diplôme pâtissier vous obtenez : Apprentis Pâtissiers, Maîtres Pâtissiers, Supers Pâtissiers ou Pâtissiers en Chef.

Bienvenue dans la pâtisserie la plus agitée du quartier ! En équipe, les joueurs doivent réaliser les commandes de leurs clients tout en surveillant **CakoZaurus**, le monstre glouton qui rêve de croquer tous les gâteaux dès qu'on a le dos tourné. Saurez-vous produire assez de douceurs avant qu'il ne fasse tout tomber ?

Comment jouer ?

Installez le plateau, le distributeur de gâteaux et le monstre CakoZaurus. Mélangez les cartes Commande et piochez-en six pour les placer face visible sur le plateau. Les cubes colorés représentent les gâteaux à préparer : banane, piment, myrtille, fraise, pomme et joker.

À son tour, un joueur utilise la cuillère pour piocher des gâteaux dans le sac et les verser dans le distributeur. Les gâteaux tombent et se répartissent aléatoirement dans les différents présentoirs. Il peut ensuite déplacer un gâteau d'un présentoir vers un présentoir adjacent ou vider un présentoir dans le distributeur de gâteaux.





Auteur(s)	Ralf zur Linde
Illustrateur(s)	Elie vs. Bear
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Gâteaux
Mécanisme(s)	Roll & Write
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 5

Enfin, vérifiez si vous avez rempli un objectif de la planche : cocher les X gâteaux d'un type, 6 cookies, 1 colonne ou ligne complète... En ce cas, retirez le de vos jetons de votre plateau personnel et placez-le sur la planche, en réfléchissant bien puisque ce jeton ne vous permettra donc plus de profiter du résultat des dés indiqué. Or les valeurs les plus courantes rapportent moins de traits que les plus rares, de sorte que votre choix ne sera pas le même à tout stade du jeu. La première personne qui remplit un objectif obtiendra 6 points, la seconde 4 et les autres 3. Puis relancez les dés et commencez un nouveau tour.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un cumule un nombre de points dépendant de votre configuration : il remporte alors la partie.

Cookie Party est un adorable roll & write où vous tracerez simultanément des traits adjacents à vos cases qui correspondent au résultat des dés, en espérant entourer vos biscuits, et remplir ainsi les objectifs avant vos adversaires !

Comment jouer ?

Décidez d'abord conjointement si vous préférez jouer avec la face bleue (plus simple) ou la face jaune de la planche Objectifs et de votre plateau personnel, puis répartissez vos 11 jetons (de 2 à 12) sur les différentes cases. Au début d'un tour, quelqu'un lance les deux dés. Trouvez sur votre plateau le jeton correspondant à la somme des dés, qui vous indiquera combien de traits vous pouvez tracer autour avec votre feutre. Si vous tracez tous les traits autour d'une case, cochez-la et déplacez le jeton sur une case libre. Et si des traits sont perdus (parce que vous n'avez pas de jeton de cette valeur, ou que vous devriez en tracer trois mais que deux suffisent à entourer la case), barrez un trait sous la boisson sur la bordure du plateau : quand vous en aurez barré 3, vous pourrez tracer un trait où vous voulez. Une fois cette action effectuée, vous pouvez facultativement déplacer un jeton où vous voulez.





Auteur(s)	Mads Emil Christensen
Illustrateur(s)	Mads Berg
Éditeur(s)	Iello
Thème(s)	Quotidien, Dilemmes
Mécanisme(s)	Association d'idées
Âge	10+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 8

Fin de partie

La partie s'achève par une défaite aussitôt que vous avez placé une croix sur la carte Mot que l'extralucide essayait de faire deviner, ou par une victoire si à la fin de la cinquième manche (donc en mettant en commun l'indice tout relatif donné par 5 cartes Dilemme) vous parvenez à éliminer tous les mots à l'exception du bon. Ainsi, même s'il est moins risqué de recouvrir un seul mot à chaque manche, plus on parvient à supprimer de mots, et plus facile il est pour l'extralucide de donner un indice pertinent sans être noyé dans toutes les possibilités d'interprétations, ce qui va imposer beaucoup de discussions !

S.W.



Sucré ou salé est un jeu d'association d'idées coopératif... et déjanté, où vous devrez deviner l'un des 16 mots après 5 dilemmes. Mais les fesses, ou les échafaudages, est-ce que c'est plutôt Babouche ou Dora l'exploratrice ? Sans lactose ou Supplément fromage ?

Comment jouer ?

Commencez par disposer 16 des 112 cartes Mot en grille au centre de la table. Une personne est l'extralucide, et elle pioche une carte Coordonnées lui indiquant la carte Mot à faire deviner. Elle pioche ensuite l'une des 140 cartes Dilemme (plus 9 à remplir vous-mêmes), indiquant deux antonymes, ou du moins deux mots qui peuvent être opposés d'une manière ou d'une autre, et elle doit choisir l'un de ces deux mots : par exemple, si le mot à faire deviner est Basket-Ball, faudra-t-il plutôt choisir Lourd ou Léger ? Mais les propositions seront souvent décalées : le basket-ball est-il plutôt Call of Duty ou Super Mario, Barbecue ou Plancha, Orchestre ou Musique de rue ? Les autres doivent s'accorder pour placer une carte Croix sur au moins un des mots de la grille qui ne correspond clairement pas. Puis l'extralucide pioche un autre dilemme.

Attention!

Ce jeu d'ambiance peut provoquer des débats improbables.

Sortie au 7 novembre



+ d'infos !



Coopérez pour trouver le mot mystère !

Tom Cruise

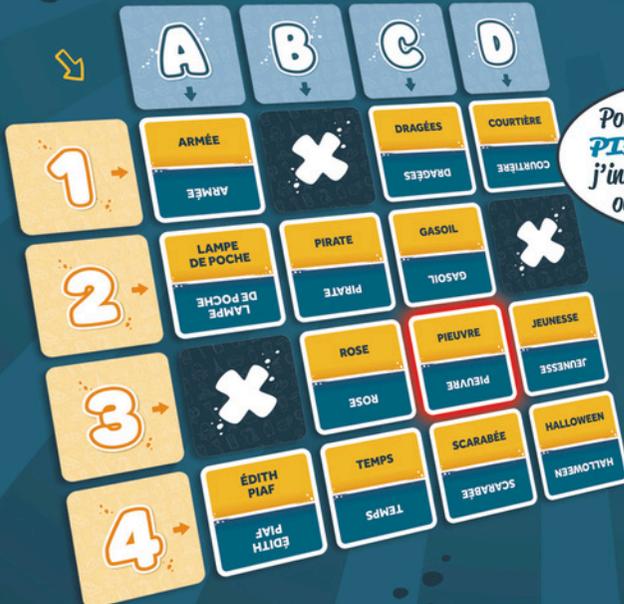


Tom Hanks

Minuit



MIDI



Pour leur faire deviner **PIEUVRE**, est-ce que j'indique **Tom Hanks** ou **Tom Cruise** ?

Et **PIEUVRE**...

C'est plutôt **midi** ou **minuit** ?



iello

f i y
SUIVEZ-NOUS!
iello.fr



Auteur(s)	Yasuyuki Yamagishi
Illustrateur(s)	Ylann Braunschweiger
Éditeur(s)	Fantasy Games
Thème(s)	Japon, Bricolage
Mécanisme(s)	Construction de réseau
Âge	14+
Durée	90'
Nombre de joueurs	2

- Attirer des fans de la couleur des éléments du kikai depuis les squares reliés au quartier par les réseaux de distributeurs de flyers, chaque fan déclenchant l'effet de cet élément. Attirer le dernier fan d'un square permet d'y placer un panneau publicitaire et de recevoir le bonus de la place.
- Faire une exposition en plaçant vos fans du kikai près de votre plateau, les mégaphones pouvant vous permettre d'attirer des fans adjacents au quartier, ce qui octroie aussi de l'énergie mais surtout de la renommée selon la valeur de chaque type de fan.

Bricoleuses et bricoleurs japonais, vous voulez montrer la dignité artistique même de ce qui semble un déchet aux autres : assemblez les machines, attirez les fans, et montrez quelle renommée on peut obtenir grâce à la poésie du rebut !

Comment jouer ?

À votre tour, jouez une de vos cartes Quartier pour effectuer une action dans le quartier indiqué (parmi 6), ou jouez deux cartes identiques pour effectuer une action dans le quartier de votre choix. Vous pourriez ensuite défausser un mégaphone pour une action supplémentaire. Ces actions consistent à :

- Construire un élément de kikai (d'abord les pieds, puis le corps, puis la tête) parmi les éléments disponibles en payant son coût en énergie, et gagner de l'influence (en dépensant des échelles pour le corps et la tête). Chaque quartier octroie un bonus à la première personne y construisant la tête de son kikai.
- Déployer des cubes Distributeur de flyers sur les rues depuis le quartier, ou continuer un réseau que vous auriez déjà commencé.

Après votre action, prenez une carte Quartier parmi les 2 face visible et celle du dessus de la pioche (et vous pouvez défausser des échelles pour en piocher davantage). À la fin d'une manche de 5 ou 6 tours, gagnez des points de victoire selon votre renommée.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous placez votre sixième panneau publicitaire. Elle s'achève sinon à la fin de la quatrième manche, on gagne alors des points pour la piste d'énergie, la majorité de fans et les ressources restantes et on en perd pour les fondations encore présentes.

S. W.



GLOOMHAVEN

— BOUTONS & BESTIOLES —



 1 joueur

 Âge 10+

 Approx. 20 mins



Jouez où vous voulez,
quand vous voulez !



asmodee
Inspired by Players



De Mario Party à Until Dawn

Mario Party a peut-être été la première rencontre de beaucoup avec la différence entre le tous contre un et le un contre tous, différence qui mobilise bien des imaginaires - traque-t-on le spectre ou l'alien nous traque-t-il ? Mais aussi des dynamiques narratives, avec ce moment bien connu où les proies du méchant s'allient et se découvrent finalement plus fortes que celui qui jusque-là était leur prédateur. Pour qu'une tension se crée, il faut qu'un camp soit ressenti comme bien plus fort que l'autre, et pourtant que cet équilibre se fissure par moments parce que même le camp le plus faible bénéficie d'une compensation : qui sont les plus forts, des loups-garous capables de tuer et se connaissant mais si peu nombreux et obligés à tant d'artifices rhétoriques, ou des villageois en surnombre ? Du traître isolé et de l'ensemble de l'équipe ?

Le déséquilibre est plus complexe encore à exploiter quand la menace est identifiée : Myers, Vorhees, Chucky, Freddy, Dracula semblent juste invincibles, et pourtant, l'espoir doit exister pour que l'on ait peur pour leurs victimes malgré l'excitation pour la force des bourreaux. Il est déjà malaisé mécaniquement d'équilibrer des personnages asymétriques supposés égaux, mais on comprend aisément la rareté des jeux en un contre tous quand on a ces questions à l'esprit, surtout quand on veut exprimer l'excitation d'un déséquilibre flagrant, et ce dans toutes les configurations, retrouver le frisson du slasher où le scénario se met complètement au service du tueur face à cette horde de jeunes destinés seulement à ensanglanter l'écran... jusqu'à l'hypothétique twist. Dead by Daylight est bien sûr le jeu vidéo le plus emblématique de ces questionnements, où un tueur plus rapide et capable de tuer les survivants de la façon la plus barbare fait face à quatre personnes ne pouvant gagner qu'en fuyant, avec un prétexte fantastique lui permettant de recourir aux licences les plus terrifiantes, Halloween, Scream, les Vendredi 13, Stranger Things, Hellraiser, Saw, Silent Hill, Alien...



S'il avait été adapté en jeu de société, c'est la coïncidence de mon visionnage d'Until Dawn et de ma découverte de Terrorscape qui a inspiré l'envie de réfléchir au sujet, d'autant que son intéressant auteur/éditeur (derrière Eila et l'Éclat de la montagne) a vraiment réfléchi au sentiment d'asymétrie, à la tension entre impuissance et équilibre, dans un jeu thématique.



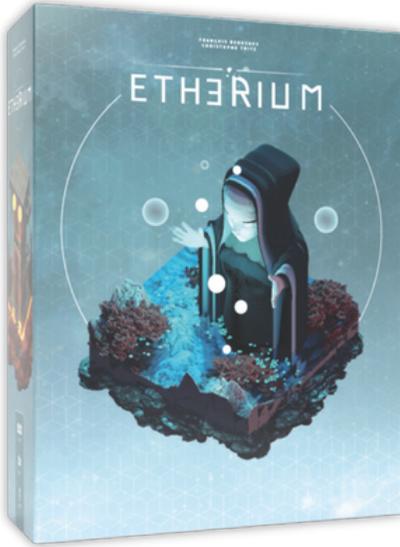
Le souffle et la tronçonneuse

L'asymétrie, c'est d'abord le grand manoir tridimensionnel qui sert de paravent et de tour à dés, séparant le tueur des survivants, avec cette ingénieuse et amusante idée que si personne ne voit le plan et donc les déplacements de l'autre, le tueur peut entendre les personnes incarnant les survivants discuter de leur stratégie, comme tout bruit généré par les proies sert d'aimant magique à leur prédateur. Ainsi l'atout des survivants est-il le secret de leur localisation, pratique pour trouver les cinq clés ou réparer la radio afin d'appeler les secours, quand celui du Boucher, du Spectre ou de l'Assassin est-il sa terrifiante invincibilité et sa cruauté surnaturelle. Et comme dans toute bonne (ou mauvaise) fiction du genre, chaque survivant a ses atouts, et c'est d'ailleurs pourquoi vous en contrôlerez toujours trois, chacun effectuant l'une des 6 actions... en n'oubliant pas d'essayer de tromper le tueur, par exemple en mêlant le bruit de la réparation de la radio avec celui des pétards ! Mais vient alors le tour du prédateur...

Autre cliché : entre deux meurtres, les survivants d'un slasher croisent souvent le tueur, et à l'issue d'une rencontre incertaine s'échappent de justesse. C'est pourquoi Terrorscape propose un système de dés, mais ajustable, le tueur pouvant faire appel à une capacité d'attaque et le survivant recourir à un objet ou utiliser ses actions pour retirer les jetons Peur qui le privent de dés. La réussite n'est jamais certaine, mais la préparation paie toujours mieux que la surprise. Le tour du tueur est aussi très logique : il peut se déplacer furtivement et soudain indiquer aux survivants où il réapparaît et effectuer une recherche bonus, il bénéficie de capacités lentes (par exemple la construction de barricades) seulement s'il n'a rencontré personne ce tour-ci, et chaque fois qu'il vide sa pioche, il monte de niveau, parce que plus les survivants temporisent, plus la menace grandit. Terrorscape a ainsi la force de ces jeux thématiques où le retour aux règles est rarement utile tant le lien est logique entre les mécaniques et ce que l'on sait de l'univers. Une cohérence essentielle dans une expérience qui mise tant sur la tension de se cacher ou de déduire ce que l'autre fait, pour un ressenti jouant sur notre connaissance des tropes du « tueur dans le manoir ».

S. W.





Voici donc arrivé le tant attendu Etherium. Un jeu de François Berdeaux que l'on attendait depuis un petit moment. Le but est simple, récolter un maximum de ressources et les changer en Ether pour remporter le plus de points de victoire possible. Mais il faudra aussi compter sur une prise de risque pour accomplir des objectifs qui vous en donneront également pas mal !

Lors d'un tour, chacun va programmer ses actions derrière son paravent et une fois que tout le monde l'a fait, on révèle et dans l'ordre du tour, qui changera à chaque fois, chacun va accomplir son action 1, puis la 2 et ainsi de suite. Le but de la programmation est de se déplacer et faire ses actions qui risquent à tout moment d'être faussées par les troupes armées adverses qui vont bien entendu venir vous mettre des bâtons dans les roues !

On notera une qualité de jeu incroyable pour un si petit prix. La rejouabilité est très grande car on va choisir les terrains ensemble et les assembler pour faire notre plateau de jeu. La stratégie va être de mise et la seule partie de hasard sera lors du lancer de dés pour la connexion et les conflits.

Certes, la première mise en place peut être un peu perturbante (jetez un œil sur le site officiel <https://crapaudceleste.com/jeux/etherium> si vous avez besoin d'aide. Vous y trouverez les erratum également), mais passé cette dernière, vous comprendrez vite le fonctionnement et les suivantes seront très intuitives. En plus, chaque joueur choisit de placer des terrains à sa guise, ce qui renforce la rejouabilité.

Attention, le jeu, même s'il est initié est addictif et la frustration du 7ème et dernier tour ne donne qu'une seule envie, remettre ça ! Ne gâchons pas notre plaisir et remettons le couvert, c'est fait pour ça.

Bravo pour ce jeu qui sort de l'ordinaire et espérons voir un jour des extensions avec d'autres peuples vu qu'ils sont tous symétriques et possèdent leurs propres avantages.



PROGRAMMATION • CONFRONTATION • ASYMÉTRIE



Affrontez-vous sur un plateau
de jeu **modulable**
en **3 dimensions**.

ETHERIUM



2 - 4



14 +



45'





© & ™ Lucasfilm Ltd.

Star Wars : Légion
Starter Sets

OPEN
BOÛTE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Alex Davy, Luke Eddy
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Fantasy Flight Games
Thème(s)	Star Wars, Science-Fiction
Mécanisme(s)	Affrontement, Figurines
Âge	14+
Durée	120' - 180'
Nombre de joueurs	2

Un round commence par une phase de commandement : dévoilez votre carte Commandement qui détermine aussi votre initiative, choisissez qui sera votre commandant et donnez les ordres indiqués. Pendant la phase d'activation, utilisez les unités ayant un jeton Ordre (qui peuvent cependant être pénalisées si elles sont démoralisées ou paniquées) pour effectuer 2 actions parmi celles de sa carte Unité, l'attaque d'ennemi dans la ligne de vue avec ses dés, l'attente (qui lui permettra d'agir en réponse aux actions ennemies), l'esquive, la récupération, le déplacement selon sa vitesse avec l'aide des gabarits et la visée pour obtenir des relances. Enfin, la phase finale permet de marquer les points des objectifs accomplis et prépare le round suivant.

Fin de partie

Vous remportez la partie si vous cumulez 12 Points de Victoire après une manche et plus que vos adversaires, avez détruit toutes les troupes ennemies, ou avez plus de Points de Victoire après 5 rounds.

Starter Sets

Le Starter Set de l'Empire Galactique comporte les figurines de Dark Vader, 22 Stormtroopers et 14 Scout troopers ; celui de l'Alliance Rebelle contient Luke Skywalker avec 22 soldats rebelles, 7 commandos rebelles et 6 guerriers wookies, toujours avec l'ensemble du matériel nécessaire pour jouer avec ce camp.

S. W.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



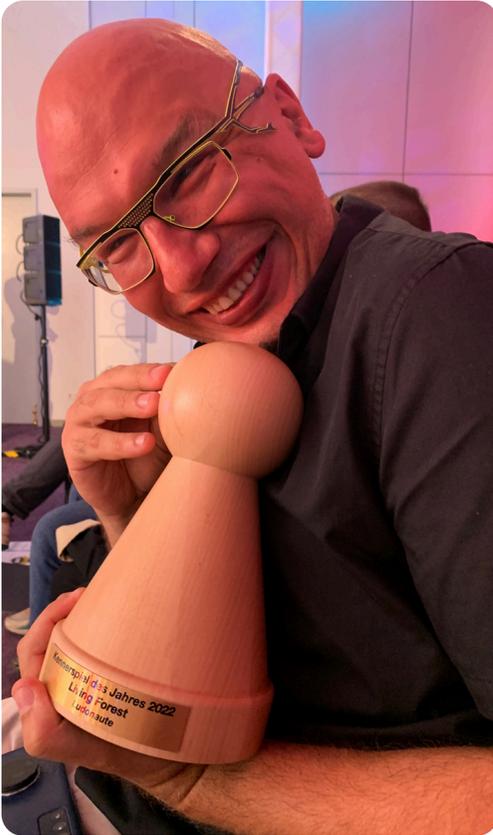
SECRETS DU POUVOIR

LE COMPLOT S'ETEND



DISPONIBLE MAINTENANT





important de mettre en adéquation notre vision du monde et notre action quotidienne. Et donc constatant qu'il était important d'entrer en décroissance, de moins produire, de moins consommer et d'adopter un mode de vie plus résilient, nous avons pris la décision d'arrêter d'ajouter à cette surproduction.



Bonjour Cédric, Ludonaute est un acteur incontournable du paysage ludique depuis plus de 15 ans. Vous avez récemment annoncé qu'à la fin de cette année 2025, vous arrêterez l'édition de nouveaux jeux. Pouvez-vous nous expliquer les raisons qui vous ont conduit à prendre cette décision ?

La réponse courte est que, depuis des années, nous sommes très nombreux à le répéter, il y a une surproduction de jeux et donc, comme d'un point de vue personnel nous pouvons nous permettre de prendre cette décision, nous avons décidé de ne plus participer à cette surproduction. Pour développer un peu plus, après avoir fondé Ludonaute il y a 15 ans, avec Anne C, nous avons pris conscience qu'il était



Arigato et Limit sont vos derniers titres. Pouvez-vous nous les présenter et nous dire pourquoi vous avez choisi précisément ces jeux pour clore l'aventure éditoriale de Ludonaute ?

Arigato (de Mélodye Ladrat et Florian Sirieix, illustré par Thomas Brotons) est un jeu de combo / draft de cartes et de gestion/développement très addictif ; ça fait partie du type de jeux que j'apprécie le plus et que j'avais envie d'éditer depuis le début de Ludonaute. Et donc quand l'occasion s'est présentée, nous n'avons pas pu résister à l'envie de le faire.

Limit (d'Alexandre Poyé) est un jeu de civilisation qui se déroule entre 1850 et 2060, se basant sur le modèle World3 ayant servi à l'élaboration du Rapport Meadows. Il s'agit donc d'un jeu réaliste où vous êtes à la tête d'une nation prenant des décisions politiques. Votre population et les autres nations réagiront à vos décisions. Ce jeu est une véritable expérience qui ne devrait pas vous laisser indifférent. Mécaniquement le jeu est un card driven/gestion mais son propos et son fort ancrage avec la réalité vous permettront d'essayer différents « modèles » de société.





Ce que j'aimerais que les joueuses et les joueurs retiennent de Ludonaute est notre envie de presque toujours proposer des jeux qui valent la peine et qui ont amené un vrai point de vue original et travaillé.



En 15 années d'édition, vous avez vécu de nombreuses aventures humaines et ludiques. Pourriez-vous partager avec nous une anecdote marquante, drôle ou émouvante, qui illustre bien ce parcours ?

Il y en a eu beaucoup, et donc, c'est difficile de choisir. J'ai une petite pensée pour Marinella, la première personne que Ludonaute a embauchée, en 2015, et qui a dû vivre la 1ère journée de taf la plus improbable des premières journées de taf. C'était le jour de la nomination de Colt Express au Spiel des Jahres, et j'ai passé la journée à sauter partout, à enchaîner les coups de fil, et bien évidemment en ne faisant absolument rien et en étant même incapable de lui expliquer quoi que ce soit sur notre fonctionnement et sur le taf à faire.



Quelles sont vos perspectives pour l'avenir, à titre personnel comme professionnel ? Avez-vous déjà de nouveaux projets en tête, dans ou en dehors du secteur du jeu ?

À titre personnel, nous avons comme objectif de travailler à diminuer notre consommation et nous voulons nous investir plus localement dans toutes sortes de projets artistiques et culturels. J'ai encore quelques projets de jeux avec des copains, j'ai des envies de création et de partage autour du jeu mais autrement (je n'ai pour l'instant aucune idée de ce que cet autrement veut dire). Le projet du jour est de prendre du temps et du recul pour bien répondre à cette question.



Quel message aimeriez-vous adresser aux joueurs et aux partenaires qui vous suivent depuis toutes ces années ?

Merci, pour tout. Prenez le temps de réfléchir à ce que vous voulez vraiment, au fond de vous, et mettez tout en œuvre pour y arriver. Je vous souhaite sincèrement d'y parvenir.



14+ 45-60 2

ENVOLEZ-VOUS

VERS LA VICTOIRE



DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

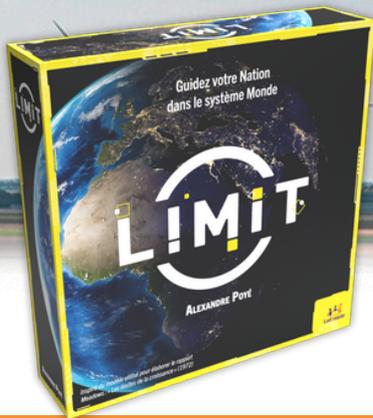
INFLEXIBLES

BATAILLE D'ANGLETERRE



www.nutspublishing.com





Auteur(s)	Alexandre Poyé
Illustrateur(s)	Ludonaute
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Simulation politique
Mécanisme(s)	Gestion de ressources
Âge	13+
Durée	40' / joueur
Nombre de joueurs	1 - 6

Enfin à lieu la phase internationale : vous déstabilisez le monde si votre armée est importante, et vous pouvez faire face à une crise globale si la banque mondiale, la réserve de pollution ou celle de déstabilisation était vide, chaque type de crise ayant ses conséquences en fonction de vos choix individuels et collectifs. Peut-être souhaitez-vous proposer une alliance aux autres nations, pour démilitariser le monde et vous rapprocher militairement ou économiquement, mais il faudra éviter les partenaires pas fiables... On passe alors à la génération suivante.

Fin de partie

La partie s'achève après 4 crises ou la 7ème génération. Effectuez une dernière étape d'alimentation, consommation et production avant de calculer votre score à partir de votre bonheur intérieur brut, de votre puissance financière, de vos territoires, de votre puissance militaire, en perdant des points si vous avez eu un impact historique vraiment négatif.

S. W.

En s'inspirant du rapport Meadows, **Limit** vous propose de jouer... le système mondial entre 1850 et 2060 : nation en proie aux crises les plus diverses, parviendrez-vous à avoir l'impact le plus positif après 7 générations ?

Comment jouer ?

Au début d'une génération, piochez au choix dans le paquet Société, Armée et Économie ou Production, puis à tour de rôle chaque nation décide de jouer deux cartes en payant leur coût, une carte et de passer ou de passer, jusqu'à ce que toutes passent. Puis, nourrissez vos populations, vérifiez vos ressources renouvelables, consommez des ressources industrielles, accroissez votre population, baissez votre mortalité et votre natalité, croissez économiquement d'abord en ressources renouvelables puis de plus en plus en ressources industrielles et militaires, imposez votre population, produisez des ressources et vérifiez l'ordre public, en espérant être plus proche de l'essor que de la coûteuse révolte provoquée par un écart trop grand entre vos cinq classes sociales.



STEFAN FELD

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT

The Druids of EDORA



 2-4	 14+
 60-90	 5/10

alea

Ravensburger

Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

boardgame arena



61 Feuilles d'Automne

Jouez à ce jeu sur BGA



Dans 61 feuilles d'Automne, lancez les dés, et faites un maximum d'activités avant la fin de l'automne ! À chaque tour, lancez 3 dés (non inclus). Une valeur servira à choisir votre activité, et la seconde servira à y inscrire votre chiffre. Chaque activité a ses propres règles ! Soyez malins, et tentez de remporter un maximum de points avant vos adversaires.



Duel pour Cardia

Jouez à ce jeu sur BGA



Il y a longtemps, un aventurier libéra un Djinn prisonnier d'un marais. Ensemble, ils fondèrent la cité magique de Cardia. Aujourd'hui, quatre factions s'y disputent le pouvoir : la Rébellion du marais, l'Académie, la Guilde mécanique et la Dynastie, descendante de l'aventurier. Remportez les anneaux-sceaux et la faveur des factions pour devenir le nouveau dirigeant de Cardia !



MEDICAL MYSTERIES

+ d'infos !



REVENEZ JOUER AU DOCTEUR !

Auscultez, diagnostiquez, et tentez de sauver la vie de vos patients !



DÉJÀ DISPO



DISPO LE 21/11

PATIENTS 3 ET 4

À PRENDRE EN CHARGE SIMULTANÉMENT



f i y d
SUIVEZ-NOUS !
www.iello.fr



Wondrous Creatures pour son accessibilité, c'est un jeu entre initié et expert, la direction artistique générale et l'énorme rejouabilité due à la variété des combos à faire.

Jeff Graouly



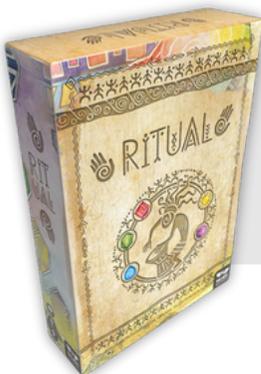
Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté : j'ai une passion pour l'univers de Tolkien et les échos sur le jeu sont très positifs un peu partout !

Sanjil



Les Ruines Perdues de Narak : Coffret d'Aventures : parce que je l'attends depuis très longtemps !

Christelle Hund Zirnhelt



Ritual de Palladis Games : un jeu coopératif sans communication dans lequel seules nos actions vont permettre à nos coéquipiers-ères de comprendre les gemmes dont nous avons besoin pour réaliser notre objectif ! C'est fou ce qu'il se passe autour de la table ! De belles sensations, parfait pour la veillée de Noël (pour peu qu'on ouvre les cadeaux avant !)

Max Riock



Si c'est vraiment le Père Noël, **Thunder Road Vendetta**. Le jeu est cher mais c'est un régal ! Rebondissements, affrontements, un super réédition avec des nouveautés du jeu Le Survivant, souvenirs d'enfance ! Trop bien !!!

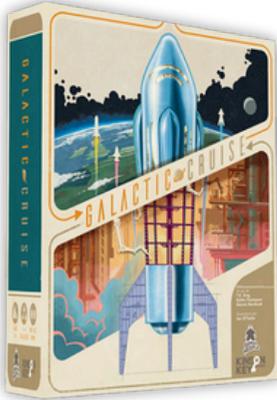
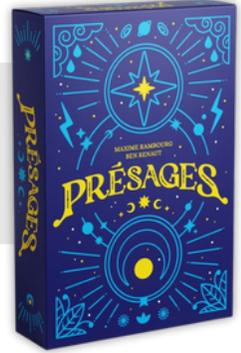
Céline Garcin





Cher Père Noël, aide-moi à approfondir mes stratégies de fourberie, de liaison et de trahison. Pour cela, tu pourras t'aider de For a Crown, Moustache mais surtout, n'hésite pas pour **Présages**, c'est absolument parfait pour lier le jeu de pli si apprécié et les alliances douteuses !

Ludivine Lafosse



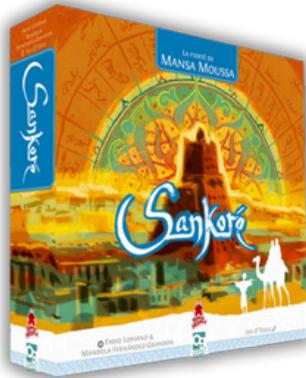
Pour en avoir déjà acheté pas mal, j'aimerais bien trouver sous le sapin Take Time, Galactic Cruise et Fromage. Le plus bel objet ludique parmi les trois est **Galactic Cruise**, les illustrations de Ian O'Toole et la qualité du matériel me font très envie.

François Reitter



Un jeu d'animation rigolo pour une soirée animée en famille ou entre amis : **Mieze Katze** !

Lili Rose

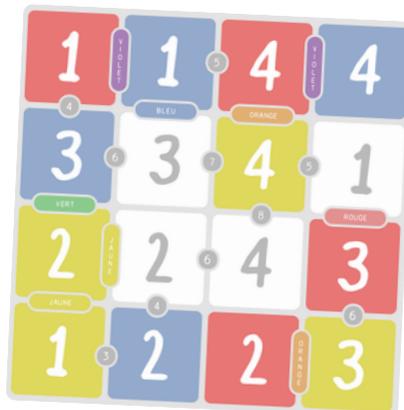


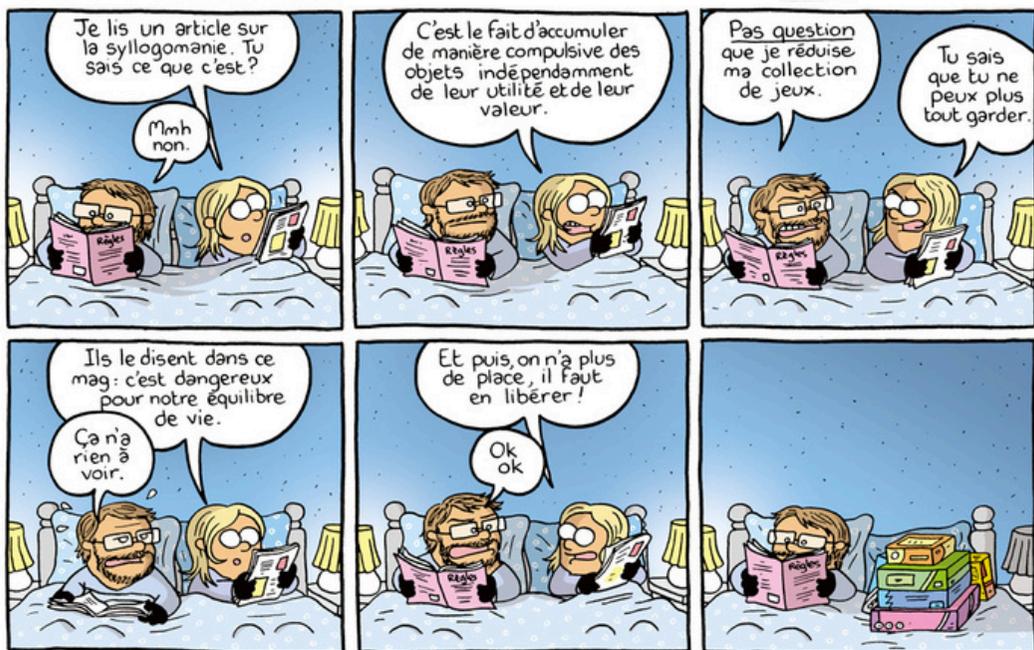
Sankoré : essentiellement pour son thème qui m'a attiré avant sa mécanique.

Yael Levi

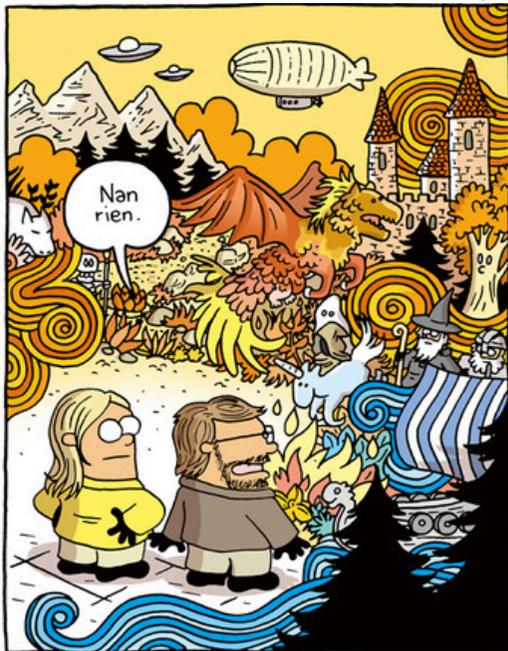


Solution de la grille du jeu de démo Acrylogic, page 62.





Vidberg

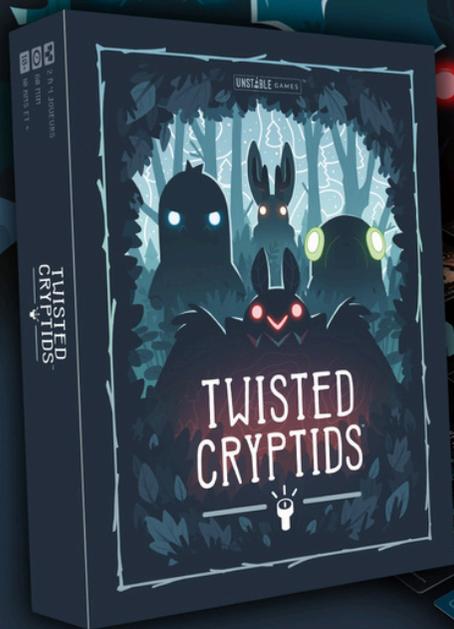


Vidberg

TWISTED CRYPTIDS



Et si la légende, c'était vous ?



Dans Twisted Cryptids, incarnez une créature mythique prête à tout pour devenir une légende. Manipulez les humains, trompez vos rivaux et tissez votre mythe dans l'ombre. Mais prenez garde : révéler votre véritable nature pourrait bien tout changer...



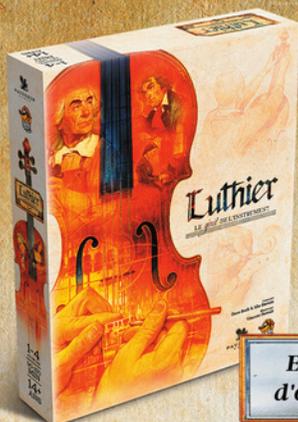
asmodee
Inspired by Players



**Extensions, 4 modules,
Guerriers Sardaukar**



**Enchères glissantes, Majorité,
Interactions fortes**



**Enchères cachées et Placement
d'ouvriers, gestion de ressources**

T'AS D'BEAUX JEUX, TU SAIS !

