

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°61 - JANVIER 2026



DiXit

kids

Interview croisée

Yoann Levet, Johannes Goupy

Carnet d'auteurs & de directrice artistique

Jean-Louis Roubira, Elodie Clément, Théo Rivière, Hervine

JEUX DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

 JOHANNES GOUPY & YOANN LEVET  ARTHUS PILORGET

DEWAN

Un jeu de stratégie rapide et tendu, où placement de camps
et gestion de main feront toute la différence.



SORTIE LE 23 JANVIER !



2-4

40'

10+



Sommaire du

PhiliMag n°61
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

4

Top 10

*Top des ventes
novembre 2025*

6

Stephens

Open Ze Bouate

8

Dixit Kids

Dossier spécial

18

Rebirth

Open Ze Bouate

19

Acryliclog

Jeu de D mo

22

**Dorfromantik
Sakura**

Avis de blogueur

23

**Dorfromantik
Sakura**

Expo Photos

24

MusicMatch

*Sous les
projecteurs*

26

**Simone
Luciani**

*Comment c tait
apr s ?*

28

**Tainted Grail
Rois de la Ruine**

Open Ze Bouate

30

**Goupy
Levet**

Pile ou Face

32

Dewan

Open Ze Bouate

34

**Deux jeux
  la Une !**

S lection BGA

36

**Paroles de
Joueurs**

Quel est le jeu...

38

**L' cil de
Martin**

La BD ludique



Publication / R gie pub
Grammes  dition
9 rue de la chapelle
53470 Commer
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

Directrice de publication
Adeline Deslais
R dacteur en chef
L andre Proust
R dacteur
Siegfried W rtz

Diffusion
Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage   18 000 exemplaires
Imprim  par Imprimerie Rochelaise

Aucune partie de cette publication ne peut  tre reproduite ou transmise sous aucune forme et par aucun moyen sans autorisation pr alable de Grammes  dition. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propri t  pleine et enti re de leurs  diteurs respectifs.



1. Faraway : Sous un Ciel d'Étoiles

Sous un Ciel d'Étoiles est une extension pour Faraway comportant des cartes Région inédites qui multiplient les opportunités stratégiques. Gare aux météorites qui font leur apparition !



2. Take Time

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



3. Duel pour la Terre du Milieu Extension Alliés Booster

Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu - Extension Alliés Booster est une extension pour le jeu Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu. Collectez et utilisez des jetons de pouvoir pour obtenir le soutien de vos alliés. Les alliés modifient certaines règles du jeu de base, mais les conditions de victoire restent les mêmes.



4. 62 Soleils d'Été

62 Soleils d'Été est un roll & write créé par Théo Rivière disponible uniquement lors du Blague Friday. Les somptueuses illustrations estivales sont signées par Hervine et l'intégralité des bénéfices générés par la vente du jeu ont été reversés à l'association Accessijoux.



5. Rebirth

Après les calamités, l'heure est venue de reconstruire ! En Écosse ou en Irlande, rebâissez autour des prestigieux châteaux. Choix simples, défis tactiques et stratégiques à chaque tour. Deux plateaux, deux défis : des fermes aux cités, façonnez l'avenir de ces terres !

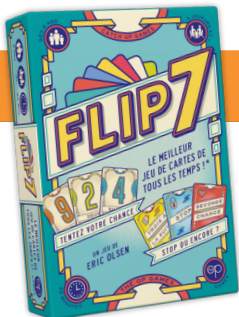


6. Odin



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

7. Flip 7



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

8. Gwent Le Jeu de Cartes Légendaire



Gwent : Le Jeu de cartes légendaire est un jeu de cartes inspiré par l'univers de The Witcher. Dans ce jeu de stratégie et de deck-building, incarnez l'une des cinq factions emblématiques de la franchise et constituez le champ de bataille le plus puissant... avec seulement 10 cartes pour 2 ou 3 manches !

9. Behind Purple



Après le premier opus de Behind, As d'Or initié, découvrez Behind Purple avec 3 tableaux inédits à reconstituer seul ou à plusieurs : La Machine infernale, Le Repas et Le Cahier. Trois nouvelles expériences aux logiques d'assemblage inédites, illustrées par 3 artistes aux univers distincts.

10. Gloomhaven : Boutons & Bestioles

Jouez à Gloomhaven en solo et en format miniature ! Après avoir tenté de rencontrer Hail, vous êtes miniaturisé et plongé dans un monde où règnent chaos et survie. Chaque scénario se joue sur une seule carte : un mercenaire, quelques ennemis à IA simplifiée, et seulement 4 cartes recto-verso à gérer. Attaques aux dés, progression de personnage et campagne rapide : jouez partout, en moins de 20 minutes !





Auteur(s)	Rôla & Costa
Illustrateur(s)	Lukas Siegmon, Citie Lo
Éditeur(s)	Fantasy Games
Thème(s)	Portugal, Industrie
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers, Gestion
Âge	14+
Durée	30' / joueurs
Nombre de joueurs	1 - 4

Maître verrier après le tremblement de terre de Lisbonne, qui créa une forte demande de nouvelles fenêtres, faites reconnaître votre talent avant l'arrivée des troupes françaises. Pour cela, vous n'aurez le choix qu'entre deux actions... aux conséquences multiples.

Comment jouer ?

À votre tour, vous prenez un produit d'une usine du plateau central pour la mettre dans votre réserve, ou prenez un ouvrier de votre plateau personnel pour l'assigner à un atelier, lié à une usine. Le plateau central consiste dans les 4 fours de l'usine de Stephens et dans 4 petites usines. Quand vous récupérez une ressource d'un four, vous achetez un contrat contre de l'influence, financez un investissement contre des escudos, ou activez la rangée d'ateliers de l'usine dont vous avez pris des ressources. Toutes les personnes présentes dans ces ateliers, en tant que maîtres et apprentis, bénéficient alors de ces effets.

C'est précisément l'autre action qui permet de créer ces précieux ateliers : en prenant un ouvrier de votre plateau, vous pouvez prendre une carte Atelier visible, l'associer à une usine et y placer votre ouvrier en maître, ou renforcer un atelier existant déjà en y ajoutant un apprenti. En outre, chaque ouvrier retiré de votre plateau personnel débloque une capacité permanente, liée aux points de victoire, aux ateliers, aux contrats et investissements ou aux petites usines. Vous allez ainsi essayer de construire un moteur, en tenant aussi compte de ce que vos adversaires pourraient faire pour déclencher vos ateliers ! Quand 2 des 4 fours de l'usine Stephens sont vides, l'armée française avance, les fours vides produisent à nouveau quelques ressources, vous pouvez activer vos coûteuses mais très profitables colonnes d'investissements et livrer les produits manufacturés ainsi produits aux petites usines, et remplir vos contrats en défaussant les produits indiqués. Le timing de cette phase d'approvisionnement sera ainsi crucial pour optimiser vos coups en tenant compte de ce système subtilement interactif.

Fin de partie

La partie s'achève quand l'armée française atteint l'un de vos marqueurs de score.

S. W.





AGENCEZ VOS CARTES,
GÊNEZ VOS ADVERSAIRES
ET CONFECTIONNEZ DES SUITES,
MAIS AVEC ÉLÉGANCE ET GOÛT !



POUR EN SAVOIR PLUS !



Distribué par **tribuo**

PRÉTEXTE
CRÉATION | ÉDITION



Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Jean-Louis : Je suis pédopsychiatre et auteur de jeux. Je partage mon temps de vie entre Poitiers et la Grèce près d'Athènes. Je suis l'auteur de Dixit et toute sa gamme, Feelings et sa gamme, et dernièrement Good Fortune, un jeu à deux sorti le 28 novembre chez Daïmon Play.

Elodie : Bonjour, je m'appelle Élodie Clément et je suis autrice de jeux de société depuis 2018 et plus récemment enseignante au Board Game Campus depuis septembre 2025. J'ai fait mon entrée dans le monde ludique via le jeu de société pour enfants avec notamment La Maison des Souris (Gigamic, 2020), Et Puis Voilà (Space Cow/Origames, 2024) ou encore plus récemment Potion Express (Kiwizou, 2025).

Théo : Bonjour, je suis Théo Rivière et je suis auteur de jeux, à temps plein depuis environ 8 ans. En parallèle, j'ai co-créé le groupement d'auteurs Kaedama et la maison d'édition Spiral. Je touche un peu à tous les styles de jeux et j'apprécie particulièrement le co-autorat.

Pouvez-vous nous parler des intervenants impliqués sur le jeu Dixit Kids ?

Elodie : Quand on a commencé à travailler sur Dixit Kids, je me doutais déjà que ce serait un plus gros projet que ceux fait auparavant, mais je ne réalisais pas encore très bien en quoi ça allait être différent. C'est lorsque nous nous sommes réunis pour entamer la toute première journée de travail dans les locaux de Libellud en 2023 que j'ai compris, au vu de la quinzaine de personnes qui se trouvaient autour de la table, que le développement de ce jeu n'allait pas ressembler aux autres.

Jean-Louis : J'ai travaillé avec l'équipe de Libellud initialement, Mathieu, Lucas, Quentin, Camille, Alexandra et Delphine Brennan, ainsi que Théo, Élodie, mes co-auteurs, et Hervine la directrice artistique du projet.

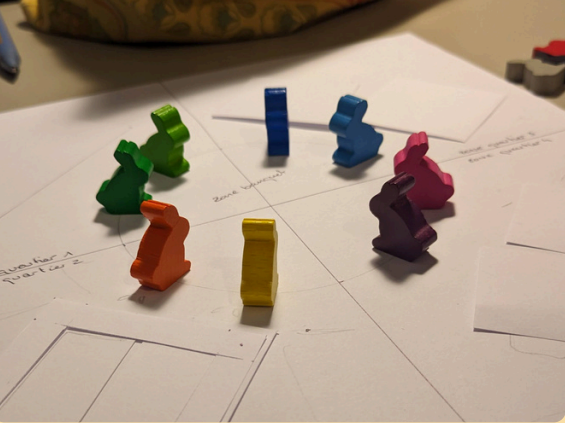
Théo : En effet, entre les chef·fe·s de projets, les personnes au développement, l'équipe graphique et maintenant toutes les personnes autour de la promotion et la communication, c'est une sacrée équipe qui nous accompagne sur le jeu. J'en profite pour remercier tout le monde d'ailleurs !

asmodee
KIDS



Libellud





Dixit Kids - Acte 1 : de l'idée au prototype

Théo : Ça sonne un peu cliché, mais j'ai littéralement rêvé du premier prototype. Je n'ai aucune idée de pourquoi mon esprit a vagabondé dans cette direction, mais, durant une séance de méditation (que je pratique régulièrement), j'ai commencé à avoir des images d'une version coopérative et pour enfants de Dixit. Lorsque j'ai rouvert les yeux, j'en ai tout de suite parlé avec Elodie qui a été charmée par l'idée et a apporté plein de chouettes choses supplémentaires. La première étape était ensuite de s'assurer que Libellud comme Jean-Louis étaient à la recherche de quelqu'un pour faire une version enfants du jeu. Loin de nous la volonté de nous imposer ou de prendre une place qui n'était pas la nôtre. On était ok pour tout arrêter si ça n'avait pas été pertinent.

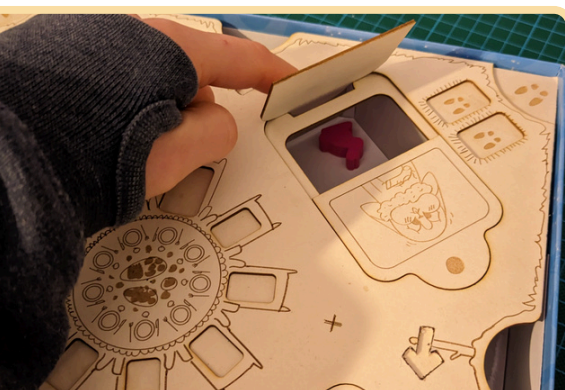
Jean-Louis : L'idée de départ a été proposée par Théo et Elodie en 2021. Nous avons travaillé par correspondance en 2022 et dans les locaux de Libellud début 2023. Ma contribution a porté surtout sur le choix des notions et émotions (avec mon expertise liée au jeu Feelings et à mon travail auprès des enfants). Nous avons travaillé également sur le gameplay et le récit à proposer aux enfants, avec des playtests, entre adultes, avant de les proposer aux enfants.



Dixit Kids - Acte 2 : du prototype à l'édition

Elodie : Le prototype a été rapidement validé par l'équipe de Libellud et Jean-Louis, même si la version que nous avons commencé à travailler ensemble a très rapidement changé d'apparence. En effet, nous étions partis sur un univers un poil plus sombre que celui de la version finale, avec de mignons petits lapins enfermés dans des cages que les joueur.euse.s devaient s'empresse de délivrer avant que le grand méchant de l'histoire ne revienne.

Concernant le développement du jeu, ça a aussi été une aventure. En effet, je ne pensais pas un instant pouvoir être impliquée dans la réalisation des cartes elles-mêmes. Le fait est que nous avons dû suivre une mini formation menée par l'un des chefs de projet afin d'apprendre à rédiger des pitches narratifs parfaitement calibrés pour le jeu. C'est donc tout un travail d'orfèvre autour des illustrations de l'univers Dixit que nous avons découvert, afin qu'un même dessin puisse en un coup d'œil évoquer différentes émotions et concepts aux joueur.euse.s.





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

Équipe asmodee Kids : Après être passé entre les mains expertes des équipes de Libellud pour la majeure partie du développement, le jeu termine son aventure au sein de l'équipe asmodee Kids.

Dixit Kids prends sa place au sein de la nouvelle marque asmodee Kids, qui réunit les versions enfant des jeux emblématiques d'asmodee. Lors des présentations du jeu, nous avons rencontré un très grand enthousiasme des boutiques françaises mais aussi à l'international. Il nous tarde que les joueurs et joueuses découvrent enfin Dixit Kids !

Quelles sont les différences majeures entre Dixit et Dixit Kids ?

Jean-Louis : Dixit Kids amène une expérience de jeu vraiment différente de celle de Dixit, adressée aux enfants mais intéressante aussi pour les adultes. Ainsi au-delà de l'histoire racontée, avec une mécanique coopérative, l'apport des sensations et émotions et la mécanique inversée pour retrouver la bonne carte donnent une nouvelle dimension au jeu.

Elodie : Il y a plusieurs choses qui différencient Dixit Kids du reste de la collection. D'abord sa mécanique coopérative, qui facilite l'interprétation des cartes par les joueur.euse.s avec une carte donnée par la factrice en chef qui va différer de celles des autres joueur.euse.s. Ensuite, le fait que chaque lapin du jeu corresponde à un concept, une émotion, une sensation afin de faire découvrir ce vocabulaire aux enfants. Et enfin, le fait que tout soit pensé pour être lu et appréhendé par un jeune public, de la composition des images, à l'immersion offerte par le plateau de jeu.

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

Elodie : Je crois que l'épisode le plus marquant pour moi concernant ce titre a été la rencontre de Jean-Louis Roubira. Je suis en effet très fan de son travail dans Dixit et n'aurais jamais pu imaginer un seul instant réaliser un jeu à ses côtés dans cet univers.

Théo : Comme le projet est important, on a dû garder son existence un peu secrète pendant pas mal de temps. C'est donc avec une surprise mêlée de joie qu'on a pu découvrir que le projet était enfin officiel au moment du salon de Vichy cet automne. Quel plaisir de pouvoir enfin en parler librement !



• MAXIME MERCIER & MATHIEU CAN

• ZAELIVEN

RATJACK

◆ Coup du lapin ◆

LES LAPINS DÉBARQUENT
DANS RATJACK!



UNE EXTENSION
POUR FERMER LE CLAPIER
DE TES ADVERSAIRES!





Auteur(s)	Roubira, Clément, Rivière
Illustrateur(s)	Dessertine, Paik, Seppyo, Wincker
Éditeur(s)	asmodee Kids
Thème(s)	Animaux, Onirique
Mécanisme(s)	Coopération, Déduction
Âge	6+
Durée	25'
Nombre de joueurs	3 - 6

Dixit Kids est la version coopérative spécialement conçue pour les enfants du célèbre jeu Dixit, maintes fois récompensé. L'anniversaire de la Factrice en chef approche... mais les invitations n'ont toujours pas été envoyées ! Avec l'aide de ses apprentis facteurs, elle part en urgence inviter un maximum de lapins avant la fin de la semaine.

Comment jouer ?

Avant de commencer, placez le plateau dans la boîte, le pion Factrice en chef sur sa case de départ et le pion Soleil sur Lundi (ou Mercredi pour plus de défi). Distribuez trois cartes à chaque joueur. Placez deux lapins dans chaque Terrier, puis fermez-les avec les tuiles Porte face « lapin » visible. Le joueur le plus âgé devient la première Factrice. À chaque tour, la Factrice choisit un lapin du Terrier : c'est l'Invité. Elle joue une carte correspondant, selon son ressenti, à son attitude : c'est l'Invitation. Les Apprentis facteurs choisissent une carte pour l'autre lapin ; s'ils n'ont rien de pertinent, mieux vaut en jouer une très éloignée de l'Invité afin d'éviter toute confusion. Ici, tout repose sur la sensibilité, l'imagination et la manière dont chaque joueur perçoit les images.

Les cartes sont ensuite mélangées et révélées. Sans parler, chacun tente de retrouver la véritable Invitation. Si au moins deux personnes trouvent la bonne carte, les deux lapins rejoignent la fête. Sinon, la Factrice devra retenter sa chance plus tard. À la fin du tour, le pion Soleil avance d'un jour, le joueur suivant devient la Factrice en chef et récupère la sacoche, chacun complète sa main à trois cartes, et un nouveau tour commence.

Fin de partie

La partie s'arrête soit lorsque tous les lapins sont réunis autour de la table, soit lorsque le pion Soleil atteint Dimanche. La réussite de la fête dépend alors du nombre de lapins invités : petite fête tranquille, belle fête animée... ou fête totalement grandiose !

Pour aller plus loin

Les cartes de Dixit Kids sont entièrement compatibles avec tous les autres jeux de la gamme Dixit.



**DISPONIBLE
EN BOUTIQUE !**



asmodee
Inspired by Players



@Les Golegones

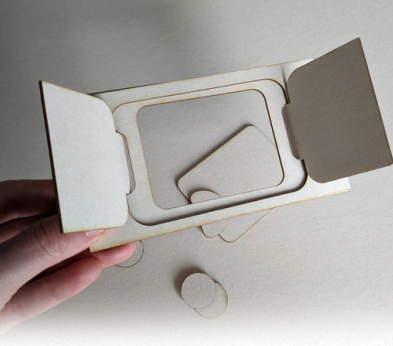
Bonjour Hervine, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu Dixit Kids ?

Bonjour Philimag ! Je suis illustratrice et directrice artistique freelance. Sur Dixit Kids, j'ai travaillé sur le concept art, l'ergonomie, la direction artistique et les graphismes - mais pas sur les illustrations. Concrètement : définir l'univers narratif du jeu, concevoir le matériel, établir le style visuel, accompagner les illustratrices et préparer les fichiers d'impression.



COULEURS DE LA GAMME

Hervine a travaillé autour des ambiances colorées de chaque boîte de la gamme afin de déterminer celle de Dixit Kids.



Pouvez-vous nous raconter comment vous avez coordonné le travail avec les quatre illustratrices et assuré une cohérence artistique sur l'ensemble du projet ?

Avec quatre illustratrices aux styles distincts, l'enjeu est de créer une unité sans uniformiser. La cohérence artistique commence bien avant les illustrations ! D'abord, j'ai développé l'histoire qui doit résonner avec la mécanique coopérative. Contrairement à Dixit, il faut qu'elle donne sens aux actions pour les rendre intuitives aux enfants. Ensuite, j'ai créé la charte graphique qui inscrit Dixit Kids dans la gamme tout en l'en différenciant. Adapter Dixit pour les enfants implique des défis uniques : des visuels plus lisibles, un équilibre entre richesse pour stimuler l'imagination et clarté pour ne pas perdre les jeunes joueurs. J'ai développé l'univers graphique et identifié les quatre illustratrices correspondantes. Je leur ai présenté les fondamentaux : la gamme, le positionnement enfant, les palettes et ambiances. Pour chaque carte, j'ai réalisé des briefs détaillés et un suivi constant, entre ma direction artistique, le game design et leur liberté créative. En parallèle, j'ai travaillé sur le matériel : ergonomie du plateau et de l'intérieur de boîte, meeples, icônes, mise en page... Ces éléments ne sont pas que décoratifs : ils rendent le jeu immersif et renforcent l'intuitivité. L'illustration accompagne ainsi le gameplay, introduit par l'histoire, le tout rendu intuitif par le matériel.

HARMONIE DES ILLUSTRATIONS

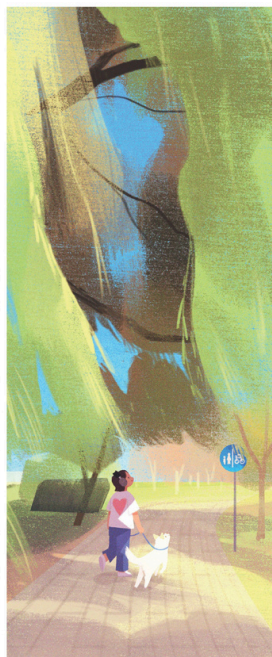
Lors du travail préparatoire, Hervine a cherché des illustratrices avec chacune leur propre univers et des styles graphiques distincts. Ces illustrations sont issues des précédents travaux des illustratrices.



SEPPYO - MÉLANIE BARDIN



LEMON JUICE DAY - IRIS WINCKER



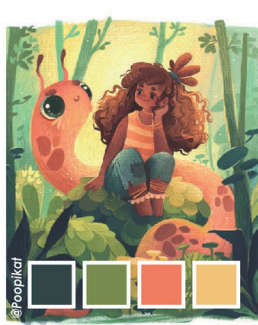
EMILY PAIK



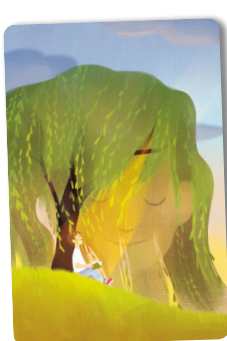
LUCIE DESSERTINE

COULEURS DES CARTES

Chaque carte doit avoir des couleurs dominantes. Hervine a fourni des exemples aux illustratrices pour les guider dans leurs propres choix de couleurs.

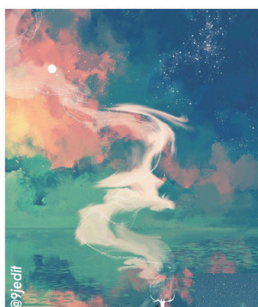



Ci-dessous des exemples de cartes Dixit Kids de chaque illustratrice réalisées avec des couleurs dominantes.



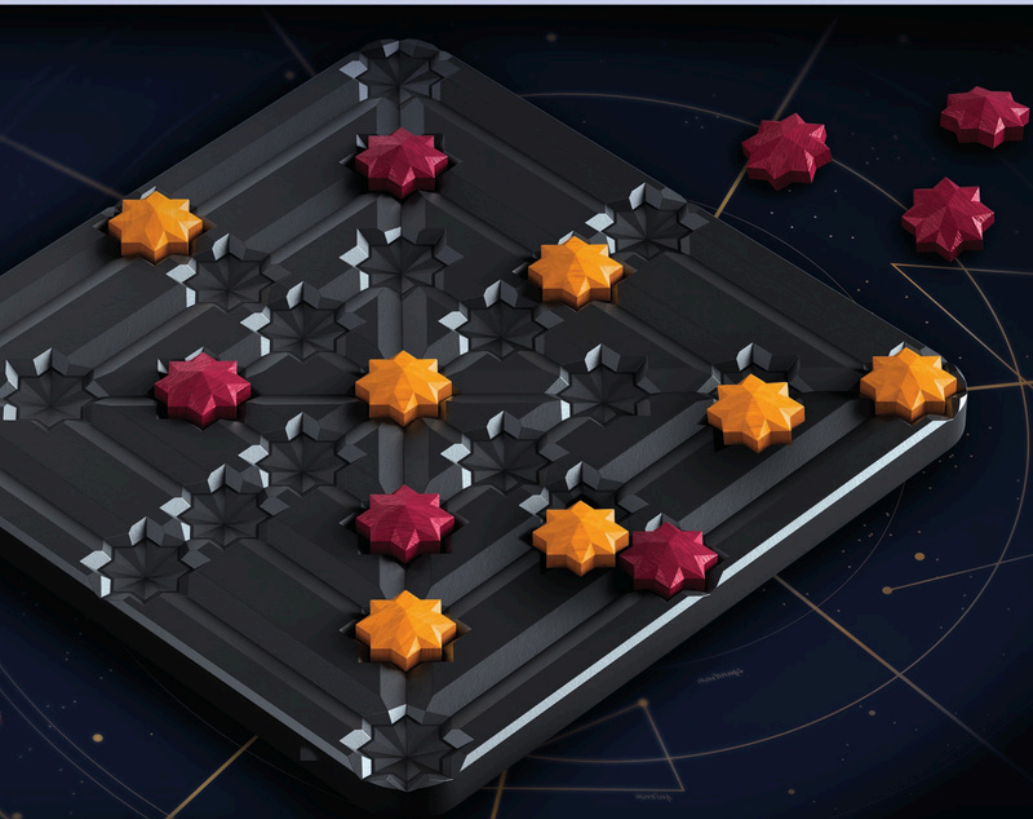
TRAVAIL DE LA COUVERTURE

Hervine a fourni des illustrations d'inspiration à l'illustratrice de la couverture. Cela permet de donner une direction pour l'ambiance générale, la composition et les couleurs de la couverture.



 Fabrice Puleo

QOMET



Les étoiles s'aligneront-elles en votre faveur ?

Posez ou déplacez vos étoiles sur le plateau.
Prenez votre adversaire par surprise et formez un carré
d'étoiles à votre couleur pour remporter la partie !



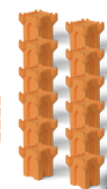


Auteur(s)	Reiner Knizia
Illustrateur(s)	Przbylska, Redesiuk
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Irlande, Écosse
Mécanisme(s)	Placement de tuiles
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans un futur qui tente de renaître après des désastres, incarnez un clan mêlant héritage et modernité pour restaurer ses terres en harmonie avec la nature. Pour cela, l'auteur aux 800 jeux Reiner Knizia propose un jeu de placement de tuiles opportuniste à la tension croissante.

Écosse (mode classique)

Sur la face écossaise du plateau, piochez l'une des tuiles de votre réserve (Ferme agricole, Ferme énergétique, Communauté), puis placez-la sur une case libre du plateau correspondant à la tuile, les fermes pouvant aussi être posées sur une case sans icône. Marquez aussitôt vos points, en fonction du groupe pour les fermes, ou des majorités de communautés de votre couleur dans une ville quand elle est complétée. Quand vous avez plus de tuiles que les autres autour d'un château, vous en prenez possession ; et la première fois que vous vous placez près d'une cathédrale, piochez une mission privée.



On enchaîne ainsi les tours jusqu'à ce que toutes vos tuiles aient été placées, dans une lutte permanente pour briser les ensembles de fermes adverses, remplir ses missions secrètes, deviner celles des autres, remporter les majorités dans les villes et autour des châteaux... Il faudra constamment s'adapter au tirage de ses tuiles et des tuiles adverses, mais aussi l'anticiper, pour espérer rafler la victoire.

Irlande (mode avancé)

Si le placement des fermes et communautés suit les mêmes contraintes, au lieu de missions privées, vous essayez de remplir les 8 missions publiques avant les autres. Et surtout, les cathédrales sont remplacées par des tours rondes : la première tuile placée par chacune et chacun à côté d'une des 14 tours rondes permet d'activer son pouvoir (assigné aléatoirement à la mise en place) : gain de points, placement immédiat d'une autre tuile, multiplicateur sur un objectif commun à remplir... Allez-vous chercher à bénéficier du plus de pouvoirs possibles, ou au contraire bloquer l'accès à certains pouvoirs aux autres ? Rejouer rapidement ou attendre de mieux deviner ce qu'il vous reste pour optimiser vos derniers coups ? Le fait que ces capacités soient visibles, et utilisables une fois maximum par personne, crée quantité de nouveaux questionnements stratégiques !

S. W.



ACTRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR ÉDITION

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



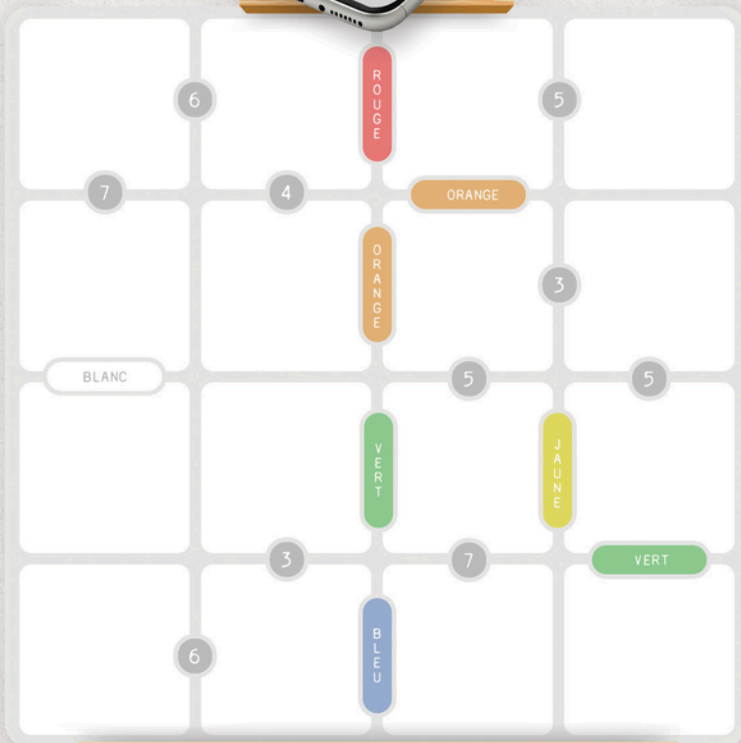
Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$\begin{aligned} 2 &= 1 + 1 \\ 3 &= 1 + 2 \\ 4 &= 2 + 2 \\ 4 &= 1 + 3 \\ 5 &= 2 + 3 \\ 5 &= 1 + 4 \\ 6 &= 3 + 3 \\ 6 &= 2 + 4 \\ 7 &= 3 + 4 \\ 8 &= 4 + 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{JAUNE} &= \text{jaune} + \text{jaune} \\ \text{JAUNE} &= \text{blanc} + \text{jaune} \\ \text{BLEU} &= \text{bleu} + \text{bleu} \\ \text{BLEU} &= \text{blanc} + \text{bleu} \\ \text{ROUGE} &= \text{rouge} + \text{rouge} \\ \text{ROUGE} &= \text{blanc} + \text{rouge} \\ \text{VIOLET} &= \text{rouge} + \text{bleu} \\ \text{ORANGE} &= \text{jaune} + \text{rouge} \\ \text{BLANC} &= \text{blanc} + \text{blanc} \\ \text{VERT} &= \text{jaune} + \text{bleu} \end{aligned}$$



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



SECRETS DU POUVOIR

LE COMLOT S'ETEND



DISPONIBLE MAINTENANT





GAMEGENIC

INGENIOUS SUPPLIES



Des pochettes aux deck boxes,
en passant par les tapis et rangements:

GAMEGENIC®

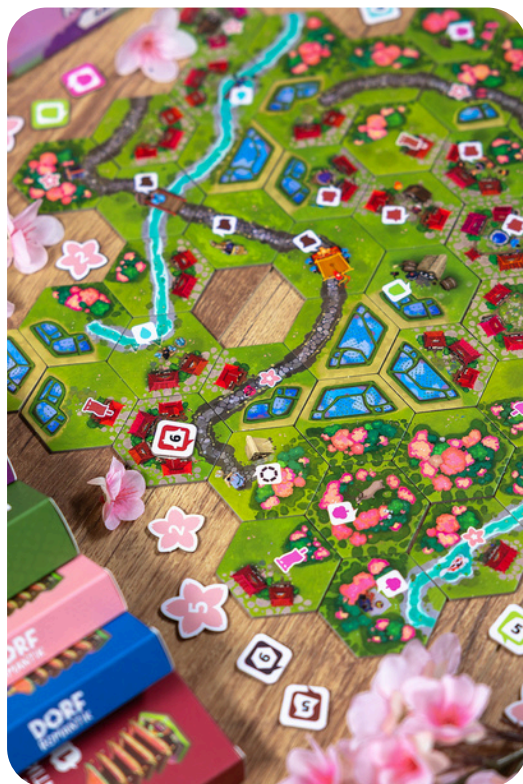
a tout prévu pour vos cartes

asmodee
Inspired by Players



Du point de vue du gameplay, il n'y a pas de révolution dans **Dorfromantik Sakura**, celui-ci reste classique pour la gamme. Des tuiles à placer, des tâches à remplir, les joueurs et joueuses habitué(e)s seront ici en terrain connu. Mais Dorfromantik Sakura n'est pas un simple lifting à la sauce teriyaki de Dorfromantik. Il y a de vraies nouveautés, avec des tuiles et des tâches différentes de Dorfromantik ou Dorfromantik Duel, et quelques mécanismes supplémentaires, comme les temples ou les possibilités offertes par certaines cartes de modifier la difficulté d'une tâche. Le jeu introduit également un nouveau concept avec les fleurs de cerisiers, qui sont gagnables au cours de la partie (en parallèle des points normaux), et permettent d'avancer sur un autre chemin au cours de la campagne. Ce chemin débloque des capacités et des cartes différentes, et il faudra le compléter pour débloquer les dernières tuiles de la campagne, en plus du chemin normal. Il faudra donc jouer sur deux tableaux : celui des points, pour compléter la partie « classique » de la campagne qui permet d'ouvrir des enveloppes et boîtes et de récupérer de nouvelles tuiles, et la partie « Sakura », avec les fleurs de cerisiers. Cela ajoute une certaine complexité et de nouvelles occasions de discuter de la meilleure stratégie. Par ailleurs, certaines cartes déblocables sur le chemin sakura sont à usage unique, et il faudra les racheter à la fin

de la partie pour les utiliser dans la partie suivante. L'achat se fait en... fleurs de cerisiers. Il va donc falloir choisir entre avancer dans la campagne ou racheter les cartes, bien utiles pour se sortir d'un mauvais pas... Dorfromantik Sakura est, à mon avis, un peu plus difficile que Dorfromantik ou Dorfromantik Duel. Il y a plus d'éléments à gérer et à ne pas oublier, au risque de ne pas gagner tout ce à quoi on a droit. Il est facile d'oublier de prendre les jetons cerisiers, ou de ne pas penser à la tuile « gratuite » offerte par les temples. Le nombre important de possibilités offertes par le jeu sera clairement apprécié par les joueurs ou joueuses expérimenté(e)s, mais peut, selon moi, créer un sentiment de surcharge pour les novices. Il ne faudra sans doute pas commencer par Dorfromantik Sakura, ou alors avec un accompagnement. Il serait dommage de se dégoûter d'un concept si passionnant. Une autre raison de ne pas commencer par Dorfromantik Sakura se trouve au niveau des règles et explications. Certains raccourcis sont pris, qui peuvent dérouter les personnes ne maîtrisant pas les règles de base, et peuvent également causer quelques nœuds au cerveau des plus chevronné(e)s. Je pense par exemple à la condition de déblocage de la carte « Bathing monkeys », qui n'est pas vraiment claire comme de l'eau de roche à la première lecture... C'est un peu dommage, cela donne une impression de relâchement de la part des auteurs. Mais cela ne suffit pas à diminuer l'intérêt de Dorfromantik Sakura. Jeu familial, il trouvera grâce auprès de tous types de public, pour des parties plus ou moins longues, avec un mode campagne fortement addictif. Attention quand même au niveau de difficulté : à conseiller aux personnes connaissant déjà Dorfromantik, ou à jouer avec une table mixte. Toujours aussi bon, avec une esthétique encore plus réussie qu'avant ! Dorfromantik Sakura est comme un jardin zen : plus vous y consacrez du temps, plus il révèle sa beauté. Et contrairement à un vrai jardin japonais, pas besoin de ratisser le gravier !





Créé en 2020 par William et Clément, deux passionnés de musique et de jeux de société, ce jeu a vu le jour après le confinement. Sorti en octobre 2025, il a été conçu pour transformer vos soirées en véritables expériences de partage, riches en fous rires, tout en célébrant la musique comme un lien universel entre les générations et les diversités.

Pensé pour réunir tant les amateurs de playlists variées que ceux qui affirment « ne rien connaître à la musique », ce jeu d'ambiance se distingue par son approche inclusive et chaleureuse. Ici, chacun peut s'exprimer librement, quels que soient ses goûts ou l'époque qui a marqué ses choix musicaux, et c'est précisément dans cette diversité que réside la richesse de l'expérience !

L'idée centrale de ce jeu repose sur une ambition forte : rassembler les générations autour d'une activité accessible à tous. Contrairement à d'autres concepts qui reposent sur des connaissances précises, celui-ci préfère mettre en avant l'intuition et l'envie de mieux comprendre les goûts des autres joueurs. Ce qui compte, ce n'est pas de reconnaître un artiste ou un titre, mais de découvrir ce qui fait vibrer vos proches et de partager des instants sincères et conviviaux.

L'un des grands atouts de ce jeu, c'est sa facilité d'accès. Tout commence par le choix d'un thème, comme « pour l'apéro », « pour un road trip » ou « pour se motiver ». Ensuite, chaque joueur ajoute une chanson correspondant à ce thème dans une playlist commune via l'application web gratuite, en conservant ses choix anonymes. Une fois la playlist en place, les morceaux sont joués un par un, et chaque participant tente de deviner qui a choisi quoi.

Cette mécanique simple, mais brillante, permet de comprendre les goûts de chacun et de créer des échanges spontanés souvent ponctués de rires et de discussions passionnées. Aucun savoir encyclopédique n'est nécessaire : tout le monde peut jouer, s'amuser et se sentir inclus.

Ce jeu brille également par sa flexibilité et sa capacité à s'adapter à toutes les occasions : soirées entre amis, moments en famille, week-ends ou apéros animés. Il ne faut que trois minutes pour en expliquer les règles, et avec soixante-dix thèmes déjà inclus, chaque partie est unique et constamment renouvelée.

Ce jeu ne se contente pas de divertir : il crée des liens. À travers la musique, il invite les joueurs à explorer l'univers des autres, à échanger, et à rire ensemble. Les choix musicaux révèlent parfois une facette méconnue de ceux qui nous entourent, renforçant ainsi la complicité qui s'installe au fil des parties.

Si vous cherchez une activité qui mélange humour, émotions et connexion, ne cherchez pas plus loin : ce jeu est fait pour vous.

Soumaia





**DISPONIBLE
EN BOUTIQUE**



asmodee
Inspired by Players

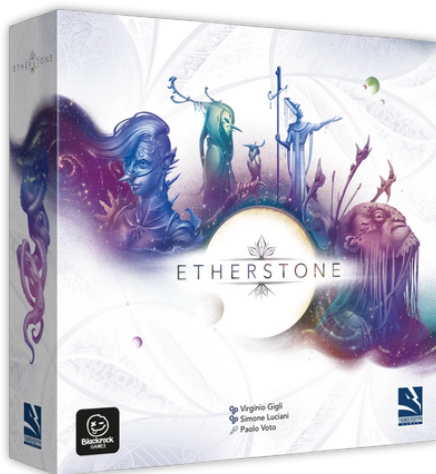
Simone le magicien

Hasard du calendrier, l'auteur italien Simone Luciani, également responsable du développement pour l'important éditeur Cranio, sort presque simultanément (en France du moins) deux jeux s'inspirant si directement non seulement de mécaniques mais d'autres jeux qu'il est presque impossible de ne pas y voir une filiation, et de ne pas voir un véritable intérêt à ce qu'il peut proposer de réellement original dans les deux cas sur cette base familière, la manière dont la patte de l'auteur de jeux aussi importants que Tzolk'in, Barrage, Nucleum, Rats of Wistar ou Darwin's Journey peut s'y faire sentir.

Un Dark Res Arcana ?

Le premier est l'**Etherstone** qu'il conçoit avec Virginio Gigli (First Rat, Coimbra), son compère de Grand Austria Hotel et Lorenzo il Magnifico. On y reçoit 2 cartes Leader et 7 cartes Entité, cartes Entité que l'on drafte une par une, après quoi on place devant soi l'un de ses leaders en défaussant l'autre, les entités restant dans notre main. Puis l'on ne piochera plus une seule carte, et il faudra parvenir à tirer le meilleur de cette main de seulement 7 cartes, d'en décrypter toutes les possibilités combinatoires (et dans un jeu comportant 13 leaders et 75 entités, il y en a, des combos possibles) pour définir la stratégie la plus rentable, Etherstone ayant cette

particularité de proposer plusieurs manières de gagner des points de victoire qui permettent parfois même d'en ignorer totalement pendant la partie. Par exemple, on peut bâtir un moteur ne se souciant pas une seconde de combattre les cartes Menace, et ignorant donc tout à fait une mécanique entière du jeu, matérialisée par des cartes sur la table. L'influence du Res Arcana de Tom Lehmann est cristalline, puisqu'on y recevait 2 mages et 8 artefacts, avant de choisir le mage le plus adapté aux combos envisagés avec ces seules 8 cartes, sans jamais en piocher une nouvelle. Le parallèle est poussé jusqu'au draft, qui n'était certes qu'une variante du jeu de base, mais si évidente pour toute personne pratiquant assidûment le jeu qu'il a fini par devenir la règle de base de Res Arcana Duo (qui n'est qu'un expandalone de Res Arcana), officialisation à peine tacite. Etherstone se présente ainsi comme une amplification de Res Arcana : plus de cartes (Res Arcana proposait 40 artefacts dans sa boîte de base), que l'on possède d'emblée toutes en main (alors qu'on en pioche une par manche dans Res Arcana), plus d'effets, pour un travail d'équilibrage qu'on peut imaginer considérable, et enfin plus de conditions de fin de partie - plus juste l'obtention d'un certain nombre de points de victoire, mais aussi la simple pose de la dernière carte de sa main, pour une tension renouvelée dans la course aux points.



Echoes of Arcanic Knowledge

Le second de ces jeux est **Echoes of Time**, conçu avec Roberto Pelli. On y pose des cartes sur un tapis roulant, qui représente un temps qui avance et qui petit à petit fait sortir les cartes du tapis. Il est simplement impossible, en connaissant les deux jeux, de ne pas penser à la seconde même à l'Ancient Knowledge de Rémi Mathieu, qui s'était précisément illustré par cette idée que chaque carte a deux conditions de pose, un coût en cartes à défausser et un emplacement de la frise où le poser, une carte posée plus près de la fin étant amenée à quitter plus vite la frise du temps. On peut aussi dans Ancient Knowledge placer des artefacts à l'effet pour le coup permanent afin de renforcer des combos, un peu comme dans Echoes of Time dont pourtant... les concepteurs assurent ne pas avoir eu connaissance d'Ancient Knowledge. Et il faut dire qu'aussi frappants que soient les parallèles mécaniques, les deux jeux ont paradoxalement un fonctionnement différent. Déjà par le fait qu'un monument d'Ancient Knowledge

n'est activé que tant qu'il est dans la frise, jusqu'à ce qu'il passe du présent au passé. C'est le contraire dans Echoes of Time où l'on essaye d'accélérer la sortie des cartes Compagnie de la frise afin qu'elles rejoignent notre tableau, où leur effet sera enfin actif de façon permanente.

Par ailleurs, au lieu de faire glisser les cartes sur la frise... on fait glisser les tuiles Temps sur lesquelles sont les cartes, sortant toujours une tuile de la frise par la droite, qui entrera ensuite par la gauche dans la frise en poussant les autres. Tuile associée à une couleur, qui déclenchera certaines cartes, pour une mécanique exploitant pour le coup la frise d'une façon réellement spécifique. En outre, les cartes dotées d'une force pourront permettre de revendiquer les cartes Source au centre de la table, véritables objectifs communs aussi intéressants pour les points qu'ils octroient que pour leurs capacités, a fortiori dans un jeu de course aux points de victoire...

Au fond... Echoes of Time est plus réellement proche de Res Arcana que d'Ancient Knowledge, et on est moins surpris d'entendre Luciani revendiquer l'influence du Race for the Galaxy de... Tom Lehmann, toujours lui, un jeu de 2007 à l'influence considérable sur tout ce qui s'est fait en matière de jeux card-driven (aux mécaniques simples mais à la richesse et à la variété créées par une multitude de cartes très différentes).

Et c'est ce qui justifiait l'envie de parler d'Etherstone et d'Echoes of Time, occasion certes de présenter deux vrais coups de cœur récents, mais aussi de parler de séminarité de certains titres, de jeux qui peuvent à la fois apparaître comme des vrais repères dans l'histoire ludique moderne et comme s'inscrivant dans un flux d'influences croisées et d'évolutions, des mécaniques et de la sensibilité des ludistes.

S. W.





Auteur(s)	K. Piskorski, M. Świerkot
Illustrateur(s)	P. Foksowicz, P. Gacek, E. Labak
Éditeur(s)	Awaken Realms
Thème(s)	Médiéval, Fantastique
Mécanisme(s)	Coopération, Campagne
Âge	14+
Durée	90' - 120'
Nombre de joueurs	1 - 4

Vous pourrez aussi voyager, et souvent découvrir de nouvelles tuiles Lieu, éveiller une coûteuse pierre de passage pour dissiper le Wyrd des lieux adjacents, défier un gardien, activer vos capacités, compétences, objets ou secrets, et faire les rencontres les plus variées, des plus chaleureuses aux menaces surnaturelles les plus impardonnables...

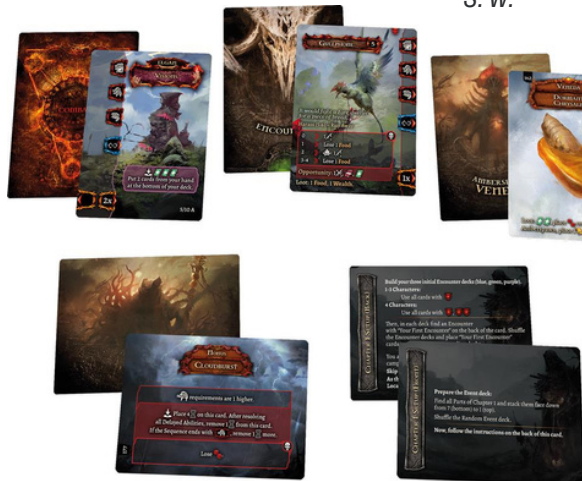
Ne vous étonnez pas de subir la folie, puis la mort : elle signifiera souvent le début d'une nouvelle campagne, mais il est très probable que, connaissant les lieux, vous ferez de meilleurs choix, voire trouverez les secrets qui offriront des moyens de la surmonter la prochaine fois...

Le crépuscule sera enfin l'occasion de vous reposer (en évitant d'être dans un lieu assujéti au Wyrd), d'utiliser votre expérience pour vous améliorer, peut-être même gagner de nouvelles cartes Combat et Diplomatie. Et certains lieux hanteront vos rêves d'une vision, vous immergeant toujours plus profondément dans un monde aussi terrible que séduisant par la richesse de sa conception et la qualité de son écriture.

S. W.

Comment jouer ?

Au début, vous n'êtes personne et ne connaissez rien du monde, résumé à deux tuiles. Dès l'aube, le temps passe, faisant sombrer les lieux sans pierre de passage sur leur face Wyrd, activant des gardiens aux effets plus ou moins maléfiques, déclenchant un événement. Heureusement, vous pourrez ensuite agir jusqu'à ce que tout le monde passe, faute de vouloir dépenser davantage de santé, d'énergie ou de terreur. L'exploration, c'est-à-dire la lecture du journal, sera essentielle pour découvrir les mystères du lieu... à vos risques et périls.



L'Aventure continue!



Disponible dès le 16 janvier





Bonjour Johannes, pouvez-vous présenter Yoann en quelques phrases ?

Bonjour tout le monde ! Yoann est tout d'abord une personne adorable, très agréable et qui est un passionné du monde ludique. C'est un auteur remarquable, il est connu notamment pour sa longue série de jeux de logique, et ce n'est pas pour rien : il a cette forme de génie de la logique qui lui trotte toujours dans un coin de la tête. Mais il a aussi cette capacité à appréhender la conception de jeux à travers des structures complexes, et c'est important pour sculpter les jeux, des plus complexes, aux plus simples.

Comment décririez-vous le jeu Dewan en une phrase ?

Dans **Dewan**, vous allez agrandir la population de votre tribu en vous établissant dans la région, mais attention d'arriver en premier dans les lieux stratégiques !



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

Au début de l'aventure, nous avions tous deux l'ambition de réaliser un jeu de la famille de Catan, Aventuriers du Rail, ou encore Kingdom Builder. Et rapidement, nous avons réussi à faire un prototype solide. Mais, il était encore loin d'avoir le niveau d'un jeu marquant. Yoann a su nous rappeler nos ambitions initiales avec une forme d'exigence envers notre travail. C'est ce qui m'a permis de refondre le système de jeu pour atteindre celui de Dewan aux détails près. Puis la suite de l'histoire s'est écrite avec l'équipe des excellents développeurs Cyril et Thomas des Space Cowboys.

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

Il a fait de très bon jeux c'est sûr, mais pour moi celui auquel j'ai le plus joué passionnément est **Myrmes**. Cela résonne aussi avec mes débuts de ma passion pour la sphère ludique. J'ai joué à ce titre excellent un nombre énormes de parties. Et je suis sûr que cela fait partie des jeux qui m'on conduit à l'envie de devenir auteur.





Bonjour Yoann, pouvez-vous présenter Johannes en quelques phrases ?

Bien sûr ! J'ai rencontré Johannes au festival de Vichy, alors qu'il était déjà un auteur très prolifique. Je me souviens l'avoir vu autour d'une table d'Orichalque chez Catch Up Games, et il m'a impressionné par son énergie et sa capacité à jongler avec de nombreux projets. Humainement, c'est quelqu'un de très ouvert, perspicace et motivant, et en tant qu'auteur, il sait proposer des idées surprenantes et garder le cap dans un projet.

Comment décririez-vous le jeu Dewan en une phrase ?

Dewan, c'est une course stratégique riche en interactions et en profondeur, où vous devez vous installer aux meilleurs emplacements avant les autres, tout en profitant de la simplicité tactique du jeu.

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

L'idée de Dewan est née d'une véritable collaboration, en partant d'une page blanche. Johannes a été crucial par sa perspicacité et sa motivation. Quand nous étions sur le point d'abandonner, c'est lui qui a relancé le projet et permis à Dewan d'aboutir. Sans son apport, le jeu n'aurait pas pris cette forme.

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

Mon jeu préféré de Johannes, c'est **Faraway**. Ce jeu m'a vraiment impressionné, car il prouve qu'on peut créer quelque chose d'original avec des mécaniques très simples. C'est cette élégance dans la simplicité qui m'a plu et qui rend Faraway si marquant à mes yeux.





Auteur(s)	J. Goupy, Y. Levat
Illustrateur(s)	Arthus Pilorget
Éditeur(s)	Space Cowboys
Thème(s)	Nature
Mécanisme(s)	Placement, Collection
Âge	10+
Durée	40'
Nombre de joueurs	2 - 4

Les auteurs de Faraway et Turing Machine s'allient pour un jeu de construction de réseau accessible, mais varié, tactique et taquin, où vous tentez d'établir vos camps de façon à satisfaire vos objectifs... et à gêner ceux de vos adversaires.

Comment jouer ?

Vous n'avez le choix qu'entre 2 actions : prendre en main 2 cartes Terrain adjacentes de la rivière ou placer un camp, un système qui évoquera Les Aventuriers du rail. Pour cela, vous devez partir d'un de vos camps, et défausser une carte par terrain traversé (y compris les terrains de départ et d'arrivée) correspondant à ce type de terrain, quand une étendue d'eau peut être traversée avec une seule carte.

Les cases adverses peuvent être traversées, mais pas occupées, et en ce cas, vous donnez la carte Terrain à l'adversaire au lieu de la défausser, ce qu'évidemment vous éviterez de faire autant que possible ! 3 de vos 8 camps vous permettent de prendre l'une des tuiles Histoire de la rangée (ou la première de la pioche), 3 autres glissent une carte Terrain de votre main sous votre plateau.

Justement, les tuiles Histoire représentent les terrains à occuper avec vos camps, ou les ressources auxquelles vos camps doivent être adjacents... mais elles tiennent aussi compte des cartes Terrain posées sous votre plateau ! Cela pourra souvent vous débloquer quand vos adversaires, parfois volontairement, auront bien regardé vos objectifs et auront gêné voire bloqué votre accès aux terrains voulus !

Le placement du 8ème camp déclenche la fin de partie, et le score sera essentiellement défini par les tuiles Histoire, mais aussi par les camps adjacents, par les baies récupérées sur le plateau, et par le feu présent sur vos cartes.

Les 3 autres scénarios

Outre un mode de jeu en équipe, Dewan propose 3 scénarios à partir d'événements qui se déclenchent chaque fois qu'un certain nombre de cartes a alimenté la rivière de terrains. Le déluge va étendre les zones d'eau sur le plateau, le volcan étend la coulée de lave qu'il est impossible de traverser, et Villages lacustres permet de placer ses camps dans l'eau, chaque scénario utilisant donc un matériel spécifique mais ayant aussi son système de décompte !

S. W.



LOUP-GAROU

UNE NUIT. UN JOUR. UNE DÉCISION.



Loup-Garou pour une nuit - *Édition Spéciale* est une **compilation des personnages** les plus emblématiques des jeux « Loup-Garou pour une Nuit » et « Loup-Garou pour un crépuscule ».

ÉDITION SPÉCIALE

9+



3-10



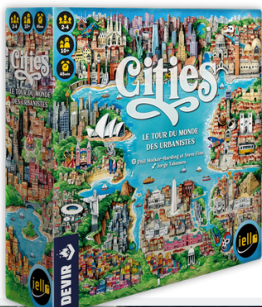
10'

Ravensburger

Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

boardgamearena

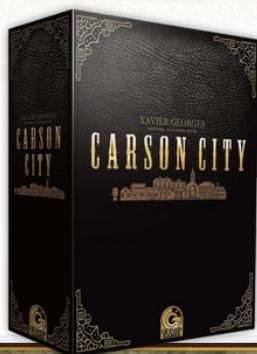
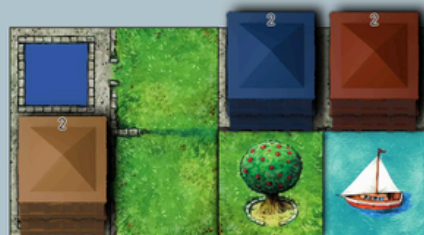


Cities

Jouez à ce jeu



Cities est un jeu dans lequel vous devez choisir les meilleurs projets d'urbanisme et les concrétiser. Agencez harmonieusement vos quartiers, construisez les bâtiments dont vous avez besoin et embellissez vos aires de loisir. De continent en continent, parviendrez vous à créer le plus beau et le plus agréable des centres-villes ?



Carson City

Jouez à ce jeu



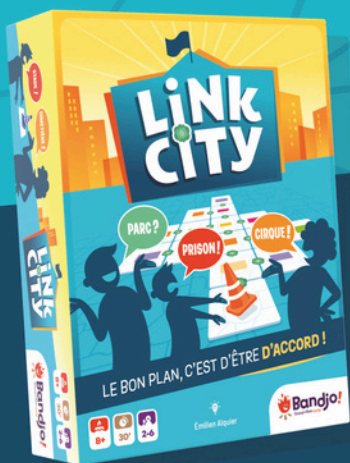
Carson City est un jeu de stratégie en quatre tours où les joueurs choisissent un personnage avec des avantages spécifiques, placent leurs cowboys sur des actions pour développer leur territoire, gagner de l'argent et des points, et se défient en duel en cas de conflit. Les points s'obtiennent grâce aux terrains, bâtiments et montagnes, et le joueur avec le plus de points l'emporte.





Distribué par tribuo

Link City™



BIENVENUE À LINK CITY...
LA VILLE OÙ **TOUT LE MONDE**
A SON MOT À DIRE !



La Planche des Pirates : une mécanique de grand (stop ou encore) dans un jeu d'enfant. Il est simple à prendre en main, les éléphants sont adorables et une ambiance incroyable règne autour de la table.

Oppy Pounty Grelay



Draftosaurus un jeu malin, rapide pour enchaîner 2/3 parties tout en changeant de plateau. Accessible tout en demandant de la réflexion pour optimiser le tirage des jolis pions dinosaures.

François Robert



J'adore les **Story Cubes** ! Avec des enfants ou entre adultes, on s'amuse toujours. On invente des histoires à mesure, chacun proposant une phrase. Entre adultes, on aime bien terminer notre phrase de façon improbable pour corser le jeu !

Mé Dé Lys



Gagne ton papa : parce que le principe du Tetris est indémodable, qu'on peut se challenger à tout âge

Clément Faverial



Nom d'un renard : un excellent jeu d'enquête avec un super matériel. On prend toujours plaisir à manipuler l'objet pour connaître les indices

Morgane Drine





Le chouchou chez nous c'est **Roule Tampouille** ! On adore les roll & co, on adore les animaux et là en plus il y a des tampons, que demander de plus !

Diane Fanny



Bazar Bizarre : petit matériel simple, joli, un peu de pression. Et tellement de bons souvenirs avec tous les petits avec lesquels j'ai joué, surtout mes neveux.

Virginie Moreau



Twin It ! on s'éclate et les plus jeunes nous mettent toujours la pâtée. Nos réflexes sont HS... J'aime bien aussi ressortir Totem zen.

Hélène Alves

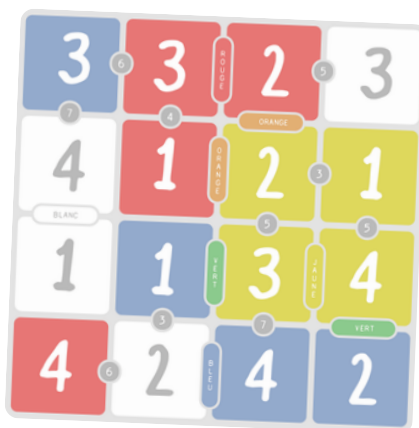


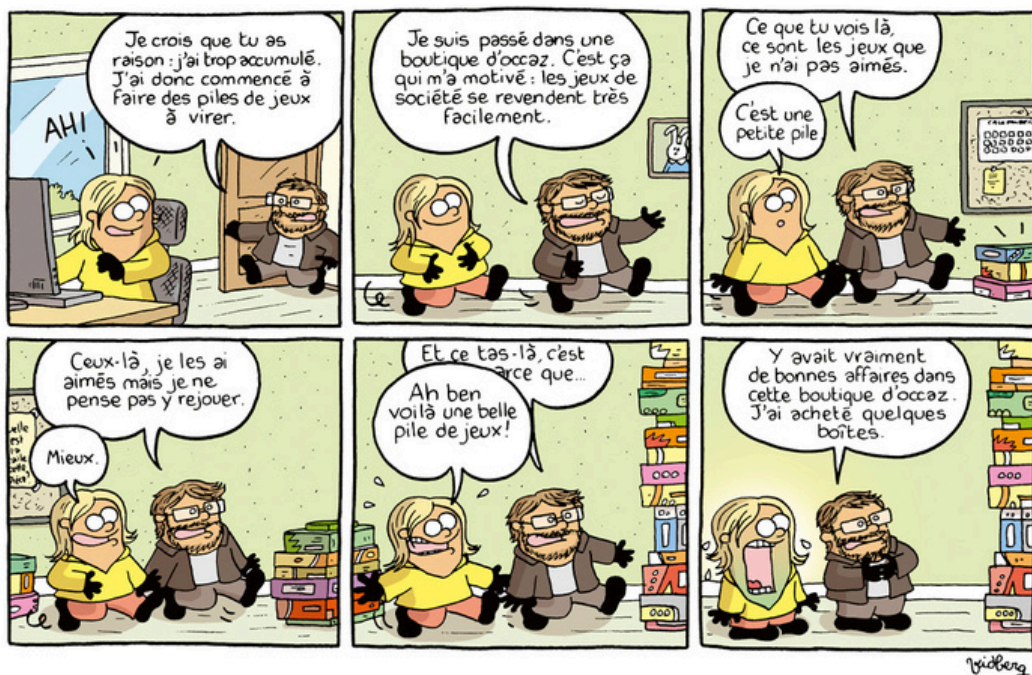
La Colline aux Feux Follets : faire rouler les billes, c'est sympa ! Sinon Ramsès, Cluedo... des classiques.

Raphaëlle Quirinus



*Solution de la grille du jeu de
démonstration Acrylogic, page 19.*





Un jeu bruyant pour les gens bizarres !

Bruitages



Saurez-vous vous
faire comprendre
sans mots ni mains ?

Faites deviner un
max de mots grâce à
vos bruitages, dans
ce jeu d'ambiance
hilarant et bruyant !

Age
14+

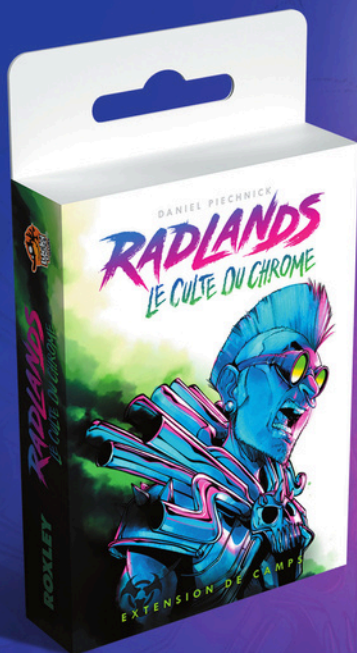
Joueurs
2+

Durée
30m

asmodee
Inspired by Players



**ANIMAUX OU POST-APO,
LE POUVOIR DES CARTES À COMBOS !**



RADLANDS
LE CULTE DU CHROME

