

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT



N° 64 - AVRIL 2026



TOY BATTLE

CANNES

AS
D'OR

JEU DE
L'ANNÉE

As d'Or 2026
Focus sur les
douze nommés

**Carnets d'auteurs,
d'illustrateur & d'éditeur**

Alessandro Zucchini, Paolo Mori, Paul Mafayon



REPOS
PRODUCTION

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

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



**asmodee
KIDS**



Sommaire du

PhiliMag n°64
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

4

Top 10

Top des ventes
février 2026

6

Les Deux
Tours

Open Ze Bouate

8

Le palmarès
2026

As d'Or

10

L'île des
Mookies

As d'Or
enfant

12

Red Notice

Open Ze Bouate

14

German
Guidotti

Pile ou Face

16

Zenith

As d'Or
Initié

18

Bella Vista

Open Ze Bouate

19

Acrylicic

Jeu de Démo

22

Toy Battle

As d'Or
Jeu de l'année

24

Toy Battle

Dossier spécial

32

Dice Throne
X-Men

Open Ze Bouate

34

Civolution

As d'Or
Expert

35

Detective
Box

Open Ze Bouate

36

Paroles de
Joueurs

Quel est le jeu...

38

L'œil de
Martin

La BD ludique

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

Directrice de publication
Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteur
Siegfried Würtz

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

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

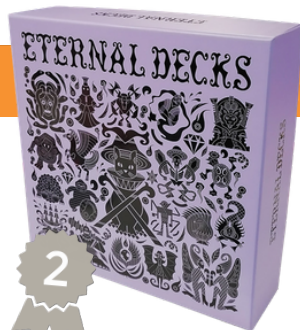


1. Flip 7

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 !



2. Eternal Decks



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



3. 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 !



4. Cozy Sticker Ville



Cozy Sticker Ville est un jeu de société familial, coopératif et Legacy qui vous invite à construire votre propre village, à accueillir de nouveaux habitants, à résoudre des mystères et à laisser derrière vous un héritage personnalisé.



5. Dune : Imperium - Lignées



Dune : Imperium - Lignées enrichit Dune : Imperium et Insurrection avec de nouveaux outils puissants pour remporter la victoire. Recrutez des commandants Sardaukar pour renforcer vos forces armées. Libérez le potentiel de toutes nouvelles tuiles Tech. De nouveaux dirigeants, contrats et cartes ouvrent plus de possibilités stratégiques que jamais.



6. 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 !



7. Zenith



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



8. Marvel Champions Wonder Man



Wonder Man est un deck supplémentaire de héros prêt à jouer pour Marvel Champions : Le Jeu de Cartes. Cette extension inclut un deck préconstruit de 40 cartes, vous permettant de jouer dès l'ouverture de la boîte.



9. Château Combo Au Cachot



Château Combo - Au Cachot est une extension pour Château Combo, dans laquelle 12 hors-la-loi débarquent avec une nouvelle mécanique de Cadenas : retardez leurs effets pour créer de puissants combos et découvrir de nouveaux moyens de scorer !



10. Carnuta



Dans Carnuta, gérez vos runes et créez des combinaisons avec vos ingrédients. Accessible dès 10 ans, rapide à mettre en place, Carnuta est idéal pour les amateurs de jeux tactiques au format compact.



Les Deux Tours
Le Jeu de Plis Coopératif

**OPEN
SE
BOUCATE**
DISPONIBLE



Auteur(s)	Bryan Bornmueller
Illustrateur(s)	Elaine Ryan, Samuel Shimota
Éditeur(s)	Office Dog
Thème(s)	Le Seigneur des Anneaux
Mécanisme(s)	Plis, Coopération
Âge	10+
Durée	15' - 30'
Nombre de joueurs	1 - 4

Les Deux Tours prend la suite du Seigneur des Anneaux – La Communauté de l'Anneau – Le Jeu de plis coopératif pour raconter la suite des aventures de la Communauté, divisée après la mort de Boromir, dans une campagne de 18 chapitres.

Comment jouer ?

Commencez par choisir le chapitre que vous voulez jouer, idéalement dans l'ordre. La carte correspondant au chapitre indique aussi quels personnages vous incarnerez, et lesquels sont obligatoires, ainsi que les variations de règles. En effet, une fois que toutes les cartes ont été réparties entre vous (sauf une, que vous connaissez), la personne ayant la carte Tour blanche prend Aragorn, tandis que les autres choisissent à tour de rôle un autre personnage en fonction de leur main. On remporte ainsi un chapitre si, après avoir joué toutes ses cartes, on a rempli les objectifs de tous les personnages incarnés par la table. Legolas doit par exemple remporter un certain nombre de cartes Montagne, et Aragorn remporter le plus de plis avec la personne possédant la Tour Noire (initialement inconnue).

Pour cela, on suit les règles classiques d'un jeu de plis : on pose une carte, les autres doivent suivre la couleur et la carte la plus forte de cette couleur remporte le pli, une grande attention au jeu des autres permettant partiellement de déduire leur main pour les aider avec leur objectif. Certaines cartes ont un fonctionnement particulier, comme les deux tours qui gagnent n'importe quel pli, mais le perdent forcément si elles sont jouées dans le même ; ou les cartes Orque qui font perdre la partie si l'on est obligé d'ouvrir un pli avec elles.

Pour aller plus loin

On n'a évidemment résumé là rapidement que le fonctionnement du premier chapitre de la boîte (le 19), mais l'apparition constante de nouveaux personnages ne fait pas que suivre le roman, elle ajoute de nouveaux éléments, contraintes, règles... avant le changement radical du chapitre 29. Chaque chapitre a ainsi des allures de jeu à part entière et peut être refait, outre les règles « La Route se poursuit sans fin » qui servent de mode éternel une fois l'histoire achevée.

S. W.



DOZITO

Alex Fortineau
Simon Moulard



**FACILE À JOUER,
VOUS ALLEZ L'ADORER!**



Distribué par **tribuo**



Le 26 février 2026, le jury de l'As d'or décernait au Palais des festivals de Cannes le plus prestigieux des prix socioludiques français dans 4 catégories.

Jeu de l'Année Enfant : L'île des Mookies

Si l'on n'avait pas trop de doutes sur le lauréat de l'As d'or Enfant, **L'île des Mookies** (voir p. 10), il ne doit pas effacer les mérites de ses deux concurrents, à commencer par **La Valse des Fantômes**, dont la nomination rappelle la qualité de la véritable marque Drei Magier, une institution outre-Rhin, bien présente dans nos ludothèques sans qu'on y fasse assez attention, notamment avec les dessins si emblématiques de Ralf Vogt (Le Poker des cafards, Mito, Œuf pour Œuf...). La Valse des fantômes brille par sa prouesse matérielle et l'atmosphère qu'elle permet, puisque des magiciens coopèrent pour trouver des objets sans être touchés par les fantômes, qui non seulement ferment les portes du vieux château, mais se déplacent grâce à un ingénieux système de roue partiellement magnétique que l'on fait tourner sous le plateau principal, donnant cette impression de valse spectrale.

Archeo est aussi un jeu coopératif à l'impressionnante astuce matérielle : on y incarne des paléontologues qui doivent retirer plusieurs couches de vestiges jusqu'à trouver des os de dinosaures sans casser leur pelle... Et vous disposez pour cela d'une pelle-ventouse spécialement développée pour l'occasion, seul moyen d'interagir avec les tuiles que vous allez progressivement retirer, grâce à un système d'appel d'air qui lui permet de les happer ! Effet wow garanti.



Jeu de l'Année Initié : Zenith

On savait que la compétition serait rude entre deux des évidences nominées à l'As d'or Initié, **Zenith** (voir p. 16) qui l'a finalement obtenu, et **Take Time**. On retrouve en effet dans ce titre à la direction artistique mystérieuse et onirique le charme des plus grands jeux coopératifs à communication limitée, puisqu'on doit y poser des cartes face cachée autour d'une horloge, à tour de rôle, en s'assurant une fois que toutes les cartes sont posées qu'on a respecté sans parler les différentes contraintes. Le jeu pourrait sembler frustrant... mais avec des parties de cinq minutes où l'on perd toujours en ayant l'impression d'avoir presque gagné, on les enchaîne avec d'autant plus de plaisir que la boîte comporte 10 enveloppes de 4 horloges, donnant toujours envie de découvrir la prochaine surprise !

En parlant de surprise, la nomination de **First Rat** était moins attendue... sans diviser pour autant, le geste de mettre en avant un jeu passé injustement inaperçu, plutôt que de se contenter des évidences, correspondant après tout aussi à ce que l'on espère d'un tel prix. Si graphiquement ce jeu de rats cosmonautes peut rebuter, trop allemand pour nos standards contemporains, trop bizarre, il permet d'ajouter un vrai eurogame très malin à la sélection, avec quantité de voies pour améliorer ses animaux et renouveler les parties dans une course au système de déplacement pourtant simple.



Jeu de l'Année Expert : Civolution

Avec l'As d'or Expert, le jury a fait le choix d'une sélection résolument experte, confirmant plus que jamais une tendance de ces dernières années. Et une sélection d'autant plus intéressante que chaque jeu représentait un pan différent du jeu de société expert, porté à un degré rare, et méritant à ce titre la récompense. Face à l'hyper-bac à sable **Civolution** (voir p. 34), **Fourmis** représentait une perfection de l'eurogame classique dans le meilleur sens du terme, faisant à la perfection tout ce que l'on attend d'un de ces jeux de placements d'ouvriers, de contrats et de salade de points, avec sa rigueur et sa variété, son abstraction en même temps que l'infusion intelligente de son thème entomologique dans ses mécaniques – et après tout, qu'est-ce qui incarne mieux le placement d'ouvriers qu'un jeu de fourmis ouvrières ?

À l'opposé, **Arcs** fait, comme *Root* et *Pax Pamir* du même Cole Wehrle (mais si différemment), la promesse de l'expertise ne ressemblant à rien de connu. Déjà dans son univers de space opera avec le décalage offert par les illustrations de Kyle Ferrin... mais extrêmement abstrait (bien que son extension renforce sa dimension thématique). En effet, *Arcs* repose sur... le pli, vos actions de combat, déplacement, construction, influence... étant conditionnées par votre capacité à suivre et surmonter la couleur demandée avec les cartes de votre main. Une interaction qui se retrouvera dans ces actions elles-mêmes, d'autant plus agressives que l'initiative vous permet aussi de définir les objectifs de la manche en cours, donc les paramètres qui vont compter au détriment de tous les autres ! Le genre de proposition forte qui promet pour la nouvelle maison d'édition de Wehrle.



Jeu de l'Année : Toy Battle

On aura rarement vu des pronostics aussi difficiles que celui de l'As d'or 2026, parce que plus encore que l'As d'or Expert les trois jeux nominés incarnaient des philosophies différentes, chaque jeu pouvait en être récompensé sans surprendre personne tant le discours sous-tendant sa récompense aurait été entendable. Si **Toy Battle** (voir p. 22) a été sacré meilleur jeu dans ce qui a probablement été la plus grande année jamais connue pour le jeu de duel, **Flip 7** n'était pas seulement l'un de ces jeux d'ambiance qui électrisent une grande table comme on en voit finalement peu d'aussi efficaces, il est aussi l'incarnation du jeu d'ambiance tout public, du produit de grande surface, de l'incontournable de bar à jeux et de bar tout court comme *Skyjo* l'est encore dans une certaine mesure.

À une époque où tout le monde constate que l'ancien modèle-roi du jeu de plateau stratégique à 40 euros est en déperdition, voire presque perdu déjà, entre les formats plus rentables du jeu de cartes à 15 euros et du jeu expert hors-normes (et hors de prix), la nomination de **Rebirth** envoyait un message clair à l'industrie, l'expression d'un manque, si ce n'est d'un besoin. Il faut dire que le prolifique Reiner Knizia semblait lui-même vouloir envoyer sa déclaration d'amour au format, avec son système élémentaire (à son tour, on pioche un jeton et on le pose), son scoring lisible, mais aussi son double-plateau, l'un initiant au plus complexe second. Taquin, joli, gratifiant, efficace, un parfait encouragement à faire renaître des propositions similaires.

S. W.



L'Île des Mookies n'a l'air de rien à n'en voir que les règles : à votre tour, vous prenez la carte au sommet d'une des deux pioches, vous en consultez le recto et le verso avant de l'ajouter à votre collection sur la face de votre choix, ou dans la collection adverse s'il s'agit d'une araignée. Et quand l'une des pioches est vide, on regarde qui a la majorité de cartes dans chacune des cinq familles et cette personne remporte la partie. Vous savez absolument tout.

Or il faut déjà préciser que votre collection n'est pas étalée devant vous, mais que vous empilez vos cartes, de sorte que vous devez essayer de vous rappeler quelles cartes votre adversaire a obtenues : il est inutile de prendre un soleil si vous en avez déjà 5 et l'autre 0. On sait les enfants friands de memory, le combiner à une dimension de collection avec cinq familles, donc juste assez pour que retenir les cartes qui passent soit possible mais un effort, est astucieux, comme l'est l'idée de cantonner L'Île des Mookies au duel, donc de forcer à jouer par rapport à l'autre et pas dans son coin.



Florian Sireix



Seppy

De même, les araignées ne font pas seulement perdre des points, la personne qui en a le plus perd l'un de ses trophées ! Les faire subir à son adversaire est ainsi d'une mesquinerie... absolument délicieuse, et j'ai entendu bien des parents se réjouir des étoiles dans les yeux et du rire sardonique de leur enfant quand il leur a donné une araignée, signe que quelque chose de fort se passe.

Mais si tout le monde savait dès sa sortie que L'Île des Mookies recevrait l'As d'or, c'est aussi qu'il a été peaufiné avec toute l'expertise du Scorpion Masqué, éditeur des 1er et 3ème meilleurs jeux pour enfants d'après l'agrégateur BoardGameGeek, pour être le produit parfait : les trophées sont fichés dans la boîte pendant la partie, augmentant la convoitise ; les cartes sont en fait des créatures toutes différentes, superbement représentées avec poésie et adorabilité par Seppy ; les Mookies légendaires qui valent double... sont même des cartes brillantes ; tandis que la boîte comporte une grande affiche des Mookies qui invite l'enfant à les nommer, à créer un lien presque affectif avec ses cartes, à les individualiser et à transformer son jeu de collection et de mémoire en vrai Pokédex.

On ne saurait assez souligner combien il est rare qu'un jeu soit aussi automatiquement lauréat d'un As d'or, enfants et parents en ayant déjà fait dès l'ouverture de la boîte l'As d'or Enfant de leurs cœurs.

S. W.



JONATHAN FAVRE-GODAL

CORENTIN LEBRAT

SPOOKY TOWER

DISPONIBLE
DÈS LE 17 AVRIL



REPOS
PRODUCTION



Disponible également
Depuis votre navigateur sur
BoardGameArena

 2-4

 8+

 15'

APOLLINE ETIENNE



Auteur(s)	G. de Cottreau, B. Laurent
Illustrateur(s)	Amélie Guinet
Éditeur(s)	Catch Up Games
Thème(s)	Traque
Mécanisme(s)	Programmation, Asymétrie
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2

Serez-vous Angela, la faussaire qui parcourt le globe pour y encaisser des chèques, ou Jessah, l'agente du FBI qui la traque en essayant d'anticiper ses déplacements ? Prévoyez, bluffez, bloquez, courez et anticipez pour remplir votre objectif avant l'autre dans cette course-poursuite haletante.

Comment jouer ?

Dévoilez quatre cartes Action (ayant deux côtés) sur le plateau Action, piochez 3 de vos 9 jetons, et à tour de rôle, en commençant par la personne indiquée par le jeton Initiative, posez l'un de vos jetons d'un côté de l'une des quatre cartes. Résolez ensuite les cartes en commençant par la plus proche du jeton Initiative : si vous êtes la seule personne à avoir posé un jeton, effectuez les 2 actions de la carte ; sinon, la personne au jeton le plus fort effectue les 2 et l'autre effectue celle de son côté ; et en cas d'égalité, chacune accomplit l'action de son côté. Jessah comme Angela disposent en outre d'un seul jeton POW qui annule le jeton adverse qui lui serait opposé !

Vous pourrez ainsi :

- Vous déplacer en suivant les routes, sur le plateau central pour Jessah, sur le plateau caché derrière un paravent pour Angela. Si Jessah atteint une ville où se trouve Angela, celle-ci doit le dire, griller un de ses deux costumes et fuir.
- Piocher un chèque.
- Encaisser un chèque de la couleur du continent où vous vous trouvez. Si c'est un chèque de 200000 \$, Jessah obtient une redoutable amélioration parmi les deux disponibles. Si c'est Angela qui a encaissé le chèque, elle dévoile dans quelle ville elle se trouve.
- Gagner de la sécurité, Jessah posant des barrières sur des routes ou des radars sur des continents (Angela doit alors dire quand elle passe par ces continents), Angela pouvant à tout moment perdre deux points de sécurité pour défausser un radar ou une barrière (souvent pour bluffer).

On retourne ensuite le jeton Initiative pour montrer l'autre personnage, on remplace les cartes Action et on recommence une manche, en renouvelant la pioche d'actions et de jetons après 3 manches.

Fin de partie

Angela gagne aussitôt qu'elle a encaissé un million de dollars, et Jessah quand elle capture Angela pour la troisième fois !

S. W.



Un jeu de
Gautier de Cottreau
& Baptiste Laurent
Illustré par
Amélie Guinet

Jessah
l'agente
fédérale

VS

Angela
la faussaire

RED NOTICE

— Le million ou la prison —

Un jeu à deux asymétrique et tendu.
Une traque haletante à travers le monde.





Bonjour Gricha, pouvez-vous présenter Quentin en quelques phrases ?

Quentin, c'est quelqu'un de profondément passionné. Par le narrative design, par les jeux et par les gens. Il aime les histoires, il aime comprendre comment on raconte, comment on fait passer une émotion. Et puis il a beaucoup d'humour, c'est quelqu'un avec qui c'est très fun de passer du temps.

Comment décririez-vous le jeu Le Petit Théâtre en une phrase ?

Le Petit Théâtre est un jeu de puzzles logiques qui mêle réflexion et narration complètement loufoque, où l'on suit des personnages très attachants et où l'histoire et les mécaniques s'entremêlent au point que l'un ne fonctionne pas sans l'autre ; parce qu'on ne voulait ni d'un jeu uniquement cérébral - Le Petit Théâtre étant au départ inspiré par le jeu vidéo Baba Is You - ni d'un récit plaqué, mais une expérience où l'on revit, à travers les puzzles, ce que raconte l'histoire, avec un ton drôle, absurde par moments, le tout dans un format très accessible qui se joue à plusieurs autour de la table, magnifiquement illustré par Olivier Derouetteau et édité avec passion par Antoine et Thomas de Kodama. On avait dit une phrase, je pense avoir réussi à tout faire tenir !



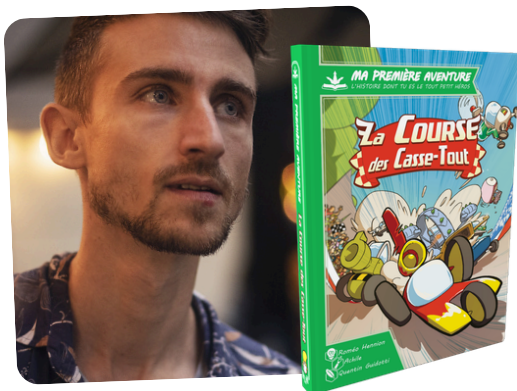
Quel a été le rôle de Quentin sur le développement du jeu ?

On a vraiment travaillé à deux, du début à la fin, à quatre mains. L'histoire, on l'a inventée ensemble, les grandes idées, les directions, les personnages... mais tout ce qui est texte, ton, rythme narratif, ça, c'est clairement sa plume. Ce n'est pas mon point fort d'écrire une histoire, alors que lui, c'est son terrain de jeu. Il habite à Grenoble, moi à Lyon, et pourtant on a toujours travaillé en se voyant. On se retrouvait, on posait le prototype sur la table, on testait, on ajustait les enchaînements de puzzles et la narration en direct.

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

Je n'ai pas encore joué à son Backstories ni à Butterfly Effect qui m'attendent tous les deux dans ma bibliothèque, mais j'ai découvert avec ma fille **La Course des Casse-Tout**, édité par Game Flow, et c'est génial. Il a trouvé une façon très maligne de simuler une course avec le système des livres Ma Première Aventure.





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

Co-créateur, il a participé à la création des mécaniques du jeu, au narrative design de chaque scène (comprendre « enveloppe de session de jeu »), à l'histoire et à la vision globale du projet ! Il a aussi enrichi mon dentiste en fournissant une bonne partie des bonbons des sessions de développement.

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

J'ai été touché par la simplicité et l'élégance de **Biomos**, le thème de la **Légende du Colibri** et le fun que procure **Tag Team** (bagarre !). Mais mon jeu préféré de lui n'est pas encore sorti, vous le découvrirez bientôt chez les Kodama !

Bonjour Quentin, pouvez-vous présenter Gricha en quelques phrases ?

Gricha est une des personnes les plus fun et talentueuses avec qui j'ai eu l'opportunité de game designer. C'est un humain... et heu... il est père de famille. Sa priorité dans la vie est de trouver des angles pour rendre tout ce qu'il / on fait fun et imagitatif. Par la faute du Petit Théâtre, c'est devenu un ami. J'ai hâte de retravailler avec lui, mais il ronfle... Je préfère prévenir.

Comment décririez-vous le jeu Le Petit Théâtre en une phrase ?

C'est un jeu coopératif de construction de phrase où l'on résout des « puzzles »/situations dans le contexte d'une pièce de théâtre un peu barré. C'est drôle, original, et accessible à tous. Oh, et l'édition est incroyable (on a même un comédien qui fait les voix !)





Après le très remarqué Château Combo, le duo Mathieu Roussel et Grégory Gard (aussi concepteur de Dans les traces de Darwin) imaginent le deuxième jeu de l'éditeur PlayPunk, la jeune maison fondée par l'auteur star Antoine Bauza et Thomas Provoost (créateur de Repos Production) dont le précédent titre était pas moins que Captain Flip. Chacun de ces noms a isolément le potentiel de mettre des étoiles dans les yeux, et si un grand jeu n'est jamais le simple résultat d'une équation, l'As d'or Initié de **Zenith** sacre bien une addition de compétences ayant porté ses fruits.

Zenith, c'est un tir à la corde, retrouvailles donc avec l'une des mécaniques centrales de 7 Wonders Duel pour deux de ses responsables... sauf que l'on tire 5 cordes, 5 planètes dont on cherche à gagner l'influence. Avec une victoire pour la première personne qui obtient l'influence de 5 planètes... ou de 4 planètes différentes, ou 3 fois de la même. De quoi assurer une tension constante, puisqu'on ne peut jamais laisser tout à fait sereinement son adversaire progresser sur une piste.

Pour cela, on joue des cartes, dont la couleur détermine sur quelle planète on influe, mais ayant aussi une seconde capacité à la puissance proportionnelle au coût de la carte. Si l'on ne connaît pas la main adverse, on se doute que s'il possède beaucoup de crédits, il pourra poser quelque chose de redoutable. D'autant que chaque carte de notre côté... diminue le coût de toutes les cartes de la même couleur, à la Splendor ! Mais cette lutte sur le plateau central s'accompagne d'une guerre technologique : en défaussant une carte et en payant un prix croissant d'une autre ressource, le zenithium, on monte sur la piste technologique correspondant au peuple de cette carte. Et cette fois, on connaît d'emblée les trois pistes technologiques (qui varient juste d'une partie à l'autre), et l'on comprend vite pourquoi notre adversaire choisit de monter sur celle-là particulièrement...

Zenith part ainsi du principe absolument limpide et lisible du tir à la corde pour générer une tension omniprésente et surtout une montée en puissance qui empêche tout sentiment de surplace et mène tour après tour la partie vers une conclusion toujours plus explosive. C'est le jeu de duel à son zénith justement, où chaque action n'existe que par rapport à l'autre et crée une électricité dont on se doutait qu'elle tirerait jusqu'au bout la corde de l'As d'or.

S. W.

Mathieu Roussel,
Grégory Gard

Naïade



Le Jardin d'Eugénie

Jay Bendixen & Ryan Boucher



Plantez, entretenez, optimisez...
et regardez votre jardin s'épanouir !
Un jeu stratégique et familial qui fera
éclore des fleurs... et des sourires.

10+ 2-4 45'





Auteur(s)	Bruno Cathala, Andrea Manini
Illustrateur(s)	Weirdloop, Cyrielle Bertin
Éditeur(s)	Studio H
Thème(s)	Architecture
Mécanisme(s)	Placement, Contrats
Âge	8+
Durée	35'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Bella Vista**, la concurrence entre les architectes est rude : choisissez non seulement le meilleur emplacement mais aussi le meilleur moment pour construire vos huit bâtiments si vous voulez montrer votre talent en remplissant les contraintes, les objectifs et les contrats !

Comment jouer ?

Pour mettre la ville en place... disposez aléatoirement ou selon vos goûts les tuiles Quartier, Parc et Rivière, ce qui garantit des villes toujours différentes. Puis tirez le tiroir dans la boîte de jeu pour prendre vos éléments personnels, y compris votre set de huit bâtiments tridimensionnels déjà assemblés ! À tour de rôle, posez une de vos trois cartes Bâtiment face cachée sur un emplacement du plateau d'Offre en payant son coût. Puis, en commençant par la personne qui a payé

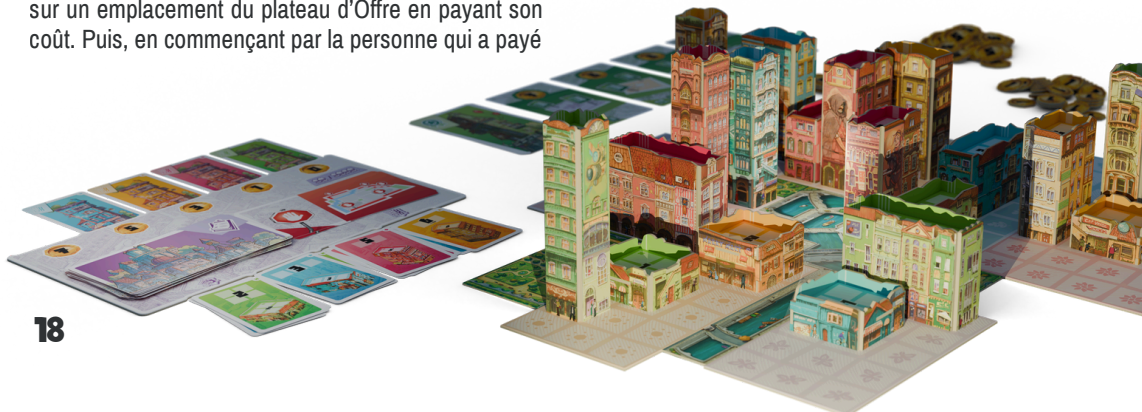
le plus cher, dévoilez votre carte et posez le bâtiment correspondant dans la ville en respectant la contrainte du tour (adjacent à un parc, dans tel quartier...). Vous gagnez aussitôt une pièce pour chaque bâtiment adjacent plus petit et trois pièces si votre bâtiment est le plus grand de son groupe. Vérifiez si vous avez rempli un contrat, puis, à la fin du tour, redéfinissez votre ordre pour le prochain tour en fonction de la taille du bâtiment que vous venez de construire.

La gestion du tempo est ainsi fondamentale : poser un petit bâtiment est moins rentable en pièces, mais permet de commencer à faire une offre en laissant moins de choix aux autres ; mais choisir l'emplacement le moins cher peut être dangereux, étant donné qu'on sera la dernière personne à construire son bâtiment, en s'adaptant donc aux autres...

Fin de partie

La partie s'achève après huit tours, quand tout le monde a joué ses huit cartes Construction (et donc ses huit bâtiments). Gagnez des points en fonction de l'objectif de hauteur et de l'objectif d'ensemble de la partie, et ajoutez-y les points de vos cartes Contrat et la valeur de vos pièces pour déterminer qui a été le meilleur architecte de Bella Vista !

S. W.



ACRYL LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR
EDITION

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

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

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

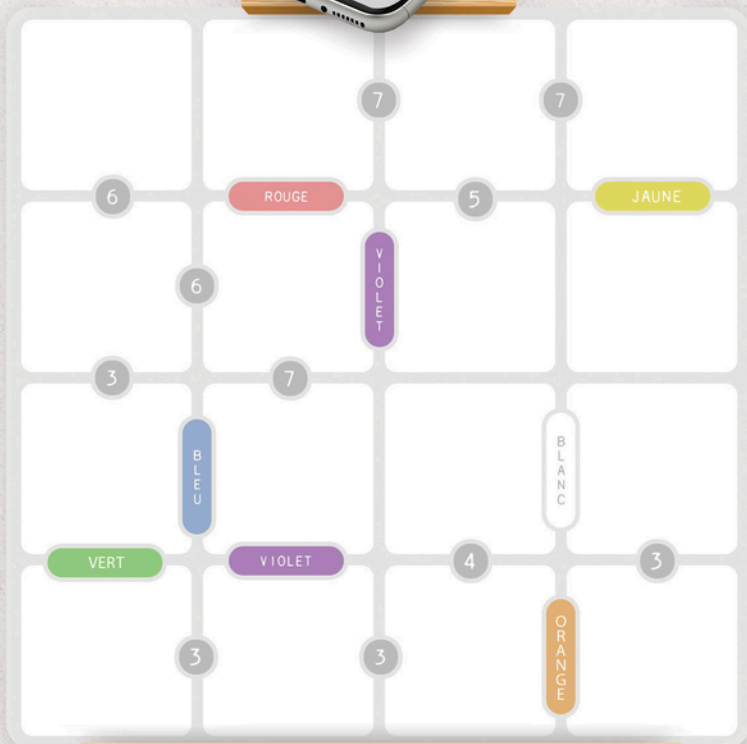
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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

**STAR
WARS**

UNLIMITED



FAITES ÉQUIPE. PRENEZ TOUT.

SANS FOI NI LOI





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



Juste après sa nomination à l'As d'or pour Captain Flip en 2025, et tandis que sortent ses Secrets de Warden Keene (à l'honneur dans le Philimag n°63), Paolo Mori reçoit le prix avec son co-auteur Alessandro Zucchini pour **Toy Battle**, troisième jeu de duel récompensé lors de la cérémonie sur quatre catégories... et troisième évidence.

Il faut dire qu'entre Blitzkrieg, Caesar et Le Match du siècle, Paolo Mori avait manifesté et développé une réelle expertise dans le jeu de duel court et tendu, et que l'alliance avec l'éditeur de 7 Wonders Duel ne pouvait manquer de faire des étincelles, avec un positionnement aussi inattendu que réussi. Bien qu'il s'agisse d'un véritable jeu d'affrontement, avec contrôle de territoire, destruction d'unités... le choix de s'inspirer à la fois de Clash Royale (voir notre analyse dans le Philimag n°56) et de Toy Story pour raconter plutôt une bataille de jouets dans un univers coloré crée d'emblée une perspective différente, plus chaleureuse. Et que l'on ne manipule que 8 types de jouet, dont la particularité est si rapide à appréhender, participe à une immédiateté que n'aurait assurément pas eu un jeu plus militaire, en assumant à la fois une cible familiale et la volonté d'offrir des sensations tactiques tout de même poussées.

Tout dans Toy Battle traduit ainsi le remarquable travail de conception pour parvenir à une telle prouesse d'équilibre entre tacticit , vari t , intuitivit , accessibilit , rapidit . On n'a ainsi le choix qu'entre 2 actions   son tour, piocher et placer un jouet. Et certes le terrain est assez court, mais on peut recouvrir les jouets adverses plus faibles ou ses jouets sans contrainte. Avec deux conditions de victoire (atteindre le ch teau adverse ou collecter des  toiles par l'occupation du terrain), on s'assure que les multiples possibilit s offertes par les jouets g n rent toujours une tension... Et donnent envie de rejouer imm diatement, d'autant qu'avec 8 terrains offrant chacun une petite variante en plus d'une atmosph re, les habitudes que l'on pourrait prendre doivent vite  tre mises de c t .

Toy Battle est cadr  et g n reux, militaire et familial, tendu et chaleureux : un favori d s sa sortie, et un de ces As d'or absolument incontestables.

S. W.



Paolo Mori,
Alessandro Zucchini



Paul Mafayon



REPOS
PRODUCTION

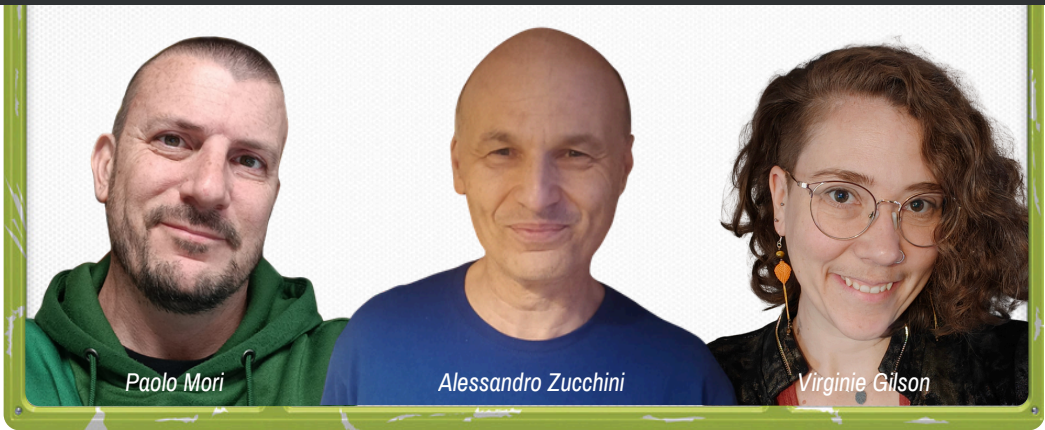


UNE COURSE TRANQUILLE... JUSQU'À CE QUE ÇA DÉRAPE !



Distribué par tribuo





Paolo Mori

Alessandro Zucchini

Virginie Gilson

Bonjour, pourriez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Alessandro : Bonjour Philimag. Je vis à Modène avec mes deux enfants et deux chats. Dans la « vraie vie », je suis Energy Manager dans une aciérie. J'ai une grande passion pour l'histoire et bien sûr pour les jeux de société. De temps en temps, je m'amuse à en inventer quelques-uns. Je suis ravi de ma collaboration avec Paolo.

Paolo : Pour ma part, je vis dans les environs de Parme (à environ une heure de route d'Alex), avec ma femme, mes deux enfants et un chat, aussi ! Ces trois dernières années, le game design est devenu mon activité principale, mais en réalité cette année je fête les 20 ans de mon premier jeu publié. Et je suis aussi plutôt content de collaborer avec Alessandro.

Virginie : Je suis cheffe de projet chez Repos Production depuis bientôt 9 ans, et me suis occupée du développement et de l'édition complète du jeu Toy Battle. Moi aussi, j'ai deux chats. Très mignons mais très bêtes. Je joue depuis toute petite, d'abord avec ma maman puis des amis. Je suis aussi créatrice de bijoux en micro-macramé à mes heures perdues !

Pouvez-vous nous parler des différentes personnes qui ont contribué à la création de Toy Battle ?

Paolo : Les playtesteurs ont joué un rôle très important dans le développement du jeu ! Nous voudrions remercier en particulier Francesco Sirocchi, ainsi que les éditeurs de Repos Production (Pierre, Virginie et Tanguy) et l'illustrateur Paul Mafayon.

Virginie : Il y a eu toute l'équipe éditoriale de Repos Production. On ne les mentionne pas assez, mais les graphistes ont joué un rôle important dans la création du jeu. Puis il y a forcément eu les testeurs et testeuses. Tanguy Gréban qui a chapeauté tout le projet, et Pierre Berthelot qui a beaucoup œuvré au développement du jeu... sans parler évidemment des auteurs !





Toy Battle - Acte 1 : de l'idée au prototype

Alessandro : Cela peut sembler un peu absurde... mais Toy Battle est né comme un projet secondaire d'un autre projet plus ambitieux sur lequel nous avons travaillé ces dernières années, un wargame napoléonien, que Paolo a finalement publié lui-même, dans une maison d'édition qu'il a créée pour l'occasion ! Un jour, je lui ai montré quelques idées de jeux à moitié développées, dont ce petit jeu d'affrontement. Il ne fonctionnait pas vraiment, mais il y avait quelque chose de prometteur. Nous avons bossé dessus et, petit à petit, il a perdu toute ambition de simulation historique pour devenir très amusant : adieu les troupes en uniforme, place aux tuiles avec des petits soldats en plastique.

Toy Battle - Acte 2 : du prototype à l'édition

Paolo : Le prototype que nous avons présenté au salon du Spiel, en 2023, s'appelait Plastic Soldiers (heureusement que le nom a changé) ! Les tuiles avaient des effets assez proches de celles du jeu, à part deux dont les valeurs étaient inversées. Lors du rendez-vous, avec Repos Production, après avoir montré d'autres jeux, j'ai dit « Et puis j'en ai encore un autre, mais je ne pense pas qu'il soit pour vous ». Cette phrase fonctionne toujours ! L'équipe s'est d'abord montrée intriguée, puis est tombée amoureuse du jeu, et a réalisé un travail incroyable sur les illustrations et le matériel. Au début, nous étions même un peu sceptiques face au thème du jeu, que nous trouvions trop général... mais nous avons vite changé d'avis !

Virginie : Le moment où tout s'est débloqué, c'est quand on est passé des plateaux combinables du jeu original, à la rejouabilité intéressante mais qui nous limitait dans les univers, à des plateaux complets, avec des effets spéciaux liés aux personnages. Ça n'existait pas dans le jeu d'origine. On est vraiment parti de la thématique originale du jeu. Par exemple, le robot tire des rayons lasers à distance. On lui a imaginé une station spatiale traversée d'un faisceau qui annule tous les pouvoirs. Ou le squelette, dans son cimetière, qui fait revenir une tuile d'entre les morts... C'est toute une thématique qui n'est pas exprimée dans les règles mais qui pour nous a été importante dans la création. Si ça se sent en jouant, c'est bien.



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

Alessandro : Nous ne nous attendions absolument pas à un tel succès.

Virginie : Je croyais très fort au projet, mais j'avais peur qu'il soit noyé parmi les jeux, qu'on l'oublie. Lors de l'avant-première à Cannes, les gens faisaient la file pour y jouer, alors qu'il n'était pas encore sorti et que personne ne le connaissait. Ça m'a fait un bien fou ! Puis il y a eu le gros buzz, durant le festival, et on a commencé à se dire qu'il allait peut-être avoir sa chance. Quand on a su que tous les stocks étaient prévendus en France avant la sortie, on a commencé à vraiment y croire.

Comment avez-vous vécu la victoire à l'As d'Or 2026 ?

Paolo : Cela a été une satisfaction incroyable. Je dois avouer que nous espérions être nommés parmi les finalistes, mais je sais d'expérience que les décisions du jury sont imprévisibles. C'est pourquoi gagner a été vraiment très émouvant, surtout dans l'atmosphère incroyable du Palais des Festivals de Cannes. Le contact avec les joueurs et joueuses, durant les jours du festival, a aussi été très enthousiasmant !

Alessandro : Malheureusement, pour des raisons professionnelles, je n'ai pas pu assister à la cérémonie en personne... mais je l'ai suivie en direct, en streaming. Que dire ? Remporter l'As d'Or, à l'âge que j'ai, procure une émotion toute particulière. Je me sens comme un enfant à Disneyland Paris (évidemment).

Virginie : C'était très émouvant, fou, et en même temps surréaliste. Quand l'annonce a retenti, j'étais sous le choc. Je me suis rendu compte qu'en fait je n'y croyais pas vraiment. Et j'ai été très heureuse ! Pour les auteurs, pour toute l'équipe qui a travaillé dessus. Je suis aussi très reconnaissante au jury et au public, qui ont partagé notre amour pour ce jeu.



 Roberto Pellei

 Studio Moko Ko

PIGEON EXPLOSION



Et PAF les piafs !

Les pigeons ont faim, nourrissez-les... ou faites-les exploser !
Mais attention à ce que vos adversaires ne le fassent pas en premier !

8+

 2-5

 30 min



Bonjour Paul, pouvez-vous vous présenter et nous parler de votre rôle sur le jeu Toy Battle ?



J'ai bientôt 48 ans et j'ai toujours gagné ma vie en dessinant. J'ai travaillé dans pas mal de domaines : le jeu vidéo, le marketing, la communication, le jeu de société, et quelques autres encore. Quand Repos Production m'a présenté le projet, ce n'était évidemment pas pour faire autre chose que l'illustrer.



Pouvez-vous nous raconter la genèse visuelle de Toy Battle : d'où viennent vos inspirations, et comment l'univers graphique du jeu s'est-il construit au fil du projet ?

Si mes souvenirs sont bons, le thème du jeu, tel que vous le connaissez aujourd'hui, n'a pas demandé un très long processus pour émerger. Il me semble qu'il m'a été présenté quasiment tel quel : des jouets qui se battent, et chaque jouet est associé à son propre plateau.

Ensuite, évidemment, il y a eu pas mal de discussions autour du choix des jouets. On réfléchissait aussi aux pouvoirs qui allaient leur être liés, et à la manière de retranscrire l'univers de chaque jouet dans son plateau de jeu. L'idée était toujours de garder une cohérence entre le thème et les mécaniques. L'exemple le plus parlant est sans doute le cimetière, qui permet de récupérer un allié dans la défausse.

Pour l'esthétique du jeu, comme la cible était clairement familiale, je me suis orienté vers des inspirations venant du jeu vidéo casual d'action, comme Clash Royale par exemple. Ce style collait très bien à l'univers, et aussi au besoin de créer des plateaux très lisibles, compréhensibles au premier coup d'œil, tout en poussant le rendu et le niveau de détail assez loin pour renforcer l'immersion.

L'aspect « rendu 3D » allait aussi très bien avec l'univers des jouets. Dans l'imaginaire collectif d'aujourd'hui, les jouets sont associés au plastique (même si, au passage, ce n'est pas du tout le cas dans la boîte du jeu : il n'y a pas un bout de plastique dedans !). Et puis il y a les couleurs. Ça, c'est un peu ma signature : j'adore travailler avec des palettes très vives. Et ça tombait parfaitement bien, parce que c'est aussi un élément très fort de l'univers du jouet.

PAOLO MORI ALESSANDRO ZUCCHINI

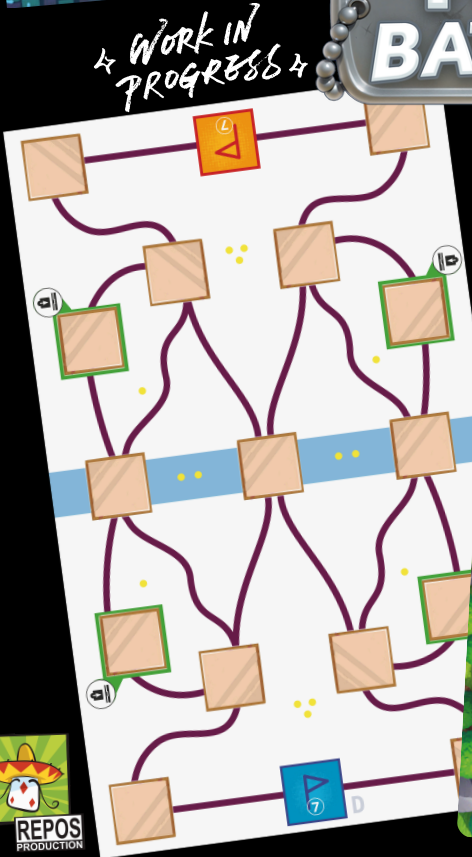


Work in Progress



TOY BATTLE

Work in Progress



Koi

Du matériel magnifique

Une présence sur table et
un effet « wow »

Zen et satisfaisant

Date de sortie
27/03/2026



PMC*
39,90€



Durée
45 min



Nbre joueurs
1-4



Âge
10+



Dans ce jeu de gestion, choisissez entre prendre une carte de jeu et placer des tuiles afin d'agrandir votre bassin et le peupler de carpes Koi.

Décorez votre bassin avec les éléments 3D et augmentez vos points de victoire.



Ravensburger



Auteur(s)	Chatellier, Trembley, Brown
Illustrateur(s)	Trembley, Malara, Mammoliti, Spaziante
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Super-héroïsme, Marvel
Mécanisme(s)	Asymétrie
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 6

lancer, éventuellement en modifiant les résultats des dés grâce à vos cartes, tandis que votre adversaire peut en jouer pour le perturber. Votre adversaire peut tenter d'activer une capacité défensive, ou vous appliquez d'éventuelles altérations d'état ainsi que les dégâts représentés, en remportant la partie quand votre adversaire a perdu ses 50 points de santé.

Marvel Dice Throne X-Men

La gamme s'enrichit de deux nouvelles boîtes de quatre personnages, consacrées aux X-Men. La première propose Wolverine, Iceberg, Psylocke et Tornade, tandis que la seconde contient Cyclope, Gambit, Malicia et Jean Grey, toujours en essayant autant que possible de faire ressentir les particularités de ces personnages Marvel dans leurs mécaniques.

S. W.

Dice Throne est un jeu asymétrique, dans lequel vous pouvez faire combattre des personnages issus de n'importe quelle boîte de la gamme. Lancez les dés, assignez-les aux différentes capacités spécifiques au personnage selon la combinaison obtenue... et améliorez votre plateau personnel pour rendre vos attaques toujours plus redoutables ! S'il se présente d'abord comme un jeu de duel, plusieurs variantes permettent de le jouer dans d'autres configurations.

Comment jouer ?

Choisissez d'abord votre personnage, avec son plateau, ses dés, sa pioche, sa notice expliquant ses stratégies et ses altérations d'état spécifiques, et ses compteurs de santé et de points de combat. Lors d'un tour de Dice Throne, vous dépensez vos Points de Combat pour jouer des cartes, souvent des améliorations à poser directement sur les huit capacités de votre plateau personnel pour les faire passer au stade supérieur. Vous lancez alors les cinq dés de votre personnage, et pouvez en relancer autant que vous voulez jusqu'à deux fois. Annoncez alors votre capacité offensive, une combinaison de dés indiquée sur votre plateau personnel et correspondant au résultat des dés que vous souhaitez



天下鳴動

SENGOKU
PROVINCES EN GUERRE



2-4 JOUEURS ÂGE : +10 30 MIN

EN TANT QUE PUISSANT SEIGNEUR DE GUERRE, VOTRE MISSION EST DE PRENDRE LE CONTRÔLE DES 11 CHÂTEAUX DU JAPON. DÉPLOYEZ VOS SOLDATS AVEC SAGESSE, JOUEZ VOS CARTES TACTIQUE AVEC STRATÉGIE ET MISEZ SUR UN SAVANT MÉLANGE DE RUSE ET DE CHANCE POUR DÉJOUER VOS RIVAUX ET ASSEOIR VOTRE DOMINATION.



asmodee
Inspired by Players

Hobby
JAPAN



La nomination de **Civolution** avait surpris – il confirmait la sélection la plus experte jamais vue pour un As d'or Expert, et quitte à pronostiquer un jeu de Stefan Feld, on envisageait Les Druides d'Edora plutôt que cette usine à gaz assumée. Qu'il reçoive le prix avait surpris plus encore, Arcs faisant preuve d'évidence pour son originalité, voire Fourmis comme pinnacle de l'eurogame.

Et pourtant... on peut aisément concevoir ce qui a conquis le jury dans Civolution, une fois son foisonnement dompté ; ce que le jeu a d'assez inédit et de remarquable qui justifiait même sa complexité. Le thème déjà est amusant : étudiant l'Édification civilisationnelle dans l'Académie Technique de Création, on en prépare l'examen final à partir d'un scénario humanoïde sur un continent isolé où, jouant le rôle de divinités locales, il faut imaginer le développement optimal de nos tribus primitives malgré les contraintes et obstacles.



Stefan Feld

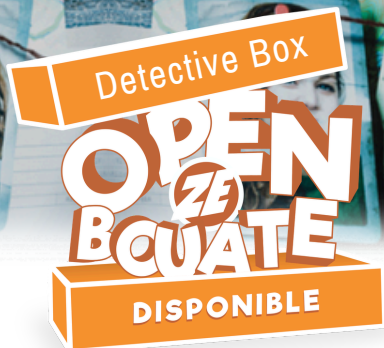


Dennis Lohausen

Et le jeu... fait exactement cela, avec une immersion d'autant plus frappante que le thème peut sembler d'abord prétexte. On a bien la sensation, devant sa console un peu abstraite et devant cette planète aléatoire où notre tribu semble si démunie, de pouvoir tout faire. Imaginez un peu, on est capable d'explorer, procréer, chasser, produire, et surtout inventer, mais aussi... muter pour obtenir des sabots, la nyctalopie, des ailes ou une trompe, construire des châteaux comme des phares, égouts ou ziggurats, opter pour un développement de la météorologie, de l'alchimie, du voyage ou du despotisme, réussir des exploits en épopées comme en hygiène ou en jeux... On retrouve ainsi dans Civolution l'ADN de Stefan Feld, en particulier son amour des dés (si évident par exemple dans Les Châteaux de Bourgogne ou Edora), en même temps qu'une approche originale du genre bien identifié du jeu de civilisation, qui n'a jamais autant fait figure de bac à sable. Mais d'un bac à sable euro, avec l'exigence mécanique de l'auteur, alliant une relative simplicité du système (poser des dés sur des modules pour les activer) à une impressionnante quantité de possibilités. Tout cela avec une propreté du travail de conception éditoriale qui n'a assurément pas laissé le jury insensible, Civolution limitant le texte pour privilégier des icônes, nombreuses mais claires, un effort d'ergonomie qui suffit à rendre une seconde partie follement plus intuitive que la première. Civolution est un jeu incroyablement vivant, libre et excitant, tout en étant un vrai eurogame rigoureux : un choix fort pour un As d'or Expert puissant.

S. W.

Expert
CANNESAS
D'ORJEU DE
L'ANNÉE
2025



Auteur(s)	N.C.
Illustrateur(s)	N.P.
Éditeur(s)	Detective Box
Thème(s)	Enquête
Mécanisme(s)	Déduction
Âge	14+
Durée	150' - 210'
Nombre de joueurs	1 - 5

Ciao Bella (difficulté 2/5)

5 millions d'euros ont été dérobés dans un casino monégasque, probablement par le célèbre gang de la Horde. Auraient-ils bénéficié d'une complicité sur place ? Ont-ils laissé plus de traces qu'ils ne l'auraient voulu ? Par exemple y aurait-il quelque chose à tirer de ce grand masque de loup ou de ces splendides cartes à jouer ?

La Bête de Beaucueil (3/5)

Une jeune femme a disparu pendant trois mois dans les Alpes... avant d'envoyer une lettre qui se voudrait rassurante mais semble mystérieuse. À quel point accorderiez-vous du crédit au talisman ou au livre de légendes du Mercantour retrouvés chez elle ? Quelle est cette histoire de bête locale, et quel rapport a-t-elle avec Lucille ?

S. W.

Les **Short Stories** de **Detective Box** sont trois boîtes comportant chacune une enquête de plusieurs heures, misant sur l'immersion grâce au matériel (un masque, une flûte, un jeton de poker...) mais aussi grâce à la connexion internet. Vous pourrez ainsi faire des recherches et aller sur l'interface digitale de Detective Box pour avoir accès à divers audios et vidéos (par exemple des interrogatoires).

En dehors d'une fiche présentant l'espace de travail recommandé voire requis pour se lancer dans l'enquête, le reste du matériel plonge directement dans la peau de détectives d'une agence recevant une lettre de leur responsable terrain afin de leur confier une affaire, ainsi qu'un dossier d'éléments divers « réalistes », dans le sens où rien ne vous rappellera que vous êtes dans un jeu en brisant l'immersion. Coopérez en prenant des notes, en regardant soigneusement les éléments à votre disposition, en faisant appel aux spécialistes de l'agence (pour mener des interrogatoires ou consulter la vidéosurveillance par exemple), jusqu'à résoudre l'affaire, sans vous perdre grâce à une application très soigneusement développée pour vous guider au cas où.





Plusieurs As d'Or sont dans ma ludothèque et sortent encore régulièrement, mais je préfère **Oriflamme**, notamment car il m'a permis de garder pendant des années des adolescents peu joueurs autour de la table de jeu, et de mener des sessions endiablées pleines de fourberie et de rigolade, leur faisant oublier pendant quelques heures leurs jeux vidéo (contre lesquels je n'ai rien, hein).

Simon Tiff



Azul n'a pas pris une ride. À quatre, c'est un jeu accessible pour toute la famille. À deux, il se change en un duel vicieux étonnamment tactique. Mais le vrai plaisir est de manipuler les magnifiques petites tuiles azulejos pour composer son vitrail : c'est tactilement délicieux!

Von Walkiers Thomas



Dixit est jouable avec (quasiment) tout le monde, autant en famille, entre amis, qu'en association ou en animation extérieure entre inconnus. J'aime pousser le challenge à s'infliger des contraintes : un seul mot, un seul thème, paroles de chansons...

Clément Faverial



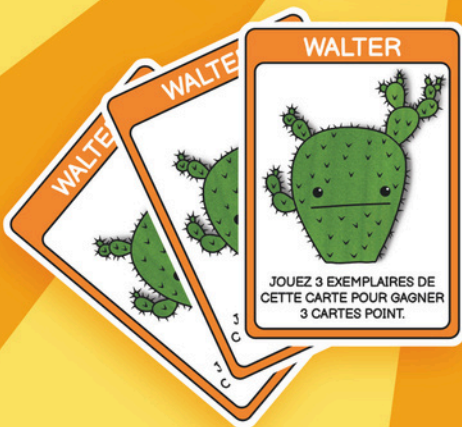
Je ne me lasse pas de **Trio**. Je peux enchaîner 20 parties de suite. J'ai initié mon frère il y a un mois et il est devenu accro. Indémoudable.

Morgan Pjc



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

SOYEZ SANS PITIÉ POUR TIRER
VOTRE ÉPINE DU JEU!



Distribué par tribuo





* traduit du préhistorique "Brubrukruk"



EN FAMILLE ET ENTRE AMIS,
TESTEZ VOTRE COMPATIBILITÉ !

Si on vous dit
"CAUCHEMAR"
quelle carte choisissez-vous ?



OU



OU



Nous on ne juge pas
(votre coéquipier si)

AVEC QUI FORMEREZ-VOUS
LE MEILLEUR DUO ?

SORTIE AVRIL 2026

cocktailgames.com






BOREALIS


Expéditions Arctiques



BOREALIS

 2 - 4

 10+

 45 min

LE 13 MARS 2026 EN BOUTIQUE

