

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

HORS-SÉRIE N°6



14 JEUX DE DÉMO POUR S'AMUSER PENDANT LES VACANCES

Les Faussaires

Marc André
& Bruno Cathala

La première extension de
Splendor Duel est là
et elle n'a aucun scrupule !



Au programme :

- **Des Jetons Verrerie** pour de nouvelles ressources aux capacités uniques qui redistribuent les cartes... littéralement.
- **Des Cartes Faussaires** qui viennent pimenter vos parties.
- **De Nouvelles Cartes Nobles** qui rajoutent de nouvelles capacités.

▲ **Extension** — nécessite Splendor Duel pour jouer. Disponible en juillet 2026



Sommaire du **PhiliMag** HS n°6

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

4

À la Lettre !

Don't Panic Games

6

Différence
Edition Astérix

Gigamic

8

Le Coupable est Carnivore

Iello

12

One Page Quest

Grammes Édition

16

Acrylic

Grammes Édition

18

Koowah ?

Twist Games

20

L'île des Mookies

Scorpion Masqué

24

Gamelib Pocket

Grammes Édition

26

Éclair de Génie

Miraludo

28

Panorama

Scorpion Masqué

30

Leaders

Studio H

34

Water Maze

Grammes Édition

36

Quiz Photos

Dans la boîte

38

Acrylic

Grammes Édition

40

Clash of Decks
Grimoire

Grammes Édition

42

Solutions

Pour vérifier si vous avez juste !



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

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35

Tirage à 25 000 exemplaires
Imprimé par Imprimerie Rochelaise

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

BARREZ CHAQUE JOKER UNE FOIS UTILISÉ !



Inscrivez une lettre sur une zone grise pour réaliser un mot de six lettres.



Effacer une lettre.



Inscrire les deux lettres citées.



Supprimer une case de la grille en grisant une case.



Intervertir deux lettres.



+7 points si un joueur n'a écarté aucune lettre et n'a utilisé aucun joker.



Lettres écartées : quatre fois dans la partie n'inscrivez aucune lettre.



+2 2 points chaque fois que deux mots se croisent sur une lettre rouge (JKQWXZ).



Lorsque les grilles des joueurs sont pleines la partie prend fin, chaque mot validé rapporte 1 point par lettre. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

JOUEUR 2

JOKERS

LETTRES ÉCARTÉES

RÉPARTITION DES LETTRES

A9 B4 C6 D3 E12 F2 G2 H2 I9

J1 K1 L5 M5 N6 O5 P3 Q1 R6

S6 T6 U4 V2 W1 X1 Y1 Z1

GRANDTOTAL

	↓	↓	↓	↓	↓	
→						SUPER FACTEUR ★ +7
→	○+2	○+2	○+2	○+2	○+2	
→	○+2	○+2	○+2	○+2	○+2	
→	○+2	○+2	○+2	○+2	○+2	
→	○+2	○+2	○+2	○+2	○+2	
→	○+2	○+2	○+2	○+2	○+2	
→	○+2	○+2	○+2	○+2	○+2	
→						

DIFFERENCE Astérix



CHERCHER L'ERREUR !



7+ 2-6 20min

CHACUN TENTE DE RETROUVER
LES 2 DIFFÉRENCES CACHÉES ENTRE SA CARTE
ET CELLE PLACÉE AU CENTRE DE LA TABLE.



**GLISSEZ DE L'AMBIANCE
DANS VOS BAGAGES !**



DIRTIS, SULLINSKAS ET DAUMIAS ARDICKAS GERILIA - LONNIE - PETRUCCI

LE COUPABLE EST... CARNIVORE!

DÉMÊLEZ LE VRAI DU FAUX!



TESTEZ LE JEU
EN RÉSOLVANT
CES AFFAIRES!

EXPLICATION

Dans **Le Coupable est Carnivore**, vous devez **trouver des coupables** en confrontant les témoignages et en **faisant appel à votre logique**. Vous aurez des **suspects** 🔍, des **déclarations**, des **innocents**, des **coupables** 🐼... et des **mensonges** ✖️.
A vous de faire le tri. **Avant chaque affaire**, on vous **indique combien il y a de menteurs** ✖️ et de **coupables à trouver** 🐼.

⚠️ **Attention : un coupable peut tout à fait dire la vérité.**

3 🔍 1 🐼 ✖️ 1

PANTHÈRE PAON REQUIN

AIDE DE JEU

Dans cette affaire, nous avons donc **1 coupable et 1 menteur**. La Panthère affirme que le Paon ment. Si c'est elle la menteuse, l'affirmation du Paon est donc vraie. Mais cela signifie que le Requin est un menteur, ce qui est impossible car cela ferait deux menteurs (Le Requin et la Panthère) alors qu'il ne peut y en avoir qu'un.

En revanche, si la Panthère dit la vérité, le Paon est alors un menteur et le Requin dit la vérité. Cela fonctionne : **1 menteur, le Paon et 1 coupable... Le Requin. Affaire résolue !**

Pour les suivantes, la réponse sera en fin de livret !



1 3 1 ✓1

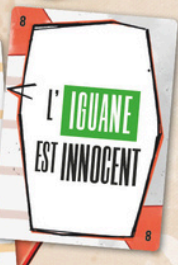
Dans cette affaire, à nouveau **3 suspects. 1 coupable à trouver**, mais prenez garde : il n'y a qu'un témoignage qui soit vrai ✓!

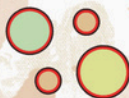
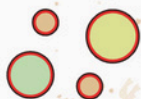


C'EST UN PEU PLUS DIFFICILE, MAIS VOUS ALLEZ TRÈS BIEN VOUS EN SORTIR !

2 5 1 ✗1

Aha, il y a un peu plus de suspects, maintenant. Mais tout va bien se passer. **1 seul coupable, 1 seul menteur.** C'est le moment d'enquêter.





3



6



1

X 2-3

6 suspects, 1 coupable... et 2 ou 3 menteurs. Eh oui, le nombre de menteurs n'est pas certain !
Vous ne vous attendiez tout de même pas à ce que ce soit si facile !



CONCLUSION

★ COOP' OU COMPÉTITIF

★ 20 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

★ 2000 AFFAIRES À RÉSOUDRE



FÉLICITATIONS, VOUS VENEZ DE RÉSOUDRE 4 AFFAIRES !

Cela signifie qu'il vous en reste encore 1996 (!!)
à découvrir dans la boîte du jeu. Certaines
proposeront jusqu'à 7 suspects... et plusieurs
coupables. Avec Le Coupable est Carnivore, vous
êtes partis pour des heures et des heures de jeu,
en **coopératif, compétitif, campagne ou solo** !



SCANNEZ-MOI

Pour plus d'info
sur le jeu



⚙ Masato Uesugi

🎲 Yusuke Mamada

THE LAST WIZARD

PRISE DE
RISQUE

COMBINAISON
DE CARTES

COUPS
D'ÉCLAT



Il faut savoir prendre des risques
pour être le meilleur mage !



3-6



10+



25 min

JUILLET 2026

SPIRAL
ÉDITIONS

ONE PAGE QUEST

ONE PAGE QUEST est un roguelike fantasy solo jouable avec 5 dés à 6 faces, une feuille de jeu et un stylo. Vous incarnez un personnage qui dispose d'une capacité spéciale. Créez des combinaisons de dés, améliorez votre personnage et tentez de vaincre les 3 Boss de la partie. Chaque Acte contient 3 Spires suivis d'un Boss. Dans chaque Acte, les ennemis sont affrontés par ordre croissant de Puissance. Les Boss disposent d'un pouvoir spécial . Pour vaincre un ennemi, vous devez atteindre ou dépasser son seuil de Puissance.

DÉROULEMENT DU JEU

25+

1. Combattre Lancez 5 dés et utilisez vos Relances pour former la meilleure Combinaison possible. Chaque fois que vous utilisez une relance, cochez une case . Une relance permet de relancer un, plusieurs ou tous les dés. Quand toutes vos relances sont utilisées, vous ne pouvez plus relancer. Une fois vos relances terminées, choisissez une Combinaison valide : Paire, Double Paire, Breelan, Suite, Full, Carré ou Quintuple. Vous pouvez choisir librement n'importe quelle Combinaison valide présente parmi vos dés. Seuls les dés de votre Combinaison comptent, les autres sont ignorés.

Chaque Face de dé et chaque Combinaison possède ses propres valeurs de Force , de Précision et d'Or indiquées dans les tableaux de *Valeurs de Faces* et de *Valeurs de Combinaisons*. Après avoir choisi votre Combinaison, calculez votre Force totale et votre Précision totale en additionnant :

- la Force des Faces de vos dés utilisés et la Force de votre Combinaison ;
- la Précision des Faces de vos dés utilisés et la Précision de votre Combinaison.

Votre Puissance est égale à votre Force totale multipliée par votre Précision totale.

x =

Exemple du premier tour : après plusieurs relances, vous obtenez : 2 / 2 / 2 / 3 / 6. Vous choisissez un Breelan de 2. Les dés 3 et 6 sont ignorés. Les Faces « 2 » accordent chacune +2 Force et +1 Précision. Le Breelan accorde +2 Précision. Vous obtenez donc 6 Force (3 x 2) et 5 Précision (3 x 1 + 2). Votre Puissance finale est de 6 x 5 = 30. Vous dépassez ainsi le seuil de Puissance du premier combat.

À partir de 20, la Force est toujours arrondie à la dizaine inférieure avant multiplication (26 → 20, 39 → 30).

Les valeurs d'une même Face ou d'une même Combinaison ne peuvent jamais dépasser 20 Force , 20 Précision et 20 Or . Ces limites sont représentées par les traits gris des cases d'amélioration. Tous les éléments grisés de la feuille peuvent être obtenus pendant la partie. Une fois acquis, marquez-les en repassant dessus pour indiquer qu'ils sont obtenus.

2. Résultat du combat

25+

18

Défaite (contre un Spire) Si votre Puissance est inférieure au seuil demandé, gagnez l'Or correspondant aux Faces et à la Combinaison. Après chaque combat, qu'il soit gagné ou perdu, passez à l'ennemi suivant. Vous bénéficiez ensuite d'1 visite de marchand.

25+

30

Victoire Si votre Puissance atteint ou dépasse le seuil demandé, gagnez la prime indiquée (+2 à +5) ET l'Or correspondant aux Faces et à la Combinaison. Vous bénéficiez ensuite de 2 visites de marchand.

25+

65

Victoire Critique Si votre Puissance atteint au moins le double du seuil demandé, gagnez la prime indiquée (+2 à +5) ET l'Or correspondant aux Faces et à la Combinaison ET le contenu du Coffre . Vous bénéficiez ensuite de 3 visites de marchand.

Lorsque vous gagnez de l'Or, dessinez autant de ronds dans votre Bourse que d'Or gagné. Lorsque vous dépensez de l'Or, barrez autant de ronds dans votre Bourse.



Astuce

Pour une meilleure compréhension, n'hésitez pas à consulter votre feuille de jeu pendant la lecture des règles.



3. Visiter les marchands Après un combat, lancez autant de dés que le nombre de visites obtenues chez le marchand : 1, 2 ou 3 selon le Résultat du combat (Défaite, Victoire ou Victoire Critique). Placez chaque dé lancé sur le marchand de la valeur correspondante afin d'indiquer les visites disponibles. Plusieurs dés peuvent être attribués au même marchand.

Les visites s'effectuent dans l'ordre de votre choix. Pour effectuer une visite : retirez un dé du marchand, lancez 2D6 pour déterminer les articles ou l'équipement disponibles, puis vous pouvez les acheter au prix indiqué sur leur étiquette. Les relances non utilisées pendant le combat peuvent être utilisées pour relancer les dés déterminant les marchands ou les articles et équipements disponibles.

Apothicaire



L'Apothicaire (visite sur 1, 2, 3) vend des articles qui améliorent définitivement les Combinaisons.

Sur chaque article de l'Apothicaire et du Scribe, le résultat du dé requis est indiqué en haut à gauche, le coût en Or en haut à droite, la cible de l'amélioration sur le côté gauche et l'amélioration obtenue dans le fanion. Lors d'une visite, chaque dé permet un seul achat. Un même article peut toutefois être acheté plusieurs fois au cours d'une partie.

Après un achat, ajoutez les améliorations obtenues en dessinant des traits dans les cases correspondantes dans les tableaux de Valeurs de Faces et de Combinaisons. Ces améliorations sont permanentes jusqu'à la fin de la partie.



Scribe Sans-visage



Le Scribe Sans-visage (visite sur 4 ou 5) vend des articles qui améliorent définitivement les Faces des dés.



Marie-Agnès, la marchande itinérante



Marie-Agnès, la marchande itinérante (visite sur 6) vend des équipements qui ont des pouvoirs.



Après avoir lancé les 2D6, faites-en la somme pour déterminer l'équipement disponible. Sur chaque équipement, la somme requise est indiquée en haut à gauche. Entourez le fanion grisé d'un équipement acheté pour indiquer que vous le possédez. Le pouvoir d'un équipement s'applique tant que vous le possédez. Si vous devez perdre un équipement, hachez son texte. Les pouvoirs des équipements avec le symbole offrent des améliorations permanentes (dessinées avec des traits) dans les tableaux de Valeurs de Faces et de Combinaisons. Les pouvoirs des équipements avec le symbole offrent des bonus ajoutés au moment où vous calculez votre Puissance lors de vos combats. Les pouvoirs des équipements avec le symbole offrent des avantages qui s'appliquent dès que vous l'achetez.

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La partie se termine immédiatement si vous perdez contre un Boss . Vous remportez la partie lorsque vous vainquez le troisième Boss.

Après avoir vaincu le dernier Boss, vous pouvez poursuivre en Mode Hardcore en gommant les résultats de combats précédents. Dans ce mode, vous ignorez l'Acte 1 et reprenez à partir de l'Acte 2, avec tous les seuils de Puissance multipliés par 10.

Une question sur les règles ?
contact@grammesedition.fr



Solo



10+



45'

grammes
ÉDITION



MAGE : Ajoutez +1 sur chaque combat.

Valeurs de Faces



Valeurs de Combinaisons



Paire			
Double paire			
Brelan			
Suite 4+			
Full			
Carré			
Quintuple			

ACTE 1 : LE MANNEQUIN D'ENTRAÎNEMENT

25+

x =

Choisissez un article gratuit chez l'Apothicaire **+1**

50+

x =

Ajoutez 1D6 à la valeur d'une Face de votre choix **+2**

75+

x =

Appliquez à nouveau votre capacité de Mage **+3**



Si votre combinaison possède moins de 5 dés, réduisez votre Bourse à 0

150+

x =

Obtenez le contenu du Coffre d'un Sibre de l'Acte 1 **+5**

ACTE 2 : LE GOBELIN CHAFOUIN



Perdez un de vos équipements après chaque relance pendant ce combat

600+

x =

Obtenez le contenu du Coffre d'un Sibre de l'Acte 2 **+5**

200+

x =

Gagnez 3D6 **+1**

300+

x =

Gagnez +1 par tranche de 2 dans votre Bourse **+2**

400+

x =

Rayez l'effet du Boss de votre choix **+3**

ACTE 3 : LE TROLL POURFENDEUR

800+

x =

Gagnez 5 par relance non utilisée pendant ce combat **+1**

1100+

x =

Ajoutez 1D6 à la valeur d'une Face de votre choix **+2**

1400+

x =

Choisissez un équipement gratuit chez Marie-Agnès **+3**



Jouez avec un dé de moins pendant ce combat

2000+

x =

Obtenez le contenu du Coffre d'un Sibre de l'Acte 3 **+5**



6

FAIRE

Flie
Concentrée

XX

6

DOUBLE PAIRE

Breuvage
Instable

XXX

8

BRELAN

Mixt
Transcendante

XXXX

4

SUITE +

Philtre
Fugace

X

9

FULL

Potion
Transcendante

XXX

7

CARE + QUINTUPLE

Elixir
Majeur

XXX



6

UN

Fragment
Mystérieux

XX

5

DEUX

Formule
Runique

XX

7

TROIS

Parchemin
Interdit

XXX

10

QUATRE

Vélin
ultime

XXX

2

CINQ

Rouleau
Ancien

XX

8

SIX

Sceau
Céleste

X

2

Anneau
Draconique

Ajoutez le nombre de vos à votre X

3

Cape
en cuir

+5@ si votre Combl. contient que des 1, 3 ou 5.

4

Coiffe
en acier

+1@ par Relance non utilisée lors de ce combat.

5

Gants
brodés

+3X à la valeur de chaque Face hors de votre Combl.

6

Plastron
en acier

Ajoutez +1 sur chaque combat contre un Sibre.



7

Jambières
tannées

+1@ si votre Combl. contient que des 2, 4 ou 6.

8

Bottes
en cuir

+10X si votre Combl. contient que des 1, 3 ou 5.

9

Bracelets
brodés

Relancer une Combl. : +1X et +1@ à sa valeur.

10

Ceinture
brodée

Les valeurs des Faces hors Combl. comptent aussi.

11

Epaulettes
en acier

Les Relances passées inutilisées sont disponibles.

12

Pendentif
Draconique

Ajoutez +1@ par tranche de 5 dans votre Bourse.

ONE PAGE QUEST

Matériel Nécessaire
* 1 crayon de papier
* 5 dés à 6 faces

Créé par **Léandre proust**
illustrations :
Olekszander zahorulko
Graphisme :
Clément proust

Aventurier, votre quête ne s'arrête pas ici !
Envoyez-nous une photo de votre feuille de jeu
complétée ainsi que votre avis pour nous aider à
améliorer et à forger la suite de One page Quest !

contact@grammesedition.fr
Solo 10+ 45'

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 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.

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

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

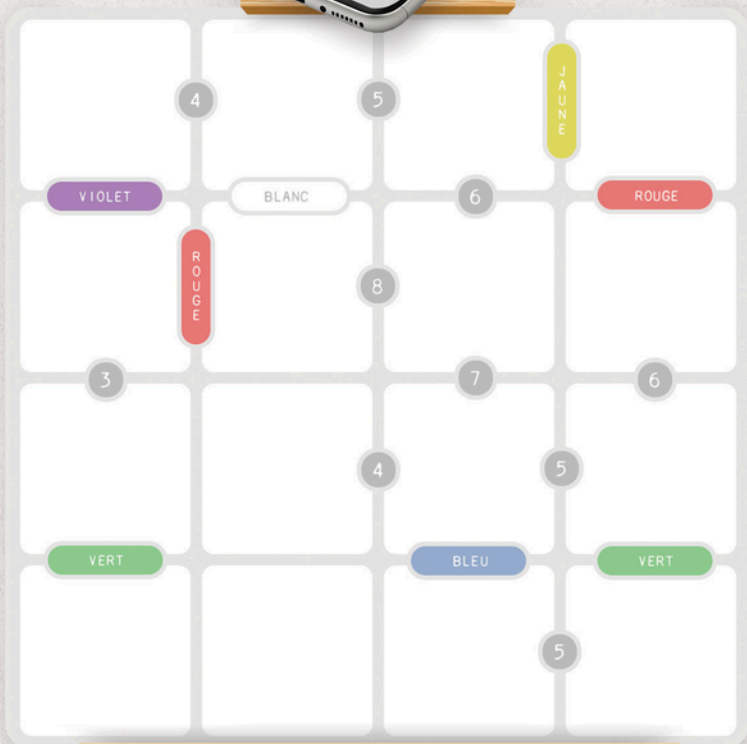
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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

La Légende
des Cinq Armeaux



GUNSEN

— La Bataille de Toshi Ranbo



Préparez-vous pour la bataille !
Sortie le 28 août 2026



60'



2-6



14+

asmodee
Inspired by Players



KOOWAH?



NE CHERCHEZ PLUS VOS MOTS, CRÉEZ LES !

TROUVE À QUELLE IMAGE EST ASSOCIÉ LE MOT INVENTÉ...

G

I

E

Z

O

R

1



2



3



4



5



6



La bonne réponse (totalement inventée) est : 6 Dinosaur.
Le gézor est un dinosaure qui a la capacité de cracher de l'eau comme un gésere.

TROUVÉ ? ESSAIE MAINTENANT AVEC CE NOUVEAU MOT FARFELU

S

H

A

K

A

Z

1



2



3



4



5



6



La bonne réponse (sortie de notre Imagination) est : Z Histoires.
Les Shkaz étaient un peuple qui vivait au Sahara 2000 ans avant notre ère.

Tu en veux d'autres? Joue directement sur

[koowah.online](https://www.koowah.online)

Auteurs : Quentin Lammerant & Thierry Saeys

Illustrateur :
Kader Ali-hadef



L'île des Mookies.

Florian Sirieix
/ Seppy

Prends tes crayons,
colorie ton Mookie
et donne-lui un nom!



UN JEU DE COLLECTION
POUR 2, DÈS 4 ANS!





VOUS CONNAISSEZ LA CHANSON...
MAIS CETTE FOIS, ELLE ÉCLABOUSSE !




WATERPROOF!

Distribué par **tribuo**



CARDIA

PROTECTEURS DE LA NATURE

- 12 Protecteurs interviennent une rencontre sur deux pour influencer vos duels
- 5 cartes Lieu inédites modifient les conditions de victoire et renouvellent chaque partie

NOUVELLE EXTENSION



asmodee
Inspired by Players



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



Le concept

La **Gamelib Pocket** est une **ludothèque** qui tient dans la poche !

Elle contient **64 jeux de société différents**, aussi bien *traditionnels* qu'*originaux*.

Le matériel

Elle contient **100 composants génériques** et **minimalistes** :

- 40 cubes
- 4 dés
- 2 meeples
- 54 cartes



Le binôme créatif

Léandre Proust

L'expérimentateur ludique derrière le **concept** et le **game design** des 12 jeux originaux.



Hervine Galliou

L'artiste ingénieuse derrière la **direction artistique** de l'objet et le **design unique** des cartes.



Jouer avec rien... et c'est tout !

Le **jeu original** que nous vous proposons dans ce numéro **sur la page de droite** illustre parfaitement cette philosophie.

Conçu spécialement pour la Gamelib Pocket, il peut également être **joué sans matériel** spécifique : quelques coquillages ramassés sur la plage, des galets, ou de simples objets du quotidien suffisent pour y jouer.

Les jeux

Dans cette ludothèque portative retrouve **52 jeux traditionnels** du monde entier et **12 jeux originaux** créés par Léandre Proust.

La liste de tous les jeux



La **GameLib Pocket** est disponible à **12€** en exclusivité sur

Philibert
marketplace

GAMELIBPOCKET

SHARK ME IF YOU CAN

Création originale - Léandre Proust - 1 joueur

AUTEUR DU JEU



« Je m'appelle Léandre Proust, je suis auteur et éditeur français de jeux. Expérimentateur compulsif, je développe uniquement des projets qui me tiennent à cœur, souvent atypique et qui semblent à première vue impossible à réaliser. L'accessibilité, le minimalisme et la gratuité sont des valeurs qui me sont chères et qui sont omniprésents dans mes projets éditoriaux. »

BUT DU JEU

Vous êtes perdu au milieu de l'océan après le naufrage de votre embarcation. Épuisé, vous tentez de rejoindre la côte... mais des requins tournent déjà autour de vous et se rapprochent dangereusement. Le but du jeu est de vous déplacer prudemment afin d'éviter les attaques et atteindre le bord du plateau pour regagner la plage sain et sauf.

Ne vous laissez pas encercler... Continuez de nager !

MISE EN PLACE

Veuillez suivre les étapes listées ci-dessous avant de commencer la partie :

1. Tracez une grille de 9x9 cases dans le sable.
2. Choisissez un objet qui représente votre nageur et placez-le sur la case de votre choix.
3. Disposez 26 (facile), 28 (intermédiaire), 30 (difficile) ou 32 (très difficile) coquillages autour du plateau. Ils représentent les requins.

Note : ce jeu peut également être joué avec les composants de la Gamelib Pocket.

COMMENT JOUER

Une partie se déroule en une succession de tours.

Lors de son tour, le joueur doit réaliser une action :

- **Nager** : déplacer son pion d'une seule case dans n'importe quelle direction, orthogonale ou diagonale.
- **Plonger** : Déplacer son pion pour sauter par-dessus un requin dans n'importe quelle direction, orthogonale ou diagonale. Pour réaliser ce déplacement, vous devez choisir une case où se trouve un requin et plonger par-dessus lui. Pour que ce déplacement soit valide, il doit y avoir strictement autant de cases libres entre votre case de départ et la case où se trouve le requin qu'entre la case où se trouve le requin et votre case d'arrivée. Il est interdit de terminer son déplacement sur une case où se trouve un requin et il est interdit de se déplacer par-dessus plusieurs requins lors d'un même déplacement. Après une action Plonger, vous pouvez choisir soit de Plonger à nouveau, soit de mettre fin à votre tour.

À la fin de votre tour, retirez du plateau le dernier requin par-dessus lequel vous avez plongé et remplacez-le dans la réserve.

Puis, TOUS les requins dans la ligne de vue (orthogonale et diagonale) de votre pion se déplacent d'une case dans votre direction.

Si aucun requin n'est présent sur une ligne de vue, alors faites entrer un nouveau requin depuis la réserve sur la première case de cette ligne de vue en bordure du plateau.

FIN DE PARTIE

Il y a deux conditions de fin de partie :

- Vous gagnez la partie si TOUS les requins sont sur le plateau (c'est-à-dire que la réserve est vide) et que vous atteignez une case de la bordure du plateau.
- Vous perdez la partie si un requin se déplace sur la case où se trouve votre pion. Vous avez été dévoré...

Tracez une grille dans le sable et remplacez les cubes par des coquillages ou des cailloux.

GENIE

(é clair de)

SAUREZ-VOUS DÉCODER
CES ÉNIGMES VISUELLES ?

1

A = K

2

CAFÉ

3

GUE  RRE

4



AN GLAISE



CES DIAMANTS VOUS RENDRONT **DINGO** !



Réunissez
5 CARTES IDENTIQUES
à toute vitesse

Attrapez un **DIAMANT**
avant les autres...

Tentez le tout pour le tout en
collectant les cartes **BLINGO**



3-8



8+



20'

Un jeu **RAPIDE** et **ADDICTIF** jusqu'à 8 joueurs.

PLATONIA
GAMES

asmodee
Inspired by Players

PANORAMOTS-CROISÉS



REMPLEZ LA GRILLE THÉMATIQUE AVEC LES MOTS CORRESPONDANT AUX DÉFINITIONS.



HORIZONTAL

A central ou composé de fleurs. **B** amoureux, petit ami et aussi auteur du jeu. **C** ajouta à la charge. **D** les yaourts le sont. **E** petit village. **F** Hitchcock les a filmés. **G** personnes qui suivent le mouvement sans réfléchir. **H** user de subterfuges, comme un renard. **I** force subie par les pommes. **J** zeppelin. **K** adjectif qui permet de se détendre en anglais. **L** qui ne manquent pas d'air. **M** Robin des Bois le faisait. **N** d'or et de baudruche. **O** sur les toits ou à dépancher. **P** quatre points, mais pas dans le scoring. **Q** embarcation suspendue de montgolfière. **R** il en faut face à la paralysie analysis. **S** mammifère rusé. **T** adoucie et calme. **U** la plus grande vaudra dix points. **V** petites montagnes arrondies. **W** professeur fleuri.

VERTICAL

1 le temps ne l'est pas quand on joue à Panorama. **2** compétition de joueurs. **3** brouillard léger. **4** presque introuvable dans les meules. **5** ensemble des espèces animales du monde vivant. **6** on essaie de les atteindre. **7** petit groupe d'arbustes. **8** des champs ou de lys. **9** petit rocher. **10** plus loin que la nuit et le jour. **11** parfois du Connemara. **12** longue promenade. **13** relâchement. **14** ils permettent de scorer les fleurs. **15** ensemble de clés. **16** il faut la lire avant de jouer. **17** vaste paysage que l'on peut contempler. **18** diminutif du prénom de l'autrice. **19** sépara ou détacha une chose qui était collée. **20** Verseau. Gémeaux et Balance n'en manquent pas. **21** météo, parfois de chien. **22** on le retourne en fin de partie. **23** sage comme elle. **24** n'a pas les pieds sur terre.

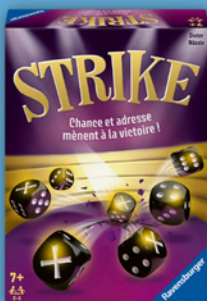


UN JEU DE PLACEMENT DE TUILES
DE JULES MESSAUD ET MELODY LEBLOND
ILLUSTRÉ PAR MELODY LEBLOND



CRUEL SUMMER

L'ÉTÉ DES JEUX SANS PITIÉ



UN SÉLECTION PRÉSENTÉ PAR RAVENSBURGER

Ravensburger



LEADERS

PUZZLE TIME !

Leaders est un jeu d'affrontement pour 2 joueurs dans lequel vous composez une équipe de personnages uniques afin de capturer le Leader adverse.

Voici les règles dont vous aurez besoin afin de résoudre les 4 puzzles suivants.

COMMENT ON JOUE ?

À votre tour, vous pouvez faire l'une de ces 2 actions avec **chacun** de vos personnages :

- Déplacer le personnage d'une case, dans n'importe quelle direction
- **OU** déclencher l'effet de sa compétence active (⚡), s'il en a une.

NOTE : un personnage à compétence passive (🌀) a un effet **permanent**. À son tour, il peut simplement se déplacer d'une case.

(Lien vers les règles complètes en dernière page)

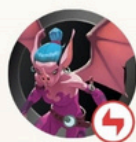
COMMENT ON GAGNE ?

À tout moment, vous gagnez si le Leader adverse (👤) est dans l'une des situations suivantes :

- **CAPTURÉ** : deux de vos personnages (Leader inclus) sont adjacents au Leader adverse.
- **ENCERCLÉ** : toutes les cases adjacentes au Leader adverse sont occupées par d'autres personnages, peu importe s'ils sont alliés ou ennemis.

! Attention à ce que votre Leader ne soit lui-même ni capturé ni encerclé (c'est interdit) !

PRÉSENTATION DE 8 DES 16 PERSONNAGES DU JEU DE BASE, QUE VOUS RETROUVEREZ DANS LES PUZZLES SUIVANTS :



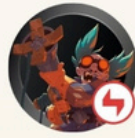
RÔDEUSE : Se déplace sur n'importe quelle case vide non-adjacente à un ennemi.



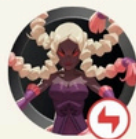
ILLUSIONNISTE : Échange de position avec un Personnage visible en ligne droite et non-adjacent.



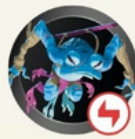
CAVALIER : Se déplace de deux cases en ligne droite.



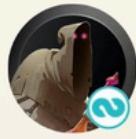
LANCE-GRAPPIN : Se déplace jusqu'à un Personnage visible en ligne droite ou l'attire jusqu'à lui.



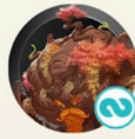
MANIPULATRICE : Déplace d'une case un ennemi visible en ligne droite et non-adjacent.



ACROBATE : Saute en ligne droite par-dessus un Personnage adjacent. Peut effectuer jusqu'à deux sauts consécutifs.



ASSASSIN : Capture le Leader adverse, même sans autre allié participant (à la capture).



PROTECTEUR : Les compétences ennemies ne peuvent déplacer ni le Protecteur, ni ses alliés adjacents.



Voici 4 puzzles de difficulté croissante, introduisant trois des nouveaux personnages de la toute nouvelle extension de Leaders.



Dans chacun, vous jouez les noirs et vous pouvez gagner ce tour-ci en capturant ou en encerclant le Leader adverse (le vieux barbu à tête couronnée) !

PUZZLE N°1



TACTICIENNE : Si un allié (Tacticienne incluse) est adjacent au Leader adverse : déplace d'une case un allié non-Leader, qui ne peut plus utiliser sa ⚡ ce tour-ci.



PUZZLE N°2



FEU FOLLET : Se déplace sur n'importe quelle case vide du plateau. Ne participe pas à la Capture du Leader adverse.



CHAMANE : Transforme en Grenouille un allié ou ennemi non-Leader visible en ligne droite jusqu'à la fin du tour adverse.



GRENOUILLE : Se déplace jusqu'à deux cases. Peut traverser une case occupée par un Personnage. Ne participe pas à la capture du Leader adverse.



Solutions p.42

ULTIME PUZZLE (N°4) !

LEADERS

STUDIO
H

Solutions des 4 puzzles page 42



**SORTIE LE
26 JUIN !**

L'EMPEREUR VERMILLON EXTENSION

La 1ère extension de Leaders est enfin disponible !
Elle introduit **4 nouveaux personnages** (+ 1 Grenouille !), dont le fameux **Sniper**
(à découvrir en boutique, sur BGA ou lors d'événements partout en France)...

L'extension inclut aussi **un nouveau Leader** : l'Empereur
Vermillon, petit par sa taille, grand par ses ambitions.

POUR ALLER PLUS LOIN :



[Règles complètes du jeu](#)

[Instagram @letsplayleaders](#)

[Jouer à Leaders sur BGA](#)

www.leadersthegame.com

(avec plein d'autres puzzles !)



SPELL

Entrez dans l'arène
et défiez votre adversaire



Utilisez votre mage pour activer
des tuiles ou gêner votre opposant.



Découvrez
le mode asymétrique
et le mode solo



Jouez avec l'arène sans cesse
mouvante pour reproduire des runes
et ainsi obtenir de puissants sorts !



20'



1-2



8+



www.nutspublishing.com

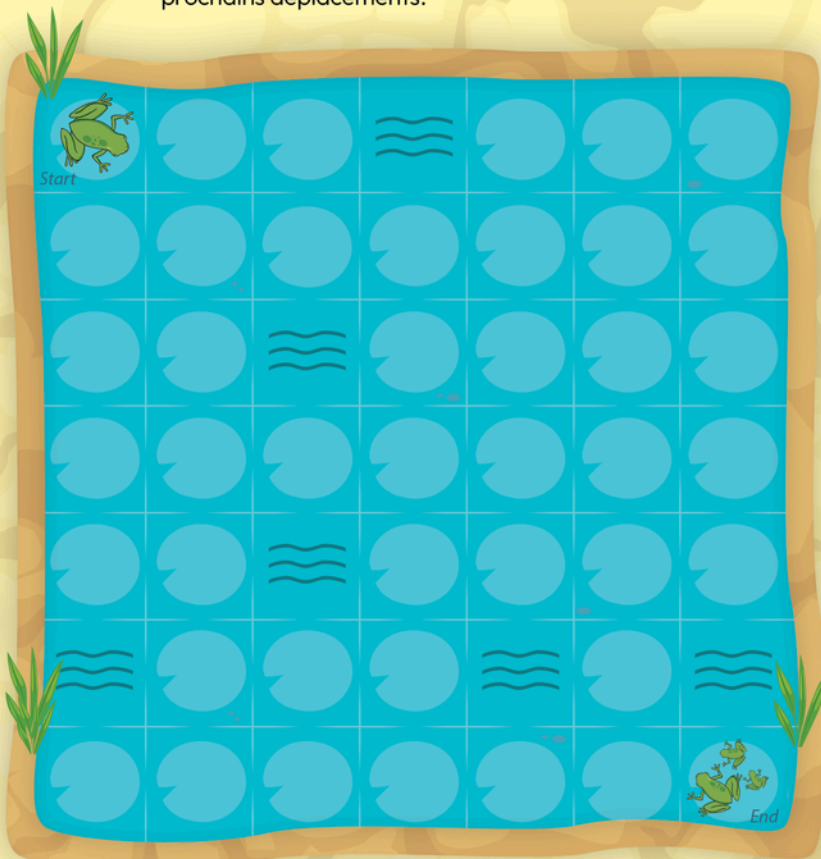
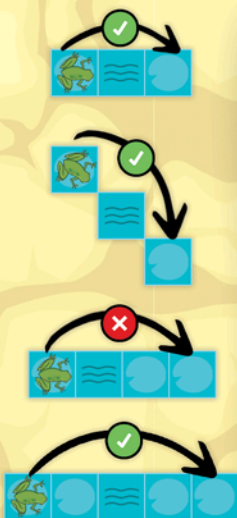
NUTS!
PUBLISHING

WATER MAZE

But du jeu : Vous êtes une grenouille (case Start) et vous devez réaliser une succession de déplacements, en sautant de nénuphar en nénuphar, jusqu'à rejoindre vos congénères de l'autre côté de la mare (case End).

Préparation : Munissez-vous d'un crayon à papier et d'une gomme. Crayonnez trois vagues dans la case Start pour indiquer que c'est la case sur laquelle vous commencez la partie.

Se déplacer : Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction : en ligne droite ou en diagonale. Pour vous déplacer, vous devez choisir une case vague et sauter par-dessus. Pour qu'un déplacement soit valide, il doit y avoir strictement autant de cases nénuphar entre votre case de départ et la case vague choisie qu'entre cette même case vague et votre case d'arrivée. Il est interdit de terminer son déplacement sur une case vague et de se déplacer par-dessus plusieurs cases vagues lors d'un même déplacement. Vous devez crayonner trois vagues sur la case d'arrivée sur laquelle vous terminerez votre déplacement. Ainsi, sous le poids de la grenouille, le nénuphar disparaît sous l'eau et la case d'arrivée devient une case vague : vous pourrez donc sauter par-dessus lors de prochains déplacements.



JOUER EN LIGNE



REJOIGNEZ LA BATAILLE ET
PROUVEZ QUE VOUS ÊTES
LE MEILLEUR NINJA DE KONOHA !



©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.

©SUI ISHIDA/SUIEISHA/TOKYO GHOUL PRODUCTION COMMITTEE

CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE
ET SON ALLIÉ POUR REJOINDRE
LA BATAILLE DES GHOULS DE TOKYO !



ROLL & CLASH

LE SYSTÈME DE JEU DE DÉS FRÉNÉTIQUE !
COMBINEZ VOS HÉROS !



©S.KITSUBISHI

FORMEZ VOTRE ÉQUIPE ET
REJOIGNEZ LA BATAILLE GÉNÉRALE !

SEPTEMBRE 2026



©TTTE KUBOSHUEISHA, TV TOKYO, DENTSU, PIERROT

DÉCHAÎNEZ VOS LANCERS DE DÉS,
ENCHAÎNEZ LES ATTAQUES,
ACTIVEZ VOTRE BANKAI !



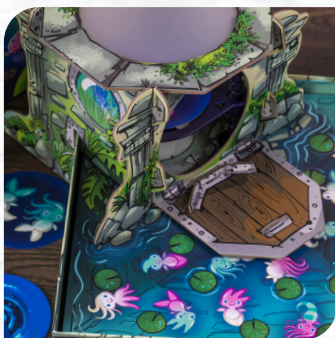
WWW.DONTPANICGAMES.COM

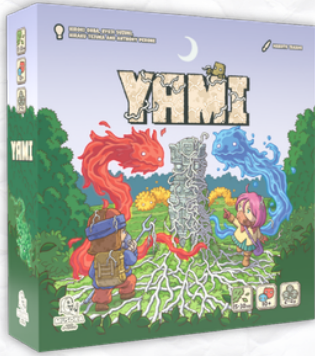


Comment jouer ?

Associez chaque photo du matériel (à gauche) à sa boîte (à droite) afin d'identifier la boîte du jeu qui est en trop.

Solution à la page 42.





ACRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR
EDITION

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

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

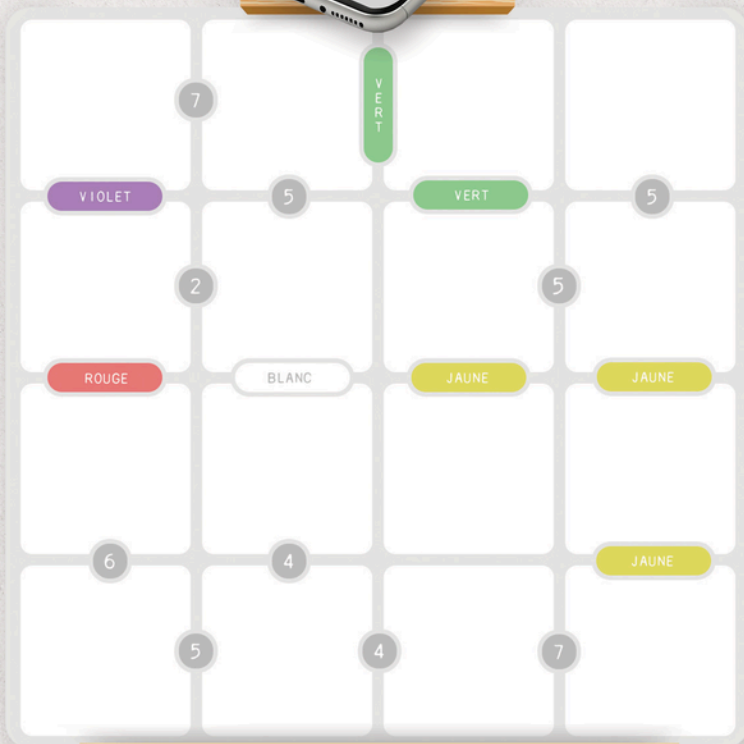
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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

MANOIR BIZARRE



Malvenue dans l'Entremonde !



Agencez votre manoir...



... pour récolter des avis positifs !

... remplissez les exigences de l'architecte, du décorateur et des invités mystère...



CLASH OF
DECKS

GRIMOIRE

Sur la page de droite, vous trouverez un Grimoire de **Clash of Decks**. Il s'agit d'une situation de jeu à résoudre. Vous n'avez besoin ni du Pack d'Initiation, ni des extensions autonomes de Clash of Decks pour jouer et résoudre ce Grimoire.

Prérequis

Pour résoudre la situation de jeu de ce Grimoire, vous devrez au préalable connaître les règles de base du jeu **Clash of Decks**. Vous pouvez les consulter en scannant ce QR code :



Comment jouer ?

Votre Royaume inclus les emplacements A, B, C, D, E, F et le Royaume de votre adversaire inclus les emplacements G, H, I, J, K, L. En bas, dans l'espace en bois, c'est votre main qui est composée de 6 cartes.

C'est le début de votre tour et votre objectif consiste à détruire **TOUTES** les créatures adverses à la fin de votre tour.

Vous devrez d'abord générer du Mana, puis invoquer des créatures et/ou des incantations et enfin, vos créatures qui le peuvent attaqueront les créatures adverses.

À l'issue de votre tour, si vous réussissez à détruire toutes les créatures adverses, c'est une victoire ! Réponse à la XX page.



L'app est enfin disponible !

Télécharge-la gratuitement.

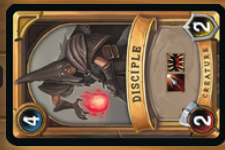
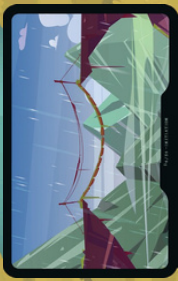
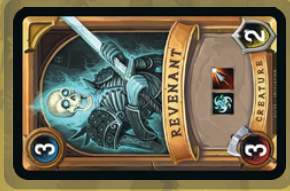
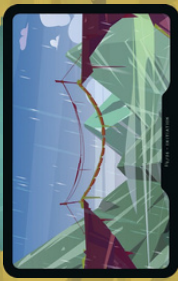


GET IT ON
Google Play

Download on the
App Store

A B C H I D E F G J K L

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Page 8 : Le coupable est carnivore

Enquête 1 : Le requin
 Enquête 2 : Le chien
 Enquête 3 : Le requin

Page 16 : Acrylic



Page 28 : Panoramots-Croisés

Horizontal

A massif. **B** jules. **C** lesta. **D** nature. **E** bourg. **F** corbeaux. **G** moutons. **H** ruser. **I** gravité. **J** dirigeable. **K** chill. **L** gonflés. **M** volait. **N** ballon. **O** tuiles. **P** cardinaux. **Q** nacelle. **R** patience. **S** renard. **T** apaise. **U** rivière. **V** collines. **W** tournesol.

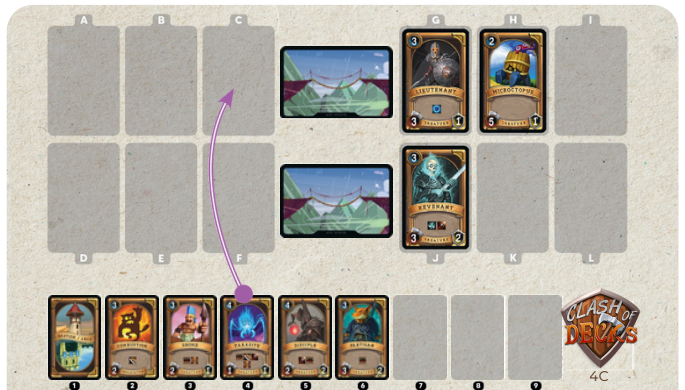
Vertical

1 long. **2** tournoi. **3** brume. **4** aiguille. **5** faune. **6** sommets. **7** buissons. **8** fleurs. **9** caillou. **10** voyage. **11** lacs. **12** randonnée. **13** détente. **14** animaux. **15** jeu. **16** règle. **17** panorama. **18** melo. **19** décolla. **20** air. **21** temps. **22** soleil. **23** image. **24** aérien.

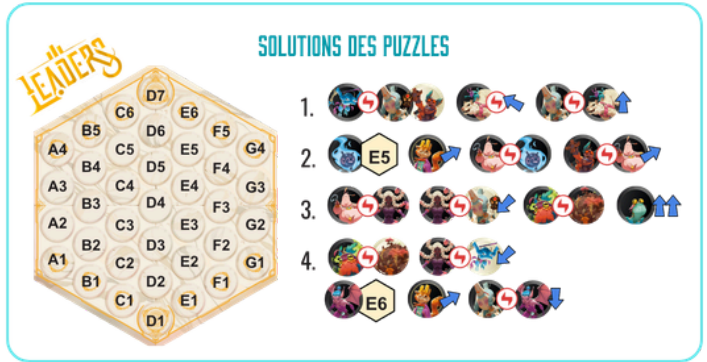
Page 38 : Acrylic



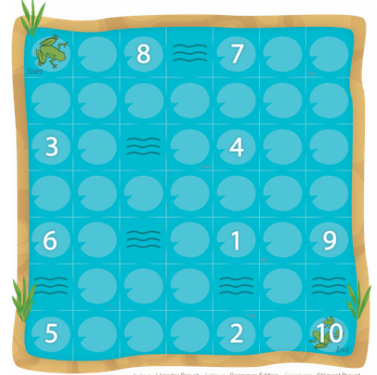
Page 40 : Grimoire de Clash of Decks



Page 30 : Leaders



Page 34 : Water Maze



Page 36 : Quiz photos

Pyramire

NOUVELLES ENQUÊTES

Difficulté 3/3



**ÉMISSION DE TÉLÉ-RÉALITÉ
CASA OLYMPIA, ESPAGNE**

Un an après la mort de la candidate Oméga dans l'émission de télé-réalité Casa Olympia, l'enquête est réouverte ! Faut-il remettre en cause la thèse de l'accident ? Plongez dans les coulisses de l'émission pour le découvrir.

**PÉNICHE RESTAURANT
L'AURORE, PARIS**

À Paris, le chef multi-étoilé Armand Pichon est retrouvé poignardé sur la péniche gastronomique L'Aurore. Parmi les invités ou la brigade, le coupable n'a pas pu quitter les lieux. À vous de le démasquer.

PAS DE RÈGLES À LIRE **OUVREZ ET ENQUÊTEZ**

45MN 14+ 1-6

ÉDITEUR **PLATONIA GAMES** DISTRIBUTEUR **asmodee**
inspired by Playm



FRIC-FRAC!



**PLUSIEURS VOLEURS,
UN SEUL CASSE!
QUI AURA LA CLASSE?**



FRIC-FRAC!

2 - 5

10+

60 min

DISPONIBLE CET AUTOMNE

