

3 760319 640379

PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N° 24 - JUIN 2022



LUDOGÎTE
Vacances ludiques

KYUDO

Carnet d'illustratrice **Camille Chaussy**
Carnet d'auteurs **B. Cathala et L. Maublanc**

JEU DE DÉMO INCLUS : ARGOS 2022

CET ÉTÉ, PROFITEZ DE NOTRE GAMME
COMPACTE À PRIX MINI !



Sommaire du PhiliMag n°24



- 4 TOP 10**
Top des ventes
- 6 Open Ze Bouate**
Mission Pas Possible
- 8 Open Ze Bouate**
Remember
- 10 PhiliBulle**
Discussion avec 404 on Board
- 12 Open Ze Bouate**
Agartha
- 14 Open Ze Bouate**
Akropolis
- 16 Tric Trac**
Les Tyrans de l'Ombreterre
- 18 Open Ze Bouate**
Stranger Things
- 20 Open Ze Bouate**
Papillons Célestes
- 22 ChroniCoeur**
Vin d'jeu
- 24 Open Ze Bouate**
L'Île des Chats : Bêtes & Chatons
- 25 Top Thème**
9 jeux pour devenir un véritable Pirate !
- 28 Open Ze Bouate**
Captains' War
- 30 Derrière le Paravent**
Sélection de JdR sur les Pirates
- 32 Expo Photos**
Trésors Légendaires
- 33 Règle Express**
Jamaica
- 36 Open Ze Bouate**
Ultimate Railroads
- 38 Comment c'était après ?**
Piratages du Yahtzee !
- 40 Open Ze Bouate**
Kyudo
- 42 PhiliBulle**
B. Cathala, L. Maublanc, Y. Wermuth
- 46 PhiliGraph**
Camille Chaussy
- 52 Open Ze Bouate**
The Great Wall
- 53 Open Ze Bouate**
Yak
- 54 Open Ze Bouate**
Okiya
- 56 Jeu de Démo**
Argos 2022
- 57 PhiliTour**
Les Ludogîtes
- 60 Open Ze Bouate**
1001 Îles
- 62 Deux jeux à la Une !**
Sélection de jeux BGA
- 64 Paroles de Joueurs**
Quel est LE jeu acheté pour son matériel ?
- 66 L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

Publication / Régie pub

Grammes Édition
9 rue de la chapelle
53470 Commer
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)9.83.08.53.16

Directrice de publication

Adeline Deslais

Rédacteur en chef

Léandre Proust

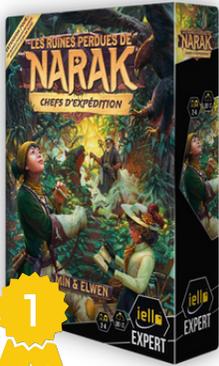
Rédacteurs

Siegfried Würtz, Philippe Pinon

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 20 000 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 la directrice de publication. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.



1

**#1 Les Ruines perdues de Narak
Extension : Chefs d'Expédition**



Chefs d'Expédition est une extension pour Les Ruines Perdues de Narak. Donnez un avantage à votre expédition en choisissant l'un des six chefs, chacun doté de capacités et de compétences uniques.

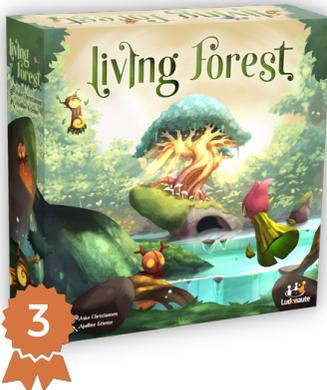


Cette boîte d'extension pour Marvel Champions vous permettra de retrouver Spider-Man et ses alliés dans une campagne épique au cœur de New York face à des ennemis aux sinistres motivations.

**#2 Marvel Champions
Sinistres Motivations**



2



3

#3 Living Forest

Dans Living Forest, quatre esprits de la nature ont été désignés pour sauver l'arbre sacré en proie aux flammes dévastatrices d'Onibi. Tour à tour, remplissez votre mission en choisissant de replanter des arbres protecteurs, de repousser les flammes ou de réveiller Sanki, le Gardien de la forêt.



**#4 Horreur à Arkham
La Route de Carcosa**

Horreur à Arkham : le jeu de cartes est un jeu coopératif dans lequel les joueurs incarnent des investigateurs qui tentent d'élucider de terrifiants mystères surnaturels. Cette extension contient les deux premiers scénarios de la campagne La Route de Carcosa, ainsi que de nouveaux investigateurs et de nouvelles cartes Joueur.



#5 Cartaventura : Caravanes

Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs et immersifs dans lesquels les joueurs vivent ensemble une aventure historique. En jouant avec des choix différents, ils tentent d'en découvrir tous les secrets.



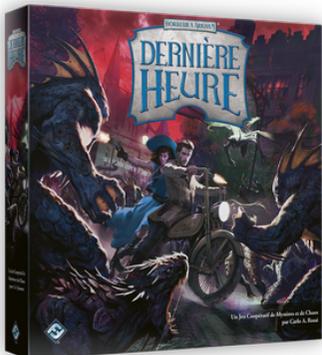
#6 Under Falling Skies



Under Falling Skies est un jeu solo avec une campagne multi-mission. Dans chaque mission, vous prenez en charge la défense d'une ville assiégée.



#7 Horreur à Arkham Dernière Heure



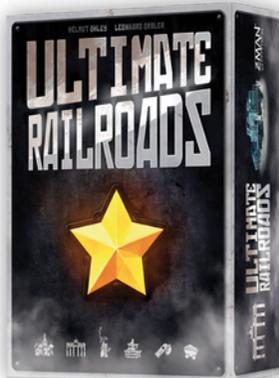
Plus qu'une heure avant minuit : il est temps de sauver le monde. Un culte malveillant tente d'ouvrir une faille vers une dimension cauchemardesque pour qu'un Grand Ancien et ses sbires pénètrent dans notre réalité. Le processus est déjà bien avancé et le passage est en train de s'ouvrir. Au milieu des cris et du chaos, vos courageux investigateurs doivent contenir la horde suffisamment longtemps pour que quelqu'un annule le rituel.



#8 Ultimate Railroads



Alimentez les foyers, faites chauffer les chaudières et lâchez la vapeur ! Cette Big Box contient tout le matériel qui était disponible dans Russian Railroads et dans ses extensions.



#9 Gloomhaven Les Mâchoires du Lion



Gloomhaven - Les Mâchoires du Lion est un jeu autonome qui se déroule avant les événements de Gloomhaven. Le jeu comprend quatre nouveaux personnages qui peuvent également être utilisés dans le jeu original.



#10 Happy City - Solidarité Ukraine Porte Dorée de Kiev



Happy City - Solidarité Ukraine : Porte Dorée de Kiev est une carte créée pour le jeu Happy City, en soutien pour l'Ukraine.





Déjà disponible

Auteur(s)	Kane Klenko
Illustrateur(s)	Thurlow, Ostrowski, Hokunin
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Bombes
Mécanisme(s)	Coopération
Âge	10+
Durée	10'
Nombre de joueurs	1 - 5

Mission pas possible ! est un jeu de déminage coopératif en temps réel : vous n'avez que 10 minutes afin de désamorcer une bien trop grande quantité de Bombes. Pour cela, lancez les dés et concertez-vous pour répondre judicieusement aux contraintes de chaque carte Bombe !

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur place 2 cartes Bombe devant lui, tandis que 5 autres sont dévoilées au centre de la table. Puis on lance un compte à rebours de 10 minutes ! Pour commencer un tour, le joueur avec le sac de 25 dés en pioche autant que de joueurs et les lance. Chacun en récupère un et le place sur une icône correspondante de l'une de ses cartes Bombe – chaque carte Bombe a en effet ses propres contraintes de couleur, valeur ou série.

Certaines cartes exigent même de placer des dés en tour ou pyramide... et si vous en faites tomber de la structure, tous retourneront dans le sac ! Une fois les contraintes d'une carte remplies, la Bombe est désamorcée : on la remplace par l'une des cartes face visible et les dés sont replacés dans le sac. On relance chaque dé non utilisé... pas pour le placer, mais au contraire pour obliger chaque joueur à retirer un dé d'une de ses cartes correspondant à sa valeur ou couleur ! Inutile de dire qu'il faudra bien vous répartir les dés pour éviter que ça arrive trop souvent... Une fois les placements achevés, le sac de dés est transmis au joueur suivant et un nouveau tour commence.

Fin de partie

La taille de la pioche de Bombes dépend du nombre de joueurs et de la difficulté désirée : si elle est vidée en moins de 10 minutes, la partie est gagnée ! Vous pouvez calculer votre score en ajoutant des points pour le temps restants et les bombes désamorcées.

Pour aller plus loin

Outre des niveaux de difficulté plus élevés, le jeu propose deux modules, avec des cartes Sabotage mêlées aux Bombes (qui obligent à retirer un dé quand on les dévoile) et des Bombes Avancées (nécessitant deux tours ou des Pyramides de 3 étages !).

S.W.



ENQUÊTE - IMMERSION - COOPÉRATION



UNE ENQUÊTE GLAÇANTE



1

EXAMINEZ LE DOSSIER AVEC DE VRAIES PIÈCES À CONVICTION : DOCUMENTS OFFICIELS, OBJETS, SITES WEB, PHOTOS, ETC.

2

PARTAGEZ VOS INFORMATIONS ET VOS THÉORIES.

3

TROUVEZ LE OU LA COUPABLE !



SORTIE LE
13 MAI

NEO
LUDIS

VIDÉOS & INFOS



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne ORIGAMES

DISTRIBUTION : NEOLUDIS - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.origames.fr - Facebook : @PlayOrigames
Instagram : @origames_official

ADVENTURE ORIGAMES





Auteur(s)	Apolline Jove
Illustrateur(s)	Julius Thesing
Éditeur(s)	Spielwiese
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Communication, Coopération
Âge	8+
Durée	30 - 45'
Nombre de joueurs	3 - 5

Remember est un jeu coopératif, où vous devrez associer des mots à des couleurs en expliquant votre choix, puis vous rappeler des associations et histoires de chacun !

Comment jouer ?

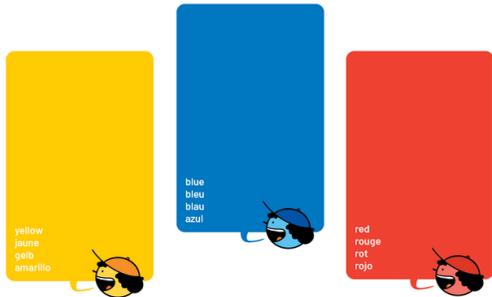
Chaque joueur reçoit 12 cartes Couleur dans sa main, tandis que des cartes Mot sont disposées au centre de la table. Le premier joueur pioche une carte et choisit le mot qui se trouve sur son recto ou son verso, le lisant à voix haute. Tous choisissent alors une carte Couleur de leur main et la posent devant eux face cachée. Dans le sens horaire, chacun dévoile enfin sa carte, et explique pourquoi il associe ce mot à cette couleur. Les cartes jouées sont alors empilées, et on commence un nouveau tour avec un nouveau mot, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les mots aient été joués.

Les joueurs posent alors les cartes Couleur restantes face cachée devant eux, et se répartissent les piles de cartes jouées, dont ils n'ont le droit de voir que le mot, au sommet (pas les couleurs au-dessous). Puis un joueur étale les cartes d'une pile, et tous ensemble, les participants essaient de retrouver de quelle couleur était la carte posée par chacun pour ce mot, et quelle était l'histoire liant la couleur au mot, en vérifiant ensuite si les souvenirs de l'équipe étaient bons. Chaque erreur ou oubli inflige un malus.

Fin de partie

Quand toutes les piles de cartes ont été résolues, les joueurs font le total de leurs malus et les comparent à une échelle de score, qui leur dira s'ils sont plus proches de l'organisme unifié à l'esprit infaillible... ou de l'agglomérat qui peut encore s'améliorer.

S.W.



living room	salon	cake	gâteau	fashion	mode
salon	Wohn- Zimmer	pastel	Kuchen	moda	Mode

Dixit

Une image vaut mille mots !



Prolongez le rêve avec les extensions ! Chacune vous transportera dans de magnifiques mondes oniriques originaux.

Stella

Dixit UNIVERSE

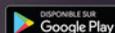
Stella – Dixit Universe est un jeu compétitif d'interprétation d'images. À partir d'un mot, choisissez les mêmes images que les autres joueurs pour gagner. Prenez des risques mes gare à la chute !



www.libellud.com

Dixit World

Envie d'une partie de Dixit ou d'autres modes, mais pas d'autres joueurs près de vous ou en déplacement ? L'application Dixit World permet de profiter de l'univers Dixit n'importe où et n'importe quand !





PHILIMAG : Bonjour Clélie, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le milieu du jeu ?

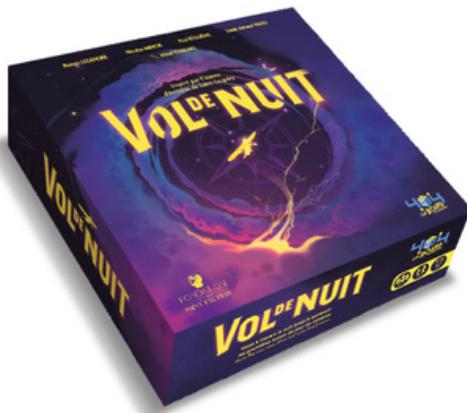
Bonjour, je suis attachée de presse de 404 Editions comprenant aussi 404 on Board et 404 Comics. Mon parcours professionnel a toujours touché plus particulièrement la pop culture et la littérature. Par contre, je joue aux jeux de société depuis mon enfance. Nous sortons les jeux de société avec ma sœur dès que nous nous retrouvons. La volonté de travailler dans le milieu du jeu a toujours été présente. Celle-ci a d'ailleurs été réalisée tout d'abord avec les parutions de 404 Editions et enfin la création de 404 on Board. C'est un milieu professionnel que je découvre encore et dans lequel j'ai été très bien accueillie.

PHILIMAG : Dans quel contexte la maison d'édition 404 on Board a-t-elle été créée ? Quels étaient les envies et les objectifs ?

404 on Board a été créé en juillet 2020. C'était une idée et une volonté que nous avions depuis quelque temps avec l'équipe de 404 car nous développons de plus en plus de jeux, particulièrement d'ambiance, et d'Escape Box. De plus, nous étions deux ludistes dans l'équipe de 404 avec l'envie d'étoffer cette branche. Joséphine Gay, qui a fait ses classes chez Asmodee, en est l'éditrice depuis 2021.

404 on Board est toujours relié à 404 Editions. Nous avons des objectifs et des envies similaires. D'ailleurs des jeux d'ambiance ou de licences continueront à être publiés chez 404 Editions tout comme les Escape Box et les Escape Book qui nous représentent et nous ont permis une première visibilité dans le monde du jeu.

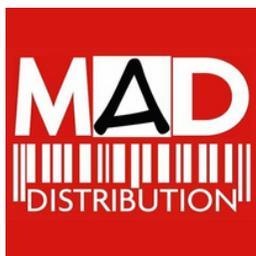
Pour 404 on Board, tout s'est véritablement déclenché quand les éditrices ont rencontré les auteurs de **Vol de nuit** et ont eu un coup de cœur pour le jeu. Vu le contexte sanitaire en juillet 2020, nous avons d'ailleurs attendu la sortie de ce jeu pour véritablement communiquer sur les jeux de 404 on Board. 404 on Board est né avec l'envie de présenter des jeux qualitatifs et familiaux permettant de passer de bons moments entre amis ou en famille.



PHILIMAG : Quel est la ligne éditoriale de 404 on Board ? Avez-vous une spécificité ?

404 on Board se positionne sur les jeux familiaux, tout public et stratégiques. Nous ne voulons pas nous éloigner de notre public de 404 Editions. Nous restons sur une tranche d'âge similaire et toujours avec la touche Pop Culture qui nous représente. Avoir choisi de publier Vol de nuit en premier n'est pas non plus anodin. Le jeu est tiré du roman du même nom de Saint-Exupéry : 404 appartient à un groupe éditorial. Nous sommes passés du livre au jeu.

404 on Board ne va pas augmenter considérablement son nombre de publications annuel, nous choisissons chaque titre avec énormément d'attention. C'est pourquoi nous travaillons toujours en équipe et avec nos différents partenaires dont MAD Distribution pour évoluer et donner envie au public de découvrir nos jeux et d'enchaîner les parties.



Actuellement, nos jeux sont variés par la thématique, la mécanique de jeu, etc. permettant d'exposer les différentes facettes de 404 on Board. Nous allons continuer à faire naître l'envie de jouer et de découvrir notre catalogue.



PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

Cette année nous publions trois jeux chez 404 on Board. **Gyojin Fighter Sushido** de Jems et Adrian Bloch et **Agartha** de Nicolas Melet et Jérôme Soleil viennent de paraître. Gyojin Fighter Sushido est un jeu à deux joueurs reprenant les règles et la dimension des Versus Fighting des jeux vidéo.



Agartha est un jeu de 2 à 4 joueurs de ressources et de mises. Les joueurs devront maximiser les ressources et multiplier les explorations. En fin d'année, nous sortons **Unicorn** de Julien Mecchi. Les joueurs incarnent des licornes et s'offrent mutuellement des cadeaux. Cela permettra d'accumuler un maximum d'étoiles et le gagnant deviendra la meilleure licorne de sa génération. Nous présentons le prototype sur les salons tel que Paris est Ludique et au Festival Ludique International de Parthenay en juillet. De nombreux autres jeux sont déjà prévus pour l'année prochaine. Nous les présenterons au fur et à mesure sous forme de prototypes sur les salons et lors d'événements en attendant leur sortie.





Auteur(s)	Nicolas Melet, Jérôme Soleil
Illustrateur(s)	Jérôme Léon
Éditeur(s)	404 on Board
Thème(s)	Vikings, Exploration
Mécanisme(s)	Enchères, Draft, Collection
Âge	10+
Durée	30 -45'

Nombre de joueurs 2 - 4

Dans **Agatha**, vous êtes les descendants d'un grand explorateur viking, à la recherche de ses cartes secrètes. Vous devrez investir dans les bonnes cartes, et savoir quand taquiner vos adversaires, pour créer d'intéressants combos et collections, à même de vous rendre digne de votre ancêtre !

Comment jouer ?

Au début d'un tour, chaque joueur place l'un de ses trois jetons d'Enchères face cachée sur une tuile d'Expédition (chaque tuile d'Expédition comportant deux cartes). Il peut le placer sur la zone d'enchères de la tuile, ou être le seul à occuper sa zone d'action. Puis on place à tour de rôle son deuxième jeton d'Enchères, et enfin le troisième. On résout alors chaque tuile d'Expédition l'une après l'autre, en commençant par dévoiler l'éventuel jeton sur la zone d'action. On ignore alors sa valeur pour que son propriétaire en accomplisse l'action : déplacer une carte de son plateau, échanger 2 cartes sur son plateau, piocher une carte de la pile ou d'une tuile (alors remplacée). On dévoile ensuite les jetons de la zone d'enchères, et le joueur totalisant la meilleure mise remporte les 2 cartes de la tuile, pour les placer sur les emplacements de l'une des trois zones

(Lieux, Village, Exploration) de son plateau. En plaçant plusieurs cartes Personnage dans sa zone Village, on peut les défausser pour gagner des points et activer un bonus. De même, il faut réunir des personnages et des lieux dans la zone Exploration pour gagner des points et activer un bonus. On remplit alors à nouveau les tuiles d'Expédition, et un nouveau tour débute en commençant par le joueur suivant.

Fin de la partie

La partie s'achève après six tours. Il est alors temps de marquer les points de la zone Lieux : pour cela, les cartes Lieu similaire assorties d'une carte Compas solaire dans le même emplacement rapportent des points selon le nombre de cartes Lieu ainsi réunies, et le nombre de lots différents de lieux octroie un bonus. Enfin, chaque Amulette sacrée se trouvant dans sa zone dédiée (grâce à l'action de déplacement) accorde aussi des points, et le joueur avec le meilleur total remporte la partie.

S.W.



TAINTED GRAIL

LA CHÛTE D'AVALON

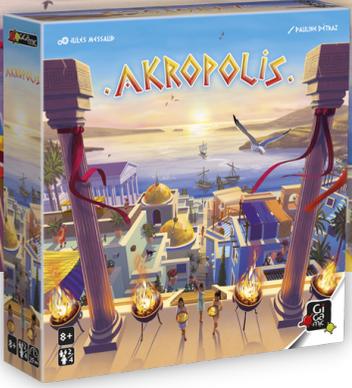
AVALON A BESOIN DE VOUS !

Des héros par défaut, une quête légendaire,
un royaume en grand péril...
Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?



1 à 4 joueurs
14 ans +
2 à 3 heures





Akropolis
OPEN
 75
BOUATE
 En précommande



Auteur(s)	Jules Messaud
Illustrateur(s)	Pauline Détraz
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Grèce antique, Construction
Mécanisme(s)	Placement de tuiles, Draft
Âge	8+
Durée	25'

Nombre de joueurs 2 - 4

Akropolis est un jeu de placement de tuiles, où vous incarnez des architectes de la Grèce antique cherchant à concevoir la cité la plus resplendissante possible, dominant le reste du monde connu à la fois par sa hauteur et par son harmonie.

Comment jouer ?

À son tour, un architecte prend l'une des tuiles face visible. Si la première est gratuite, les suivantes coûtent cependant une Pierre par tuile les précédant. La tuile choisie est alors ajoutée à sa cité, soit adjacente aux tuiles déjà placées, soit au-dessus des tuiles, à cheval sur au moins deux tuiles différentes. S'il recouvre ainsi une carrière, il gagne une Pierre. Les deux autres types de constructions (places et quartiers) rapportent des points de victoire en fin de partie, à condition naturellement de ne pas être recouvertes.

Une place est ainsi un multiplicateur, rapportant par exemple 2 points par caserne dans votre ville. Il existe cinq types de quartiers, chacune régie par une condition propre : les habitations doivent par exemple être regroupées, les marchés doivent être isolés, les casernes se trouver en périphérie, les temples être complètement entourés, quand les jardins seuls rapporteront des points où qu'on les place. En outre, un Quartier ne rapportera pas de points si l'on ne possède pas la place correspondante, et plus haut il sera dans la Cité, plus il sera rentable. Quand il ne reste qu'une tuile au centre de la table, elle devient la première tuile du nouveau Chantier, alors refourni, et un nouveau tour commence.

Fin de partie

La partie s'achève quand on ne peut plus remplir le Chantier. Les joueurs calculent alors leur score en multipliant la valeur des quartiers dont la condition est respectée (1 point par tuile + 1 point par niveau de la tuile) par le nombre d'étoiles sur les places correspondantes. Ils y ajoutent 1 point par Pierre, et l'architecte avec le plus de points remporte la partie !

Variantes

Des variantes rapportent une condition supplémentaire et exigeante à chaque type de quartier, avec la possibilité d'en doubler les points quand on parvient à la remplir !



S.W.

 JULES MESSAID

 PAULINE DÉTRAZ

. AKROPOLIS .



SORTIE LE 24 JUIN

Richesse et gloire vous attendent !
Choisissez vos tuiles, érigez votre
cité et agencez au mieux places
et quartiers pour devenir le plus
talentueux architecte de Grèce !





Même pour les elfes noires, les Drows vivant dans l'Ombreterre, le temps passe vite ! En l'an de grâce 2016, cet endroit ne s'appelait qu'Underdark et les Tyrans ne parlaient pas notre langue. Mais nous avons gardé trace de l'excellence de leurs tyrannies. Tyrannies car il aura fallu attendre 5 ans pour qu'elle arrive, cette VF. Bienvenue dans l'univers de **Dungeons & Dragons** (D&D) produit par Wizard of the Coast et localisé par Gale Force Nine.

Ce jeu, disons-le tout net, est un excellent jeu de construction de paquet (un « deckbuilding ») avec concrétisation des actions sur le plateau de jeu. Il ne s'arrête pas là : c'est aussi un jeu bourré d'interactions où la thématique permet de lâcher les coups pendables : Complots et Trahisons sont de toutes les parties, quels que soient les différents peuples qui changeront le visage de chacune de vos parties.

Vous êtes à la tête d'un clan de ce peuple dont le nom vient de « traître » en elfique. Le sang ne vous fait pas peur mais vous appréciez les mortelles manigances aux belles apparences. Pour tisser votre toile, Drows et araignées font bon ménage, vous commencerez avec quelques gardes et nobles. Sur la table, un plateau et sur le plateau, votre futur royaume.

Vous jouerez des cartes, classiquement, depuis votre main pour gérer deux monnaies distinctes :

- L'influence pour recruter de nouveaux membres depuis un paquet constitué de deux demi-paquets de 40 cartes parmi les 6 proposés (15 configurations différentes).
- Le pouvoir pour gérer troupes, assassins et espions sur le plateau.

En fine, tout se joue à la réputation. Avoir la majorité de troupes sur un lieu vous permettra d'en gagner les points, bonifiés si vous en avez le contrôle total. Et comme chaque troupe adverse éliminée représente 1 point de réputation, pas de quartier !

Déployer ses troupes se fait depuis vos positions, les routes servant à vous étendre mais également à ralentir les velléités adverses. Deux éléments « politiques » viennent pimenter vos parties :

- Les espions ne sont pas tout à fait des troupes mais assurent une présence là où vous n'en aviez pas : contrôle total perdu pour vos adversaires sans oublier les nombreuses cartes qui permettent d'en tirer profit de façon fourbasse !
- La promotion : vos cartes passent de votre paquet à votre cénacle pour un autre double effet : épure de votre paquet et amélioration des points conférés par la carte.

Avec tout ça vous obtenez un excellent deckbuilding à la thématique respectée, d'une fluidité qui siérait bien à certains jeux actuels inutilement boursoufflés.

Même si « l'histoire » peut se faire oublier, les personnages réalisent en jeu ce qu'ils font logiquement : les assassins assassinent, les maîtres d'armes forment des gardes, un membre du conseil déplace des unités, etc.

L'ambiance autour de la table est aux tractations, chafouines à souhait, et là, nous sommes clairement « elfes noirs » dans l'Ombreterre !

Des Drows pour s'initier aux puissants Dragons, des Élémentaires pour les focus aux Démons qui dévorent et pourrissent les paquets adverses, des Aberrations qui réduisent les mains adverses aux Morts-Vivants qui s'entredéchirent pour des effets déments, vous n'avez pas fini de jouer les Faust en oreilles pointues à vous entredéchirer pour des cités aux noms imprononçables !

Pourtant, bien que cette édition inclue les deux decks-extensions directement, les petits boucliers et les figurines d'espions sont remplacés par de simples jetons un peu grossiers. On s'y fait, mais c'était plus vivant, plus 3D, avant !

D'autres jeux dans l'univers de D&D ?

Donjons & Dragons, le jeu de plateau, proche d'Heroquest, mais également : **Castle Ravenloft** ; **Wrath of Ashardalon** ; **The Legend of Drizzt** ; **Tomb of Annihilation** ; **Temple of Elemental Evil** ; **Dungeon of the mad mage**. Grosses boîtes en mode « porte-monstre-trésor ». Lieux et monstres mythiques, cartes, jetons, trésors par paquets (aux illustrations minimalistes voire absentes). Vous pouviez même jouer les monstres de **Dungeon Command**, jeu d'escarmouche plutôt pas mal.

Battle for the Underdark (Heroscape) ou **Attack Wing** (X-wing) ; **Betrayal at Baldur's Gate** bien que l'horreur du jeu de base lui convienne mieux ; **Dragonfire** en deckbuilding-fleuve ; **Conquest of Nerath** (risk amélioré). **Assault of the Giants**, et surtout les excellents **Vaults of the Dragon** (Sons of Anarchy à la mode medfan) et **Lords of Waterdeep** et son immanquable extension. Cependant, tout ceci n'est qu'en VO !

Allez, ne gâchons pas notre plaisir, avec **Les Tyrans de l'Ombreterre**, il y a déjà du très bon, ne passez pas à côté !

Monsieur Guillaume



STRANGER THINGS

OF THE MIND



Stranger Things
OPEN
 BOUTIQUE
 En précommande

Auteur(s)	Joey Vigour
Illustrateur(s)	D'après la série
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Série Netflix Stranger Things
Mécanisme(s)	Rôles cachés
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	4 - 10

Stranger Things est un jeu de bluff où vous êtes des protagonistes de la célèbre série homonyme sains... ou possédés, cherchant à défendre la bourgade de Hawkins ou vous cachant parmi les héros afin de servir le Flagelleur Mental !

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une tuile Personnage, qu'il place sur sa face. En jeu, une carte Aventure déterminant son rôle caché : possédé s'il reçoit un Flagelleur Mental, sain s'il obtient une gaufre, puis trois autres cartes Aventure qu'il mélange à la première pour former sa main de départ. Entre 6 et 10 joueurs, les possédés s'identifient les uns aux autres à l'insu des sains. À son tour, un joueur pose sur la table la première carte de la pioche. S'il s'agit :

- **D'une carte Aventure**, il la donne à un autre joueur de son choix, qui l'ajoute à sa main. À tout moment, si un joueur a trois Flagelleurs Mentaux en main de plus que de Souvenirs, il devient possédé jusqu'à la fin de la partie, sans plus pouvoir guérir. De même, s'il a trois Coups Durs de plus que de Coups de Pouce, il est publiquement hors-jeu et retourne sa tuile Personnage. Il ne jouera plus, mais pourra toujours gagner ou perdre avec son équipe.

- **D'une carte Rendez-vous**, on applique tout de suite son effet, par exemple échanger la position de deux joueurs, être attribuée à un joueur qui la comptera comme un Souvenir... Puis tous participent au « rendez-vous », c'est-à-dire que chaque joueur donne une carte de sa main à chacun de ses deux voisins. Les nouvelles cartes sont mélangées à la main avant d'en prendre connaissance. Un joueur sain n'a pas le droit de donner ainsi un Flagelleur Mental.

Fin de partie

La partie s'achève quand il ne reste qu'1 ou 2 joueurs en jeu, ou que l'on a résolu les trois rendez-vous placés aléatoirement dans la pioche en début de partie (sur les douze de la boîte). Les joueurs possédés grognent alors pour appeler le Flagelleur Mental, tandis que les joueurs sains en jeu se lèvent et applaudissent. En effet, il suffit d'un joueur sain en fin de partie pour que tous les sains, même hors-jeu, remportent la partie. Bien sûr, s'il ne reste que des possédés, l'arrivée du Flagelleur Mental consacre leur sinistre victoire... Notez que l'on peut enchaîner les parties en accordant 1 point à chaque joueur appartenant à une équipe victorieuse, plus 1 point par gaufre en main.

S.W.





La Bête

*Préparez-vous,
la traque va bientôt débuter.*


LUDISTRI

www.jeuxmultivers.com


multivers



Auteur(s)	Joel Lewis
Illustrateur(s)	Dejana Louise Watson
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Papillons
Mécanisme(s)	Collection
Âge	10+
Durée	20'

Nombre de joueurs 2

Papillons célestes est un jeu de duel inspiré de la légende japonaise du Papillon blanc, d'après laquelle ce lépidoptère représente l'âme d'un être cher. À tour de rôle, récupérez simplement une carte disponible, mais en tâchant de gêner votre adversaire et de constituer la collection la plus harmonieuse !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, l'une des 15 cartes Disposition indique comment placer 18 des 21 cartes



Papillon (deux sont retirées face cachée, le Grand Bolina est toujours donné au deuxième joueur). Les cartes seront en effet placées, tantôt face visible tantôt face cachée, au centre de la table sur plusieurs lignes et en quinconce, une carte chevauchant les deux cartes derrière elle. En commençant par le premier joueur, chacun récupère une carte Papillon disponible (non recouverte) à tour de rôle. Aussitôt qu'une carte face cachée est disponible, elle est retournée face visible. Le joueur possédant Le Grand Bolina peut de surcroît le poser sur l'emplacement d'où il vient de prendre la carte. De fait, le Grand Bolina ne vaut pas de points, et n'a pour intérêt que de perturber la dynamique de la partie, par exemple en obligeant l'adversaire à le prendre plutôt qu'une carte convoitée qui se trouvait juste en-dessous. Mais attention, il pourra désormais l'utiliser lui aussi !

Fin de partie

Une fois que toutes les cartes ont été récupérées, la manche s'achève, et les joueurs calculent leur score, chacune des 4 espèces de papillon ayant ses propres conditions. Il faut par exemple 3 Morphos bleus pour gagner 4 points. 1 Machaon seul vaut 2 points, et 2 Machaons en valent 0, mais peuvent remplacer n'importe quelle autre carte. Ainsi faut-il calculer à tout moment, en tenant compte de l'ordre du tour et des cartes visibles, quelle collection on peut espérer achever – ou empêcher l'adversaire d'achever. Le vainqueur de la manche récupère un jeton Papillon blanc, et une nouvelle manche commence, avec une nouvelle carte Disposition, le perdant décidant s'il veut ou non commencer. La première personne qui remporte trois papillons blancs remporte la partie !

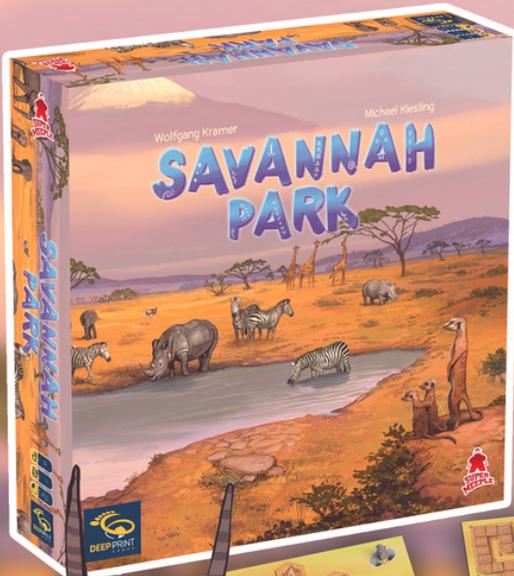
S.W.

TOUT
PUBLIC

SAVANNAH PARK

PAR
LES AUTEURS
DE
TIKAL

Un jeu de Wolfgang Kramer et Michael Kiesling



1-4

8+

20 À 40 mn



Au coeur de l'Afrique,
développez et optimisez
votre réserve animalière !

SORTIE
JUN 2022



Vin d'Jeu

PhiliMag : Bonjour François, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

Bonjour, mon surnom ludique est SwatSh. Je suis un passionné de jeux depuis mon enfance où j'ai joué aux échecs et au Bridge. Je suis ensuite passé aux jeux de plateau et je n'ai jamais délaissé cette passion. Après le grand boum ludique, la production de jeux a augmenté et il n'était plus possible de jouer à tout. J'ai alors consulté les sites ludiques mais n'y ai pas retrouvé mes goûts. C'est alors que m'est venue l'idée de lancer mon propre site avec l'aide de mes amis. Grand amateur de jeux dits « Eurogame » je suis un grand fan des œuvres d'auteurs comme Vital Lacerda, Uwe Rosenberg, Alexander Pfister, Daniele Tascini, Simone Luciani, Xavier Georges ou Vladimir Suchy. Mais ma passion ludique ne s'arrête pas là et j'aime jouer avec des enfants, des ados, des experts ou des novices et même au boulot. J'aime jouer, c'est ma passion et j'aime transmettre mon enthousiasme à travers mes chroniques sur Vin d'Jeu !

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Vin d'Jeu » ?

Vin d'Jeu c'est un site indépendant créé en 2009. Vin d'Jeu provient d'un juron de par chez nous, et ça tombe bien car on aime aussi le vin. Outre pour ses membres fondateurs, Vin d'Jeu est ouvert aux chroniqueurs extérieurs comme Tapimoket qui est parti travailler chez Super Meeple, Serval et Claire. Un membre y travaille à mi-temps. Nous y consacrons beaucoup d'énergie et nous sommes assez fiers du résultat. Vin d'Jeu est un des sites ludiques les plus consultés dans le monde francophone. Il nous a fallu du temps pour arriver à

cette reconnaissance qui est le résultat de notre constance, de la qualité de nos articles, de notre bienveillance, de notre indépendance et de notre passion toujours enthousiaste. Car oui, nous sommes des passionnés enthousiastes et jamais blasés ce qui, nous le souhaitons, sera le cas encore longtemps, gage de la pérennité de Vin d'Jeu !

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

Vin d'Jeu c'est essentiellement des articles sur les jeux. Nous en avons écrit plus de 3000. Nous jouons à chaque jeu présenté sur Vin d'Jeu plusieurs fois. Ensuite, nous écrivons un article comprenant un descriptif du jeu, une notation et se focalisant essentiellement sur notre ressenti. Ce qu'on a bien aimé et ce qu'on a moins aimé. Notre but est qu'après lecture de l'article, les lectrices et lecteurs aient une bonne idée de ce qu'est le jeu et puissent savoir si le jeu peut leur convenir ou pas. Souvent, nous complétons nos articles par une vidéo explicative et argumentée. Et nous faisons ça dans le respect de tous les intervenants du monde ludique. Nous avons fait ce site pour nos lectrices et lecteurs et nous nous devons d'être transparents avec eux sur chaque jeu que nous chroniquons sur Vin d'Jeu. C'est notre marque de fabrique.

PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?



www.vindjeu.eu



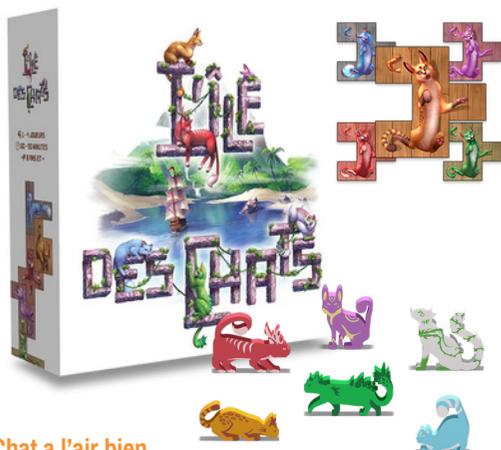
[Vin d'Jeu](#)



www.twitter.com/fswatsh



[Vin d'Jeu](#)



Chat à l'air bien

Une légende raconte qu'il existe une île où vivent uniquement des chats étrangement colorés. Une harmonie qui sera troublée par l'infâme Vesh Darkhand, un personnage maléfisant venu détruire l'endroit avec ses armées. Ayant eu vent de ce danger, vous décidez d'aller sauver le plus possible de chats avec votre bateau !

Voilà un thème pas banal, ma foi ! Quoiqu'il faille penser un peu à l'île d'Aoshima... En tous cas, cette idée originale fera au moins le bonheur des joueurs qui adorent les chats. D'ailleurs, en général, ils viennent s'installer sur votre jeu de société et le plus souvent dans votre couloir. D'ailleurs Lucky Duck Games a pensé à tout, puisqu'il a justement précisé que c'est sa place. L'éditeur s'écarte une nouvelle fois de l'adaptation de petits jeux vidéos pour nous offrir une magnifique et grosse boîte joliment illustrée. Mais ne tournons pas autour de la litière, voyons ce qui se passe à l'intérieur ! Au déballage, on comprend tout de suite que l'île des chats entre dans la catégorie des jeux d'assemblage de polyominos (forme de tétis)... Quoique... Non ! Attendez... Mais c'est quoi toutes ces cartes ? et tous ces pions ? ... Le matériel est bien abondant en tous cas. Allez hop, on y joue !

Tous en Chat loupe

Dans L'Île des chats, les joueurs vont donc devoir sauver des chats, mais aussi réaliser des objectifs, bien remplir son bateau et virer ces saletés de rats qui traînent dans les cales. Avant de débiter la partie, on installe l'île au centre de la table, ainsi que, en dessous, des tuiles de chats étranges et rares appelés oshax. On ajoute enfin des tuiles trésors communs, également en dessous de l'île. dépend du nombre de joueurs.

Chaque joueur prend un plateau navire qu'il devra remplir de tuiles chats, ainsi qu'un panier pour y transporter un félin sans être griffé. Ce panier sera permanent mais utilisable qu'une seule fois par manche. Le jeu se déroule alors en 5 manches composées de plusieurs phases. Dès le départ, on installe de part et d'autre de l'île des tuiles de chats dont la quantité

Ensuite, chaque joueur reçoit 20 poissons qui serviront de monnaie dans le jeu... De toute façon, les chats se fichent royalement des pièces d'argent. Ce qui les intéresse, c'est un bon poisson bien frais à déguster !

À la phase suivante, les joueurs reçoivent une main de 7 cartes qu'ils devront drafter. Certes, vous vous doutez qu'il faudra placer les tuiles de chats de manière judicieuse sur son bateau et en avoir le plus possible, mais le cœur du jeu va s'articuler autour de la gestion de vos cartes. La main, que vous allez constituer va être décisive pour la manche.

Pour commencer, une fois vos cartes sélectionnées, vous allez devoir les payer avec vos poissons. Un montant qui viendra se déduire de votre réserve si précieuse et nécessaire pour attraper les chats. Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de les acheter toutes... Ce qui veut dire que vous pouvez avoir gardé des cartes lors du draft, uniquement pour qu'elles ne tombent pas entre les mains de vos adversaires. Mais ensuite, vous ne les garderez pas. Oui c'est rusé, et il faudra en tenir compte de cela lors de votre phase de draft.

Une fois le draft et le paiement faits, les joueurs jouent les cartes dites « traditions ». En plus clair, ce sont des cartes d'objectif qu'il faudra atteindre pour la fin de la partie. Certaines seront valables pour tous les joueurs et seront placées à la vue de tous, d'autres seront posées sur le côté de votre bateau et seront révélées et décomptées en fin de partie. Elles apporteront des points sous toutes sortes de conditions, comme posséder un certain nombre de tuiles chats d'une couleur, un placement spécifique, des groupes précis, même les rats de votre bateau pourront devenir rentables au lieu de finir en malus... Ces cartes sont très importantes car elles vont générer une bonne partie de vos points en fin de partie et, bien sûr, orienter vos choix pendant le déroulement du jeu...



Suite de l'article disponible sur le site vindjeu.eu

Du nouveau contenu pour le best seller L'Île des chats !



MAI-JUIN DANS VOTRE BOUTIQUE



Korsar

Le XVIIème siècle... Les mers regorgent de galions qui reviennent du nouveau monde chargés d'or et de richesses ! Un vrai bonheur pour les pirates ! Dans Korsar, chaque joueur contrôle à la fois ces galions remplis d'or, et des pirates sanguinaires ! Faites rentrer vos galions à bon port sans attirer l'attention de vos adversaires, et attaquez leurs navires pour vous emparer de leur butin ! À l'abordage !



Mille Sabords



Dans Mille Sabords, glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées. Défiiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquer un maximum de points.

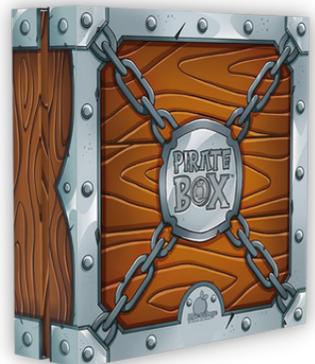
Forgotten Waters



Forgotten Waters est un jeu Crossroad, qui vous entraîne dans un monde de piraterie et d'aventures fantastiques ! Chaque joueur y incarne un pirate engagé à bord d'un navire et d'un objectif commun... tout en vivant sa propre histoire. Ils navigueront à travers un monde un peu fou et magique, présenté à travers des épisodes amusants et propices au rire et à la découverte.



Pirate Box



Pour vous partager le butin, vous mettez en place une vieille tradition pirate en 3 étapes : mémorisez le contenu du coffre en 30 secondes, planifiez le partage du butin sur une grille commune, puis récupérez chacun les objets se trouvant dans le coffre selon vos choix. Si vous avez une bonne mémoire et que vous êtes plus malin que vos complices, vous récupérez peut-être le butin le plus précieux !



Skull King

Dans Skull King, les pirates se livrent à des batailles de cartes sur les tables de jeu de minables tavernes. Les joueurs tentent non seulement de piquer la majorité des plis à leurs adversaires, mais aussi de les pronostiquer le plus précisément possible.



Village Pillage - À l'Abordage

Pour devenir le roi, il faudra acquérir 4 reliques. Dans ce monde sans foi ni loi, tout se paie en navets y compris les précieuses reliques indispensables à votre royale victoire. Avec les mêmes villageois que les autres joueurs, vous allez devoir faire la différence et jouer habilement contre vos voisins de table.



Candy Islands

À l'abordage ! Les plus grands capitaines pirates ont vogué vers l'archipel des Candy Islands, assoiffés de richesses, de gloire et... de sucre ! Recrutez de féroces mercenaires et emparez-vous de délicieux trésors pour devenir le plus grand pirate des Candy Islands.



L'Auberge des Pirates

L'Auberge des Pirates est un jeu de cartes dans lequel les joueurs doivent bluffer, attaquer et prendre des risques dans des parties éclair. Recrutez votre équipage en évitant la mutinerie.



Pirates en vue !

Pirates en vue ! vous propose de revivre les grandes heures de la marine à voile et de la piraterie. Deux camps s'opposent pour le contrôle du commerce : les pirates et la marine royale. Vous devrez ainsi placer aux bons endroits vos vaisseaux afin de faire feu par tribord et bâbord sur les navires ennemis en dégageant une ligne de vue claire ou, au contraire, maintenir la paix de telle sorte qu'aucun navire ne puisse se tirer dessus...





Auteur(s)	Alexandre Aguilar
Illustrateur(s)	Olivier Derouetteau
Éditeur(s)	Bragelonne Games
Thème(s)	Pirates
Mécanisme(s)	Roll and write
Âge	12+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 6

Dans **Captains' War**, vous vous rêvez capitaine pirate... mais ne disposez même pas d'un radeau ou d'une jambe de bois ! En choisissant habilement vos dés, recrutez un puissant équipage, collectez des trésors pour acheter de quoi vous imposer sur les 7 mers et partez à l'abordage de vos frères rivaux !

Comment jouer ?

Un tour de jeu se déroule en trois phases. Lors de la phase de butin, le joueur actif lance les six dés (trois dés bleus de ressources, un dé jaune d'or, un dé noir d'équipage, un dé rouge d'Embarcations / Attributs). Il en écarte un, puis tous les joueurs choisissent deux dés, le joueur actif seul ayant accès au dé écarté. Chaque dé choisi permet de cocher des cases dans la partie du plateau correspondante. Pendant la phase de commandement, les joueurs peuvent acheter un attribut ou une embarcation contre les ressources correspondantes, ce qui débloque aussi la suite de ces pistes, et recruter des pirates pour un coût dépendant de leur force. Enfin, le joueur actif peut attaquer un rival : il indique secrètement les forces des 1 à 3 pirates assaillants, tandis que le défenseur note secrètement la force de 0 à 3 de ses propres pirates, puis ils dévoilent leur choix simultanément.

Le vainqueur peut soit voler cinq pièces, soit cocher deux cercles rouges.

Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'un joueur a participé à cinq abordages, a acquis tous les attributs et la meilleure embarcation, ou a gagné sa dernière pièce d'or. Une bataille navale a alors lieu, chacun utilisant tous ses pirates restants. Les points de victoire dépendent alors du résultat de la bataille, du nombre d'abordages, des embarcations et attributs, le pirate qui en a le plus s'imposant comme le plus grand des pirates !

Pour aller plus loin

Un mode solo vous oppose à des capitaines légendaires ayant chacun des caractéristiques propres. En outre, après plusieurs parties, vous pourrez décider d'ouvrir un paquet de cartes proposant de nouvelles règles et d'accéder au contenu de deux enveloppes secrètes !

S.W.



Un jeu d'Alexandre Aguilar, illustré par Olivier Derouetteau

Un roll & write
avec des combats
entre joueurs !

© Broglomme Games 2022



ROLL · WRITE · ATTACK

Accumulez les richesses, dotez-vous d'attributs
de légende et partez à l'abordage !

- 1 Roll : lancez les dés !
- 2 Write : utilisez vos ressources
et avancez sur les voies de
navigation !
- 3 Attack : lancez-vous à
l'abordage des autres
joueurs !



Disponible en boutique le 7 juin !



« – Voilà donc le secret de la grande aventure du célèbre Jack Sparrow : vous avez passé trois jours allongé sur une place à boire du rhum.

– Bienvenue aux Caraïbes, mon ange ! »

Jack Sparrow, célébritissime capitaine du Black Pearl.

Ah, les pirates !

J'ai toujours aimé les pirates. Ils sont évocateurs de souvenirs d'enfance (Barbe Noire, le capitaine Crochet, Rackham le Rouge, etc.), véritables madeleines de Proust qui se plaisent à ressurgir régulièrement. La piraterie, les bouges infâmes, les filles faciles, les coffres remplis de doubloons, les terres inexplorées, les abordages, les coups de canon, le drapeau pirate, les trahisons, les bateaux coulés, le mystère, les intrigues, les trahisons... voilà de quoi faire travailler l'imaginaire, non ? D'autant que les univers de piraterie sont suffisamment vastes pour que chacun y trouve son compte. Le Jeu de Rôle, s'est, depuis longtemps, approprié l'univers de la piraterie. Déjà, à travers des suppléments dérivés de certains jeux existants (ou des aventures abordant le thème de la piraterie), avant de proposer des jeux où les pirates sont au centre de tout.

Ici donc, voici deux jeux (juste brossés, pas décortiqués en détail, il me faudrait beaucoup plus de place, et ce n'est pas le sujet de l'article), une même thématique et deux façons de traiter le genre.

7E Mer, 2e Édition

Studios Agate sous licence John Wick Presents

Ici, nous pénétrons dans un vaste univers dans lequel la piraterie côtoie la sorcellerie et les mousquetaires. Les joueurs, selon les envies du MJ, peuvent être de « simples » aventuriers, des explorateurs, des archéologues partis à la recherche de richesses perdues depuis longtemps, devenir si puissants que leurs actions auront une influence diplomatique des plus conséquentes sur la politique du continent, ou encore un mélange de tout cela et plus encore !



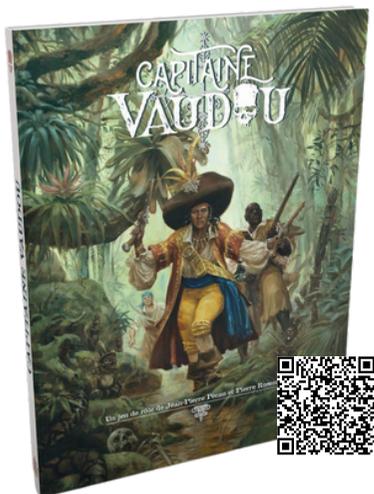
7E Mer se veut vaste (il l'est) et offre des possibilités de jeux très variées. Ici, on a affaire à une véritable gamme, déjà bien posée, et disposant de plusieurs suppléments conséquents. Le jeu de John Wick est connu – et reconnu – par la communauté. La gamme se compose de plus d'une douzaine d'ouvrages, et rien ne laisse penser qu'elle s'arrêtera en si bon chemin.

Monde ouvert, imaginé de A à Z, La Théah est le cadre dans lequel les joueurs vont évoluer. Richement présenté et détaillé, cet univers très immersif fleurit bon l'Aventure - avec un grand A. Le système de jeu se veut fluide, avec une différenciation des scènes en fonction de leur type, ce qui confère un aspect cinématographique bien agréable à suivre.

7E Mer ravira tous ceux qui rêvent de grandes épopées, où les personnages sillonneront les mers à la recherche de richesses et de gloire, pour eux ou pour... Un univers très détaillé ouvrira la porte à ceux qui le souhaitent d'une foule de possibilités présentées à travers les différents ouvrages (magnifiques) de la gamme.

Capitaine Vaudou

Collaboration entre Monolith et Black Book Éditions



Capitaine Vaudou est un JdR dont les auteurs ne sont autres que Pierre Rosenthal et Jean-Pierre Pécau, excusez du peu. Pierre Rosenthal est connu – entre autres – pour son JdR Simulacres dont le système est ici utilisé. J'aime beaucoup ce système pour plusieurs raisons : il est globalement simple (même si, comme tout système, il faut prendre le temps de l'amadouer), il permet une foule d'actions différentes, laisse la part belle à l'interprétation du MJ et est assez mortel. Ce dernier élément est très intéressant dans le sens où il va obliger les joueurs à la plus grande prudence, car, dans Capitaine Vaudou, un unique coup d'épée peut s'avérer fatal.

Ici, les pirates sont bien évidemment au centre de toutes les attentions. Cela dit, attendez-vous à une ambiance un peu plus moite que dans 7E Mer. Les gens sont moins propres, les tavernes mal famées des îles du bout du monde le sont encore plus. Les jungles sont plus luxuriantes et les bêtes qui les peuplent sont dangereuses.



Dans Capitaine Vaudou, les joueurs disposent de leur propre bateau, et de l'équipage qui va avec. L'équipage et la fonction de chacun à bord tiennent d'ailleurs une place prépondérante dans le jeu. Cette partie maritime, qui regroupe navigation et combats navals, est particulièrement détaillée et d'un grand réalisme. J'avoue : c'est un sacré plaisir que d'être à bord de son sloop, de prendre en chasse un autre navire afin de l'aborder, le piller et, qui sait, le faire couler tout en faisant des prisonniers ! De quoi vivre des moments d'une grande intensité...

Le Vaudou – autre élément central du jeu – a droit quant à lui à toute une partie du livre de règles. Cette dernière est particulièrement documentée et présente les principaux Loas et la magie associée. De quoi vous immerger complètement dans cette culture fascinante.

Et ce n'est pas le dernier point fort de l'ouvrage : la partie historique du livre fourmille de détails sur l'époque (17^e siècle) dans laquelle Capitaine Vaudou se déroule. Vous y trouverez une foule d'informations sur l'Europe et les Caraïbes telles qu'elles étaient à l'époque.

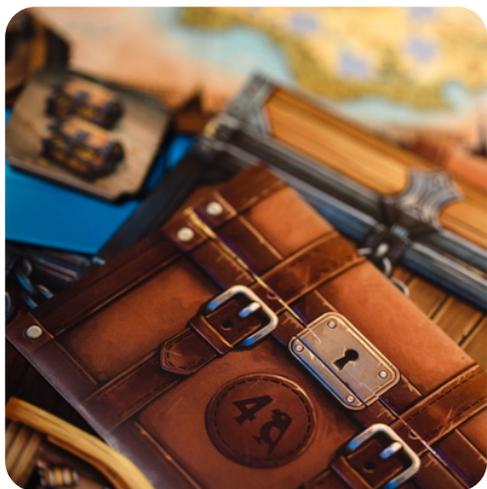
Enfin, l'ouvrage (décidément fort complet) se termine sur cinq aventures, classées selon les auteurs par difficulté croissante. Difficile de faire plus exhaustif, non ?

Impossible d'entrer dans les détails de ces deux univers si foisonnants en quelques lignes. Cela dit, j'espère que vous aurez, après cette lecture, un aperçu de ce qui vous attend lors de vos aventures, en fonction de votre choix. Quel qu'il soit, soyez assuré que vous ne le regretterez pas ! Quant à moi, je ne peux qu'approuver (avec modération s'entend) l'adage suivant :



« Si le rhum ne parvient pas à résoudre un problème, c'est qu'il n'y a pas assez de rhum ! »
– Capitane Jack Sparrow

Philippe Pinon



JAMAÏCA

(SPACE COWBOY)

PARTICIPEZ À LA GRANDE COURSE DES PIRATES. FRANCHISSEZ AU PLUS VITE LA LIGNE D'ARRIVÉE, AVEC LE PLUS D'OR DANS VOS CALES. RÉCUPÉREZ DES TRÉSORS ET NOURRISEZ VOTRE ÉQUIPAGE, SANS OUBLIER DE VOUS REPOSER DANS LES PORTS.



1 / MISE EN PLACE



- Posez les cartes *Trésor* mélangées sur leur emplacement.
- Posez les *dés Combat* sur la forteresse.
- Placez les *Bateaux* derrière la ligne de départ.
- Placez les *jetons Trésors* sur les îles avec un *Crâne*.



- Chaque joueur reçoit :
 - 1 plaque représentant 5 *Cales Bateau*
 - Les cartes *Action* de sa couleur.
 - 3 jetons *Nourriture*
 - 3 jetons *Or*.
- Déterminez un premier joueur (*Capitaine*).



2 / TOUR DE JEU

LE JEU SE JOUE EN PLUSIEURS MANCHES JUSQU'À CE QU'UN JOUEUR FRANCHISSE LA LIGNE D'ARRIVÉE. LORS D'UNE MANCHE LES JOUEURS RÉALISENT LES DEUX ACTIONS DE LEUR CARTE QU'ILS ONT SÉLECTIONNÉS POUR AVANCER LEUR BATEAU OU REMPLIR LEUR CALE DE MARCHANDISES.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

- Au **début** de la première manche, chaque joueur pioche les 3 premières cartes de son tas de *cartes Action*.

- Le *Capitaine* lance les 2 *dés* et décide dans quel ordre il les pose. Le dé qu'il dépose sur la case *Matin* du plateau correspond à l'action illustrée sur la *gauche* des cartes *Action*. Le dé qu'il dépose sur la case *Soir* du plateau correspond à l'action illustrée sur la *droite* des cartes *Action*.

- Chaque joueur choisit **simultanément**, parmi ses 3 cartes en main, celle qu'il veut jouer en prenant en compte la combinaison du *Capitaine*. Posez-la devant vous face **cachée**.

- Dans l'ordre du tour, dévoilez votre carte et effectuez les **deux** actions : celle du *Matin* puis celle du *Soir*.

- Lorsque tout le monde a joué, **défaussez** la carte jouée et reprenez une carte de votre pioche de façon à en avoir **trois** en main.

- Changez de *Capitaine*.



ACTION DES CARTES

- **CHARGEMENT** : gagnez **autant** de ressources que la **valeur** du **dé** correspondant (*Poudre* / *Aliments* / *Or*). Placez les ressources sur une *Cale vide*. Si toutes vos *Cales* sont **occupées**, videz une case contenant un chargement **différent** et placez-y votre nouveau gain.

- **DÉPLACEMENT** : Avancez (flèche **verte**) ou reculez (flèche **rouge**) du nombre de cases indiqué sur le dé.

PRIX DES CASES D'ARRIVÉE :

• **REPAIRE DES PIRATES (Gratuite)** : Si votre *Bateau* termine son mouvement sur un *Repaire de pirates*, prenez 1 carte *Trésor* si le jeton *Trésor* est toujours disponible. Révélez votre carte s'il s'agit d'un pouvoir gardez les *Trésors* face cachée.

• **CASE PORT** : Si votre *Bateau* termine son mouvement sur un *Port*, payez le montant indiquée sur la case d'arrivée. Si vous ne pouvez pas payer, payez ce que vous pouvez puis reculez jusqu'à être en capacité de payer le coût de la case.

• **CASE MER** : Si votre *Bateau* termine son mouvement sur une case *Mer*, payez avec de la *Nourriture* selon le nombre d'icônes illustrées sur la case. Si vous ne pouvez pas payer, payez ce que vous pouvez puis reculez jusqu'à être en capacité de payer le coût de la case.

COMBAT :

- Si votre *Bateau* termine son mouvement sur la **même** case qu'un autre, un *Combat* a lieu. Si **plusieurs** *Bateaux*, choisissez votre adversaire. Avant de lancer le dé de *Combat*, chaque joueur peut miser des *jetons Poudre* en sa possession pour rajouter autant de points au résultat du dé. Le joueur obtenant le résultat le plus élevé peut :

- Voler la **totalité** des ressources présentes sur la *Cale* de son choix.
- Voler une carte *Trésor*
- Donner une carte *Trésor* (**maudit**) à son adversaire

En cas d'égalité, rien ne se passe. **Attention** : un joueur qui obtient le symbole *Étoile* gagne immédiatement le *Combat*.

3 / FIN DE PARTIE

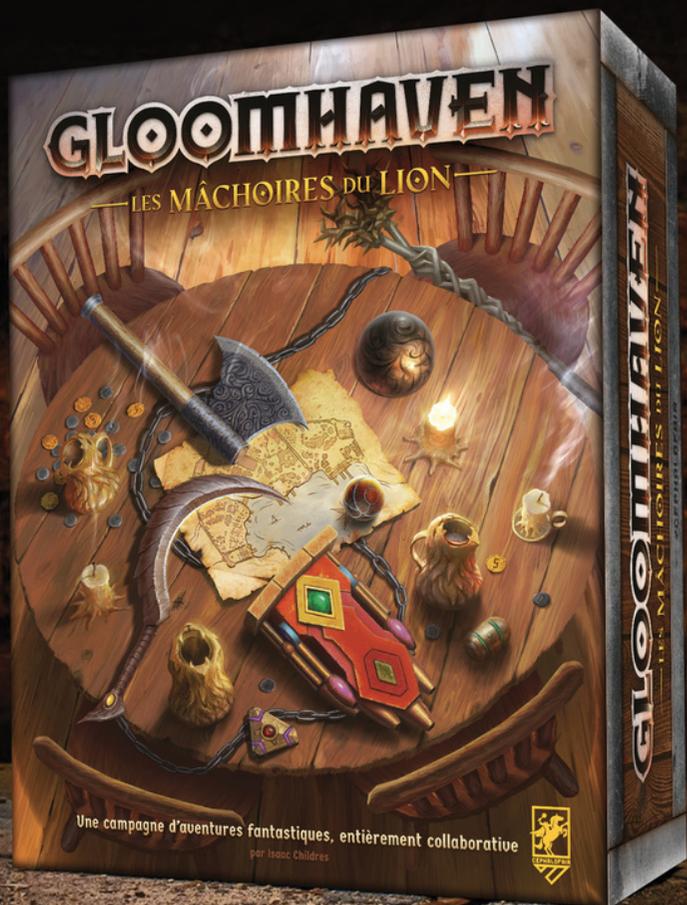
- Dès qu'un joueur franchit la ligne d'arrivée, il s'arrête. On finit le tour en cours. On compte le nombre indiqué en blanc sur la case où se trouve le bateau + l'or en cale + cartes *Trésor*.

- Le joueur le plus riche l'emporte.

GLOOMHAVEN

— LES MÂCHOIRES DU LION —

Découvrez le monument du jeu de stratégie
et d'aventure, dans une version accessible à tous !



Une campagne d'aventures fantastiques, entièrement collaborative
par Isaac Childres





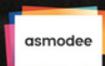
Incarnez une troupe
de mercenaires et partagez
des heures d'intrigues fantastiques
avec vos compagnons de route.

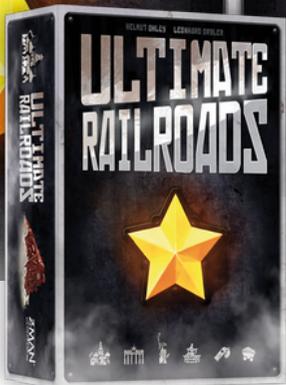


Mise en place simplifiée :
apprenez les règles
en jouant. Le livret sert
de plateau de jeu.

25 scénarios inédits,
16 types de monstres,
4 nouveaux personnages,
une campagne inoubliable.

Joueurs : 1 à 4 - Durée : 30 mn par joueur - Âge : 14+





Ultimate Railroads

OPEN
BOUATE

Déjà disponible



Auteur(s)	H. Ohley, L. Orgler
Illustrateur(s)	M. Hoffmann, C. Stephan
Éditeur(s)	Z-Man Games
Thème(s)	Trains
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers
Âge	12+
Durée	40'

Nombre de joueurs 1 - 4

Jeu de placement d'ouvriers, **Ultimate Railroads** vous place à la tête d'une compagnie ferroviaire : posez les meilleurs rails sur plusieurs lignes, modernisez vos locomotives, développez votre industrie et recrutez des conducteurs. Cette boîte contient le jeu expert culte Russian Railroads et toutes ses extensions (German et American Railroads, plusieurs modules), plus une extension inédite (Asian Railroads). Beaucoup de nouveautés viennent ainsi se greffer sur la base présentée ici !

Comment jouer ?

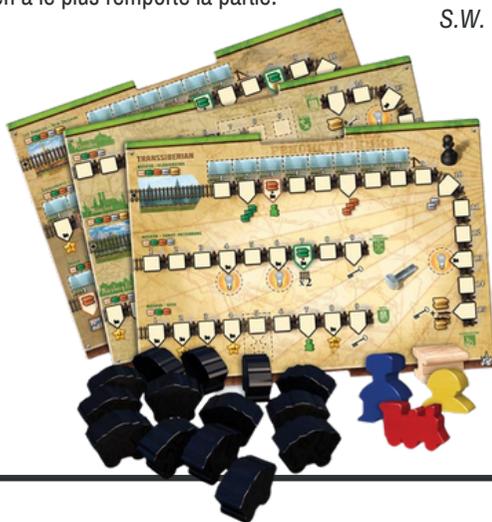
À son tour, un joueur a le choix de passer jusqu'à la fin de la manche ou de placer sur une case Action inoccupée le nombre d'ouvriers indiqué. L'action la plus importante est la construction de lignes : on pourra ainsi avancer les rails déjà sur nos trois lignes, et ce faisant, débloquer des rails faits de matériaux plus rares. Il faudra également acheter et moderniser ses locomotives, en n'ayant toujours accès qu'aux plus faibles, et les assigner judicieusement à ses lignes. L'action d'industrialisation fait avancer sa clé plate sur sa piste Industrie, bénéficiant au passage du pouvoir des usines que l'on aura acquises. En outre,

atteindre certaines cases de son plateau avec ses rails, locomotives et sa clé octroie divers bonus. Un conducteur peut être recruté à chaque manche, offrant une nouvelle case d'action à son propriétaire, tandis que d'autres conducteurs octroient un effet sans pouvoir être recrutés. Il sera enfin possible de modifier l'ordre de tour et d'utiliser des actions spéciales pour gagner des pièces ou des intérimaires.

Fin de partie

Quand tous les joueurs ont passé, la manche se conclut sur une phase d'évaluation : chaque ligne ferroviaire rapporte des points selon ses rails, sur le tronçon que peut desservir la locomotive. On y ajoute les points indiqués par la clé plate sur la piste Industrie, les joueurs récupèrent leurs ouvriers, et une nouvelle manche commence. La partie s'achève au terme de 7 manches : les joueurs marquent des points s'ils ont réussi leurs objectifs secrets de fin de partie et ont la majorité de conducteurs, et celui qui en a le plus remporte la partie.

S.W.





COMMANDER LÉGENDES
DUNGEONS & DRAGONS
LA BATAILLE DE LA PORTE DE BALDUR

DRAFTEZ VOTRE ÉQUIPE. CONSTRUISEZ VOTRE LÉGENDE.



Sortie le 10 Juin

Le Yahtzee, premier roll & write ?

Le roll & write (ou paper & pencil, ou X and write, etc.) est assurément l'une des mécaniques les plus représentées sur le marché socioludique contemporain. Le principe peut pourtant en sembler si « bête » à première vue qu'une telle variété et un tel succès pourraient surprendre : après tout, les dés existent depuis les tout débuts de l'Antiquité au moins, depuis plus de 5000 ans. Partant de là, l'idée d'en noter les résultats, en privilégiant les suites et répétitions va presque de soi.

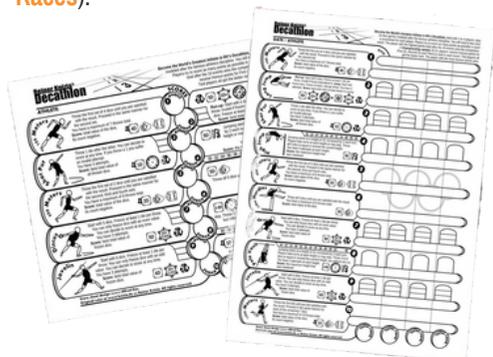
Et en effet, si l'on aime considérer le Yahtzee « conçu » par l'homme d'affaires Edwin S. Lowe (comme il avait « conçu » le Bingo) comme le premier roll & write, il s'appuie lui-même sur le Poker Dice, la Generala et quantité de variantes nationales voire domestiques, tant la simplicité de l'idée invite aux réappropriations. Lowe lui-même aurait acheté ses droits à un couple anonyme de Canadiens l'ayant imaginé au bord d'un yacht pour se divertir...



L'austérité comme repoussoir

De façon assez révélatrice, Lowe raconte avoir d'abord peiné à vendre ses Yahtzee, parce que l'austérité du produit n'était pas propice à un marketing séduisant, de sorte qu'il eut l'idée d'organiser de nombreuses sessions de jeu publiques pour que tout le monde puisse le voir en

action. Cette question de l'austérité, et finalement de l'abstraction, deviendra petit à petit l'un des premiers problèmes auxquels les auteurs de roll & write tenteront de répondre. Quand, en 2003, Reiner Knizia lui-même sort **Décathlon**, les roll & write originaux sont encore une poignée à être commercialisés auprès du grand public, et aucun ne revendique véritablement de dimension thématique, sinon comme simple habillage (comme **The Great Races**).



Or Décathlon est une succession de dix mini-jeux, chacun inspiré d'une compétition sportive.

Plus loin, **Catan : Le Jeu de dés** propose en 2007 d'adapter les mécaniques du jeu de plateau homonyme en roll & write, et constitue ainsi une véritable leçon, la preuve qu'un roll & write peut être un « vrai » jeu de société à part entière, au point d'émuler les sensations d'un jeu de plateau avec des qualités propres (simplicité, coût, mode solo), partiellement aidé en cela par des dés customs (spécifiques à ce jeu) !



L'explosion du roll & write

S'il est suivi par d'autres tentatives remarquables – de **Saint-Malo** à **Qwixx**, l'explosion contemporaine est assurément due plus directement à la publication la même année (2018) de **Welcome to** et **Très futé**, tous deux extrêmement remarquables, alors même que le premier présent est à la fois fort joli et thématique – il s'agit de numérotter les maisons de trois rues dans l'ordre, tout en bénéficiant d'actions diverses pour influencer sur notre score – et que le second est un summum d'abstraction, misant sur six dés de couleurs différentes pour imposer des contraintes qu'il devient très gratifiant de satisfaire, surtout quand ils autorisent des combos. Leur distinction matérielle est assez révélatrice : le jeu abstrait utilise six D6 à points. Le jeu plus thématique renonce complètement aux dés pour les remplacer par des cartes que l'on retourne, toujours par deux. Et pour autant, tous deux sont clairement identifiés comme appartenant à la même catégorie de jeux, le roll & write et le film & write n'étant jamais que deux déclinaisons sur une base commune, autorisant plus évidemment que jamais toutes les appropriations tant on s'aperçoit qu'on peut en tirer les jeux les plus originaux.



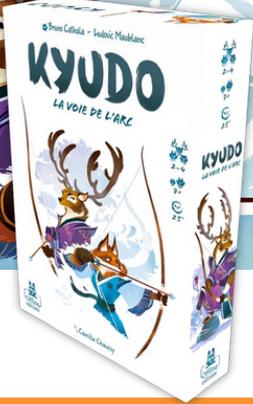
qui requièrent les séries les plus longues ou le plus de répétitions étant les plus avantageuses... normalement. Juste « normalement », parce que les combinaisons donnent lieu à des capacités pour attaquer son adversaire ou s'améliorer, pas juste des points, de sorte que l'on ne cherche pas juste les « six 6 », mais la combinaison la plus intéressante par rapport à une tactique précise à un moment donné. Combinaisons sur lesquelles on peut agir grâce à des capacités et des cartes, atténuant un peu la prise de risque au cœur des relances du Yahtzee, mais pour leur donner un nouveau sens. Dans Captains' War, le Yahtzee est en revanche totalement absent. On a affaire à un jeu de « troisième génération » si l'on ose dire, ne se fondant plus sur le Yahtzee et les jeux apparentés, mais déjà sur les descendants du Yahtzee. Si l'on retrouve bien des dés, ils sont colorés, et ne portent plus des valeurs mais des symboles se référant simplement à des gains différents, abandonnant donc tout à fait l'idée de collections. Mieux, les faces des dés ne sont parfois plus des gains en tant que tels, mais octroient des pièces, pirates ou ressources, eux-mêmes simples instruments pour obtenir d'autres gains (recrutements, abordages, acquisitions)... En outre, le lancer d'un joueur bénéficie largement aux autres, loin de l'idée d'espérer plus de chance que ses rivaux. Ainsi le Yahtzee a-t-il largement achevé sa mue, la production contemporaine illustrant bien tout le chemin fait par le roll & write depuis cette origine séminale, mais source d'inspiration de moins en moins directe et nécessaire, jusqu'à son appropriation complète par le « jeu de société moderne » pour raconter tous les thèmes, auprès de tous les publics.

S.W.



À l'abordage du trône ludique

Si l'on prend trois « roll & write » présentés très récemment dans le Philimag, **Captains' War**, et **Dice Throne**, on a un bon aperçu de la variété des « fruits du Yahtzee », pour le dire simplement – et on aurait même pu y ajouter le flip & write **Voyage au Centre de la Terre** pour explorer une autre branche ! Dice Throne est sans doute le plus proche de cet ancêtre, puisqu'on lance bien des dés en espérant obtenir des combinaisons, celles



Auteur(s)	B. Cathala, L. Maublanck
Illustrateur(s)	Camille Chaussy
Éditeur(s)	Offline Editions
Thème(s)	Asie, Kyūdō
Mécanisme(s)	Roll and Write
Âge	7+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2 - 4

Kyudo est un jeu de Roll and Write, dans lequel les joueurs incarnent un archer pratiquant la discipline du Kyūdō, un art martial japonais issu du tir à l'arc guerrier. Le but du jeu est de gagner une grande compétition, en plaçant ses flèches sur sa cible avant ses adversaires, et en conservant un maximum de spectateurs.

Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, chaque joueur pioche une carte Archer. Chaque Archer possède un talent qui lui est propre : augmenter le nombre de cercle sur les cibles adverses, défausser des jetons adverses, capturer un dé, supprimer des spectateurs aux adversaires. À son tour, le joueur actif lance les quatre dés (trois jets de dés maximum) pour réaliser une ou plusieurs combinaisons :

- **Associer une ou plusieurs flèches avec une couleur** : pour chaque flèche associée à une couleur, le joueur coche un cercle sur sa cible de cette même couleur. Une couleur dont les cercles ont tous été cochés est considérée comme fermée. Si le joueur continue de viser cette couleur, tous les adversaires qui n'ont pas fermé cette couleur perdent des spectateurs.

- **Associer au moins deux dés de couleur identique** : le joueur coche les cases du drapeau correspondant à la combinaison obtenue. Lorsqu'un groupe de cases est complété, un coup exceptionnel est déclenché : cocher des cercles de sa cible, faire perdre des spectateurs adverses, modifier la face d'un dé, protéger ses spectateurs.
- **Associer quatre flèches** : cette Combo Ultime permet de faire perdre quatre spectateurs à tous ses adversaires.
- **Associer quatre couleurs différentes** : le talent personnel de l'archer du joueur est déclenché immédiatement.

Fin de partie

Dès qu'un joueur perd son dernier spectateur, il est éliminé. La partie se termine soit lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur à posséder encore des spectateurs, soit lorsqu'un joueur a coché tous les cercles de sa cible et possède le plus grand nombre de spectateurs dans sa tribune. Dans ces deux cas, le joueur est déclaré vainqueur.



SUSHI GO PARTY!

ARRIVE ENFIN EN FRANÇAIS !

PLUS DE
14 000
MENUS
POSSIBLES !

**+ DE 20 SPÉCIALITÉS
DIFFÉRENTES**

À MIXER À VOLONTÉ !



**UN JEU POUR TOUS GRÂCE
À UNE RÈGLE SIMPLE !**

TOUTES LES CARTES EN JEU SONT RAPPELÉES
SUR LE PLATEAU.

**MAIS AUSSI UN JEU POUR
LES AMATEURS DE TACTIQUE !**

CHOISISSEZ UN MENU AVEC PLUS D'INTERACTIONS,
DE DILEMMES, DE RISQUES...



UN BUFFET AUSSI POUR LES FAMILLES NOMBREUSES !

JUSQU'À 8 JOUEURS !

TOUJOURS EN SIMULTANÉ !



**+ DES SUSHIS
TROP KAWAII**





PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter l'histoire du jeu Kyudo ?

Kyudo est un jeu qui a une histoire longue et tortueuse. Suivez le guide !

Au début, il y a un Baby-foot : on est à une époque que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître. À cette époque, le Bruno des montagnes a encore un vrai métier. Et le midi, après la pause, il part au café du coin jouer au baby-foot avec les copains. Sauf que... le baby-foot, y'a plus grand monde qui y joue, il ne rapporte pas assez d'argent. Alors le patron du bar supprime le baby-foot. Frustration !!!

Et puis il y a un jeu de fléchettes électronique : le patron remplace donc le baby-foot par un jeu de fléchettes. C'est plus moderne. Ça va attirer du monde ! Le Bruno des montagnes est pas super convaincu. Un jeu d'adresse pure, bof, pas trop son truc. Mais les copains, ça leur plaît. Et surtout, ils lui font découvrir un mode de jeu bien rigolo : le CRICKET ! Et là, le Bruno s'éclate. En effet, dans ce mode de jeu, être adroit, c'est bien, mais être tacticien, c'est mieux. On peut vraiment tirer son épingle du jeu même si on est pas le plus adroit. Sauf que... là encore, le ratio place prise dans le café / argent rapporté n'est pas suffisant. Alors le patron du bar supprime le jeu de fléchettes. Frustration !!

Et puis il y a Dobble : à cette époque, Asmodee lance une gamme de boîtes métal rondes, avec comme fer de lance le jeu Dobble. Un succès phénoménal (et mérité) qui fait bien envie d'avoir aussi un jeu dans cette gamme. Alors le Bruno a une idée.. et si... et si il était possible de retranscrire l'expérience de jeu des fléchettes du bar dans un jeu de société qui tiendrait dans une boîte métallique ronde ?? Du coup, le Bruno en parle au Ludo. Et les voilà à réfléchir à cette retranscription. Ils vont remplacer l'adresse approximative des joueurs par des lancers de dés en mode « yams ». Ils vont conserver la thématique des fléchettes en proposant des cibles rondes qui rentrent pile dans la boîte métal. Il y aura tout un tas de petits marqueurs qui vont permettre de suivre l'avancée de chaque joueur

Bruno Cathala Ludovic Maublanc

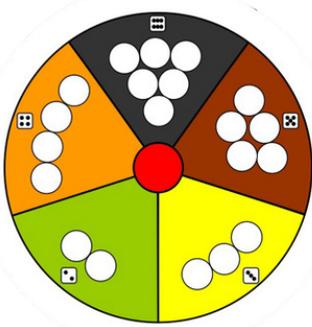
PHILIMAG : Bonjour Bruno, pourriez-vous présenter Ludovic en quelques lignes ?

Le Ludovic Maublanc est une espèce en voie de disparition, qui ne se reproduit pas en captivité. Son habitat est limité à un triangle Dijon-Valence-Amathay Vésigneux. Il se murmure que, dans la ruralité de ce dernier lieu, on peut parfois, l'entendre effectuer sa parade amoureuse avec des petits cris de type « karaokééééééé karaokéééé ». Légende ou réalité, personne n'en détient la moindre preuve. Côté création ludique, son imagination est fertile, pertinente, toujours ouverte vers l'autre, ce qui en fait un camarade de travail des plus agréables. Il faut simplement se caler sur ses horaires. Il se lève très tôt le matin. Vers 17 heures généralement.

PHILIMAG : Bonjour Ludovic, pourriez-vous présenter Bruno en quelques lignes ?

Bruno le vieux sage des Montagnes, Bruno des montagnes pour les intimes, est un mystérieux ermite qui vit sur les pentes escarpées des monts savoyards. L'initié courageux avide de conseils peut arpenter les pentes enneigées des années avant de trouver sa grotte... et là, pas de chance, il est parti faire du vélo ! J'ai eu la chance de faire sa connaissance avant qu'il ne devienne une légende vivante, ce qui fait que je n'ai pas besoin de le chercher dans la montagne... ça tombe bien, je n'aime pas trop l'escalade !

sur sa fiche individuelle. Il y aura aussi des compteurs personnels pour suivre les scores. Et encore des cartes avec des effets rigolos parce que quand même, les deux loustics aiment bien quand ça fighte et ça se taquine.



Une image de ce proto ci-dessus

Le proto marche super bien, nos deux compères le présentent à Asmodee. Qui aime vraiment bien le jeu. Réfléchit assez longtemps... cherche des solutions pour la fabrication... puis finit par refuser le projet, tout simplement car l'ensemble du matériel nécessaire n'est pas compatible avec le format de boîte métal de Dobble et son prix public cible. Frustration !!



Et puis il y a Dice Town : Comme le tandem Ludo-Bruno n'est pas du genre à laisser tomber l'affaire, ils se demandent vers qui se tourner. Ils connaissent alors depuis quelques années un vrai succès avec un jeu chez Matagot : Dice Town. Il s'agit... tiens tiens... d'un jeu avec des dés. Avec une thématique western. Et s'il était possible d'adapter le prototype des fléchettes dans l'univers de Dice Town ? Aussitôt dit, aussitôt fait. Et effectivement ça fonctionne. L'éditeur, qui a envie aussi d'étoffer la gamme Dice Town, transforme l'essai en **Desperados of Dice Town**.



Le jeu connaîtra donc une première vie sous cette forme. Il connaîtra un succès d'estime. Sans non plus devenir un hit. Avec le recul, le projet comportait deux freins :

- Tout d'abord le ratio quantité de matériel / expérience de jeu : le jeu est un jeu rapide, d'apéro. Et là, il y en a de partout sur la table. Une profusion de matos, certes agréable, mais qui finit par rendre la lisibilité de l'ensemble plus complexe qu'il ne faudrait, et qui n'est pas en phase avec la durée de la partie.
- La gamme Dice Town compte déjà un jeu de base, deux extensions.... Et du coup, ce nouveau jeu n'est pas facilement identifiable comme étant un nouveau jeu à part entière. Il est vécu par beaucoup comme étant une nouvelle extension, ce qui freine considérablement ses chances.

Et donc... Frustration !!

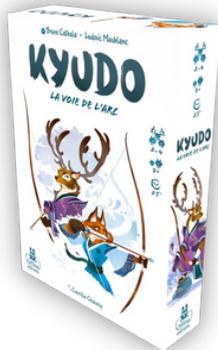
Et puis il y a l'âge du Roll & Write : pendant toutes les étapes précédentes, ce nouveau genre a fait son apparition dans le monde ludique, et s'est implanté durablement. Et là, forcément, à un moment, c'est comme une évidence. Passer le jeu en mode roll and write permet, d'une part de ne pas avoir une profusion de matériel dans tous les sens sur la table et d'autre part d'être cohérent entre matos et expérience de jeu. Du coup, Ludo et Bruno repensent totalement le prototype pour l'adapter à ce nouveau support. Ils reviennent à la thématique initiale du jeu de fléchettes et... repartent à la recherche d'un éditeur.

100 fois sur le métier tu remettras ton ouvrage

C'est Offline éditions qui s'empare aujourd'hui du flambeau, et lui offre un écrin absolument magnifique. La thématique des fléchettes a été... à la fois conservée et modifiée. Plutôt que des fléchettes dans un bistrot, nous sommes maintenant dans un univers japonisant animalier, avec un concours de Tir à l'Arc. C'est à la fois cohérent par rapport à l'origine même de la création de ce jeu (ça reste des flèches dans une cible) et surtout, ça permet une mise en image très attrayante.

Il faut dire que c'est Camille Chaussy (Jurassic Snack, Ice Team, Mosquito Show, Micropolis entre autres) qui a rejoint l'aventure côté illustrations. Son trait et sa couleur se combinent à merveille et contribuent à l'expérience de jeu souhaitée.

Alors oui, le chemin a été long, tortueux et souvent source de frustrations, mais aujourd'hui ce jeu est arrivé à maturité et nous sommes heureux de le partager avec vous !



PHILIMAG : Concernant la production du jeu, Kyudo se démarque par plusieurs aspects : fabrication française, auto-production, pistes de dés uniques... Pourriez-vous nous en parler plus en détail ?

Yannick : Pour nous il était impératif que tout ce qui pouvait être fabriqué dans nos ateliers soit fait chez nous. Nous fabriquons déjà les tapis et les pistes de dés de la gamme Immersion, il était donc tout naturel d'inclure une piste de dés dans un Roll and Write.

L'idée que chaque boîte contienne une piste de dés totalement unique avec son propre design et son propre numéro a été la première folie et a nécessité en terme de production l'implication de toute l'équipe.

Seuls les dés sont fabriqués hors Europe mais sont imprimés dans nos ateliers. Les cartes des Personnages et les blocs feuillets sont également fabriqués en France. Les jetons sont fabriqués dans nos ateliers. La boîte du jeu est fabriquée en Pologne car nous ne sommes pas encore équipés pour ce genre de travaux.

C'est d'ailleurs ce qui oblige aujourd'hui Offline Éditions à avoir sa propre structure de distribution, car il serait impossible financièrement que le jeu passe par un distributeur traditionnel. La fabrication en France est bien sûr beaucoup plus couteuse - en majeure partie par la main-d'œuvre - mais le pari qui peut paraître fou prend une toute nouvelle dimension avec la hausse des coûts de transport qui va dans les mois et années à venir rebattre les cartes et modifier le modèle.

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

Yannick : Les anecdotes sont surtout d'ordre technique, le plus gros challenge c'est les jetons du jeu, le fait que l'impression soit prise en « sandwich » entre les plaques et donne cet effet sympa et cette brillance est la partie la plus compliquée, nous devons effectuer une coupe très lente, mais cela provoque un échauffement trop important, nous avons donc dû développer un système qui permet de faire la découpe non pas de manière optimisée jeton après jeton mais, nous découpons un jeton, puis nous devons nous déplacer à l'opposé afin de permettre à la zone de descendre en température, ce qui rend l'opération très lente et complexe, mais une fois dans les mains c'est quelque chose. De plus le produit est durable car l'impression est protégée. Ce n'est ni le feeling d'un jeton en bois, ni d'un jeton de poker.



"Au bout du compte, après une heure de partie, un sentiment domine, celui de ne pas avoir vu les minutes passer."

La Bonne Pioche

"Cet excellent jeu familial a été l'une de mes plus belles découvertes du festival des jeux de Cannes."

Disonjoue



"Personnellement, j'ai été rarement autant happé par un jeu de Reiner Knizia. J'ai été rarement autant happé par un jeu, tout court."

Gus and Co



SchmidtspieleFrance



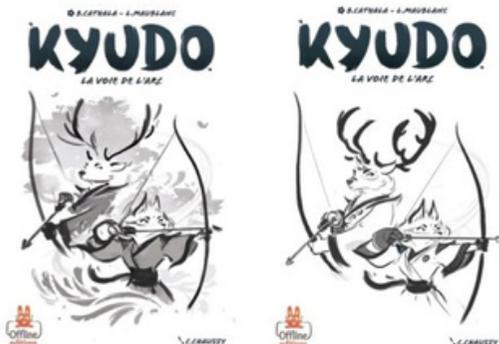
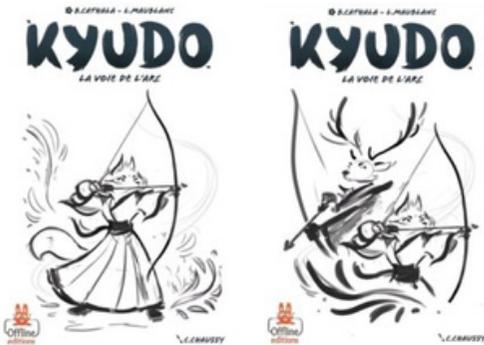
PHILIMAG : Bonjour Camille, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours dans le secteur du jeu de société ?



Bonjour, je suis une illustratrice grenobloise de 31 ans passionnée par la nature, les animaux et l'art sous toutes ses formes. J'ai commencé par un parcours scientifique, puis j'ai eu la chance de me rapprocher d'une de mes passions et d'intégrer une école d'art appliqué à Chambéry, l'ENAAI. Je rêvais de faire de la Bande Dessinée à l'époque, mais c'était avant de passer du temps au Kfée des jeux de Grenoble où j'ai découvert tout un univers graphique et ludique que je ne connaissais pas. C'est comme cela que je suis tombée dans ce monde merveilleux des jeux !

J'ai donc illustré, pour mon projet de diplôme, un jeu que j'avais cocréé. Cela m'a permis de faire beaucoup de belles rencontres dans le milieu ludique. C'est notamment la rencontre avec un certain Bruno Cathala qui m'a mis le pied à l'étrier en me proposant d'illustrer Tong ! C'est là que tout a commencé pour moi, j'ai eu la chance d'être contactée ensuite par différents éditeurs pour illustrer des jeux aux univers variés à commencer par Flip Hop, Jurassic Snack et en passant par l'Île de Pan entre autres. J'ai aussi la chance de travailler régulièrement avec David Perez de chez The Flying Games et particulièrement sur la gamme de jeux à deux avec figurines. Enfin, certains projets aux univers plus oniriques comme l'Île de Pan, Cyrano et même le petit dernier, Kyudo, me permettent de développer un univers graphique que j'aime particulièrement avec un aspect plus pictural.

✿ Bruno Cathala - Ludovic Maublanc



KYUDO

LA VOIE DE L'ARC



2-4
7+
25'

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustratrice sur le jeu Kyudo?

Kyudo a été une très chouette expérience, avec un vrai travail d'équipe entre les auteurs Bruno Cathala et Ludovic Maublanc ainsi que l'équipe d'Offline Edition. Nous échangeons sur le thème, le style graphique, l'ergonomie et les enjeux de lisibilité qui étaient très importants. Je me suis beaucoup documentée en début de projet sur cette belle discipline japonaise afin de m'imprégner et de m'inspirer de cet univers passionnant. Nous sommes partis sur un style graphique épuré, avec un aspect « encre » qui pouvait aussi rappeler l'art japonais. C'était un plaisir de travailler avec Offline Edition, une grande partie du matériel était produit en interne et cela permettait une grande flexibilité et réactivité. Dès que je faisais un test pour le visuel de la piste de dés, quelques jours après, elle était dans ma boîte aux lettres ! C'est vraiment appréciable d'avoir directement le matériel dans les mains pour se rendre vraiment compte du rendu. Il est possible de jouer avec pour se rendre compte

de ce qui fonctionne et pouvoir ajuster au besoin afin de servir au mieux la mécanique et l'expérience de jeu. Il y avait de vrais enjeux sur la lisibilité des feuilles à cocher, il fallait trouver le meilleur équilibre entre ergonomie, lisibilité tout en gardant une certaine harmonie graphique. C'était un sacré challenge pour moi, je n'avais encore jamais fait de visuels avec des cases à cocher. Un autre défi concernait la piste de dés unique pour chaque boîte. En effet, il fallait un visuel qui puisse être décliné pour proposer 5 000 pistes uniques qui restent harmonieuses tout en partant d'une même base. C'est en faisant quelques essais avec l'équipe d'Offline Editions que nous avons trouvé un moyen de relever ce défi ! C'était une très belle aventure, et j'étais ravie de pouvoir illustrer un jeu auquel j'adorais déjà jouer sous sa forme de prototype. Merci à Bruno, Ludovic et toute l'équipe d'Offline Edition pour ce chouette travail d'équipe !



LA VOIE DE L'ARC





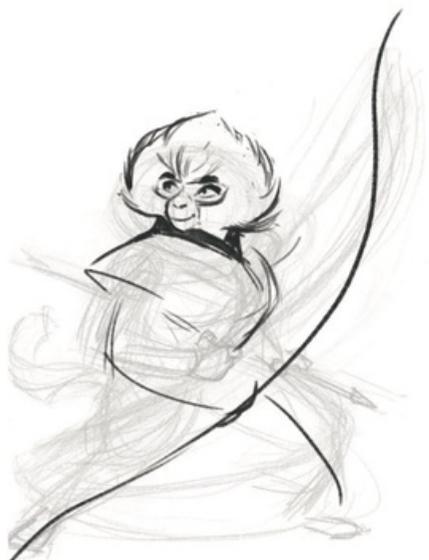
✦ B.CATHALA - L.MAUBLANC

KYUDO

LA VOIE DE L'ARC



✦ C.CHAUSSY





FUN

Jusqu'à 8 joueurs
en simultané

DILEMMES

Avec quel
voisin jouer
?



Splito, c'est simple à jouer !

Posez simplement à chaque tour une carte entre vous
et votre voisin de gauche... ou de droite !

Entraidez-vous pour remplir les objectifs mais soyez
le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !

Un jeu de Luc Rémond et Romaric Galonnier, illustré par Maud Chalmel

BLAM!





The Great Wall
OPEN
BOUATE
 Déjà disponible



Auteur(s)	Cieřla, Plesowicz, Włodarczyk
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Awaken Realms
Thème(s)	Grande Muraille de Chine
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers
Âge	14+
Durée	120 - 180'

Nombre de joueurs 1 - 4

Dans **The Great Wall**, vous êtes des généraux chinois défendant la Grande Muraille contre les invasions mongoles. Si vous devez donc coopérativement vous assurer que la Muraille tiendra bon, chacun devra compétitivement cumuler plus d'honneur que ses adversaires, un défi exigeant dans un contexte où chaque erreur peut menacer le pays et vous couvrir de honte.

Comment jouer ?

Une partie se déroule sur plusieurs années, divisées en saisons. Au Printemps, on avance le pion Temps, dont le nouvel emplacement détermine combien on ajoute de nouvelles cartes Horde, et on met à jour la piste de cartes Conseiller. En été, les joueurs perçoivent les revenus indiqués au-dessus de chaque contremaître sur le plateau, ils peuvent payer du Chi pour défausser des pions Honte, défausser les cartes Stratégie et peuvent soit les reprendre, soit gagner de l'Honneur. En automne, ils dévoilent une carte Stratégie de leur main et la résolvent dans l'ordre de la Piste Thé. La carte Stratégie porte une série d'effets, pouvant même accorder une action aux adversaires, et concernant généralement le déplacement de Clercs. En outre, le propriétaire de la carte active les différents lieux, afin

de produire bois, pierre, Or et Chi, déployer des troupes, changer l'ordre de tour, construire murailles et barricades, embaucher de nouveaux employés.... Il vérifie si la Horde est vaincue, puis on résout la stratégie suivante. Pendant l'hiver enfin, les Archers sur les emplacements de Tir sur la Muraille tirent sur la Horde. Puis la Horde attaque : si elle a plus de Puissance Offensive que la valeur de défense de la Muraille, elle ouvre une brèche, tuant des soldats et couvrant les Généraux de honte. Puis les Barricades sont défaussées. Enfin, une nouvelle année commence.

Fin de partie

La partie s'achève quand, à la fin de l'hiver, les Murailles sont construites à leur niveau maximal, la réserve de honte est vide ou le pion Temps a atteint le dernier emplacement de sa piste. Chaque joueur ajuste alors l'honneur gagné pendant la partie, perdant de l'honneur pour ses soldats honteux, et en gagnant avec ses cartes Horde non honteuses, et le joueur avec le plus d'Honneur est désigné comme le plus grand Général !

S.W.





Yak
**OPEN
BOUATE**
Déjà disponible

Auteur(s)	Michael Luu
Illustrateur(s)	Chris Quilliams
Éditeur(s)	Pretzel Games
Thème(s)	Himalaya
Mécanisme(s)	Construction, Combinaison
Âge	8+
Durée	30 - 60'

Nombre de joueurs 2 - 4

Dans les hauteurs reculées de l'Himalaya, les **yaks** sont le moyen de subsistance de la population. Toutefois, il peut s'avérer difficile de circuler pour les marchands et leurs yaks lorsque l'épais brouillard enveloppe la montagne. Afin de les guider dans ces hauts sommets, les doyens du village vous ont confié la tâche de construire une pyramide de pierres.

Comment jouer ?

Au début de la manche, les joueurs choisissent en même temps une des trois cartes Action qu'ils ont en main et la posent face cachée devant eux. Puis chacun leur tour, ils révèlent leur carte et effectuent l'action indiquée :

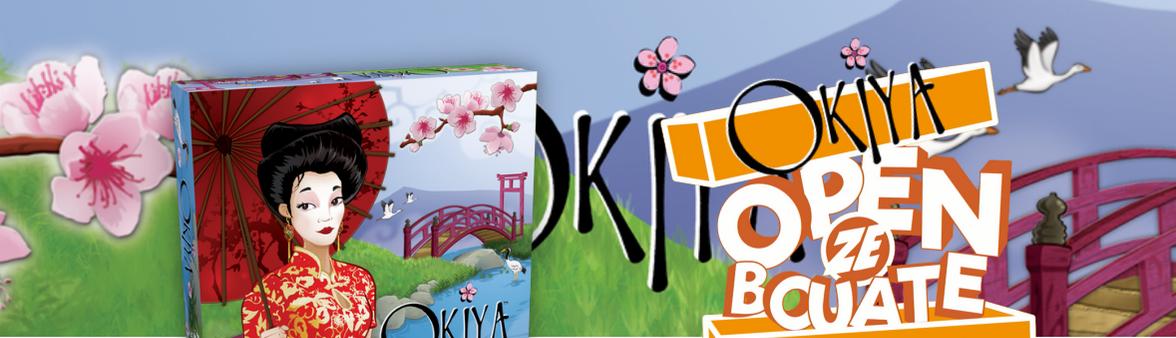
- **Construire** : le joueur échange avec sa charrette qui se trouve devant lui des jetons Nourriture (acceptés par la charrette) contre des pierres. Il place ensuite ses pierres sur sa pyramide. Chaque pierre doit être adjacente à une pierre déjà posée ou empilée sur deux pierres du niveau précédent.
- **Se réapprovisionner** : le joueur prend sur sa charrette tous les jetons d'un même type de nourriture qu'il place dans sa réserve. Il pioche ensuite une pierre de la Carrière (le sac de Pierres) et l'ajoute à sa charrette.

- **Aller au marché** : le joueur prend jusqu'à deux jetons Nourriture de son choix et les place dans sa réserve. Il pioche ensuite trois pierres dans la Carrière et en choisit une qu'il positionne dans la Charrette de son choix. Lorsque les joueurs piochent un brouillard (Pierre blanche) dans la Carrière, ils pivotent les charrettes dans l'autre sens. À la fin du tour, les joueurs récupèrent leur carte action et déplacent leur charrette vers l'avant, jusque devant le prochain joueur. Une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur termine sa pyramide : il prend le jeton Stupa. Les joueurs terminent le tour de table et procèdent au décompte final. Ils marquent des points en fonction de leur pyramide (taille des groupes de pierres de même couleur, nombre de groupe de pierres de même couleur, pierres singulières), du marqueur Stupa et des jetons Nourriture. Le gagnant est celui ayant marqué le plus de point de victoire.





Auteur(s)	Bruno Cathala
Illustrateur(s)	Cyril Bouquet
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Geishas
Mécanisme(s)	Placement
Âge	7+
Durée	10'
Nombre de joueurs	2

Okiya est un jeu de placement de tuiles s'inspirant du Morpion pour opposer deux maisons de geishas rivales, tentant de s'attirer les faveurs de l'empereur en positionnement judicieusement leurs geishas dans son jardin.

Comment jouer ?

Le jardin est composé de 16 tuiles disposées en carré de 4 par 4. Au premier tour, un joueur remplace n'importe quelle tuile au bord du jardin par une geisha de sa couleur. Ensuite, à tour de rôle, les joueurs remplaceront la tuile jardin de leur choix par une de leurs geishas à une condition : la tuile remplacée doit porter la même végétation (érable, cerisier, pin, iris) ou avoir la même spécificité (soleil levant, tanzaku, oiseau, pluie) que la tuile que vient de défausser l'adversaire, sachant que chaque tuile est associée à la fois à une végétation et à une spécificité, et que chaque symbole est naturellement représenté autant que les autres. Il faudra ainsi non seulement tenter de placer sa geisha le plus adroitement possible, mais aussi faire attention à la tuile que l'on défausse, puisque c'est elle qui conditionnera le placement adverse !

Fin de partie

La partie s'achève quand un joueur parvient à aligner quatre geishas de sa couleur, ou compose un carré (de 2 cases par 2) avec quatre de ses geishas : il remporte aussitôt la partie. Une variante propose de jouer aux points. Le vainqueur d'une partie marque alors autant de points que le nombre de tuiles jardin encore visibles, et on enchaîne les parties jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne le score fixé.

S.W.



TACO VERSO BOUC CHEESE PIZZA™

DE RETOUR DANS UNE
VERSION RENVERSANTE





PHILIMAG : Pouvez-vous nous expliquer ce qu'est un Ludogîte ?

Un ludogîte est à la fois une ludothèque et un gîte. Ils ont été créés par des passionnés de jeux de société, qui ont souhaité partager leur passion avec leurs locataires. Un ludogîte est un gîte, avec le confort, le calme, la propreté et l'accueil que vous attendez d'un lieu de vacances (cuisine équipée, équipements sanitaires et literie de qualité, démarche éco-responsable). Mais c'est aussi une ludothèque composée de plusieurs centaines et parfois de plusieurs milliers de jeux de société allant des plus traditionnels aux plus récentes créations des auteurs de jeux français et internationaux, à la libre disposition des locataires.

PHILIMAG : Pourquoi avez-vous décidé de fédérer les Ludogîtes ? Quels sont vos objectifs ?

Les Ludogîtes se sont fédérés et ont créé l'association du même nom en 2021 dans un but de représentation, de promotion, de défense de leurs intérêts et d'entraide. Ce regroupement a plusieurs objectifs. L'un des principaux est de développer et promouvoir un label « ludogîte ». Nous créons et diffusons des outils de communication communs (site internet, page facebook, flyers, affiches,...). Nous participons à différentes manifestations et événements (des milieux ludiques, du tourisme et de l'hébergement). Le but est également de développer des partenariats avec les entités

œuvrant dans le domaine des jeux de société (éditeurs, auteurs, ludothèques, boutiques, etc.). Les ludogîtes nous permettent de nous entraider et d'échanger entre nous certaines idées et techniques. Enfin nous avons vocation à accompagner dans leur développement les porteurs de projets.

PHILIMAG : Comment voyez-vous l'avenir de votre regroupement ? Avez-vous des projets en développement ?

Les « Ludogîtes » sont récents et encore peu connus, nous allons continuer à communiquer de différentes manières auprès des acteurs du monde du jeu et des joueurs afin de trouver progressivement notre place dans la toile ludique. Nous sommes encore peu nombreux mais plusieurs porteurs de projets à plus ou moins long terme ont pris contact avec nous. Nous allons accompagner au mieux ceux qui répondent à nos valeurs et désirent rejoindre notre aventure pour qu'ils puissent venir enrichir l'offre de Ludogîtes. Progressivement d'autres Ludogîtes verront ainsi le jour sur l'ensemble du territoire français et apporteront davantage de force à notre association. Ils permettront aussi de satisfaire la demande grandissante d'un public de vacanciers joueurs de plus en plus nombreux. Mais il ne suffit pas qu'un hébergement touristique propose des jeux de société pour rejoindre notre association. Le label « Ludogîte » se veut un gage de qualité pour nos hôtes : un joueur arrivant et séjournant dans un ludogîte doit avoir des étoiles plein les yeux !



La Gasse

Agnès et Philippe GIRARDIN / 78 la Gasse 68650
Lapoutroie / 03 89 47 55 27 / 06 32 27 08 48
a.girardin@lapoutroie.net / www.lapoutroie.net/fr/

Le ludogîte nature et la chambre d'hôte de La Gasse, à 650 m d'altitude sur le versant alsacien de la montagne vosgienne, sont situés dans une ancienne ferme de montagne entourée d'exploitations Bio. Nous mettons à disposition notre collection de jeux de société et Agnès, qui a créé deux ludothèques, aura plaisir à vous conseiller. De plus, nous disposons d'une grande gamme de grands jeux en bois et de jeux surdimensionnés fabriqués par Philippe.



Le Gîte des ânes

Armelle et Jean-François COTTRANT / Vernéjoux
19140 Condat-sur-Ganaveix / 05 55 98 08 02
06 09 67 73 00 / Armelle.cottrant@gmail.com
Legitedesanes.blogspot.fr

À mi-chemin entre Limoges et Brive-la-Gaillarde, le gîte des ânes est situé en pleine campagne corrézienne. Le gîte comprend un grand espace séjour avec cheminée et cuisine ouverte en rez-de-chaussée, donnant sur des terrasses au sud et à l'ouest. Quatre chambres peuvent recevoir de 8 à 10 personnes. Une ludothèque de plus de 2000 jeux est à disposition et une journée-promenade avec nos ânes est offerte.

L'Inter-Lude

Noëlle et Florent VENIEL / 38, rue du centre 62380
CLETY / 07 66 30 96 37 / Fleur.veniele@gmail.com
Gites.fr/gj27615

Au cœur du village à 10 km de Saint-Omer, l'Inter-Lude est une maison autonome pour 8 personnes. Sa ludothèque regroupe actuellement plus de 1000 jeux pour les plus petits comme pour le tout public (novice ou expert). Cette ancienne ferme accueille également un Escape Game et une salle de jeux de rôles que vous pourrez découvrir. Vous profiterez aussi du tourisme audomarois avec ses marais, ses forêts et son riche patrimoine historique.



L'Escale à jeux

Chantal BALME et François HAFFNER / 3 chemin du Fourneau 71960 Sologny / 09 72 30 41 42 / 06 60 35 28 54 / francois.haffner@gmail.com / escaleajeux.fr

Un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme, 3 étoiles, pour 2 à 15 personnes et une impressionnante ludothèque, occupant au total 320 m2, situé dans le Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. La ludothèque, d'une superficie de 160 m2, propose plus de 9000 jeux, ce qui permet de pratiquer les jeux de votre choix.



La Baudo

Marine et François MAHIEU

La Baudonnière 86340 Gizay / 06 64 12 40 96
baudolud@gmail.com / labau.do.com

Situé sur un domaine de quatre hectares au milieu de la nature, la Baudo est un gîte, 4 étoiles, de 110 m2 proposant 3 chambres pour 6 à 8 personnes, avec piscine. Souhaitant vous faire profiter de notre passion pour les jeux, nous vous offrons un accès libre à notre ludothèque et aux plus de 2300 jeux de société qui s'y trouvent. Vous pouvez également réserver des Escapes Outdoor développés par nos soins.



Les Bois-Dessous (ouverture été 2023)

Laure Saligny-Faucher et Frank Faucher / 1050, route des Bois-Dessous / 74300 Châtillon-sur-Cluses / 06 83 00 50 02 / laure.saligny@gmail.com

Le gîte pour 15 personnes sera aménagé dans une ancienne ferme savoyarde, connue depuis le 18e siècle. La ferme sera entièrement rénovée en respectant son architecture d'origine. Les hôtes auront accès directement à la ludothèque de plus de 1000 jeux, complétée d'une salle polyvalente pouvant recevoir stages ou fêtes de famille.



Saint-Lézin (ouverture fin 2023)

Nicolas Huet / Saint-Lézin 49120 Chemillé-en-Anjou
06 60 70 55 16 / nicolas.huet@lilo.org

Au cœur de la campagne chemilloise, à deux pas de la route des vins et des bords de Loire, vous découvrirez une grange rénovée écologiquement et transformée en ludogîte familial, d'une capacité de 15 personnes. Vous pourrez profiter d'un espace de vie convivial doté d'une large ludothèque de jeux modernes, mais aussi de la campagne, du calme et des animaux.



Auteur(s)	Antoine Bauza, Bruno Cathala
Illustrateur(s)	Marie Cardouat
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Sinbad, Trésors
Mécanisme(s)	Objectif, Tuiles
Âge	7+
Durée	30'

Nombre de joueurs 2 - 5

Dans **1001 îles**, vous êtes les enfants de Sinbad, partant en quête des trésors de votre père sur une île fantastique, en espérant particulièrement trouver ce qui vous avait le plus fait rêver dans ses nombreuses histoires extraordinaires.

Comment jouer ?

Au début de chaque tour, la Vigie (la première personne à jouer) choisit l'une des 4 piles de tuiles (une pile de tuiles Rêve, une pile pour le bord supérieur de l'île, une pour son centre, une pour son rivage inférieur), en dévoile autant de tuiles que de personnes en jeu, et choisit l'une de ces tuiles. S'il s'agit d'une tuile Île, elle la place dans la zone correspondante, adjacente au plateau ou à une autre tuile. L'île formera à terme un rectangle de 4 tuiles par 3. Certaines tuiles montrent une lampe magique : à la troisième, on retourne les deux précédentes, se privant ainsi de ce qui était

représenté sur leur recto ! S'il s'agit cependant d'une tuile Rêve, elle la place à gauche de son plateau. Puis elle désigne une personne qui choisit une tuile à son tour, cette personne désigne une autre personne n'ayant pas encore joué... et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait choisi et placé une tuile. Le tour s'achève alors, la personne ayant pris la dernière tuile devenant la nouvelle Vigie.

Fin de partie

La partie s'achève après 16 tours : tout le monde possède alors un île de 12 tuiles Île et 4 tuiles Rêve. On additionne alors les points de ses tuiles Rêve, dépendant de ce qui se trouve sur notre île (par exemple 5 points par Éléphant, des points pour chaque colonne de gemmes...). On y ajoute des points pour les palmiers et par paire Œuf/Oiseau Rokh, et la personne ayant le plus de brigands perd 1 point pour chacun. La personne avec le plus de points succède dignement à son père, Sinbad le marin !

S.W.



Depuis plus de 30 ans,

Ligretto®

ajoute de la folie à vos tables de jeu



SchmidtspeleFrance



PLANQUE LE TIEN, VOLE LE LEUR.

Planque le tien. Vole le leur.

CACHE TON CASH

+1

MILLION DE JEUX
VENDUS!



GRANDPA BECK'S
GAMES

Déjà plus d'un
million de jeux
vendus dans
le monde !!!

2-6

7+

30

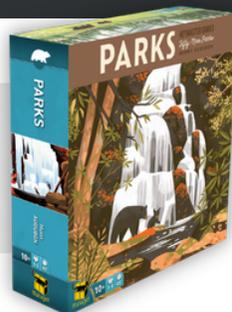


GRANDPA BECK'S
GAMES



Parks. Tous ses animaux en bois sont juste trop trop beaux. Ses illustrations magnifiques !! Et jusque dans le rangement : le matériel de rangement a été pensé jusqu'au bout du thème et à un prix très raisonnable !

Flavie Ouvrard



Pour moi ce fut **Marvel United**. Quand j'ai fait le kickstarter, j'ai pris le jeu uniquement pour les figurines Marvel. Je me disais que vu que le jeu n'a pas l'air terrible j'aurais au moins des figurines pour faire un jeu de baston autour de Marvel. Puis j'ai joué et aujourd'hui je suis pas loin des 200 parties. Comme quoi le kilo plastique ne fait pas forcément le moine !

Julien Vergonjeanne



Cupcake Academy de Blue Orange. Les moules à Cupcake sont bien rigides, agréables à manipuler. L'utilisation des différentes tailles rend logiques pour les petits les règles d'empilage. Un principe simple, un jeu dynamique et un matériel qui met le tout en valeur.

Luc Rémond



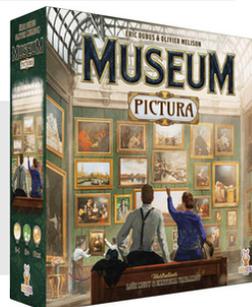
Ayant deux enfants et souhaitant leur faire plaisir (mais à moi aussi avouons-le), un jeu acheté clairement pour son matériel est **Château Badabouh** de Roberto Fraga édité chez Gigamic. Il me fait rappeler les jeux de mon enfance tels que le manoir hanté ou bien encore l'île infernale. Avec sa tour et les billes qui font tomber nos fantômes, effet Wouaw garanti.

Steve Vandenberghe



Museum Pictura pour les toiles de maître, étant fan d'art. Je ne regrette pas mon achat, le jeu est magnifique et j'aime beaucoup sa mécanique, je crois qu'il est devenu mon jeu préféré après quelques parties !

Manu Tea





Wingspan ! Quelle élégance dans le matériel ! Et la beauté des oiseaux sur les cartes. Rien n'est laissé au hasard dans ce jeu, même la tour à dés en forme de nichoir. La perfection !

Emmanuel Roseau



Le Ciel interdit. Le circuit électrique à créer soi-même et la petite fusée qui s'active une fois le circuit fermé. Le plus difficile de la trilogie mais le plus gratifiant en cas de victoire.

Sylvain Servidio



Tout bêtement, **Codex Naturalis**. Probablement à cause de mes études de Lettres, le nom m'a interpellée et les cartes sont juste magnifiques. Colorées, avec des dorures sur certaines... C'était clairement une invitation à les contempler. Les images sont par ailleurs magnifiques. L'avantage c'est que c'est un petit jeu qu'on balade facilement. Nous qui aimons bien voyager, c'est pratique pour le glisser dans une valise. Au delà de ça, il n'a pas beaucoup de matériel, ce qui le rend accessible à tous nos proches qui ne sont pas forcément des gros joueurs donc c'était parfait.

Candice Marchesseau



Cthulhu : Death may die ! Une belle boîte énorme et qui annonce la couleur. Avec des figurines nombreuses et détaillées. Tout est bien organisé, il est facile de trouver ce dont on a besoin et les planches personnages sont bien assez épaisses pour résister à l'épreuve du temps. Un bonheur au déballage !

Angélique Pongnan



Honey Buzz pour ma part, le fait de le mettre en place me donnait déjà l'eau à la bouche, les petites billes de miel en silicone qui sont très douces au toucher font partie de la sensation de bonheur. Il y a aussi les beeples, car ils ont appelé ça comme ça, qui sont adorables. La totalité du matos laisse présager un beau et bon jeu, et c'est le cas !

L'Alain Papoudark





flip

FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY

13 AU 24 JUILLET 2022

4000 JEUX • GRATUIT • JEUX-FESTIVAL.com

**FOR
THE
STORY**



LES SENSATIONS DU JEU DE RÔLE, LA SIMPLICITÉ D'UN PARTY GAME !

LE CASSE DE TROP

UN JEU DE NICOLAS LE VIF

© Bragelonne Games 2022

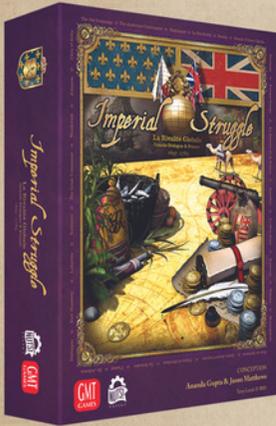
**DES AMIS. DES CARTES.
VOTRE ÉQUIPE
DE CHOC !**

Vous êtes une équipe spécialisée
dans les braquages de haut-vol.
Lors de votre dernier coup, tout
ne s'est pas passé comme prévu...



DISPONIBLE DÈS LE 24 MAI !





Imperial Struggle

La Rivalité Globale
Grande-Bretagne & France
1697-1789

Lors de la deuxième guerre de 100 ans, qui dominera le Monde entre la France et l'Angleterre ?



L'extension pour replonger dans One Deck Dungeon et vaincre les Sbiens du gardien !



nutspublishingFR
www.nutspublishing.com