

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°31 - FÉVRIER 2023



DISTRICT NOIR

Discussion avec
l'auteur de jeux
Thomas Dupont



Carnets d'auteurs & d'illustrateur
**Nao Shimamura, Nobutake Dogen
& Vincent Roché**

— JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC —



**PACK
D'INITIATION
OFFERT !**



PASSE AU
**NIVEAU
SUPÉRIEUR**

AVEC LA **NOUVELLE**
**EXTENSION
AUTONOME**

JANVIER 2023



WWW.CLASHOFDECKS.COM

- 4 TOP 10**
Top des ventes de décembre 2022
- 6 Open Ze Bouate**
Looney Tunes & Teen Titans Go !
- 8 PhiliBulle**
Discussion avec Thomas Dupont
- 10 Open Ze Bouate**
Mech a Dream
- 12 Top Thème**
9 jeux qui prennent de la hauteur !
- 14 Open Ze Bouate**
Cosy Casa
- 15 Expo Photos**
Dodo
- 16 Open Ze Bouate**
Rubik's Cube It & Rubik's Speed
- 18 Jeu de Démo**
Acrylicic
- 20 Open Ze Bouate**
Scooby-Doo : Le jeu de plateau
- 22 Comment c'était après ?**
De Cluedo à Minuit, Meurtre en Mer
- 24 Open Ze Bouate**
Minuit, Meurtre en Mer
- 25 Règle Express**
Detective
- 30 PhiliBulle**
Nao Shimamura & Nobutake Dogen
- 34 Open Ze Bouate**
District Noir
- 36 PhiliGraph**
Carnet d'illustrateur : Vincent Roché
- 40 Derrière le Paravent**
Les Jeux de Rôle pour 2 joueurs
- 42 Open Ze Bouate**
Living Forest : Kodama
- 44 Deux jeux à la Une !**
Sélection de jeux BGA
- 45 Expo Photos**
Lost Cities : Le jeu de plateau
- 46 Open Ze Bouate**
Dune : Imperium - Immortalité
- 48 Paroles de Joueurs**
Quel est Le jeu que vous préférez parmi ceux dont le matériel ne comporte aucun texte ?
- 50 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)6.88.53.58.08

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



1

#1 Unlock! Extraordinary Adventures

Unlock! Extraordinary Adventures vous offre l'occasion de vous replonger dans trois nouvelles aventures, qui vous feront voyager dans des univers extraordinaires : incarnez un privé à Hollywood et découvrez ce que cachent les signaux d'une lointaine planète.



Dans Splendor Duel, vous êtes des maîtres joailliers collectant les pierres précieuses et perles vous permettant d'assembler des bijoux toujours plus luxueux, puisque chaque bijou assemblé peut faciliter l'assemblage des suivants ! Mais pour cela, il faudra composer avec un rival cherchant à s'illustrer plus rapidement que vous...

#2 Splendor Duel



2



3

#3 Sea Salt & Paper

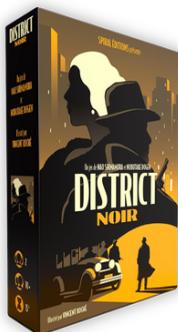
Sea Salt and Paper est un jeu de collection... où VOUS décidez de mettre fin à la manche. Regardez bien ce que vos adversaires posent devant eux et prennent en main pour tenter de deviner leur score, et vous pourrez même tenter le tout pour le tout, en leur accordant un tour de plus, sûr de votre victoire éclatante !



#4 Super Mega Lucky Box



Dévoilez les chiffres un par un, et rayez les cases correspondantes sur vos cartes. Si vous en obtenez trois à la suite, vous débloquentes des bonus qui vous permettront de rayer plus de cases, de déclencher des bonus encore plus importants et d'augmenter votre score !



#5 District Noir

Tout au long des 4 manches, vous tenterez de récupérer des soutiens, afin de marquer plus de points que votre adversaire. Gestion de main, tactique, bluff et anticipation seront nécessaires pour l'emporter. Et attention à la menace de la victoire immédiate, qui planera tout du long.



#6 Paquet de Chips



Un jeu plein de sel qui vous rendra accro ! Paquet de Chips est un jeu d'ambiance dans lequel, à chaque manche, vous pariez sur les chips qui seront piochées. Choisissez les bonnes cartes! Certaines vous feront gagner des points... et d'autres en perdre.



#7 Wingspan - Asie

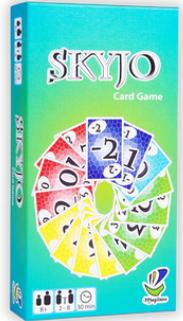
Dans cette troisième extension de Wingspan, nous accueillons de nouvelles espèces dans nos habitats en explorant les oiseaux vibrants, intrigants et magnifiques de l'Asie. Ces oiseaux ont été choisis parmi plus de 2 800 espèces vivant en Asie.



#8 Skyjo

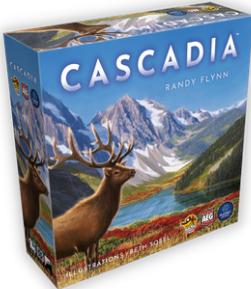


Skyjo est un jeu de cartes, se déroulant en plusieurs manches, simple et rapide. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur.



#9 Cascadia

Cascadia est un jeu à base d'assemblage de tuiles et de draft de jetons mettant en scène les habitats et la vie sauvage du Nord-Ouest américain. Au fur et à mesure des tours, les joueurs construisent leur propre terrain et le peuplent avec la faune disponible.



#10 Tracks



Tout juste diplômés de l'école de police, vous êtes affectés dans la ville de Siren Bay à la nouvelle brigade chargée d'écouter les criminels. Ainsi, dans Tracks, devrez-vous résoudre des enquêtes à l'aide des pistes sonores de l'application !





Auteur(s) Alexio Schneeberger

Illustrateur(s) Images de la Warner

Éditeur(s) CMON

Thème(s) Télévision

Mécanisme(s) Affrontement

Âge 10+

Durée 30'

Nombre de joueurs 2 - 4

La **gamme Mayhem** propose de s'affronter dans des licences célèbres de la Warner. Chaque univers (par exemple **Teen Titans Go !** ou **Looney Tunes**) possède des spécificités, mais reposant sur un système similaire, de sorte que l'on peut combiner des personnages issus de différents univers pour des combats toujours plus déjantés, en duel ou en deux équipes de 2 !

Comment jouer ?

Chaque équipe choisit deux personnages : la boîte de base Teen Titans Go ! propose Robin, Raven, Starfire et Cyborg, celle des Looney Tunes contient Bugs Bunny, Daffy Duck, Elmer Fudd et Taz, tandis qu'une extension ajoute Sylvestre (Grosminet), Titi, le Coyote et Bip-Bip. Si l'on prend bien la figurine, sa fiche et ses jetons spéciaux, il faudra cependant choisir dans quel univers on joue (on ne mélange pas les cartes et les lieux de deux univers différents).

On crée alors le plateau en plaçant les 10 tuiles Lieu aléatoirement, et l'on place ses figurines peintes sur ses bases. Au début du round, chacun lance ses 2 dés d'Activation pour déterminer l'ordre de jeu, puis le joueur avec l'initiative lance le dé du Chaos, qui indique les dégâts qu'il infligera et s'il pourra utiliser un effet du Chaos d'un de ses plateaux Personnage. Dans l'univers Teen Titans Go ! uniquement, chacun pioche 1 carte GO !, qui représente une mission à accomplir (vaincre un monstre, aller quelque part, récolter des pions indices...). Aussitôt la mission réussie, on en prend une nouvelle. Puis, dans les deux univers, les personnages éventuellement mis KO lors du round précédent reviennent en jeu, et on résout les effets des pions Poison/Feu. Les joueurs activent alors leurs personnages en plaçant les dés d'Activation sur les capacités voulues, souvent pour attaquer un ennemi, et peuvent les déplacer. Au moment opportun, chaque joueur peut poser une carte Chaos par round pour un effet inattendu. Quand les deux joueurs ont utilisé leurs 2 dés, le round s'achève.

Fin de partie

La partie s'achève dès qu'une équipe met KO les deux personnages adverses dans le même round ou totalise 5 points de victoire – 1 point de victoire est gagné à chaque fois qu'un personnage adverse est mis KO, en plus des points rapportés par certains lieux spéciaux.

S.W.



6





CHALLENGERS!

Serez-vous le grand vainqueur ?



Disponible

Z-MAN
games



Bonjour Thomas, qui êtes-vous et quel est votre ludographie ?

Très joueur depuis tout petit, j'ai commencé à m'intéresser à la création de jeux de société lorsqu'en 2014 je rencontre le GRAL (le Gang Rennais d'Auteurs Ludiques). Quelques années plus tard, j'ai la chance d'avoir eu plusieurs jeux édités : **Codex Naturalis** (Bombyx), **Dunaïa** (Blam!), **Rush Out !** (Sit Down!), la gamme **Cartaventura**, avec actuellement 6 opus : Lhassa, Vinland, Tintagel, Oklahoma, Caravanes, Hollywood, et la nouvelle gamme Cartaventura Odyssee avec un premier opus: Le trésor de Libertalia (Blam!), et enfin **Mech A Dream** (Blue Orange).



Comment créez-vous des jeux ? Parlez-nous de votre processus de création.

J'ai la chance d'avoir un collectif d'auteurs (le GRAL) assez actif dans ma région (on se réunit toutes les semaines). Déjà ça permet d'avoir des retours très rapidement, chaque semaine on peut tester de nouvelles idées. Mais surtout, notre crédo étant la franchise, si quelqu'un n'aime pas un jeu il n'hésitera pas à le dire (toujours en argumentant !). Ça permet donc d'avoir des retours pertinents et honnêtes très rapidement, une vraie chance.

Sinon en ce qui concerne ma technique de travail à proprement parler, j'ai la (mauvaise ?) habitude de très rapidement travailler sur le visuel des éléments du jeu. Je sais que c'est un risque de perte de temps, et encore plus lors des toutes premières versions, qui changeront à coup sûr. Mais pourtant je garde cette méthode car j'ai besoin d'avoir une version visuellement agréable, déjà pour mon plaisir personnel, afin de pouvoir me projeter dans le jeu, mais surtout car le plus important pour moi dans la création de jeu est l'expérience de jeu. Et je sais qu'une mauvaise ergonomie peut gâcher une expérience, il est ensuite assez difficile de savoir si quelqu'un n'a pas apprécié un jeu à cause d'une mauvaise prise en main, ou à cause de réels défauts du jeu.



Pouvez-vous nous parler de votre actualité ludique ?

L'année 2022 s'est terminée avec la sortie de **Cartaventura Odyssée : Le trésor de Libertalia**, fin novembre, le premier opus d'une gamme plus familiale de Cartaventura, accessible dès 6 ans.



De plus **Mech A Dream** a commencé à pointer le bout de son nez puisque quelques exemplaires étaient en vente en avant-première à Essen, pour une sortie prévue pour le début de cette année 2023. Il s'agit d'un jeu de construction de moteur qui utilise le temps de construction comme une ressource. Le tout prenant place dans un univers robotique un peu onirique (avec un clin d'œil à Philip K. Dick).

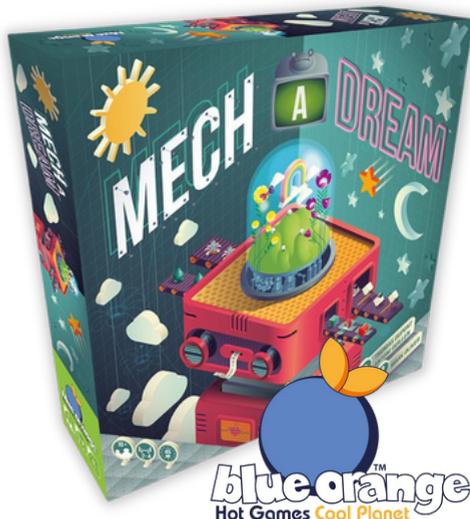
Et l'année 2023 sera assez riche pour moi avec plusieurs sorties prévues :

- **La Quête du Graal**, un jeu de stop ou encore coopératif qui sera disponible exclusivement lors du festival Rennes En Jeux (les 4 et 5 février).
- Le prochain opus de **Cartaventura : Versailles**, qui devrait arriver aux alentours d'Avril et nous proposera d'incarner Julie d'Aubigny à l'époque de Louis XIV.
- Ensuite un nouveau jeu (au titre non définitif) arrivera chez Bombyx en milieu de cette année, il s'agit d'un jeu de développement et de combo dans un univers nordique.
- Enfin deux autres opus de Cartaventura (dont un pour la gamme familiale) devraient arriver avant la fin de l'année.



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

J'ai commencé la création de ce jeu il y a plusieurs années (en 2016 ou 2017 je pense), en m'inspirant des jeux vidéo de type RTS (comme Warcraft ou Age of Empires). J'ai testé plusieurs versions sans jamais trouver la bonne formule qui me satisfaisait. J'ai alors laissé le prototype reposer dans un tiroir pendant un très long moment et l'ai presque oublié. Fin 2019 je l'ai retrouvé et j'ai tout de suite proposé à Antoni Guillen (un comparse du GRAL) de le reprendre avec moi. On a tout reconstruit de zéro ensemble. Notre collaboration a été bien fructueuse puisque très peu de temps après (au printemps 2020) Blue Orange nous proposait de le signer !





MECH
A
DREAM

OPEN
BOUATE

PROCHAINEMENT

Auteur(s)	Thomas Dupont, Antoni Guillen
Illustrateur(s)	Mark Oliver
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Rêves, Usine
Mécanisme(s)	Gestion
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Mech a Dream**, vous construisez des machines à rêve pour les robots, en prêtant attention à la gestion des ressources et à la rapidité de votre tapis roulant pour produire autant de rêves que possible !

Comment jouer ?

Une manche commence par une phase de jour, elle-même composée de trois moments : un matin, une après-midi et un soir. Au début de chaque moment, le joueur choisit de :

- Travailler à l'usine, en plaçant son assistant à l'étage correspondant au moment en cours pour récupérer le type et nombre de ressources disponibles à cet étage (Magasin de stockage) ou devant la barrière afin de remporter le contenu des colis contre un coût en fleurs électriques (Quai des livraisons).
- Travailler dans son atelier, pour prendre une nouvelle machine du plateau Usine et la placer sur le tapis roulant de son plateau Atelier (en payant son coût en encre magique ou arcs-en-ciel), ou pour poser un assistant sur une machine du tapis roulant.

Quand tous les joueurs ont utilisé leur assistant du moment, ils font avancer leurs machines sur le tapis roulant. Au bout du tapis, la machine est construite et octroie un bonus. Une fois que l'on a effectué cette action trois fois (pour chaque moment), arrive la phase de nuit, où l'on récupère ses assistants et active l'effet de son robot. Puis une nouvelle phase de jour débute.

Fin de partie

La partie s'achève après la 7ème phase de nuit ou quand un joueur a construit au moins 9 machines. On additionne alors les points de rêve remportés pendant la partie, du jeton Nuage, des pions Arc-en-ciel et des ressources restantes.

Variantes

La variante « Les robots éclairés » octroie des ressources de départ asymétriques et un nouveau pouvoir de robot, tandis que « Les spécialistes » permet de bénéficier du pouvoir permanent de robots spécialisés... et de les acheter à ses adversaires !

S.W.



7 WONDERS EDIFICE



ANTOINE BAUZA

LES CITÉS SE DÉVELOPPENT
ET BÂTISSENT DES ÉDIFICES
ENSEMBLE.

VOUS JOINDREZ-VOUS À VOS
ADVERSAIRES OU FEREZ-VOUS
CAVALIER SEUL ?



UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE DANS L'UNIVERS 7 WONDERS !

3-7
10+
30'

7 WONDERS EDIFICE



* Nécessite le jeu de base 7 Wonders (nouvelle ou ancienne version)

© Repos Production 2022 - www.rprod.com



Block and key

Dans Block and Key, les aventuriers placent des blocs d'argile en 3D dans une aire de jeu surélevée centralisée, dans le but de compléter leurs cartes Objectif. Le défi est d'autant plus intéressant que chaque joueur est limité à son point de vue en 2D.



Wonder Book



Wonder Book est au carrefour de tout ce que les joueurs veulent : une campagne prenante, un matériel original et superbe, la possibilité de partager des heures de jeu entre enfants et parents... C'est de toute évidence un jeu rempli de merveilles !



Santorini

Dans Santorini, lancez-vous dans la construction de cette île grecque emblématique et soyez le premier à grimper au sommet d'une tour. Construisez comme un mortel, mais gagnez comme un dieu !



Mystery House



Cette maison se déplace mystérieusement dans l'espace et le temps, et personne ne connaît sa destination. Serez-vous assez courageux pour y entrer ? Plongez dans une expérience immersive d'escape room, guidée par une application dans une structure en 3D ! Explorez le manoir tel un donjon et vivez des aventures unique dans un environnement différent à chaque aventure.





Holi - Festival des Couleurs

Dans Holi - Festival des Couleurs, les joueurs se réunissent pour fêter la fin de l'hiver en répandant de la poudre colorée, en dansant et en célébrant les nouveaux départs.



Everdell est un jeu de placement d'ouvriers facile à apprendre dans lequel les joueurs auront pour mission de développer un village habité par des animaux forestiers.

Everdell



La Maison des souris

La Maison des souris est un jeu coopératif et d'observation dans lequel les joueurs tentent de découvrir tous ensemble où sont cachés les différents objets chipés par une famille de souris coquines.



Save the dragon



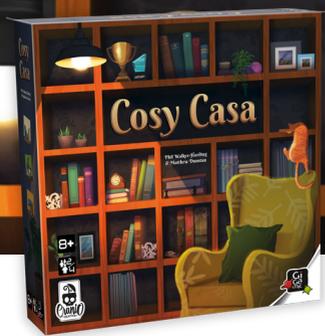
Pour sauver le pauvre petit dragon enchaîné au sommet du donjon, vous devrez gravir l'imposant escalier tout en évitant les pièges. La légende est formelle... le prince ou la princesse qui arrivera à libérer le dragon rendra sa gloire au royaume. Mais ce dragon est retenu par un mage diabolique qui lance d'énormes rochers pour les empêcher de monter. Zigzaguez, protégez-vous derrière un bouclier et soyez le premier à délivrer le dragon !



Chateau Badabouh

Château Badabouh ! est un jeu de course, au matériel magnifique, plein de suspense. Lancez-vous dans l'ascension des marches, mais attention, la vieille ruine réserve bien des surprises.





Cosy Casa

OPEN

BOUATE

PROCHAINEMENT

Auteur(s)	M. Dunstan, P. Walker-Harding
Illustrateur(s)	S. Grosenbacher, S. Valentino
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Bibliothèque
Mécanisme(s)	Placement, Collection
Âge	8+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2 - 4

Fin de partie

La partie s'achève quand une personne a rempli toutes les cases de sa bibliothèque. On additionne alors les points de ses jetons Points et de son jeton Fin de partie (si on a mis fin à la partie), les points de la carte Objectif personnel assignée secrètement en début de partie (qui requiert de placer des objets à des emplacements précis de sa bibliothèque) et des points pour les groupes d'objets identiques et adjacents. La personne avec le plus de points peut se targuer d'avoir la bibliothèque la plus belle !

S.W.

Dans **Cosy Casa**, vous venez d'installer votre grande bibliothèque. Il est donc temps que vos livres, jeux, cadres, trophées, plantes et... chats (bien sûr) y trouvent place. En récupérant judicieusement ce qui traîne dans votre salon pour remplir les objectifs, ayez une bibliothèque plus organisée que vos adversaires !

Comment jouer ?

Au début de la partie, des tuiles sont piochées aléatoirement dans le sac et disposées sur le plateau Salon. À votre tour, choisissez 1, 2 ou 3 tuiles Objet (orthogonalement adjacentes et dont au moins un côté est libre) sur le plateau Salon, et placez-les dans l'ordre de votre choix dans une même colonne de votre bibliothèque tridimensionnelle. S'il ne reste ensuite que 4 tuiles Objet ou moins sur le plateau, remettez-les dans le sac et piochez-en de nouvelles. Si vous êtes ainsi parvenu à reproduire le schéma figurant sur l'une des 2 cartes Objectif commun dévoilées en début de partie, prenez le jeton Points de la plus forte valeur associé à cet objectif – plus vite vous les remplissez, plus vous gagnez de points. Puis c'est au tour de la personne suivante.







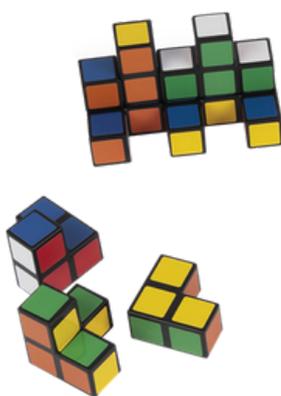
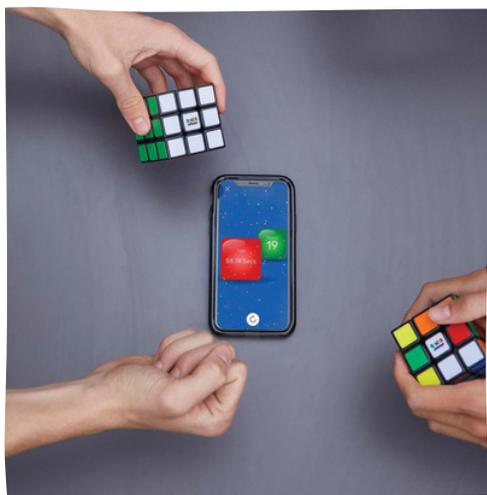
Auteur(s)	N.C.
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Spin Master
Thème(s)	Couleur
Mécanisme(s)	Casse-Tête
Âge	7+
Durée	N.C.
Nombre de joueurs	1 - 2

Rubik's Speed

Le Rubik's Speed est un Rubik's cube 3x3 conçu pour permettre des manipulations particulièrement fluides et donc une réalisation aussi rapide que possible.

Rubik's Cube it

Rubik's Cube it comporte deux ensembles de pièces permettant de composer un rubik's cube. Chaque joueur prend un ensemble de pièces devant lui, puis les deux joueurs s'accordent sur la durée de la partie (par exemple 3 cartes gagnantes, 10 cartes en tout, l'ensemble du paquet...). À son tour, un joueur retourne l'une des 54 cartes Défi face visible (de difficulté facile, moyen ou difficile), puis les deux joueurs tentent de reproduire exactement la forme tridimensionnelle représentée à l'aide de leurs éléments, y compris en plaçant toutes les couleurs au bon endroit. La première personne dont l'ensemble correspond au défi prend la carte, et le joueur suivant retourne une nouvelle carte. La personne avec le plus de cartes devant elle au moment de la fin de la partie la remporte.



S.W.



MORRIS LE DODO



Choisis un œuf de couleur et place-le sur Morris.



Fais-le dévaler la cascade.



Cache l'œuf dans une cachette s'il est intact, sinon l'explorateur avance.



SAUVE TOUS LES OEUFS

AVANT QUE L'EXPLORATEUR N'ATTEIGNE

LE NID DE MORRIS !

ACRYLOGIC



Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 9 cases blanches ! Dans chaque case blanche, écrivez un chiffre compris entre 1 et 3 ainsi qu'une couleur primaire : jaune, bleu ou rouge. Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

VERT = jaune + bleu	JAUNE = jaune + jaune
ORANGE = jaune + rouge	ROUGE = rouge + rouge
VIOLET = rouge + bleu	BLEU = bleu + bleu
2 = 1 + 1	3 = 1 + 2
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3
5 = 2 + 3	6 = 3 + 3

AIDE DE JEU

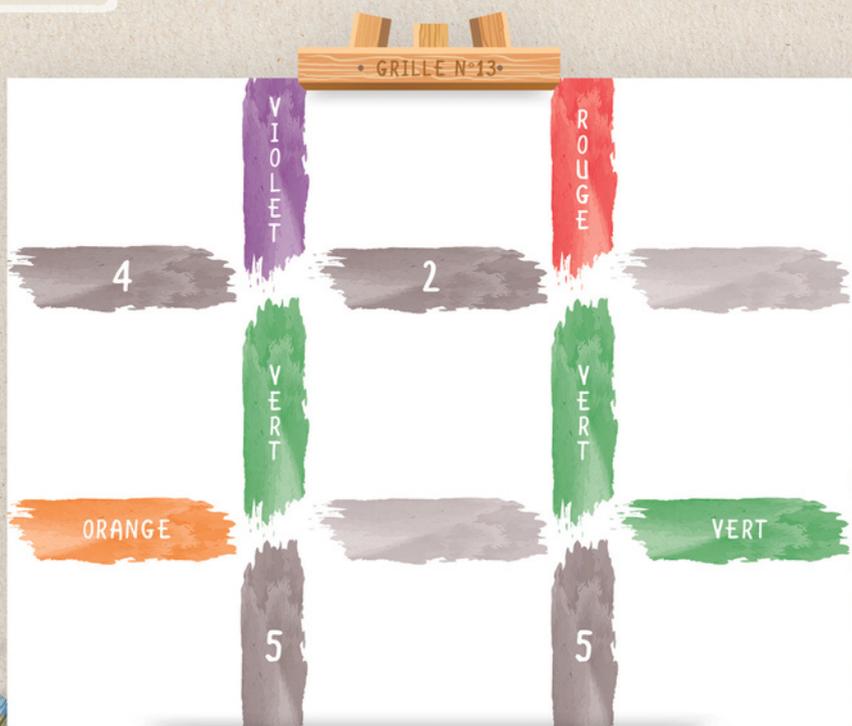


Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

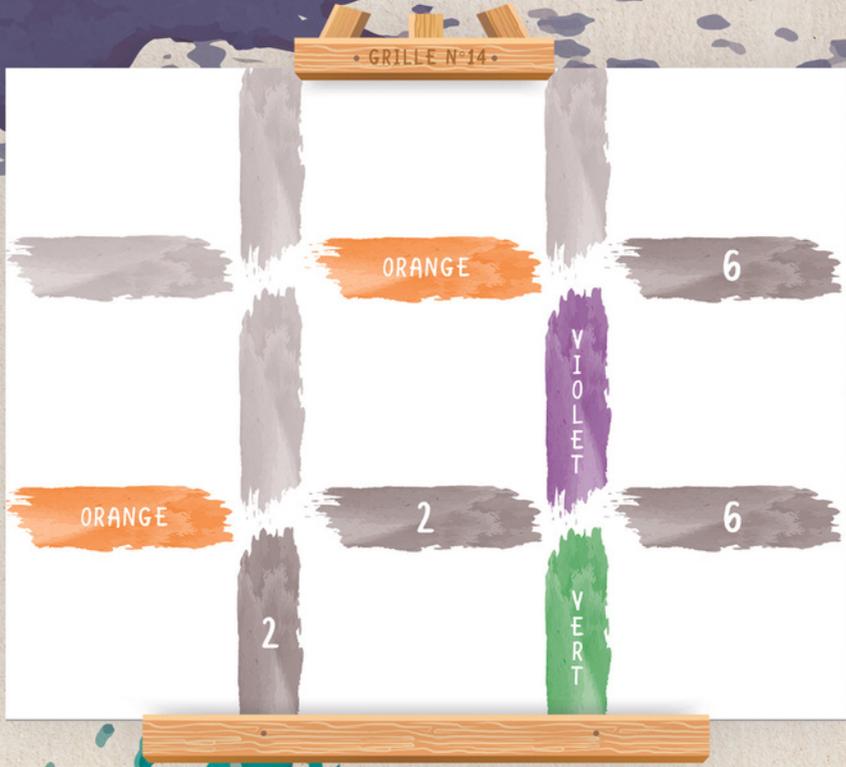
$$5 = 3 + 2$$

Si une trace de peinture indique « vert », cela signifie que l'une des deux cases blanches est jaune et que l'autre est bleu.

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



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



LUNA *capital*



José Ramón Palacios
 Albert Monteys



**Une course
aux objectifs**

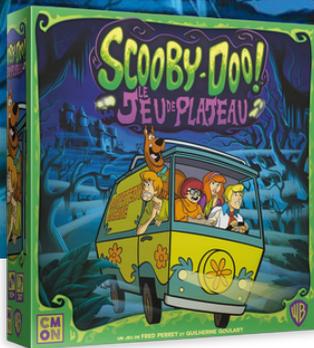


**Fondez votre colonie
lunaire et visez la prospérité !**



**Un thème spatial
immersif**

Distribué par tribuo



Auteur(s)	G. Goulart, F. Perret
Illustrateur(s)	Images de la Warner
Éditeur(s)	CMON
Thème(s)	Télévision, Enquête
Mécanisme(s)	Coopératif
Âge	10+
Durée	30'

Nombre de joueurs 1 - 5

Scooby-Doo – le jeu de plateau vous permet d'incarner Véra, Daphné, Scooby, Sammy et Fred dans une petite ville où un monstre terrifie les habitants... Posez des pièges pour le capturer avant qu'il n'en fasse une ville fantôme !

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur choisit un membre du Scooby-Gang à incarner et place sa figurine sur le plateau, et on révèle ou choisit celui des trois monstres que l'on affrontera (le Spectre vert, le Passe-muraille ou le Clown fantôme).



Au début d'un round, chaque joueur pioche 2 cartes, en place une dans l'Attrail (une défausse qui deviendra la nouvelle pioche quand cette dernière sera vide), et tous dévoilent l'autre simultanément, en plus de la première carte du paquet Monstre. La valeur d'initiative sur les cartes indique dans quel ordre on les résout. Les membres du Scooby-Gang peuvent se déplacer sur le plateau en fonction de la valeur de déplacement sur la carte, mais s'ils entrent dans le lieu occupé par le monstre ou que le monstre les visite sur leur lieu, ils ont la frousse et défaussent les 2 premières cartes de la pioche. Il est en outre possible de se déplacer où l'on veut grâce à la Mystery Machine, si elle a encore de l'essence. On résout ensuite l'action du lieu d'arrivée, généralement récupérer des cartes Scooby-Gang de la Défausse pour les mettre dans l'Attrail, réintégrer des pions Visiteur sur le plateau, collecter des ressources, retirer des pions Monstre, et surtout fabriquer des pièges : pour cela, on place des ressources sur une carte Piège, jusqu'à ce que toutes les ressources requises soient présentes. Enfin, chaque membre dispose d'une capacité unique qu'il peut utiliser pendant son tour, mais une seule fois par partie. Le monstre quant à lui peut être activé par sa carte, se déplacer selon le chemin indiqué, et retirer les pions Visiteur de tous les Lieux qu'il visite, les hantant quand ils sont vides.

Fin de partie

La partie est perdue aussitôt qu'un 3ème lieu devient hanté, qu'un pion Monstre ne peut pas être placé parce que la réserve est vide ou qu'il ne reste plus assez de cartes Scooby-Gang, mais elle est remportée quand tous les pièges en jeu ont été fabriqués !

Cluedo reste un jeu frappant de modernité. Seul le déplacement par les dés accuse son âge, puisqu'il est injuste d'être coincé dans un couloir par un mauvais lancer quand d'autres se trouvent régulièrement dans des pièces pour émettre des hypothèses, même si ce hasard est un peu contrebalancé par le fait de repartir par la porte d'une pièce que l'on veut et les passages secrets, ce qui donne un peu d'importance aux déplacements. En dehors de cet aspect, la déduction teintée de bluff est aussi directe que tendue et cérébrale, et il n'est pas très étonnant qu'elle ait assez directement inspiré des jeux aussi satisfaisants que **13 Indices** ou **Cryptide** par exemple – avec l'abandon de toute notion de déplacement et de dés bien sûr.

Cluedo sur un yacht

Parmi ses descendants remarquables, il ne faudrait pas négliger **Minuit, Meurtre en Mer**, précisément intéressant en ce qu'il cherche à renouer avec le plateau et avec à peu près tout ce qui faisait le sel de Cluedo, tout en y apportant l'enrichissement propre à satisfaire des joueurs un peu plus exigeants, par des mécaniques plus riches et modernes. Son auteur Alain Luttringer avait même conservé initialement le dé pour déterminer la réussite ou l'échec des investigations (dépenser plus de points d'action permettait une réussite assurée), pour y renoncer dans sa seconde édition, évacuant une possible frustration pour purifier son système de jeu. Avant tout, **Minuit, Meurtre en Mer** a la particularité d'être scénarisé, puisqu'il propose 27 enquêtes à résoudre, chacun avec ses circonstances, ses

personnages et ses surprises. Il n'est alors plus question d'avoir des cartes en main, mais on va interroger des suspects se mouvant dans le navire et fouiller des pièces en allant lire les phrases correspondantes dans un livret, toujours très courtes et simples, mais offrant plus de caractère aux situations. Cependant, on pourra toujours (comme au Cluedo) soutirer des informations aux autres enquêteurs, et il sera tout aussi crucial d'observer leurs questions et leurs déplacements pour déterminer s'ils ont trouvé une piste utile sur laquelle il faudrait aussi se pencher, même si le bluff est un peu moins présent.

Par ailleurs, la tension entre l'enquête publique et l'enquête privée, ou la possibilité de déplacer le commissaire de bord et les suspects peuvent créer une interaction nouvelle parfois taquine, la gestion des points d'action offrant des choix plus complexes que la seule décision des trois cartes à trouver. On notera enfin que, du fait de sa nature plus narrative, **Minuit, Meurtre en Mer** peut être pratiqué en coopération ou seul, ce qui pouvait sembler aberrant pour un Cluedo-like, de même qu'il peut proposer différents niveaux de difficulté, ce qui était du même impossible quand les questions ne portaient que sur 3 cartes tirées au hasard.

Si les jeux de déduction et de bluff, se basant plus ou moins directement sur le Cluedo, sont légion, **Minuit, Meurtre en Mer** est peut-être celui qui s'attache le plus frontalement à être un « Cluedo de 2022 » (l'année de publication de sa seconde édition), à dépoussiérer une formule qui restait passionnante pour en capter l'essence tout en l'adaptant aux exigences de la modernité.

S.W.





Auteur(s)	Alain Luttringer
Illustrateur(s)	F. Weiss, B. Reymann
Éditeur(s)	Multifaces Editions
Thème(s)	Enquête, Meurtre, Croisière
Mécanisme(s)	Déduction, Compétitif
Âge	14+
Durée	75'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans **Minuit, Meurtre en Mer**, levez le voile sur l'étrange assassinat du résident de la suite de luxe en interrogeant les 12 suspects des cabines VIP du navire de croisière avant l'arrivée au port !

Comment jouer ?

Commencez par choisir l'une des 27 enquêtes et par lire sa présentation. Au début d'une manche, le premier joueur retourne une carte Évènement : celle-ci indique où se trouve le Commissaire de bord (il ne sera pas possible d'enquêter dans ce lieu) et relate une péripétie, aboutissant au dévoilement d'un indice, à l'accélération du navire... Chaque joueur dispose ensuite de 3 points d'action.

Pour 1 point, il peut :

- Déplacer son détective ou le commissaire sur une zone adjacente.
- Racheter une bouée (un jeton à usage unique octroyant une action supplémentaire).
- Inspecter un lieu ou interroger publiquement un suspect présent sur son alibi, ce qu'il a vu ou son mobile, en lisant à voix haute la piste correspondante dans le livret d'enquête.

Pour 2 points, il peut :

- Enquêter en privé – il pourra ensuite lire la piste à voix haute et regagner 1 point.
- Soutirer une information à un détective dans la même zone (en lui donnant une bouée).

Il peut ensuite déplacer un suspect d'une ou deux zones.

Fin de partie

La partie peut s'achever de deux manières : si le navire arrive au port, tous les enquêteurs notent leurs hypothèses principales et les confrontent ; si un joueur choisit de déclencher les révélations, il commence par énoncer ses hypothèses principales, puis les autres notent leurs hypothèses principales et secondaires, toujours à la fois sur le coupable, le mobile et le mode opératoire. Bien sûr, les mauvaises réponses du joueur ayant mis fin à la partie peuvent lui coûter cher...

Mode coopératif

Un mode coopératif empêche les joueurs de discuter entre eux ou de mener des enquêtes publiques, mais ils peuvent dire si une piste était intéressante ou non, et décident ensemble quand mettre fin à la partie, en discutant leurs hypothèses pour une réponse collective.

S.W.





DÉTECTIVE (IELLO)

VOUS INCARNEZ UN DÉTECTIVE DE LA CÉLÈBRE AGENCE ANTARES. RASSEMBLEZ DES INFORMATIONS, COLLECTEZ DES INDICES ET SUIVEZ DES PISTES AFIN DE RÉSOUDRE DIFFÉRENTES AFFAIRES. VOUS DEVEZ TRAVAILLER EN ÉQUIPE, GÉREZ ENSEMBLE VOTRE STRESS ET METTRE EN AVANT VOS CAPACITÉS POUR RÉSOUDRE CHAQUE ENQUÊTE DANS UN TEMPS IMPARTI.



1 / MISE EN PLACE



- Placez le marqueur *Équipe d'Investigation (Voiture)* sur le Lieu *Quartier Général* (centre).
- Placez le *marqueur Temps* (bleu) sur la case 8:00 am de la *Piste Temps*.
- Placez le *marqueur Jour* (rouge) sur la case "1" de la *Piste Jour*.
- Chaque joueur reçoit une *tuile Personnage* de son choix qui place devant lui côté *Enquêteur*.
- Les *tuiles Personnage* restantes sont retournées face *Consultant*.
- Remplacez les *jetons Compétence* indiqués sur les *tuiles Personnage et Consultant* (coin inférieur droit).
- Formez avec ces jetons une *réserve* près du plateau. Défaussez les jetons restants.
- Équipez-vous d'un *ordinateur connecté* à internet et accédez au site *Antares Antaresdatabase.com*.

Choisissez votre campagne et votre *Affaire*.



- Récupérez le *paquet Affaire* correspondant et posez - le près du plateau.

2 / TOUR DE JEU

UNE PARTIE SE DÉROULE SUR PLUSIEURS JOURS (TOURS) LIMITÉS SELON L'AFFAIRE. LORSQUE VOTRE QUOTA DE JOURS EST ÉPUISÉ, VOTRE ENQUÊTE EST TERMINÉE. VOUS DEVEZ APPUYER SUR LE BOUTON "RAPPORT FINAL" ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS POUR RÉSOUDRE L'AFFAIRE.

LES INDICES :

- *Les cartes Piste* :
 - Durant l'enquête vous aurez la possibilité de suivre une *Piste* en piochant la carte dont le numéro vous sera indiqué (#numéro). Ces pistes peuvent être des scènes de crime, des témoins, des preuves...
 - Certains indices ou instructions que vous rencontrerez, vous demanderont de défausser un certain nombre de Jetons Autorité (★).
- *Base de données Antares* :
 - Vous pouvez y trouver toutes les informations stockées par l'ensemble des agences (police, FBI, renseignement...).
 - Pour trouver une information précise, il vous sera obligatoirement indiqué une rubrique, le sigle @ puis un nom ou un numéro.
 - Vous connecter à la base de données d'Antares ne fait pas avancer votre marqueur *Temps*.
 - Vous pouvez consulter les transcriptions de conversations passées (interrogatoires) sur *Antares*, pour connaître le niveau de *Stress* de vos interlocuteurs (faible-moderé-élevé). Cela vous permet de savoir s'ils mentent, dissimulent des informations ou réagissent de façon émotionnelle.
- *Internet* :
 - Lorsque vous voyez l'icône 📶, vous pouvez faire une recherche internet sur le sujet qui lui est associé. Cela ne fait pas avancer votre marqueur *Temps*.
 - Vous ne pouvez pas chercher sur Internet des informations sur un sujet qui n'est pas explicitement indiqué par le symbole 📶

LE TEMPS :

- Lorsque vous piochez une carte *Piste*, vous devez avancer le *marqueur Temps* du nombre d'heures indiqué sur la carte (🕒).
- On ne connaît pas en avance le *Temps* que nous prendra notre action dans le lieu désigné. Ce *Temps* est révélé une fois la carte piochée. A titre indicatif, *les Lieux* demandent plus ou moins de *Temps* pour effectuer les actions :
 - *Quartier Général* : Collecte d'info, *Antares* : 1 à 2 heures. Interrogatoire parfois plus long.
 - *Poste de Richmond et Tribunal* : Archives : 2/3 heures.
 - *Laboratoire* : Examen des preuves : jusqu'à 4 heures.
 - *Travail sur le terrain* : investigation : 2 heures ou plus.
- Lorsque le marqueur *Temps* atteint la case 4:00 pm, les heures de travail sont terminées :
 - Vous pouvez mettre fin à cette *Journée* (même avant 4:00 pm) : remettez le marqueur *Temps* sur 08h00 et retirez tous les jetons *Capacité Utilisée* (👤) des *tuiles Personnage*. Placez le jeton *Voiture* sur la case *Quartier Général*.
 - Vous pouvez continuer la *Journée* en *heure supplémentaire* : Ajoutez 1 jeton *Stress* (🔴) à la réserve de jetons pour chaque heure travaillée au-delà de 4:00 pm. Si le nombre de jetons *Stress* dans la réserve est supérieur à votre limite de *Stress*, votre enquête prend immédiatement fin.



LES LIEUX :

- Lorsque vous souhaitez suivre une carte *Piste* et que vous n'êtes pas dans le Lieu correspondant, vous devez :
 - Déplacer le *marqueur Voiture* sur le Lieu correspondant du plateau.
 - Avancer le *marqueur Temps* d'une case.
- Certaines cartes *Piste* n'indiquent aucun Lieu : vous pouvez donc les suivre de n'importe quel Lieu, sans avoir à déplacer votre marqueur *Voiture*.

DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE :

- Au début d'une *Affaire*, la section "Nouvelles Pistes" du Livret d'Enquête indique une liste de cartes *Piste*. Vous pouvez en suivre une ou plusieurs, dans l'ordre de votre choix. Une fois que vous avez pioché une carte *Piste*, vous devez la résoudre : vous ne pouvez pas la consulter (coût en heures, compétences requises pour Approfondir) avant de décider si vous résolvez ou non la carte :
 - Récupérez dans le paquet, la carte selon son *numéro*.
 - Vérifiez le *Lieu* de la carte *Piste*. Déplacez votre marqueur *Voiture* et votre marqueur *Temps* si nécessaire.



① 
ÉCOUTEZ
LA BANDE AUDIO LIÉE
À L'ENQUÊTE ET
REPEREZ-VOUS SUR LE PLAN

② 
PISTEZ
VOTRE CIBLE EN VOUS
AIDANT DU SON
ET DES CARTES CAMÉRA

③ 
LOCALISEZ
LE LIEU SUR LE PLAN
POUR RÉSOUDRE L'AFFAIRE



"On a l'enregistrement. Pas le temps de lambiner, vous les localisez et vous envoyez une équipe !"

Richard McKean, Chef du Siren Bay Police Department

TRACKS

S I R E N B A Y

15 enquêtes coopératives en immersion sonore

Écoutez

Pistez

Localisez

Game Design JUAN RODRÍGUEZ - CHRISTIAN RUBIELLA

Photography PIERÔ - Production Know Your Friends

Executive producer KYF - Sound Design SYMA SOUND DESIGN

Soundtrack PV NOVA - Graphic Design BEN RENAUT



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

- Lire la carte à voix haute en gardant le **verso caché**. Suivre les instructions de la carte.
- Lorsque vous découvrez une **Signature**, vous devez la rentrer dans la base de données d'**Antares**, dans la section **Signature** : **AntaresDATABASE.COM**, puis cliquez sur "SIGNATURE" et saisissez ensuite les **12 caractères** en respectant les majuscules :
 - Vous avez accès à toutes les signatures (sang, poil, ADN...) rentrées dans le système à tout moment de votre partie.
 - Le caractère "x" représente une **signature incomplète**.
 - La base de données d'**Antares** fait **correspondre** les signatures pour aider à identifier les correspondances avec les autres indices.
 - Il est **obligatoire** de saisir toutes les signatures identifiées dans la base de données !
- Décidez si vous souhaitez **Approfondir** ou pas :
 - L'action **Approfondir** vous permet de découvrir des informations supplémentaires (**ou pas**) en **Consultant** le verso d'une carte Piste.
 - **Dépensez le jeton indiqué** puis retournez la carte et lisez-la.
- Notez les **Nouvelles Pistes** : vous pouvez décider de suivre, plus tard dans la partie, une nouvelle **Piste** révélée. Vous devez néanmoins finir de résoudre la carte actuelle avant de suivre une nouvelle piste.
- Mettez la carte **de côté** car elle est désormais **résolue** :
 - Si la carte ne possède pas le symbole  ou si vous n'**approfondissez pas**, placez la carte sur la **droite** du plateau afin de vous souvenir que vous n'avez pas accès au dos de cette carte Piste.
 - Si le symbole  vous a permis de **consulter le dos** de la carte, placez-la sur la **gauche** du plateau : c'est là que vous pouvez conserver toutes les cartes dont les deux côtés vous sont accessibles.



AUTRES ACTIONS

- **Capacité spéciale** : Chaque **Enquêteur** dispose de cette capacité (inscrit sur la carte) pouvant être utilisée une fois par **Jour** (n'importe où).
- **Jetons Autorité**  : vous devez dépenser 1 jeton **Autorité** pour activer la capacité de votre **Personnage**. Certaines cartes **Piste** vous demandent aussi de défausser des jetons **Autorité** de la réserve pour accomplir quelque chose.
- **Écrire un rapport** : Une fois par **Jour**, vous pouvez, dans n'importe quel **Lieu**, dépenser l'une de vos heures de travail pour **Écrire un Rapport** et ainsi gagner un jeton **Autorité** . Vous ne pouvez pas **Écrire un Rapport** pendant vos **Heures Supplémentaires**.
- **Jetons Compétence**     : Chaque **Enquêteur** et **Consultant** apportent leur jeton **Compétence** dans une réserve générale. Une fois utilisés, les jetons sont défaussés et ne reviendront pas de la partie.
- **Sauver votre Partie** : Les différentes enquêtes ont une trame commune. Une fois votre enquête achevée, vous pouvez garder toutes les cartes que vous avez récupéré durant l'enquête. Placez ces cartes dans l'emplacement supplémentaire de la boîte. Vous pourrez les consulter à tout moment lors des prochaines enquêtes.

3 / FIN DE PARTIE



- L'enquête s'arrête immédiatement :
 - Lorsque vous achevez votre dernier jour du quota de jours autorisés. Possibilité de faire des heures supplémentaires.
 - Si le nombre de jetons **Stress** dans la réserve est supérieur à votre limite de **Stress**.
- Connectez vous à la base de données d'**Antares** et choisissez "Rapport Final" dans le menu.
- Vous devez alors répondre à des questions relatives à l'affaire en cours, puis d'autres concernant l'intrigue globale.
- Vous marquez des points :
 - Pour les bonnes réponses apportées selon l'importance des questions.
 - Vous marquez des points pour chaque preuve pertinente que vous avez saisie dans la base de données d'**Antares**
- Chaque réponse "Je ne sais pas" vous rapporte 0 point.
- Vous perdez 1 point :
 - Pour chaque mauvaise réponse.
 - Pour chaque jeton **stress**  que vous avez récupéré.

Une fois votre rapport terminé, la base de données d'**Antares** calculera automatiquement votre score final avant de vous annoncer si vous avez réussi ou raté l'affaire !

PINOCCHIO, APHRODITE, MONSIEUR MUSCLE... TOUS SUSPECTS !



**3 ENQUÊTES, 3 UNIVERS
1 MINI-BOÎTE**

UN JEU D'ENQUÊTE ACCESSIBLE, RAPIDE ET FUN.

Lors d'une enquête, chaque joueur n'est autorisé à consulter qu'une partie des indices. C'est donc uniquement en partageant et en recoupant toutes leurs infos que les joueurs peuvent ensemble démêler l'intrigue.

SORTIE LE 24/02 • PRÉCOMMANDEZ-LE DÈS MAINTENANT !

Un jeu d'Antonin Boccara,
illustré par Claire Conan,
Eliot Trouttet et
Audrey Vellard

2-6



10+



30'



PAR ENQUÊTE





Bonjour Nao, pouvez-vous présenter Nobutake en quelques lignes ?

Nobutake est le genre de personne qui aime toujours profiter au maximum de l'instant présent. Il est concepteur web de profession, mais il fait aussi partie d'un groupe de musique, il fait du stand-up en duo, crée des jeux de société et toutes sortes d'autres choses. Lorsque l'on crée des jeux ensemble, il a des opinions fortes, un imaginaire et des idées que je n'ai pas, et souvent les prototypes que je crée de mon côté prennent forme surtout grâce à ses commentaires et ses idées. Il aime prendre des risques mais avec cette prudence qui fait qu'il finira dans l'eau plutôt que sur les rochers en tombant d'une falaise. Il fait un peu l'équilibriste au bord de la piscine...

Bonjour Nobutake, pouvez-vous présenter Nao en quelques lignes ?

Nao est un homme qui aime affronter l'adversité. Il croit en l'adage « le Diable est dans les détails », et il fait beaucoup d'essais et de tests avant d'arrêter ses créations. Il semble apprécier le fait de tester même les très petits changements pour voir comment l'expérience de jeu change. District Noir, qui a été créé de cette façon, est un système très subtil et plein de dilemmes. C'est l'un de mes jeux préférés parmi ceux que Nao a initiés. Là où d'autres auraient choisi la voie de la facilité, Nao semble choisir lui-même la voie de la difficulté. Il ne rechigne jamais à marcher avec le vent de face.

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu District Noir (éditeur, illustrateur, testeurs...) ?

Nao : C'est moi qui ai d'abord établi les règles de base, puis nous avons réfléchi ensemble et les avons modifiées. À l'époque, nous réalisons le jeu à trois, avec l'illustratrice Hinami Tsukuda, qui a donc été une grande collaboratrice et quasiment notre troisième auteure. Nous avons également demandé à nos amis Harigae Yosuke et Higuchi Taeko, avec qui nous avons beaucoup beaucoup joué au jeu, de faire de nombreuses séances de tests. Les autres testeurs principaux étaient nos ami-es auteur-es de jeux doujin (ndr : amateur-rices), car le Japon a une culture de Game Markets où les jeux doujin sont montrés et vendus pour la première fois, en avant-première. Ces jeux sont souvent édités par les auteur-es sans passer par des maisons d'édition. Nous avons beaucoup d'amis auteur-es de jeux doujin autour de nous.

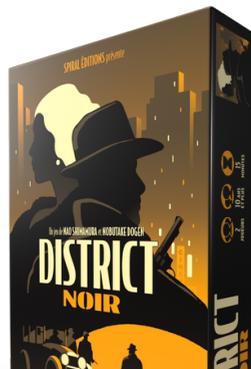
Pour cette version de District Noir, c'est Yannick et l'équipe de Spiral qui ont voulu relancer le jeu en Europe. Merci à eux et merci à Vincent pour avoir créé cet univers graphique avec son merveilleux travail artistique.

District Noir - Acte 1 : de l'idée au prototype

Le concept initial de ce jeu était selon nous hors des sentiers battus : un jeu de cartes aux règles simples, épurées qui crée des dilemmes à chaque tour de jeu. Il était destiné à être présenté au Game Market, dont j'ai parlé plus haut, et c'était le type de jeu qui y était privilégié (du moins à l'époque). C'est un format que nous aimons aussi : des cartes, une petite boîte, juste l'essentiel.



SPIRAL
ÉDITIONS



Les règles du jeu s'inspirent de deux jeux, Card Cassonne et le jeu de cartes Médicis. Par coïncidence, les deux sont positionnés comme des versions cartes de jeux de société classiques. Sans trop entrer dans les détails, les deux jeux ont un nombre limité de cartes qui peuvent être acquises, et le moment de l'acquisition est crucial. Dans Card Cassonne, à votre tour, vous avez deux choix : jouer une carte ou placer un meeple. Ça nous a inspiré pour District Noir parce que nous aimions la subtilité de ces dilemmes de chaque instant. J'aime vraiment la simplicité des deux choix et l'importance du timing. Je voulais concevoir un jeu avec ce type de sensation mais à ma façon, donc j'ai commencé à travailler sur ce concept.

Le résultat de ces réflexions est le prototype de Seihai Succession (ndr : 聖杯サクセッション pour le titre original en japonais). Même s'il s'agissait d'un prototype, les règles étaient beaucoup plus proches de la version actuelle que la plupart des prototypes de nos jeux précédents. Le jeu comprenait des cartes pour les majorités en 5, 6, 7, 8 et 9, chaque valeur étant représentée en autant d'exemplaires, des cartes simples plus/moins, cinq cartes crâne et plusieurs cartes d'action spéciale. À l'origine, les règles étaient les suivantes : les cartes étaient mélangées et distribuées en nombre égal, et lorsque c'était votre tour, vous ne pouviez que Jouer une carte ou Prendre une carte. Vous ne pouviez Prendre une carte qu'une fois par tour. Après un certain nombre de tours joués, le score était calculé. Au cours de la partie, si vous parveniez à réunir quatre cartes crâne, vous réussissiez à assassiner le roi et à gagner la partie immédiatement (le thème original était un peu sanglant). Comme le savent ceux et celles qui connaissent District Noir, les règles sont presque les mêmes, à l'exception de certaines cartes qui ont disparu. Cependant, il y avait une différence cruciale par rapport à la version que vous connaissez : le jeu était destiné à être joué de 3 à 4 joueurs et non à 2.



District Noir - Acte 2 : du prototype à l'édition

J'ai immédiatement demandé à mes amis auteurs de jeux de tester le prototype fini, mais ils ne l'ont pas bien apprécié. Je me souviens que ce n'était pas ennuyeux, mais que ce n'était pas amusant non plus... On était sur une impression un peu ratée par rapport à ce que j'avais en tête. On s'est donc résolu à laisser le jeu de côté, le temps que d'autres idées viennent le rafraîchir et l'améliorer.

Plus tard, nous nous sommes réunis avec les membres de l'équipe Nobutake et Hinami, et quand ils ont rejoué au jeu, je me suis dit : « Ce serait amusant avec deux joueurs. » J'ai eu un éclair d'inspiration. En fait, le feeling dans le jeu à deux était si bon que nous avons juste apporté quelques modifications mineures à la structure des cartes et aux règles. Le jeu était presque terminé en une petite session de travail. Ensuite, nous avons continué à faire des ajustements numériques mineurs et à jouer et rejouer, jusqu'à ce que le jeu soit exactement comme nous le voulions.

En termes d'ajustements, nous avons décidé de la configuration actuelle des cartes plus et moins après de longues discussions et des tests laborieux. C'est un moyen de gagner des points assez important et nous voulions que les joueurs ne sous-estiment pas ces cartes. Personnellement, je préfère des valeurs plus petites, mais lors des tests, je me suis rendu compte que de petites valeurs ne me « touchaient pas émotionnellement ». Il nous semblait capital de donner de l'émotion par rapport à ces cartes, en créant de la joie ou au contraire de la frustration. Je voulais que le jeu comporte des moments où ces sentiments se manifestent assez vigoureusement, et j'ai pensé que le fait d'avoir de telles valeurs était la solution. Lorsque je fais des ajustements ou lorsque je ne suis pas sûr des règles, j'essaie de prendre des décisions en fonction de l'impact que ces dernières auront sur les émotions des joueurs et joueuses.



District Noir - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

La première version publiée était la nôtre, et nous la vendions principalement au Game Market. Nous avons été heureux de constater que le jeu a été bien accueilli immédiatement après sa sortie, en partie parce que de nombreux ami-es, auteur-es de jeux japonais et des joueurs et joueuses connus dans le milieu amateur y ont joué lors d'événements qui ont précédé le Game Market. Ça nous a donné des retours positifs sur les sites spécialisés et sur les réseaux sociaux. Ça a eu un impact important sur la réception faite au jeu par les visiteurs et visiteuses du Game Market.

Côté mésaventure, il y a eu une erreur d'assemblage à l'usine lors de la première impression, certains lots avec des configurations de cartes incorrectes ont été mélangés, et nous avons dû gérer cette situation à quelques jours du salon. Nous avons découvert par la suite qu'environ 1/4 des jeux produits étaient mal faits. Autant vous dire que ça a été l'enfer pendant les jours qui ont précédé le Game Market. Il a fallu vérifier chaque boîte et trouver de quoi compléter les boîtes dont le matériel n'était pas correct... Heureusement, nous avons été approchés par plusieurs éditeurs internationaux dès la sortie du jeu, mais immédiatement après le lancement, en raison de divers problèmes, nous avons dû attendre l'édition polonaise pour le voir publié à l'étranger. Le jeu est malheureusement longtemps resté en Pologne uniquement.

Après cela, nous avons été approchés par Yannick, qui a toujours été un fan du jeu original et qui s'était longtemps évertué à trouver un éditeur pour l'accueillir. C'est un beau dénouement pour cette longue aventure pleine de hauts et de bas et nous sommes très heureux de voir le jeu publié chez Spiral Editions.



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

Chaque fois que nous devions nous voir tous les trois, avec Nobutake et Hinami, Hinami arrivait avec beaucoup de retard. On l'attendait tous les deux, à chaque fois, et on attendait longtemps ! Une chose en amenant une autre, on finissait toujours par bavarder une bonne partie du temps et le jeu n'avancait pas beaucoup. Le jeu, n'oubliez pas, était prévu pour 3 ou 4 joueurs et joueuses à l'origine et il nous fallait Hinami pour tester au mieux les modifications que l'on apportait. Un jour, alors que Hinami était encore en retard, Nobutake et moi nous sommes mis à manipuler le matériel plutôt que de bavarder d'autres choses. Très vite, alors que l'on mettait en place le jeu et que nous commençons à jouer, nous nous sommes rendu compte que les sensations de jeu étaient beaucoup plus intéressantes à deux ! On voit souvent le retard comme quelque chose de très négatif au Japon mais cette fois-ci, grâce à ses retards, Hinami nous a permis de considérer le jeu sous un angle nouveau et trouver le déclic qui nous a permis d'arriver au jeu d'aujourd'hui. Merci Hinami !



*Vous n'avez pas encore découvert
tous les trésors de la Lagune*



*"Prenez le contrôle du conseil des doges
et exposez vos plus belles réalisations
dans cette extension qui apportera une
nouvelle dimension à Mille Fiori!"*

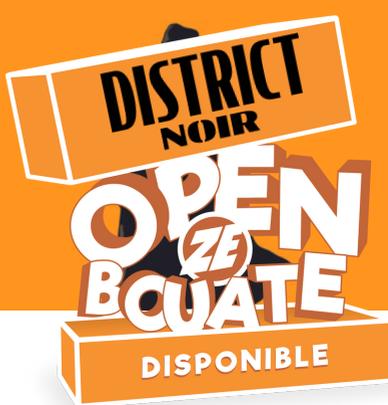
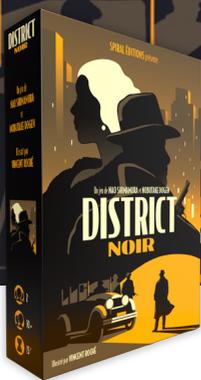


**En avant-première au FIJ de Cannes
du 24 au 26 février 2023**



SchmidtSpieleFrance





Auteur(s) N. Shimamura, N. Dogen

Illustrateur(s) Vincent Roché

Éditeur(s) Spiral Editions

Thème(s) Polar

Mécanisme(s) Majorité, Bluff

Âge 10+

Durée 15'

Nombre de joueurs 2

Dans **District Noir**, vous êtes à la tête des plus grandes organisations criminelles de la ville et vous vous disputez les territoires et les soutiens, en essayant par tous les moyens de faire grandir votre influence. Manœuvrez intelligemment en choisissant les actions les plus opportunes !

Comment jouer ?

Les joueurs jouent chacun son tour et une partie se déroule en 4 manches. Après avoir mélangé les 45 cartes du jeu, chaque joueur reçoit 5 cartes. La pioche est posée au centre de la table et 2 cartes sont retournées faces visibles pour commencer à composer une ligne de pioche. À son tour, un joueur doit effectuer une action parmi deux possibles :

- Poser une carte au bout de la ligne.
- Prendre les 5 dernières cartes jouées dans la ligne (une seule fois par manche).

Lorsqu'un joueur prend les 5 dernières cartes jouées, il les pose devant lui en les classant selon leur type. Les cartes de Soutien offrent à celui qui est majoritaire un nombre de points égal au chiffre indiqué sur ce Soutien. Les cartes Alliance et Trahison ajoutent ou retirent des points. Une manche se termine quand les deux joueurs ont effectué 6 actions et que les mains des 2 joueurs sont vides. S'il reste des cartes dans la pioche, les joueurs piochent 5 cartes pour refaire leur main et une nouvelle manche commence.

Fin de partie

À la fin d'une manche, si la pioche est vide, alors la partie est terminée. Les joueurs calculent leur score provenant des majorités des cartes Soutien, des Alliances et des Trahisons.

Victoire immédiate

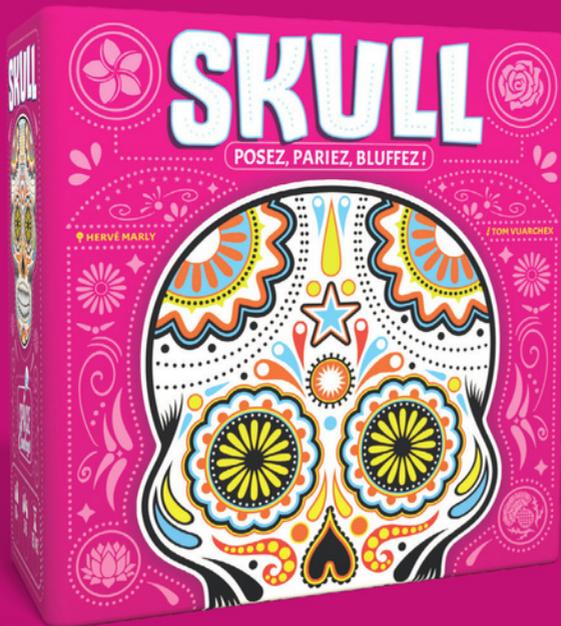
Une victoire immédiate est octroyée au joueur qui parvient à récupérer au cours de la partie les 3 cartes Ville.



LA NOUVELLE ÉDITION DU BEST-SELLER DES JEUX DE BLUFF !

SKULL

COMBIEN DE DISQUES OSEREZ-VOUS
RETOURNER SANS TOMBER SUR UN CRÂNE ?



NOUVEAU :
LE DISQUE DE LA
DERNIÈRE CHANCE !



(RE-)DÉCOUVREZ LES
RÈGLES COMPLÈTES
EN VIDÉO :



SPACE
Cowboys

www.spacecowboys.fr

UN JEU DE
HERVÉ MARLY
ILLUSTRÉ PAR
TOM VUARCHEX

10+

3-6

30'

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



Avant d'être illustrateur indépendant, j'ai travaillé dans différentes boîtes en tant que graphiste et directeur artistique. Sans totalement m'ennuyer il me semblait que le dessin, qui ne m'a jamais quitté depuis ma tendre et douce enfance parisienne et que je pratiquais assidûment après mes journées de labeur, pouvait sans doute m'apporter d'avantage que la réalisation d'un énième design de packaging de gel douche. D'ailleurs le traumatisme de ce projet est toujours présent puisque, depuis, plus jamais je ne me suis lavé ! Avec du Ushuaïa j'entends. Alors un matin j'ai dit adieu président, sans déguisement, et je me suis jeté à corps perdu dans l'illustration.

Aujourd'hui je travaille essentiellement pour la presse et l'édition. Je fais beaucoup de couvertures de livres quand je ne les illustre pas entièrement. Mon expérience dans le jeu de société se résume à une petite centaine de cartes (ah quand même !) pour des jeux de bataille édités par Hachette et l'illustration d'une carte pour le magnifique PARKS de Keymaster Games. Je considère donc que District Noir est le premier jeu sur lequel j'ai travaillé. Et quel jeu !



1 DISTRICT
NOIR

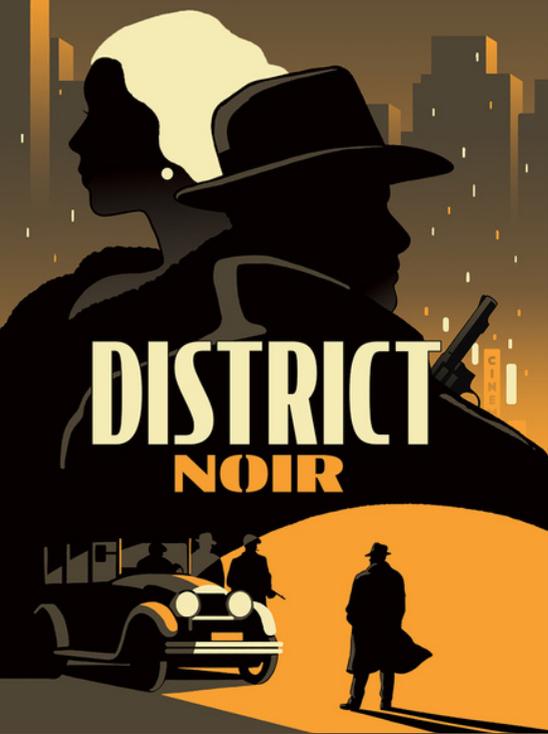
2 DISTRICT
NOIR

3 DISTRICT
NOIR

DISTRICT NOIR

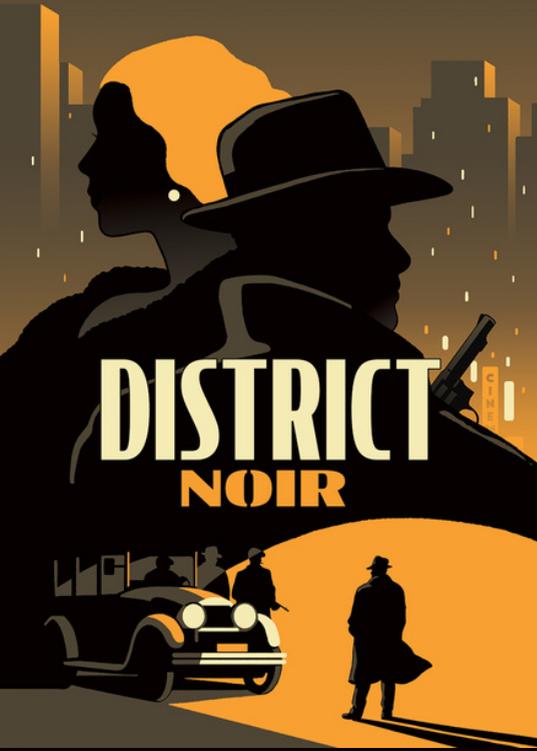


DISTRICT NOIR



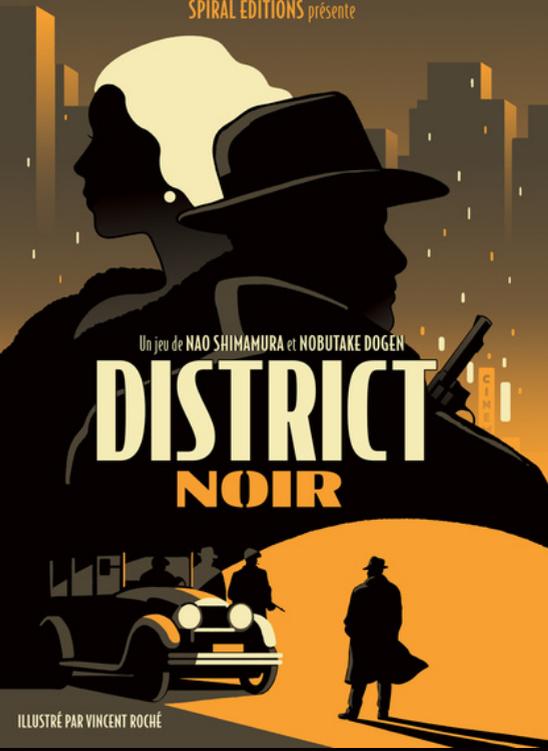
SPIRAL ÉDITIONS présente

DISTRICT NOIR



DISTRICT NOIR

Un jeu de NAO SHIMAMURA et NOBUTAKE DOGEN



ILLUSTRÉ PAR VINCENT ROCHE

Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu District Noir ?

District Noir est une réédition d'un jeu japonais sorti il y a quelques années. Le design, l'ambiance et le titre du produit n'avaient strictement rien à voir avec la nouvelle version du jeu. Spiral Éditions m'a demandé de revoir complètement son design : illustration, graphisme et logo compris ; en partant d'une page blanche puisque les éditeurs n'avaient ni titre, ni thème. D'ailleurs les cartes du prototype avec lequel Mathias (éditeur et co-fondateur de Spiral Éditions) m'a présenté le jeu étaient illustrées avec des personnages d'Animal Crossing. À ce stade, j'étais à des années-lumière de savoir ce qu'on allait en faire graphiquement.

District Noir est ce genre de jeu qui pourrait se passer facilement d'illustrations car seuls les chiffres ont une importance. Mais nous voulions nous démarquer et proposer de belles cartes que les joueurs auraient plaisir à manipuler et à collectionner lors de leurs parties. Je devais donc créer une identité forte, s'éloignant graphiquement de ce qu'on a l'habitude de voir dans l'industrie du jeu de société, tout en restant très lisible et sans avoir d'univers précis en tête.

Nous avons donc beaucoup discuté avec l'équipe et nous nous sommes mis d'accord sur un thème qui nous convenait à tous. J'ai véritablement eu mon mot à dire sur le sujet, l'équipe partant du principe, avec raison, que plus le thème me plairait plus les images seraient réussies. J'ai donc pu travailler librement, m'inspirant de tous les clichés possibles de l'âge d'or du cinéma américain en imaginant les cartes comme de petites affiches ayant chacune, excepté les cartes villes, son personnage iconique et sa couleur dominante, le tout dans un style épuré afin de bien identifier chaque carte du premier coup d'œil.



SUB TERRA II

**Cherchez les trois clés,
prenez l'artefact et ressortez avant
que le volcan ne vous engloutisse !**



NUTS!
PUBLISHING

 nutspublishingFR
www.nutspublishing.com

Et pourquoi pas à deux ?

Même si, par essence, le JdR se pratique généralement à 3+ joueurs, il se peut que vous ayez envie — ou besoin — de vous retrouver *seul* avec un joueur. Cela m'arrive régulièrement, surtout en début de « campagne ». En effet, j'apporte un souci tout particulier à la création de personnages et j'aime accorder du temps à un joueur de façon qu'il puisse créer son avatar dans les conditions optimales.

De plus, pour éviter les sempiternelles introductions bateau du genre « Vous vous retrouvez tous rassemblés dans l'auberge de la Puce qui Renifle » ou « C'est au cours de l'ouverture du testament de l'oncle Firmin que vous faites connaissance », j'aime bien faire jouer un petit scénario de mise en situation à chacun des joueurs. Pas besoin que cela dure des heures, mais cela permet dans tous les cas « d'établir le contact », d'autant si vous rencontrez le joueur pour la première fois, et surtout de préparer la véritable première partie avec une mise en place plus structurée et originale que dans bien des cas.

Quels jeux à deux ?

Techniquement, tous. Cela dit, certains sont plus adaptés à des tables plus importantes que d'autres par les scénarios qu'ils proposent, par exemple. Il peut s'avérer en effet compliqué de s'embarquer dans des campagnes au long cours à un seul joueur. Bien souvent, l'adversité sera trop importante pour qu'un seul personnage puisse tout gérer de front. Mais, encore une fois, une des principales forces du JdR, c'est son extraordinaire adaptabilité.

Le plus simple consiste donc à définir avec votre joueur l'univers dans lequel vous voulez évoluer. Une fois ce dernier choisi, il ne vous reste plus qu'à vous lancer !

Alors certes, votre aventure nécessitera un travail préparatoire relativement important afin de concevoir un scénario équilibré pour un seul joueur. Il faudra en effet soigneusement doser l'adversité pour éviter que votre joueur se retrouve rapidement dépassé par trop nombreux.

Il existe la possibilité d'adapter une aventure existante à un seul joueur, mais là aussi, les modifications devront être apportées avec la plus grande minutie. Un travail préparatoire relativement important, donc, mais indispensable. Mais vous n'en serez que plus satisfait à la fin de votre séance.



Mais alors, fausse bonne idée le jeu à 2 ?

Absolument pas ! C'est une expérience très intéressante, ce « face à face ». De plus, l'expérience possède de nombreux bons côtés. J'ai une affection particulière pour ce type de parties, car elles permettent vraiment de pousser les curseurs immersifs : en effet, il est beaucoup plus facile de se concentrer sur ses interprétations de PNJ ou de penser aux détails, même secondaires, lors des descriptions de lieux et autres événements. Vous serez ainsi plus à même de vous concentrer sur le fil narratif de votre histoire sans être distrait par des interventions inopportunes. Certains joueurs ont l'habitude — involontaire — de « sortir » de l'histoire lorsqu'ils ne sont pas directement impliqués dans une scène. Le risque est d'entraîner d'autres joueurs et ainsi de perdre une partie du plaisir de jeu. De plus, charge reste au MJ de recadrer tout le monde lorsque cela se produit, ce qui n'est pas toujours évident, même pour quelqu'un de chevronné.

Cela dit, si vous ne vous sentez pas les épaules de vous lancer avec votre propre création, il existe dans le commerce certains jeux qui vous permettront, avec un minimum de préparation, de faire une bonne partie à deux. Un des plus récents est **Quatre contre les Ténèbres**.



Qu'est-ce donc ?

C'est un jeu sorti du cerveau prolifique d'Andrea Sfiligoi (Ganesha Games, VF par Black Book Éditions) et qui possède la particularité de pouvoir être joué de 1 à 4 joueurs. Mais ce n'est pas son seul avantage. En effet, il ne nécessite pas de MJ, même s'il peut s'avérer intéressant qu'un des joueurs prenne ce rôle en charge. Enfin, il ne nécessite aucune préparation !

Le seul impératif consiste à vous munir de quelques D6, de feuilles de papier et de crayons. Et une fois que vous aurez créé vos avatars, vous n'aurez qu'à vous laisser guider par le jeu (et son système de tables de génération aléatoire) pour vous embarquer dans une aventure pleine de rebondissements !

Alors certes, on est ici dans un univers médiéval fantastique plutôt classique. Le jeu fleurit d'ailleurs bon la Madeleine de Proust teintée de nostalgie qui éveillera sans doute quelque chose chez les joueurs les plus « capés ». Mais pour en avoir fait l'expérience avec de jeunes joueurs (certains de mes enfants pour tout vous avouer) qui ne possèdent donc aucun a priori particulier en ce domaine, ça fonctionne parfaitement. Lorsque je joue avec eux, j'endosse le rôle de MJ (j'aime raconter des histoires).

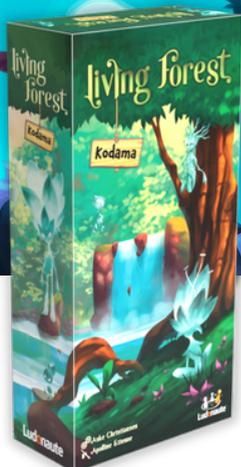
Vous aurez donc la possibilité d'être MJ et de guider votre joueur dans ses pérégrinations : il vous suffira alors de lui décrire les événements tels qu'ils seront générés par le jeu. Mais vous pourrez également vous laisser tous les deux embarquer par cet excellent système de jeu (et d'une grande simplicité d'apprentissage, ce qui ne gâche rien) et aller affronter les ténèbres à deux !

Avouez, ça vous démange aussi, non ?

Dans tous les cas, que vous décidiez de vous lancer dans l'aventure avec votre propre histoire écrite de A à Z et bichonnée dans ses moindres détails, ou que vous préférerez vous lancer aux côtés de votre joueur, vous constaterez que le JdR se pratique parfaitement bien à deux.



Philippe Pinon



Auteur(s)	Aske Christiansen
Illustrateur(s)	Apolline Etienne
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Nature, Esprits
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Collection
Âge	10+
Durée	50'

Nombre de joueurs 1 - 4

Kodama est une extension pour le jeu de collection et de deckbuilding **Living Forest** (As d'or initié). Onibi a pénétré le Cercle des Esprits, et il vous faudra l'aide des Kodama (des petits esprits bienveillants du folklore japonais), des nouveaux arbres gardiens et des nouveaux protecteurs pour faire face à la menace !

Comment jouer ?

La pioche des joueurs comporte 1 carte Kodama de départ, à laquelle d'autres pourront être ajoutées. Pendant la phase d'action, le nombre de symboles Kodamas dévoilés sur ses cartes octroie en effet divers bonus, récupération d'1 tuile Fragment, d'1 tuile Élément (des tuiles à usage unique avec un symbole), ou action de base supplémentaire.

Une nouvelle action permet d'acquérir une carte Kodama face visible sur le plateau Kodama et donc de l'ajouter au sommet de sa pioche si son coût est intérieur ou égal au nombre de fleurs sacrées dont on dispose. Cela fait avancer Onibi sur le Cercle des Esprits, chaque silhouette Esprit qu'il saute ajoutant une tuile Feu de valeur 2 au centre du cercle.

Enfin, de nouveaux animaux gardiens permettent d'effectuer deux fois la même action ou une action bonus, tandis que 6 nouveaux arbres sont liés aux symboles Kodama, soit en offrant un symbole, soit en octroyant des Éléments en fonction du nombre de symboles.

La partie s'achève désormais quand quelqu'un a cumulé 13 arbres/feux/fleurs, un nombre qui peut monter à 15 si les piles de cartes Kodama Arbre/Eau/Fleur est vide.

Mode solo

Le mode solo requiert d'obtenir 13 fleurs avant que la pioche Varan de feu soit vide, qu'il faille placer une huitième tuile Feu dans le Cercle, ou qu'il n'y ait plus de tuiles Victoire sur le plateau Kodama (on retire les tuiles des Esprits non-joueurs quand Onibi saute par-dessus lorsqu'il se déplace dans le Cercle) !

S.W.





Il sort ce mois-ci, youpiiii !

DISPONIBLE LE 10 FÉVRIER 2023

Deux jeux à la Une !

Selection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

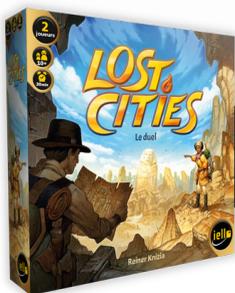


SANTORINI

Jouez à ce jeu maintenant



Santorini est un jeu de stratégie et accessible. L'objectif est simple : être le premier joueur à construire et à grimper au sommet d'une tour de trois étages. Facile, non ? Eh bien pas tant que ça ! Si les règles du jeu sont simples et sans fioritures, la mécanique vous réservera bien des surprises.



LOST CITIES

Jouez à ce jeu maintenant



Qui découvrira les anciennes civilisations ? Deux explorateurs se lancent dans des recherches dans des coins reculés du monde. Au fur et à mesure que les cartes sont jouées, les itinéraires d'expédition prennent forme et les explorateurs gagnent des points. Les aventuriers les plus audacieux parient sur le succès de leurs expéditions. L'explorateur avec le score le plus élevé après trois séries d'expéditions gagne.







DUNE
IMPERIUM
IMMORTALITÉ

OPEN
2E
BOUQUATE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Paul Dennen
Illustrateur(s)	C. Brooks, N. Storm, R. Ramos
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Science Fiction
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers
Âge	13+
Durée	60' - 120'
Nombre de joueurs	1 - 4

Immortalité est la seconde extension pour le jeu **Dune : Imperium** (As d'or Expert). Elle vous propose de conclure des alliances complexes avec la société marginale des Bene Tleilax, spécialisés dans l'ingénierie génétique...

Comment jouer ?

Immortalité comporte 30 nouvelles cartes Imperium et 15 nouvelles cartes Intrigue à ajouter aux autres, mais remplace aussi 2 cartes du deck de départ et une zone du plateau central. En outre, on ajoute un plateau Bene Tleilax près du plateau principal, et un nouvelle Rangée Tleilaxu, formée à partir du deck Tleilaxu (15 cartes).

Le plateau Bene Tleilax consiste en deux pistes. Une piste Recherche, où l'on progresse en dévoilant des icônes Recherche, souvent en choisissant entre les deux cases dont obtenir le bonus. En passant le premier marqueur génétique, on pourra bénéficier d'effets plus puissants sur certaines cartes, et de la possibilité de placer les cartes Tleilaxu sur le dessus de notre deck quand elles sont acquises (au lieu de la défausse), tandis qu'une fois arrivé sur le second, à la fin de la piste, chaque nouvelle icône Recherche nous fera piocher 1 carte. Et une piste Tleilaxu, où l'on progresse grâce aux icônes Tleilaxu, pour gagner des bonus en cartes Intrigue, Points de Victoire voire Épices.

Quand l'icône Spécimen apparaît sur une carte ou un emplacement, on prend une troupe de sa réserve pour la placer dans les cuves Axloti : les dépenser est la seule manière d'acquérir les cartes de la rangée Tleilaxu, ou d'activer le coût de certains effets de cartes.

Des cartes disposent du nouveau mot-clef Greffe : elles ne peuvent pas être jouées seules, et permettent de placer un agent sur l'emplacement autorisé par l'une des deux cartes (pendant un tour Agent), tout en bénéficiant de l'effet des deux (pendant un tour Agent ou Révélation).

Enfin, chaque joueur reçoit un jeton Atomiques Familiaux au début de la partie, qu'il peut dépenser pour renouveler la Rangée Imperium.



S.W.

DUNE

IMPERIUM

IMMORTALITÉ



LA NOUVELLE
EXTENSION DE
L'AS D'OR 2022 !

AS
D'OR
JEU DE L'ANNÉE
CANNES
2022

EXPERT



DUNE: IMPERIUM IMMORTALITÉ

Q, Paul Dennen
Clay Brooks, Nate Storm

1 - 4

13+

60 - 120 min

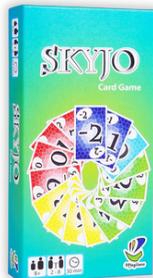
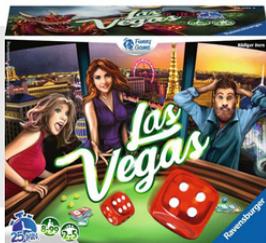
MARS EN BOUTIQUE





Un jeu que tu peux sortir avec tout le monde, c'est **Las Vegas**, des règles simples, de l'interaction avec les joueurs, de l'ambiance autour de la table et une partie de chance indéniable mais c'est normal, on est au casino.

Explique Moica



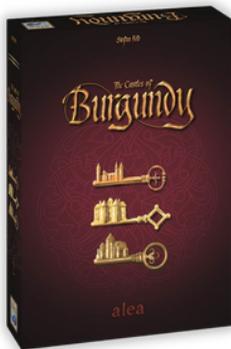
Skyjo pour sa simplicité, où chaque partie est différente en termes de chance au tirage et stratégie, et le grand nombre de joueurs possibles.

Michael Jerusalmi



Clash of Decks bien sûr parce que c'est simple à comprendre mais très évolutif dans la façon de jouer et avec les cartes qui arrivent en fonction des nouvelles saisons, quel renouvellement !

Gui Lereverend



Les Châteaux de Bourgogne est une merveille de gameplay par S. Feld, certes un peu triste visuellement dans la tradition des jeux « marron » à l'allemande mais toute l'iconographie est d'une grande clarté et très logique, servie par une mécanique de jeu simple mais très efficace ce qui fait que même sans avoir révisé les règles on se replonge facilement dedans quelques mois après une partie. On ne s'en lasse pas.

Vincent Dhaenens



Apocalypse au Zoo de Carson City des jeux Opla : juste des Cartes avec des numéros. Le jeu est ultra simple en règles et très interactif (voire méchant). On pose une carte de son équipe ou on en déplace une et on récupère la carte Zoo (ou de l'équipe adverse) qu'on recouvre ! Les parties sont toujours fun, rapides et s'accompagnent toujours d'une revanche voire plus ! Un top chez nous et fabriqué en France !

Max Riock





Hanabi (il y a les chiffres mais le visuel permet de suivre l'évolution des feux d'artifice). Une expérience ludique en couleur et sans communication verbale. On cherche à comprendre les autres joueurs pour atteindre le but commun.

Sam Bois



Dixit : les illustrations, splendides et intrigantes, donnent envie à tous de tester le jeu. Les règles sont hyper simples, ce qui plait aux petits et grands enfants impatientes. Les tours s'enchainent rapidement, chacun doit faire preuve d'imagination et d'esprit de déduction. Un vrai plaisir ludique !

Calexia Spendens



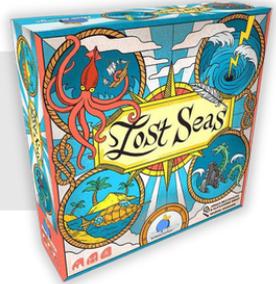
Little Factory : gestion de ressources avec juste des cartes. Parfaitement équilibré à 2, 3 ou 4. Pas mal d'interaction. Et passé tellement inaperçu malgré ses qualités. J'aime bien son grand frère Little Town mais celui-ci reste mon coup de cœur.

Clément Faverial



Lost Seas, un jeu familial à la fois malin et taquin. Le fait de ne pas avoir de texte le rend accessible au plus grand nombre, joueurs et non joueurs, à l'instar de Lucky Numbers.

Jen Sim



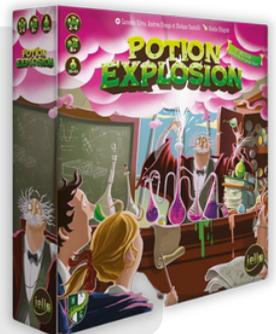
Tranquillité, c'est un beau jeu de coopération mais sans échanger d'info, j'aime ce jeu surtout pour le solo. Il y a des variantes pour renouveler un peu le jeu.

Katy Loichotl



Potion Explosion ! Parce que manipuler ces billes c'est juste top ! J'aime ce jeu parce qu'il est accessible à tout le monde, que ce soit les enfants dès 7-8 ans, les adultes non joueurs et les initiés qui y trouvent quand même leur compte car il peut être bien stratégique ! Je le trouve vraiment fun tout en étant stratégique, rapide à sortir, rapide à jouer quand on le connaît... pour moi c'est la définition de « ludique » ce jeu ! Il fait mouche à chaque fois que je le sors, et je pense que le matériel y est pour beaucoup.

Camille Granier





GRILLE N°13



GRILLE N°14



Solutions des grilles n°13 et n°14 du jeu de démo Acryliclog, pages 18 et 19.

access+
Adapter
pour Jouer

En partenariat avec des professionnels de la santé, l'équipe Access+ **développe une gamme de jeux adaptés aux personnes vivant avec des troubles cognitifs.**

Ces jeux offrent la possibilité de (re)découvrir le plaisir de **jouer ensemble**, tout en **stimulant les fonctions cognitives** et en **favorisant les émotions positives** et **les relations sociales.**



Grâce à un matériel, des règles et un niveau de difficulté adaptés, Dobble Access+, Cortex Access+ et Timeline Access+ sont accessibles au plus grand nombre.



www.accessplus-asmodee.com



Dog Park



DOG PARK

Q, Lottie & Jack Hazell

\ Holly Exley, Dann May, Kate Avery

★ 1 - 4

★ 10+

⌚ 40 - 80 min



**2 EXTENSIONS DISPONIBLES !
MARS EN BOUTIQUE**

