

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 36 - JUILLET 2023



**FUN
FORGE**

Discussion avec
Philippe de Funforge

BAHAMAS

Carnet d'auteur & d'illustrateur
Nicolas Normandon & Piérô

— JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC —

CHOU y estu ?

Le jeu qui met
LE JARDIN SENS
DESSUS DE CHOU !



 Un jeu de cache-cache
ASYMÉTRIQUE DANS LE
POTAGER.

 Mise en place RAPIDE :
OUVREZ LA BOÎTE ET JOUEZ !



Suivez les aventures de Cocow !

   /www.spacecow.fr

- 4 TOP 10**
Top des ventes de mai 2023
- 6 Open Ze Bouate**
Branle-Bas de Wombat
- 8 PhiliBulle**
Discussion avec Philippe - Funforge
- 10 Open Ze Bouate**
Namiji
- 12 Comment c'était après ?**
De Tokaido à Namiji
- 14 Open Ze Bouate**
Tokaido Duo
- 16 Open Ze Bouate**
New Eden
- 17 Open Ze Bouate**
Vindication
- 18 Jeu de Démo**
Acrylic
- 20 Open Ze Bouate**
L'Élixir d'or
- 22 PhiliBulle**
Carnet d'auteur : Nicolas Normandon
- 24 Open Ze Bouate**
Bahamas : Braquage de Haut Vol
- 26 PhiliGraph**
Carnet d'illustrateur : Pierô
- 30 Open Ze Bouate**
D'Orge et de blé
- 31 Open Ze Bouate**
Cartaventura : Versailles
- 32 Open Ze Bouate**
Tortuga 1667
- 33 Paroles de Joueurs**
Quel est le jeu auquel vous avez le plus joué depuis le début de l'année ?
- 34 L'œil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg



Publication / Régie pub

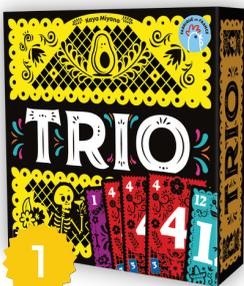
Grammes Édition
9 rue de la chapelle
53470 Commer
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

Directrice de publication

Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteur
Siegfried Würtz

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 Trio

Trio est un jeu de collection où vous devez réunir 3 cartes de la même valeur à partir d'une pioche face cachée et des mains, y compris des autres joueurs ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un, et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes différentes !



Sea Salt & 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 !



#2 Sea Salt & Paper



#3 Earth

Earth est un jeu de construction de moteur où vous enrichirez votre île en la rendant toujours plus luxuriante et plus autonome, afin d'y accueillir de la faune et d'en faire un écosystème plus équilibré que vos adversaires !



Mindbug Nouveaux Serviteurs est la première extension pour Mindbug. Vous aurez accès à 28 cartes supplémentaires dont 24 nouvelles créatures. De plus, vous débloquez 4 Mindbugs supplémentaires pour le mode 4 joueurs.

#4 Mindbug - Nouveaux Serviteurs



#5 Akropolis

Akropolis est un jeu de stratégie simple où vous devrez gagner du prestige en construisant les meilleures cités en 3D au cœur de l'antique Méditerranée.



#6 Mindbug



Dans Mindbug, vous invoquez des créatures hybrides et les envoyez au combat contre votre adversaire - mais lorsque vous invoquez une créature, l'adversaire peut utiliser un de ses Mindbugs pour en prendre le contrôle. Surpassez votre adversaire dans un duel tactique fascinant dans lequel avoir les meilleures cartes et les jouer au mauvais moment peut vous être fatal.



#7 L'Appel de Cthulhu - Farce Macabre



Cette aventure pour l'Appel de Cthulhu vous propose de vivre une série d'événements inexplicables dans un grand Hôtel du Caire dans les années 20. Écrite par le réalisateur et scénariste Alex de la Iglesia, cette aventure rassemble tout ce qui fait l'Appel de Cthulhu : enquête, mystères, artefacts arcaniques et horreurs extra-dimensionnelles.



#8 Turing Machine



Turing Machine est un jeu de déduction compétitif fascinant, jouable seul ou jusqu'à 4 joueurs, qui propose d'interroger un ordinateur « mécanique » fonctionnant uniquement avec des cartes perforées, pour retrouver un code secret.



#9 Skyjo



Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide dont l'objectif des joueurs est d'obtenir le plus petit score à la fin de la partie qui se joue en plusieurs manches.



#10 Final Girl : Le Manoir Hanté



Final Girl : Le Manoir Hanté est une extension pour le jeu solo Final Girl, qui met le joueur dans la peau d'une protagoniste féminine d'un film d'horreur qui doit vaincre le tueur si elle veut survivre.





Auteur(s)	C. O'Brien, M. Inman, E. Lee
Illustrateur(s)	Matthew Inman
Éditeur(s)	Exploding Kittens
Thème(s)	Wombats
Mécanisme(s)	Construction, Ambiance, Bluff
Âge	7+
Durée	15'
Nombre de joueurs	3 - 6

Branle-bas de wombat est un jeu d'ambiance à rôles cachés : construisez coopérativement trois jours en temps limité et en fermant les yeux... en essayant d'identifier le wombat qui est en fait en train de défaire les tours ou de les bâtir n'importe comment !

Comment jouer ?

Au début de la partie, 3 supports sont assemblés dans le couvercle de la boîte (le terrain), entourés des briques. Recevez chacune et chacun 1 carte Wombat (standard ou déchaîné) et gardez votre rôle secret. Tout le monde ferme alors les yeux et on enclenche un chronomètre de 90 secondes : si vous êtes un wombat standard, vous devez bâtir les trois pyramides en empilant dans l'ordre les six étages de chacune (chaque étage étant plus petit que celui sur lequel il repose), et vous devez pour cela communiquer avec les autres et poser la main au-dessus de tours pour éviter leur destruction.

Si vous êtes un wombat déchaîné, vous devez au contraire défaire les tours et éventuellement garder des briques en main, faire tourner la boîte, demander les mauvaises briques, construire dans le désordre,

sachant que personne ne peut ouvrir les yeux, utiliser plus d'une main ou poser briques ou supports hors de la boîte.

Fin de partie

Quand le minuteur sonne, on attribue 1 ou 2 points aux gentils en fonction des tours construites et aux wombats déchaînés en fonction des tours incomplètes. Si les gentils ou les méchants cumulent alors 3 points, ils remportent la partie. Dans le cas contraire, on procède à un vote : tout le monde débat de la personne que l'on pense être le wombat déchaîné et on désigne simultanément la personne suspecte. Quand la moitié au moins des wombats désigne une même personne, elle est éliminée sans dévoiler son rôle. Puis les personnes restantes effectuent une nouvelle manche.

Règles avancées

Une fois les règles de base assimilées, on pourra pimenter les rôles. Parmi les gentils, le wombat confiant ne pourra pas défaire de tour, le démuné ne peut pas ramasser les briques dans le terrain, le wombat généreux ne peut pas placer de briques sur le support. Le combat confus est d'abord gentil, mais rejoint les méchants si les gentils marquent leur 2ème point. D'autres défis sont proposés sur le site du jeu.

S. W.



COMBIEN Y A-T-IL DE MICKEY CACHÉS DANS CES CARTES ?*



*RÉPONSE : 5

6+
2-8
15'



© Disney © Disney/Pixar



Bonjour Philippe, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour, je suis Philippe Nouhra, j'ai 50 ans et je suis le gérant fondateur, le Directeur Créatif et le Directeur Artistique de Funforge. J'ai grandi durant les années 80, dans une époque ultra créative et passionnante du jeu qui a eu une influence profonde sur mes choix de vie. Ma première carrière a débuté dans le jeu vidéo au début des années 90. J'y ai officié comme artiste 3D, Directeur Artistique, scénariste, game-designer et chef de projet. J'ai fini par revenir à mes premières amours pour créer Funforge en août 2008.

Dans quel contexte la maison d'édition Funforge a-t-elle été créée ? Quels étaient vos objectifs ?

J'ai travaillé une quinzaine d'années en tant que salarié et freelance avant Funforge. L'envie de liberté créative a été la plus forte et l'entrepreneuriat s'est alors imposé comme une évidence. Après avoir furtivement envisagé la création d'un studio de jeux vidéo, je me suis tourné vers la création d'une maison d'édition de jeux de société et j'ai fondé Funforge en éditant notre premier jeu : **Illusio** (dont je suis également l'auteur). Dans le même temps, j'ai toujours eu conscience de la nécessité du marché international pour pouvoir nous développer le plus rapidement possible. À Essen, en 2008, nous avons rencontré le maximum de distributeurs étrangers auprès de qui placer notre jeu. Cela nous a permis de rencontrer la plupart des gens avec qui nous travaillons encore aujourd'hui et avec lesquels nous avons toujours eu à cœur d'entretenir de vraies relations humaines. Funforge, c'est aujourd'hui une équipe de 8 passionnés qui cravachent comme des fous pour vous offrir les meilleurs jeux possibles. Nos envies ont ainsi toujours collé à nos objectifs : faire réussir nos jeux pour nous permettre de, sans cesse, continuer à créer et éditer de nouveaux projets.





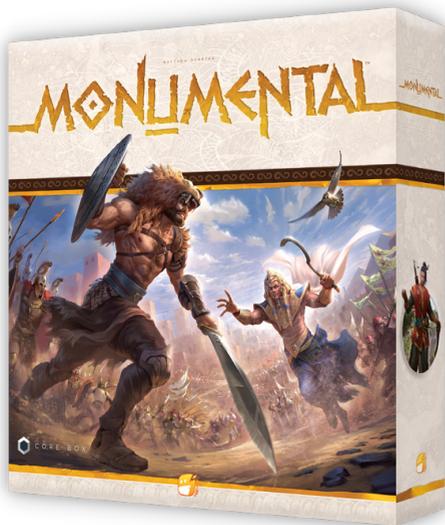
Quel est votre ligne éditoriale ? Avez-vous une spécificité ?

Notre ligne éditoriale est très ouverte. Nous nous autorisons à éditer n'importe quel type de jeu tant que nous pensons qu'il est bon et qu'il a du potentiel. Nous avons néanmoins tendance à privilégier les jeux à thème et plutôt immersifs. Notre ligne éditoriale est avant tout le fruit d'un certain travail de cohérence entre le fond du jeu et sa forme. J'ai à cœur de faire résonner les deux pour que nos jeux soient des évidences, nous tentons de ne rien laisser au hasard dans cette démarche. Nous sommes connus principalement au travers de **Tokaido** ce qui nous a donné une image d'éditeur familial mais nous développons d'autres gammes plus « expertes » (telles que **Monumental**) ainsi que beaucoup de jeux à deux (auxquels je crois très fermement). Nous envisageons également d'ouvrir une gamme de jeux enfants mais rien n'est encore fait. En bref, encore une fois, tout est très ouvert à partir du moment où le projet initial doit pouvoir devenir un excellent jeu, visuellement et matériellement attirant, au gameplay et au thème immersifs et à vrai potentiel commercial international.



Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

Nous continuons d'importer des jeux étrangers (**The Binding of Isaac**, **Vampire Chapters**, etc.) et étoffons notre catalogue de créations originales. Nous allons sortir un jeu pour deux très malin de Bruno Cathala du nom de **Donuts**. Derrière son thème pop et gourmand se cache un jeu retors et magnifiquement épuré d'un des auteurs les plus habiles du genre. Nous éditons le premier jeu d'un nouvel auteur, Antoine Prono : **Runemasters**. C'est un Tower Defense coopératif utilisant une très astucieuse mécanique de dés mettant les joueurs en face de choix cornéliens à chaque tour. Nous allons également sortir l'adaptation en jeu de société de **Far Cry** d'Ubisoft (dont nous possédons la licence). Il s'agit d'un gros jeu de tactique à scénarios. Toute la gamme **Monumental** va faire son entrée en boutiques (dans sa version classique – sans figurines) et va marquer le début d'une ligne dédiée pour laquelle nous travaillons sur d'enthousiasmants futurs projets. Cette année marque également les 10 ans de la sortie de **Tokaido** et nous allons célébrer cet événement comme il se doit ! Nous allons aussi reprendre nos sorties digitales avec des adaptations et des extensions sur plateformes mobiles. Pour finir, nous travaillons déjà à nos sorties 2024 et ces projets nous excitent beaucoup !





Auteur(s)	Antoine Bauza
Illustrateur(s)	Naïade
Éditeur(s)	Funforge
Thème(s)	Japon, Pêche
Mécanisme(s)	Déplacement, Collection
Âge	8+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Namiji**, vous êtes des pêcheurs japonais récoltant poissons et crustacés et admirant de somptueuses créatures marines... en essayant de choisir judicieusement les endroits où vous vous arrêtez, puisque seule la dernière personne sur l'itinéraire joue, au risque d'avoir moins de choix...

Comment jouer ?

Vous jouez quand votre navire se situe derrière tous les autres sur la route maritime du plateau central. Avancez alors du nombre d'emplacements de votre choix, sans dépasser le prochain ponton, pour occuper un espace libre dont vous appliquez l'effet (ce qui signifie que vous pouvez jouer plusieurs tours d'affilée si vous êtes toujours en dernière position) :

- Prendre un poisson face visible ou cachée du banc, puis en retourner une face visible. Le poisson récupéré peut être relâché ou placé sur un emplacement libre du casier.
- Prendre un filet et le placer dans votre casier (il y occupe 2 cases). Chaque ligne ou colonne complète de poissons de même couleur ou de même type rapporte des points.

- Piocher jusqu'à 5 crustacés dans le sac (en gagnant 1 point par crustacé) en essayant de s'arrêter avant de piocher 2 crabes (ce qui fait perdre toute la récolte).
- Jeter l'un de vos 4 jetons Offrande dans un tourbillon.
- Piocher la carte suivante du panorama indiqué (dauphin, pieuvre ou baleine) et gagner ses points, plus un bonus si vous êtes la première personne à achever ce panorama.
- Piocher 2 cartes Rocher sacré (objectifs personnels) et en garder une face cachée.

Quand vous arrivez au ponton, vous devez attendre que tout le monde y soit arrivé également. Selon votre position, vous aurez le choix entre plus ou moins de cartes Ponton pour obtenir un repas (des points) ou une amélioration permanente. Ensuite, le voyage reprend jusqu'au prochain ponton.

Fin de partie

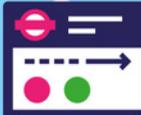
La partie s'achève quand tous les navires sont parvenus au port d'arrivée. Additionnez le bonus d'arrivée, les points des rochers sacrés et les points obtenus pendant la partie, retranchez des points selon le nombre d'offrandes encore en votre possession, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.



next>station

LONDON™



**NOMMÉ AU SPIEL DES JAHRES
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE 2023**



DE LONDRES À TOKYO...

next>station

TOKYO™

DESSINEZ LES MEILLEURS

PLANS DE MÉTRO !



東京メトロ



**NOUVEAU !
DÉJÀ DISPONIBLE**



Bienvenue dans
le monde du jeu

**MATTHEW DUNSTAN
MAXIME MORIN**



[f](#) [t](#) [y](#) [i](#) [c](#) [e](#) [p](#)
/blueorangenews

Si Philippe Nouhra a fondé Funforge en 2008, c'est en 2012 avec Tokaido que la maison d'édition acquiert une réputation internationale, et ce jeu reste à ce jour leur plus grand succès malgré plusieurs sorties importantes dans les années qui ont suivi. Au point de justifier (en plus des éditions deluxe et un beau portage digital) deux extensions (Crossroads et Matsuri), un autre jeu dans le même univers s'inspirant de son système (Namiji) et une réinvention pour le duel (Tokaido Duo), une vitalité impressionnante qui mérite assurément d'être arpentée pour en saisir le cheminement.

Tokaido : épure et course au zen

D'autant qu'avec Tokaido, Funforge empruntait déjà un sentier audacieux, ne serait-ce que par son épure graphique. Un jeu de société avec une boîte blanche, le seul titre sur les côtés, une illustration réduite au centre de la couverture et un logo minuscule comme les noms de l'auteur et de l'illustrateur, voilà qui était inhabituel pour ne pas dire inédit, et a aussi fonctionné par son adéquation impeccable avec le thème. Si Tokaido était sans thème à l'origine, l'amour de Philippe Nouhra et l'auteur Antoine Bauza (déjà derrière 7 Wonders et Ghost Stories) pour le Japon traditionnel leur a vite fait choisir le thème du Tokaido, route aussi essentielle commercialement que magnifique longeant l'Océan Pacifique au Sud-Est de Honshu. Il s'agissait donc de restituer tout cet imaginaire de délicatesse et de déambulation zen, de surcroît en harmonie avec un gameplay familial et ergonomiquement restitué.

On y incarne en effet des voyageurs au léger pouvoir asymétrique circulant sur une ligne droite émaillée de stations. Le dernier voyageur sur la route peut avancer du nombre de stations de son choix, chacune n'ayant qu'un nombre limité de places (souvent une seule), de sorte que s'il avance lentement, restant en arrière pour jouer plus souvent, il risque de ne jamais pouvoir réellement choisir les stations où il s'arrêtera, tandis que s'il court aux stations correspondant à son pouvoir et à sa stratégie, il pourra ensuite devoir attendre longtemps d'être dépassé par tous les autres afin de rejouer enfin. C'est que ces stations sont autant des échoppes où l'on achète des marchandises à collectionner que des fermes pour récupérer des pièces, des éléments de panorama à compléter, des sources chaudes, des temples où faire des offrandes et diverses rencontres. Tout le monde doit cependant s'arrêter aux relais, où l'on peut alors acheter de la nourriture pour se reposer en attendant les autres – les premiers arrivés payant moins.

Dire de Tokaido qu'il est zen, c'est ainsi se laisser contaminer alors même qu'il est interactif et même assez taquin par la sérénité séduisante colportée par les illustrations de Naïade, par l'édition et par la linéarité du plateau, par le fait que la frustration de voir un emplacement convoité occupé par quelqu'un d'autre est vite évacuée par le fait... qu'on ne peut s'en prendre qu'à soi-même pour ne pas avoir avancé au bon rythme.



Extensions sinueuses du Tokaido

Pour répondre à la demande d'une plus grande difficulté, Crossroads remplace l'effet de chaque lieu par un choix entre deux effets. Par exemple, au Temple, on pourra toujours donner 1, 2 ou 3 pièces (les personnes les plus généreuses recevant le bonus le plus important en fin de partie), ou à la place acheter une amulette à usage unique. Avec Matsuri, un festival est organisé à chaque fois que tous les voyageurs se retrouvent dans un relais, à l'initiative de la première personne arrivée, par exemple pour donner à chacun le prochain panorama Mer, ou fermer un emplacement sur les échoppes (quitte à les rendre inaccessibles). De quoi inciter à arriver d'abord au relais pour choisir le festival qui concernera toute la tablee !

Namiji, Tokaido marin ?

Désireux de poursuivre l'univers de Tokaido sans créer des extensions ad nauseam, Funforge, Antoine Bauza et Naïade se retrouvent pour concevoir Namiji, un jeu indépendant se situant explicitement dans la lignée de Tokaido, la route étant cette fois longée par la mer. Si Namiji reprend le sentier linéaire ponctué de stations de son aîné, il y ajoute la gestion d'un plateau personnel (cf. p.10), où l'on place notamment sa pêche à la manière d'un puzzle, ou le choix aux relais (pontons) entre la nourriture et des améliorations permanentes, arborant donc une difficulté un peu supérieure et assurant le sentiment d'une philosophie commune sans redondance pour autant.

Le sentier du duel

Contrairement à ce que son titre peut laisser croire, Tokaido Duo n'est pas une adaptation pour le duel du système de Tokaido (à la manière d'un Splendor Duel par exemple), dont les règles pour deux (avec la gestion légère d'un voyageur neutre) étaient déjà relativement satisfaisantes. Comme on peut le voir p. 14, il s'agit plutôt d'un jeu de dés tactique misant thématiquement sur la complémentarité des différentes manières d'aborder l'espace, spirituelle (fondamentale sur l'île de Shikoku connue pour son pèlerinage de 88 temples), artistique et commerciale. La gestion de trois personnages (et donc trois plateaux, avec ce que cela implique de choix des dés et de surveillance accrue des conditions de victoire) sur un plateau réduit en font de loin le titre le plus tendu de la gamme à laquelle il apporte une nouvelle dimension et un nouveau souffle, pourtant toujours guidé par la même équipe pour en assurer l'authenticité, une intéressante bifurcation enrichissant le panorama de ce quasi-classique socioludique.

Merci à Funforge pour leurs réponses et éclairages.

S.W.





Auteur(s)	Antoine Bauza
Illustrateur(s)	Naïade
Éditeur(s)	Funforge
Thème(s)	Japon, Route
Mécanisme(s)	Déplacement, Collection
Âge	8+
Durée	20' - 30'
Nombre de joueurs	2

Tokaido Duo vous permet d'apprécier les richesses spirituelles, commerciales et poétiques de Shikoku en vous faisant arpenter l'île avec votre pèlerin, votre artiste et votre marchand.

Comment jouer ?

Vous contrôlez trois personnages, un pèlerin, un artiste et un marchand. Quelqu'un lance les 3 dés et vous en choisissez 1 à tour de rôle en avançant votre personnage correspondant au dé du nombre exact de cases indiqué sur le plateau central. L'artiste se déplace entre les régions et peut soit peindre (révéler des jetons Œuvre sur son plateau) soit offrir une peinture (retirer un jeton Œuvre s'il est dans la bonne

région). Le marchand se déplace sur les routes entre les villes montagneuses (où il pioche des jetons Marchandise dans le sac) et les villes côtières (où il vend les marchandises indiquées contre des pièces – 1 plaquette d'or valant 10 pièces). Le pèlerin se déplace sur les stations en périphérie de l'île : sur une ville côtière, il gagne les pièces indiquées ; sur un temple, il avance son marqueur Visite sur la piste Temple ; sur un jardin, il avance son marqueur Visite sur la piste Jardin ; sur une source chaude, il prend le jeton Source chaude et pourra le dépenser pour appliquer deux fois l'effet d'un dé ; sur le rivage, il choisit un jeton Vague, qui octroie un bonus permanent à l'un des personnages. Quand les 3 dés ont été utilisés, on les relance, mais c'est l'autre personne qui fait d'abord son choix.

Fin de partie

La partie s'achève quand un pèlerin arrive au bout de la piste Temple ou Jardin, quand un marchand obtient sa sixième plaquette d'or ou quand un artiste a offert sa dixième œuvre. On multiplie alors la valeur du Temple et la valeur du Jardin, on additionne le résultat, la valeur des plaquettes d'or et celle de la plus grande valeur dévoilée sous une peinture offerte, et la personne avec le plus de points aura le mieux su savourer les délices de Shikoku !

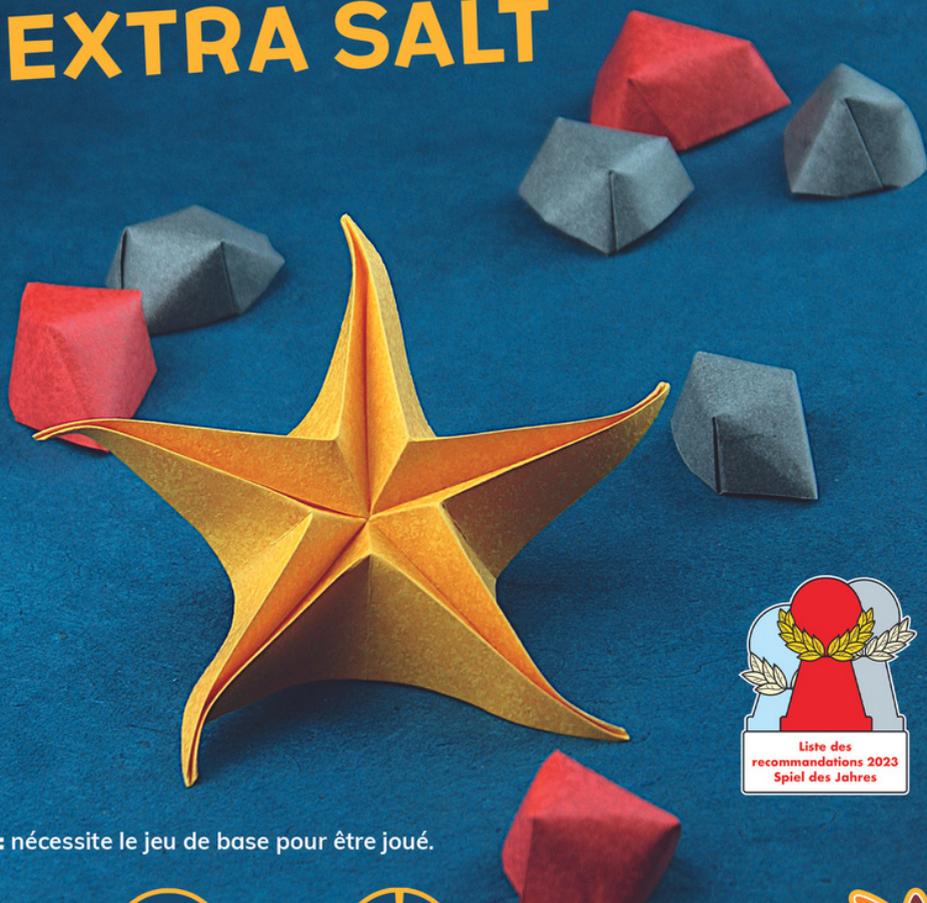
S. W.



Septembre 2023

SEA SALT & PAPER

EXTRA SALT



Attention : nécessite le jeu de base pour être joué.



8+



2-4



20



ColorADD
The Color Alphabet



Bruno Cathala & Théo Rivière



P.-Y. Gallard & L. Derainne



New Eden
**OPEN
 ZE
 BOUTIQUE**
 DISPONIBLE

Auteur(s)	Benjamin Schwer
Illustrateur(s)	Dennis Lohausen
Éditeur(s)	Schmidt
Thème(s)	Post-Apocalyptique
Mécanisme(s)	Enchères
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **New Eden**, bâtissez une station sous-marine pour garantir la survie de l'humanité. Mais vous ne disposez que de 3 ans pour vous assurer qu'elle sera aussi habitable que possible, et d'autres stations convoitent les mêmes technologies. Il faudra savoir enchérir judicieusement tant en puisant dans votre maigre trésor qu'en sachant faire quelques concessions sur la sécurité, bien sûr en vous assurant qu'elles ne vous soient pas fatales...

Comment jouer ?

Au début d'une manche, après le dévoilement des 2 bonus et des cartes (modules), choisissez-en une, payez le coût correspondant (en pièces et en reculant ou avançant votre marqueur dégâts) et placez-la dans l'emplacement correspondant de votre station (plateau individuel). À chaque fois que vous dépassez 15 dégâts,

perdez un module. Jouez une carte Oxygène, qui permet de déplacer l'un de vos deeples vers le chantier d'un module. S'il y a assez de deeples dans ce chantier, obtenez-en la récompense (argent, points, réparation, deeples, effets de fin de partie ou interactifs). Vous pouvez passer votre tour pour gagner 3 points et le marqueur Nautilus (pour commencer la manche suivante). Puis tout le monde reçoit 3 modules, et vous décidez lesquels vous voulez garder, chaque module gardé coûtant plus cher (en pièces et en points de dégâts). Les modules non gardés sont placés sur le plateau et font l'objet d'enchères, ligne par ligne, les emplacements vides d'une ligne autorisant le déplacement de deeples (et donc l'activation de modules). Enfin, décomptez vos points en fonction des bonus, récupérez vos deeples et cartes oxygène, et une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'achève après 3 manches. Gagnez des points pour les pièces restantes, puis calculez vos derniers dégâts, et si votre station survit, ajoutez les points de chaque module au score actuel.

S. W.





VINDICATION

OPEN

BOUQUETE

PROCHAINEMENT

Auteur(s)	Marc Neidlinger
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Fantasy, Rédemption
Mécanisme(s)	Déplacement, Moteur
Âge	14+
Durée	60' - 120'
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Vindication**, vous êtes une raclure... échoué sur une île et saisissant l'occasion de cette péripétie pour chercher la rédemption en l'explorant, en y recrutant des compagnons et en y terrassant des monstres.

Comment jouer ?

À votre tour, effectuez jusqu'à trois actions dans l'ordre de votre choix. Vous devez vous déplacer d'au moins une case, et attribuer aux emplacements vides adjacents des tuiles piochées dans le sac. Vous pouvez vous reposer (déplacer un de vos cubes Pouvoir du potentiel vers l'influence ou de l'influence vers la conviction) ou visiter l'une des trois régions adjacentes pour en accomplir l'action (obtenir un compagnon rouge, bleu ou jaune, un trait de caractère, une monture ou une relique, vaincre un monstre, générer des attributs communs : Savoir, Inspiration ou Force...) voire en prendre le contrôle, ce qui octroie de l'honneur, y compris quand quelqu'un d'autre la visite. Quand vous générez des attributs, vous placez vos cubes Pouvoir de votre sphère d'influence (sur votre plateau personnel) vers la sphère correspondant à cet attribut du plateau central.

Et à tout moment vous pouvez convertir les attributs communs en attributs héroïques (sagesse, courage et vision) pour payer d'autres coûts. Enfin, vous pouvez activer votre personnage ou l'un de vos compagnons pour en gagner les attributs et bénéficier de sa capacité. Au début de la partie, 8 de vos cubes commencent dans votre sphère de potentiel. Quand vous n'avez plus de cubes en potentiel et que vous avez au moins 25 en honneur, votre personnage peut enfin connaître la rédemption, et ainsi évoluer vers une forme octroyant de l'honneur et générant plus d'attributs.

Fin de partie

Au début de la partie, on a dévoilé 2 cartes Déclenchement de fin de partie, et d'autres ont été retournées en passant certaines cases de la piste de score. Quand l'une de ces conditions a été remplie, la partie s'achève. Ajoutez alors à l'honneur gagné en cours de partie (notamment grâce aux lieux, tuiles et cartes) les bonus de fin de partie (maîtrise des aptitudes, bonus des monstres, quêtes personnelles, régions contrôlées) pour déterminer la personne remportant la partie.

Pour aller plus loin

La boîte de base de Vindication comporte 9 extensions et modules.

S. W.



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

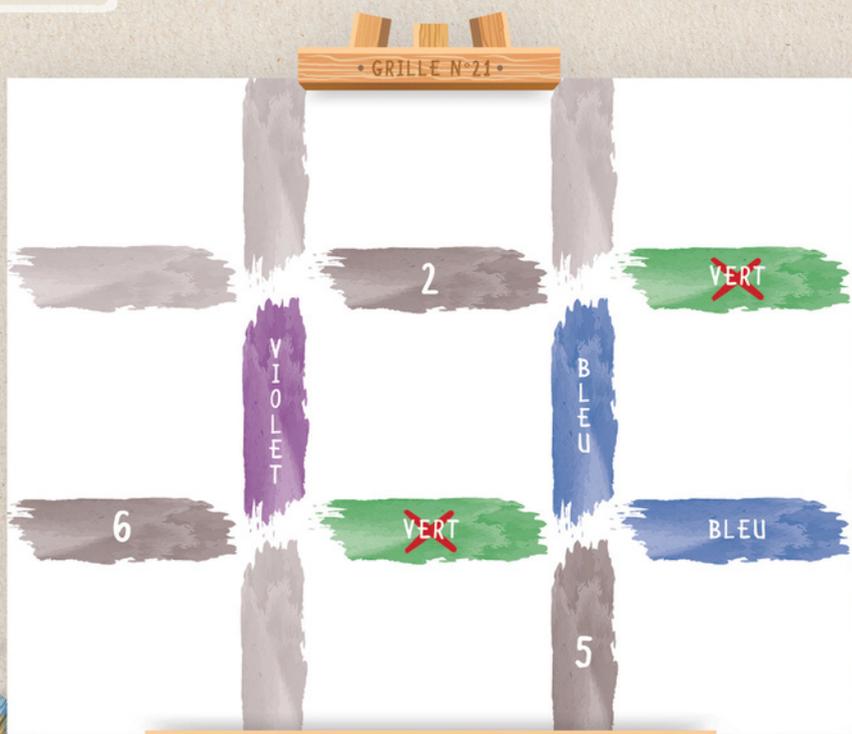
trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

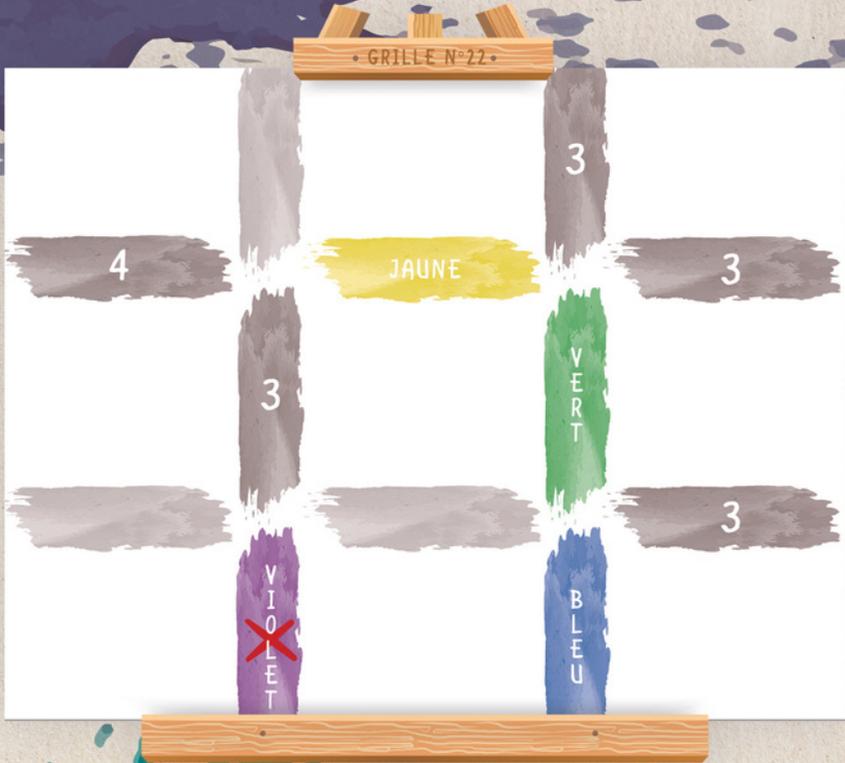
Si une trace de peinture indique « vert », cela signifie que l'une des deux cases blanches est jaune et que l'autre est bleu.

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

Si une trace de peinture indique ~~X~~, cela signifie que l'indice n'est **PAS** correct.



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



Kids
CHRONICLES



OCTOBRE 2023



la
Prophétie
du Vieux Chêne

EN ROUTE POUR UNE
NOUVELLE AVENTURE !



Auteur(s)	E. Picand, G. Picand
Illustrateur(s)	Mathilde Leroy
Éditeur(s)	Unsolved
Thème(s)	Trésor
Mécanisme(s)	Énigmes, Chasse au trésor
Âge	18+
Durée	N.C.
Nombre de joueurs	1+

Le comte de Saint-Germain, aventurier et alchimiste, qui aurait vécu plusieurs siècles, propose dans son testament rédigé en 1784 aux plus téméraires de percer ses derniers secrets pour mériter sa succession et **l'élixir d'or**.

Comment jouer ?

Le testament du compte de Saint-Germain consiste

en un grand poster portant 6 énigmes et 6 illustrations mystérieuses. Au programme, des poèmes, charades, formules chimiques, codes et autres textes ésotériques sans autre règle ou indice, de sorte que ce sera à vous seule ou seul de les décoder, interpréter et lier pour découvrir les secrets auxquels l'ensemble doit vous mener.

Fin de partie

La résolution des énigmes doit vous donner les coordonnées d'un véritable trésor à déterrer quelque part en France. La première personne qui trouvera ce trésor obtiendra une cave à vins d'une valeur de 100 000 euros (ou le produit de sa vente), remise en personne au château de Vaux-le-Vicomte. Pour cela, il faudra probablement vous appuyer sur la communauté de chasseresses et chasseurs de trésors sur le Youtube et le Discord de l'Élixir d'or.

S. W.



UNLOCK!

SHORT ADVENTURES

3 NOUVELLES AVENTURES POUR CET ÉTÉ



Red Mask

LE CHAT DE
M. SCHRÖDINGER

**MEURTRE À
BIRMINGHAM**



www.spacecowboys.fr





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

Bonjour Philimag ! Alors dans le civil, je suis directeur de contenu chez Ubi Soft depuis plus de 20 ans. Et à côté de cette activité principale, j'ai sorti quelques jeux au fil des années. Le premier est **Zombies : la blonde, la brute et le truand**. Suivi de **City of Horror**, **Marcy Case** (un scénario de Time Stories) puis **Bahamas** et dernièrement **Lockdown**. Bon je ne fais pas que des jeux méchants avec des zombies dedans hein, il y a eu aussi **Octorage**, **TV Show** et **Whaaat ?**. Et comme je trouvais que j'avais encore un peu trop de temps libre, en 2018, avec Gwen, Ericka et Pierô, nous avons fondé KYF Edition, une boîte d'édition de jeux où je m'occupe du développement. Nos plus gros succès sont notamment **Fou Fou Fou !** ou **Tracks**.



Bahamas - Acte 1 : de l'idée au prototype

Au départ, avant que ça devienne Bahamas, j'avais très envie de faire une vraie suite à City of Horror. City of Horror est une version survitaminée de Zombies, avec beaucoup de matériel, tout en 3D. Mais là je voulais une suite super minimaliste, avec la même saveur méchante et très peu de matériel, qu'on peut emporter et jouer partout. L'idée de base est super simple et efficace : les joueurs et joueuses sont coincés sur un bateau après une attaque de zombies et se battent pour des antidotes. À la mise en place de la partie, on a toujours un antidote de moins que de personnes autour de la table. Donc, pour survivre, il faut voler les autres, faire des alliances et surtout trahir. Le cœur du gameplay est arrivé assez vite : à chaque tour vous ne choisissez pas l'action que vous voulez faire, mais c'est une autre personne qui choisit pour vous. J'ai eu envie d'utiliser des dés pour symboliser les actions disponibles. Et bien sûr, pas assez de dés pour tout le monde. Côté gameplay, un mot clef a dirigé toute la conception du jeu : « injustice ». Au final, les idées se sont rapidement emboîtées et en quelques semaines j'ai pu fabriquer un prototype jouable. Rien n'était vraiment réglé, mais le jeu était là, très bancal certes, mais déjà très méchant.





Bahamas - Acte 3 : de l'édition à la boutique

Le travail de développement sur le jeu a été beaucoup plus long. Il aura fallu presque 3 ans pour arriver à la version finale du jeu. J'ai pris beaucoup de plaisir à travailler avec Joseph Foussat (chef de projet chez Matagot à l'époque) sur les pouvoirs des personnages et les mécaniques. Il a notamment eu l'idée d'ajouter une autre condition de victoire avec la présence d'un flic infiltré parmi les joueurs, mais sans utiliser de rôle caché. Superbe idée qui a beaucoup dynamisé le jeu. Par contre le thème, même s'il m'amuse beaucoup, ne fonctionne pas très bien. Un jeu de zombies sans zombies c'est assez particulier. Pierò, qui illustre le jeu, grâce à son expérience de parachutiste et son amour pour le film Point Break, a l'idée de braqueurs qui s'enfuient en avion avec le butin. Mais l'avion tombe en panne et il n'y a pas assez de parachutes pour tout le monde. L'idée fonctionne très bien et emballe tout le monde. Pierò va même encore plus loin et dessine tous les personnages du jeu avec nos traits et ceux de nos proches. Tellement classe ! Dernier détail et pas des moindres avant la sortie du jeu : le titre ! J'ai toujours été très mauvais pour trouver des bons titres de jeu. Et là, un grand merci à Antoine Bauza qui a trouvé ce titre qui marche tellement bien.

Bahamas - Acte 2 : du prototype à l'édition

Les premières parties sur ce prototype offrent un super feeling, exactement celui que je recherchais. Mais pas mal de petits trucs ne fonctionnent pas très bien. Notamment le système d'action qui s'avère assez laborieux à jouer. Pour corriger ça, j'ai l'idée d'un système de draft assez particulier. À chaque tour, les dés sont lancés. Une personne en choisit un et fait l'action correspondante. Puis elle choisit la prochaine personne qui va devoir choisir un dé. Et ainsi de suite. Et là bingo, tout marche parfaitement. Les tours sont rapides et méchants. On négocie pour pouvoir choisir un dé, on râle de n'avoir aucun choix intéressant. Le jeu est là ! En octobre 2015, je pars à Essen pour la grande messe du jeu en Allemagne. Et pour une fois, j'ai un prototype à emmener dans ma valise. Le soir à l'hôtel, on enchaîne les parties avec les potes. Les parties sont très chouettes : ça râle, ça couine, ça trahit ! Parfait ! C'est tout ce que j'aime ! Mais bon, il faut bien bosser un peu aussi et j'ai pris trois rendez-vous pour montrer le jeu. Matagot se montre très vite intéressé. Et quelques semaines plus tard, un contrat est signé. Tout s'est passé très rapidement.

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

Un des moments qui m'a le plus marqué c'est pendant le Festival International des Jeux de Cannes, juste après la sortie du jeu. Nous avons organisé une partie sur le stand Matagot ! Mais attention c'était une partie un peu spéciale. En effet autour de la table nous avons des invités spéciaux : les vrais personnages du jeu, ceux qui ont inspiré les illustrations. Et nous avons tous joué notre propre rôle. C'était un moment super agréable, même si bien

sûr on s'est engueulés et trahis et que c'est encore Gwen qui a gagné avec 3 parachutes et beaucoup trop d'argent... comme d'habitude quoi !





Auteur(s)	Nicolas Normandon
Illustrateur(s)	Pierò
Éditeur(s)	Matagot
Thème(s)	Braquage, Accident d'avion
Mécanisme(s)	Ambiance
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	4 - 8

Dans **Bahamas : Braquage de haut vol**, vous êtes des braqueurs fuyant avec leur butin dans un avion... dont vous devez sauter à cause d'un accident, en songeant aussi bien à votre survie qu'à tenter d'atterrir avec autant de butin que possible !

Comment jouer ?

Lors de la mise en place, un personnage (avec un pouvoir propre) est attribué à chaque personne, ainsi qu'une carte Action et 2 cartes Butin. En outre, on utilise un dé de moins qu'il y a de braqueurs.

À votre tour, lancez les dés, placez-en 1 sur votre personnage et réalisez son action : piocher une carte Action / Butin, activer le pouvoir de votre personnage, voler une carte Action / Butin au hasard à quelqu'un d'autre. Enfin, choisissez quelqu'un qui n'a pas encore de dé sur son personnage pour qu'à son tour cette personne choisisse un dé. Si à la fin de votre tour, vous avez plus de 4 cartes Action en main, défaussez-en pour n'en avoir que 4. Ces cartes consisteront par exemple à gagner de l'argent, à en voler à vos adversaires, à annuler une action voire à choisir la face du dé de quelqu'un d'autre ! Quand tous les dés ont été utilisés, donc que tout le monde a joué sauf un braqueur, celui-ci prend tous les dés et joue à son tour.

Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'une personne possède les 3 cartes Agent du FBI (elle gagne aussitôt) ou quand la carte Crash est piochée. Les personnes sans parachute ou avec des faux parachute sont alors éliminées, tandis que celles qui ont un parachute ou le canot comptent leur butin, et la plus riche remporte la partie.

Pour aller plus loin

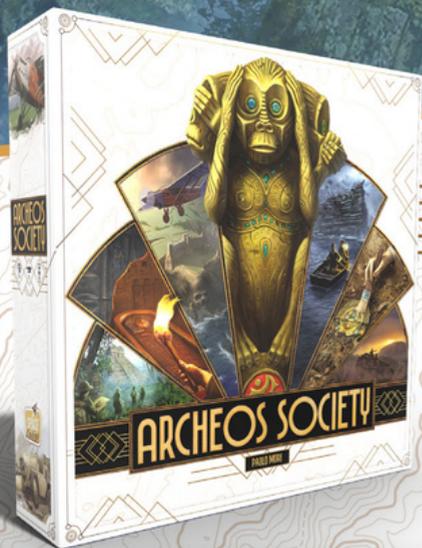
La boîte de Bahamas inclut l'extension **Trous d'air**, qui propose 4 personnages, 10 cartes Action et 6 cartes Action Trou d'air qu'il faut jouer aussitôt qu'on les pioche.

S. W.



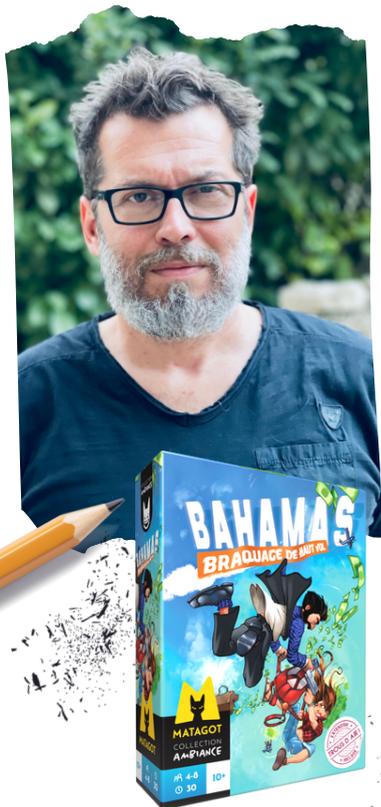
ARCHEOS SOCIETY

Embarquez pour une course archéologique autour du monde et apportez le plus de prestige à l'Archeos Society



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

Hello, alors, je suis Pierô, je dessine depuis plus ou moins toujours. Ma mère, qui trouvait ça plutôt cool, m'a inscrit aux cours du soir des beaux-arts d'Avignon quand j'avais 8 ans. À la même époque, je découvre les BDs de Marcel Gotlib... À 13 ans, je vais à ma première séance de dédicaces (Arthur Qwack) et ça confirme que je veux faire de la BD, mais aussi que je veux dédicacer. Entre mes 20 ans et mes 30 ans, j'enchaîne les petits boulots alimentaires tout en continuant à monter des projets BDs. Entre temps, j'étais retombé dans le jeu de société et une rencontre avec Bruno Cathala me propulse illustrateur de jeux de société. Le premier jeu est **Mr. Jack**. Sa sortie à Essen en 2006 me permet de faire des dédicaces et de rencontrer plein de monde. Depuis... j'ai jamais arrêté d'illustrer des jeux et de les dédicacer dès que l'occasion se présente. J'ai illustré plus de 60 jeux en 18 ans de carrière. Mes jeux les plus connus restent Mr. Jack de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc avec qui j'ai aussi fait **Dice Town**. Puis j'ai illustré le **Ghost Stories** d'Antoine Bauza et le **River Dragon** de Roberto Fraga. J'ai aussi eu la chance de réaliser **Dixit Odyssey** avec Marie Cardouat et d'illustrer un jeu chez Mattel qui gagnera le Kinderspiel : **Geister Geister Schatzsuchmeister**. Plus récemment, je suis aussi éditeur de jeux chez KYF édition en plus de mon métier d'illustrateur indé.

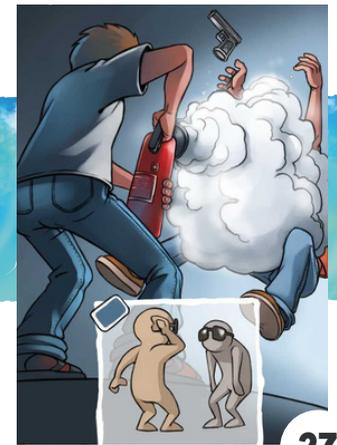
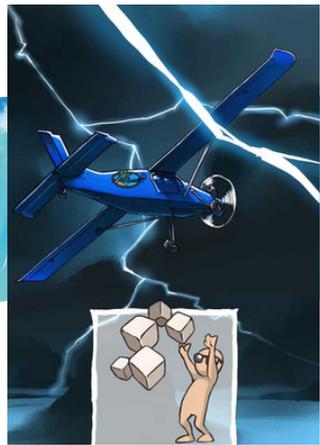


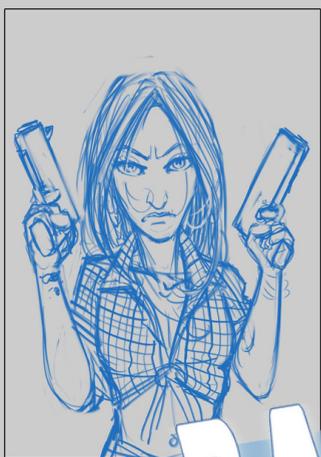
BAHAMAS



PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu Bahamas : Braquage de haut vol ?

Alors, déjà, je dois l'avouer, je me suis un peu imposé pour illustrer Bahamas. Nico Normandon, l'auteur du jeu est un ami... Genre, un vrai ami. Lors d'un Essen, j'ai l'occcaz de jouer à un proto qu'il a avec lui et je tombe amoureux du jeu. Il fallait que ça soit moi qui le fasse. C'est passé auprès de l'éditeur. Comme c'était un projet presque « familial », on voulait y mettre que des gens qu'on aimait ou qui avaient un lien de près ou de loin avec nous ou le jeu au travers des personnages du jeu. Ce qui a, d'ailleurs, posé un soucis au final car les personnes concernées étaient toutes des personnes de type caucasien. Il a fallu que je m'éloigne un peu de notre volonté de départ qui n'était pas très réfléchi. Après, pour le reste du jeu, j'ai essayé de me faire le plus plaisir possible. Outre le fait que j'aimais le jeu et son auteur, j'ai aussi été un adepte de la chute libre... Je mélangeais beaucoup de choses que j'aimais fort et c'était une belle occasion que d'illustrer un tel jeu. Avec Nico, on voulait un jeu coloré et fun. On voulait rendre hommage au film « Point Break » bien sûr mais sans que ça se voit de trop. Un petit regret en revanche. J'ai passé un temps fou à travailler une iconographie pour éviter les textes et simplifier l'export du jeu et finalement, je sais pas trop pourquoi ça a été abandonné. J'aimais bien mes icônes. L'illustration de la boîte du jeu reste une de mes illustrations préférées. Je me suis fait plus que plaisir. Les personnages représentés font partie des gens que j'aime le plus au monde et puis elle me donne furieusement envie de retourner sauter d'un avion... Avec un parachute hein ?





BAHAMAS



BRAQUAGE DE HAUT VOL



LA GUERRE DE L'ANNEAU™

d'après "Le Seigneur des Anneaux™" de J.R.R. Tolkien

LE JEU DE CARTES

L'ISSUE DE L'AVENTURE
NE DÉPEND QUE DE VOUS !



À deux ou en équipe, vivez l'épopée
mythique de la Communauté de l'Anneau
et des armées des Terres du Milieu.

2 à 4 joueurs - 90 min.



DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

 nutspublishingFR www.nutspublishing.com





Auteur(s)	Scott Almes
Illustrateur(s)	Michael Menzel
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Agriculture
Mécanisme(s)	Draft
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2

Village connu pour son pain et sa bière, vous partagez des champs fertiles avec le village voisin. Au bout de 6 ans, fertiles ou sèches, saurez-vous fabriquer de meilleurs produits ? Dans **D'Orge et de blé**, il faudra savoir produire, stocker, vendre et améliorer sans jamais négliger aucune de ces deux ressources.

Comment jouer ?

Lors d'une année fructueuse (manches 1, 3 et 5), placez de nombreux pions Blé, Orge, Seigle, Houblon et Eau sur les emplacements correspondants et piochez 5 cartes. À tour de rôle, jouez une carte pour :

- Récolter les ressources indiquées (section haute de la carte) dans votre grange. Si vous dépassez sa limite de 9 emplacements, offrez les ressources surnuméraires à l'autre village.
- Payer les ressources indiquées pour produire et vendre de la bière ou du pain, selon la carte (section intermédiaire).
- Améliorer une zone de votre village en glissant la bonne carte dessous (section inférieure), puis nettoyer la brasserie et la boulangerie des cartes vendues qui s'y trouvent (ce qui permettra d'en vendre d'autres).

L'autre village joue alors une carte... et vous échangez vos mains, pour recommencer ces étapes jusqu'à ce que les mains soient vides. La personne qui a le moins de ressources dans sa grange prend le moulin (pour commencer la manche suivante), le marqueur Année avance et on passe à la manche suivante. Les manches 2, 4 et 6 sont des années de sécheresse : les ressources initiales sont moins nombreuses, et on prend les cartes jouées lors de la manche précédente pour la récolte, en y ajoutant des cartes de la pioche pour atteindre une main de 5 cartes. Trois cartes de la pioche sont placées face visible près du plateau. À tour de rôle, jouez normalement une carte de votre main, ou échangez-la avec l'une des cartes du plateau pour la jouer à la place, mais n'échangez pas vos mains.

Fin de partie

Après 6 manches, prenez toutes vos cartes vendues et additionnez séparément la valeur de votre pain et de votre bière. Vérifiez les éventuels bonus des améliorations. Ne comparez que votre total le plus bas avec le total le plus bas de l'autre village, et celui qui a le meilleur score parmi ces deux totaux remporte la partie.

S. W.





Auteur(s)	T. Dupont, P. Chassenet
Illustrateur(s)	G. Bernon, J. Landart
Éditeur(s)	Blam !
Thème(s)	Histoire, Versailles
Mécanisme(s)	Narratif, Coopératif
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 6

Cartaventura est une série de jeux narratifs reposant sur un paquet de 70 cartes dans lesquelles on progresse en faisant des choix parfois cruciaux. Chaque opus est documenté afin de plonger dans une époque historique sur les traces ou dans la peau de personnages célèbres, Erik le Rouge, Alexandra David Neel, Bass Reeves, Jim Tully (Charlie Chaplin), Ibn Battûta, Arthur et désormais, dans la boîte Versailles, Julie d'Aubigny, personne résolument libre de la cour du Roi-Soleil.

Comment jouer ?

Au début de la partie, on découvre progressivement les cartes présentant les premières règles et la situation initiale (Julie d'Aubigny, mariée à 16 ans et éprise de liberté), ainsi que votre costume et votre talent. Si, au début de la partie, vous êtes vêtue en homme avec des facilités pour l'escrime, vous pouvez vous habiller en femme et miser sur l'éloquence avant toute action. Vous dévoilez alors votre premier lieu, Versailles, au centre de la table.

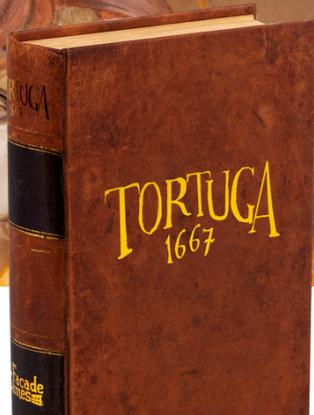
Sur ce lieu, une boussole indique quelle carte placer immédiatement à sa gauche, à sa droite, etc. Ces cartes elles-mêmes pourront être amenées à porter des boussoles et donc à prolonger le plan. Les cartes du plan proposent diverses actions. Irez-vous par exemple au rendez-vous avec le compte d'Armagnac, qui dit vous aimer, ou rejoindrez-vous plutôt votre époux ? Votre choix décidera de la carte que vous lirez ensuite, dont les conséquences pourront dépendre de votre tenue. Certaines cartes seront des objets, que vous garderez devant vous et qui pourraient débloquer certaines situations plus tard.

Fin de partie

À force de choix, vous arriverez à une carte vous signalant la fin de l'aventure. Mais 5 dénouements existent, vous encourageant à rejouer pour effectuer d'autres choix et découvrir des conclusions peut-être plus positives ? Les parties suivantes seront ainsi différentes par les nouveaux choix opérés, mais aussi parce que quelques cartes retournées pendant la partie resteront définitivement sur leur verso, vous donnant d'emblée accès à des options plus favorables.

S. W.





TORTUGA 1667

OPEN ZE BCUATE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Travis Hancock
Illustrateur(s)	Holly Hancock, Sarah Keele
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Piraterie
Mécanisme(s)	Votes, Rôles cachés, Bluff
Âge	14+
Durée	20' - 40'
Nombre de joueurs	2 - 9

Tortuga 1667 vous met dans la peau de pirates cachant aux autres leur affiliation aux grandes puissances maritimes. Récupérez les trésors malgré les événements... et suscitez attaques, rixes et mutineries pour les placer dans votre camp en essayant de ne pas dévoiler trop vite pour qui vous travaillez !

Comment jouer ?

Au début de la partie, vous recevez une carte Loyauté indiquant si vous êtes affilié à l'Angleterre, à la France ou aux Pays-Bas. Puis placez les pions vous correspondant alternativement sur les deux navires (le Pavillon noir et le Hollandais volant), le premier pion d'un navire étant son capitaine, le deuxième son second, le dernier son mousse. À votre tour, vous effectuez une action :

- Regarder 2 des 5 cartes Événement face cachée sous le tapis de jeu.
- Révéler 1 carte Évènement, la résoudre et la remplacer par la première carte de la pile.

- Forcer quelqu'un d'autre à révéler 1 carte Évènement parmi 2, la résoudre et la remplacer.
- Déplacer son pion depuis un navire ou l'île centrale de Tortuga vers une barque, ou d'une barque vers le navire adjacent ou Tortuga.

À la place, un capitaine peut abandonner un pion de son navire sur Tortuga ou appeler à l'attaque. Un second peut appeler à la mutinerie. Un mousse peut déplacer un jeton Trésor de la cale anglaise de son navire vers la française ou inversement. Le gouverneur de Tortuga peut appeler à une rixe. Attaque, mutinerie et rixe sont des votes lors desquels les personnes sur le lieu impliqué (le bon navire ou Tortuga) mélangent 1 carte de leur main à 1 carte de la pioche, toutes sont mélangées, et le résultat permet de placer des trésors sur les navires (attaque, en tenant compte de la partie supérieure des cartes), de placer les trésors de Tortuga dans la zone d'un pays (rixes ; partie médiane) ou d'abandonner un capitaine (mutinerie ; partie inférieure)

Fin de partie

La dernière carte Évènement est l'Invincible Armada : quand il faut l'ajouter aux 5 cartes Évènement, on les mélange, et quand elle est révélée, tout le monde dévoile sa loyauté et la nation avec le plus de trésors remporte la partie, les Pays-Bas gagnant en cas d'égalité entre les deux autres.

S. W.



Sub Terra 2. Ca ne fait pas deux mois que je l'ai et j'en suis déjà à une dizaine de parties. Je ne me lasse pas de l'aléatoire du jeu, de ces parties où tout se passe bien et d'autres où tout se passe mal, de ce volcan qui nous menace en permanence, des pièges cruels et de ce hasard dans le choix des tuiles qui nous donne envie de nous pendre quand on enchaîne trois éboulis en fin de première partie.

Mefisheye



Le jeu auquel j'ai le plus joué depuis le début de cette année (mais aussi l'année dernière, et la précédente...) c'est **Kami**. Pourquoi ? Tout simplement parce que quelle que soit la configuration du nombre de joueurs, ce jeu offre sans cesse de nouvelles façons de jouer pour s'adapter à son (ou ses) adversaire(s). Beaucoup plus stratégique qu'il n'y paraît car même si c'est un jeu de cartes avec une part de hasard, la stratégie employée peut tout changer

Nyarla Thotep



C'est **Pagan**, que nous venons d'acquérir et qui retient toute notre attention avec mon épouse. En effet en plus d'une thématique hyper présente et une mécanique aux petits oignons on a vite eu l'impression qu'il était plus facile de gagner avec le chasseur. En fouinant à droite à gauche, nous nous sommes rendus compte que nombre d'autres n'étaient pas de cet avis. Et à force de parties la tendance s'inverse et l'équilibre se dessine !

Cédric Le Bihan



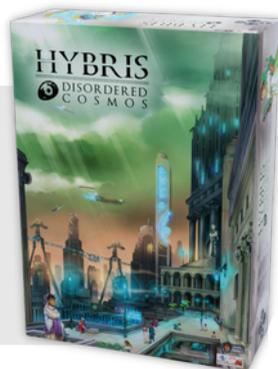
Vaalbara selon l'appli, et je m'en étonne. Probablement pour sa rapidité de partie, de mise en place. Jeu fluide, un peu de guessing. Tout le monde joue en même tps, pas de tps mort ni d'analysis paralysis.

Vincent Dhaenens



Hybris. Une très grande rejouabilité. Les parties ne se ressemblent pas, et une courbe de progression qui nous invite à chaque partie à tirer les leçons de ce qu'on aurait pu mieux faire/faire différemment, tester d'autres tactiques. Les extensions en rajoutent largement, aussi bien en multi que duo et solo. Et sentiment fabuleux, quand on finit une partie, on n'a qu'une envie c'est d'y retourner.

Marie Luquet





GRILLE N°21

2	1	1
	2	VERT
3	1	2
6	VERT	BLEU
3	2	3

GRILLE N°22

3	1	3	2
4	JAUNE	3	
1	3	2	1
	3	VERT	3
3	3	BLEU	2

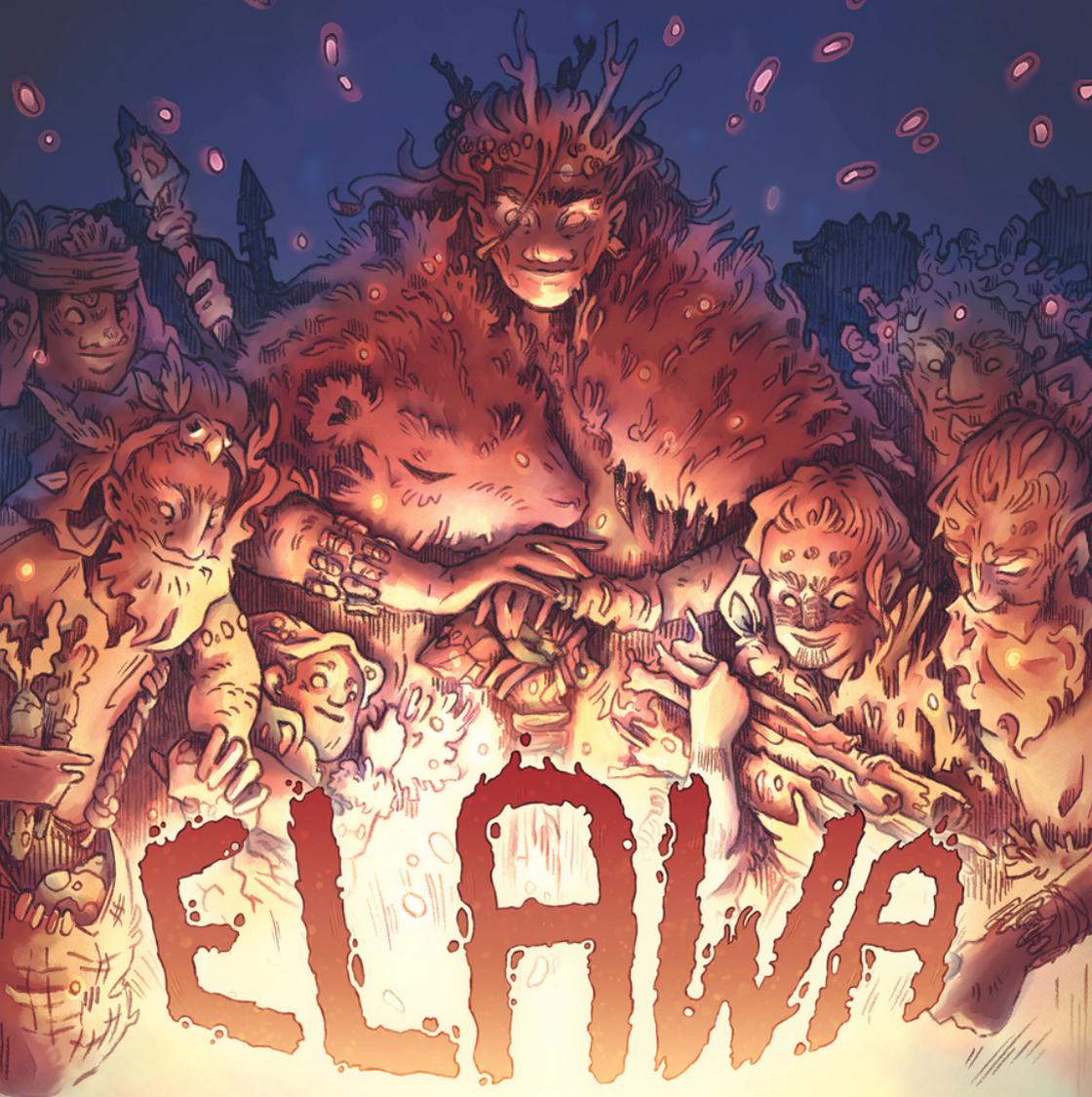
Solutions des grilles n°21 et 22 du jeu de démo Acrylogic, pages 18 & 19.

Flip FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY

12 AU 23 JUILLET 2023

4000 JEUX - GRATUIT - JEUX-FESTIVAL.COM

Autour du feu, les chefs font leurs choix !



8+



2-4



20



ColorADD
The Color Alphabet



Johannes Goupy & Corentin Lebrat



Elsa Roman

Les extravagants
châteaux de Bavière

Ted Alspach

Castles

of Mad King Ludwig



CASTLES OF MAD KING LUDWIG

& SON EXTENSION

Q Ted Alspach

\ Agnieszka Dąbrowiecka

★ 1 - 4

★ 14+

🕒 75 min

SEPTEMBRE EN BOUTIQUE

