

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 37 - SEPTEMBRE 2023



Discussion avec l'auteur  
**Yoann Levat**

## DORF ROMANTIK

Carnet d'auteurs et d'éditeurs  
**Dorfromantik, le jeu de société**

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC



**PASSEZ MAINTENANT  
AU NIVEAU SUPÉRIEUR  
AVEC LES 10 EXTENSIONS AUTONOMES**

**GR**  
EDITION



Un jeu accessible mais très stratégique avec seulement 9 cartes en main : un exploit ! Bravo, j'adore !

La société des jeux



Le jeu est facile mais il a une véritable courbe d'apprentissage. C'est vraiment impressionnant de voir ce qu'il est possible de faire avec seulement 9 cartes en main !

Vind'jeu



Clash of Decks, le jeu de cartes atypique qui nous a surpris ! Clash of Decks est une vraie bonne surprise. Il propose une expérience riche, avec un matériel minimaliste et des règles simples. Il demande de la stratégie, de l'anticipation, de l'opportunité, un peu de programmation, le tout dans une durée réduite. Et ses nombreuses extensions lui promettent une belle durée de vie.

Numerama



**Vous ne connaissez pas encore Clash of Decks ?  
Obtenez un pack d'initiation offert !**



- 4 TOP 10**  
Top des ventes de juillet 2023
- 6 Open Ze Bouate**  
Archeos Society
- 8 PhiliBulle**  
Discussion avec Yoann Levat
- 10 Open Ze Bouate**  
ArcheOlogic
- 12 Téma cette thématique**  
Indy et le temple ludique
- 14 Open Ze Bouate**  
Arkeis
- 16 Open Ze Bouate**  
Timeline Twist
- 17 Open Ze Bouate**  
Next Station Tokyo
- 18 Open Ze Bouate**  
Champions!
- 20 Expo Photos**  
Air, Land & Sea : Bestioles en Guerre
- 21 Open Ze Bouate**  
Bestioles en Guerre : Bobards, Pétards et Mouchards
- 22 Open Ze Bouate**  
La Guerre de l'Anneau - Le jeu de cartes

- 24 Jeu de Démo**  
Acryliclog
- 28 Open Ze Bouate**  
Diferencio
- 29 Open Ze Bouate**  
Chou y es-tu ?
- 30 PhiliNews**  
Le Spiel des Jahres 2023
- 32 Dossier Spécial**  
Dorfromantik, le jeu de société
- 40 Open Ze Bouate**  
The Binding of Isaac : Four Souls
- 42 Open Ze Bouate**  
RIP
- 44 PhiliWeb**  
Le grenier Ludique
- 45 Deux jeux à la Une !**  
Sélection de jeux BGA
- 46 Open Ze Bouate**  
Castles of Mad King Ludwig
- 48 Paroles de Joueurs**  
Quel est votre jeu de société préféré qui est adapté d'un jeu vidéo ?
- 50 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 Unlock! Short Adventures Le Chat de M. Schrödinger



Les Short Adventures sont des Unlock! en petit format comprenant une aventure unique d'une durée de 30 à 45 minutes. Dans Le Chat de M. Schrödinger, vous devrez affronter un univers complètement détraqué et aider M. Schrödinger à retrouver son chat.



1

## #2 Unlock! Short Adventures Meurtre à Birmingham



2

Dans Meurtre à Birmingham, vous disposez de 30 à 45 minutes pour enquêter dans les bas-fonds de Birmingham version 1920. Pour résoudre cette affaire teintée de criminalité mafieuse, laissez-vous guider à travers les ruelles sombres de la ville. Qu'allez-vous y découvrir ?



## #3 Unlock! Short Adventures Red Mask

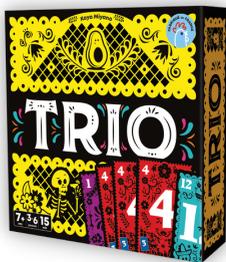


Dans Red Mask, devenez un justicier masqué dans le Mexique du début du 19e siècle et tentez de délivrer un ami prisonnier. Cette aventure plongera les joueurs dans une atmosphère hispanique épique qui n'est pas sans rappeler les exploits d'un célèbre justicier masqué tout de noir vêtu signant avec un Z de la pointe de son épée.



3

## #4 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 !



## #5 Sea Salt & Paper

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 !



## #6 Star Wars : The Deckbuilding Game



Star Wars : The Deckbuilding Game est un jeu d'affrontement pour deux joueurs, qui prend pour cadre la guerre entre l'Empire Galactique et l'Alliance Rebelle.



## #7 Legacy of Yu



Legacy of Yu est un jeu solo de campagne non-linéaire entièrement réinitialisable dans lequel vous entrez dans la peau de Yu le Grand, un héros légendaire de la dynastie Xia.



## #8 Gang of Dice



Gang of Dice est un jeu de combinaison de dés. Le patron va prendre sa retraite. En tant que lieutenant, vous devez reprendre la tête de la famille. Mais vous n'êtes pas le seul en lice... Rassemblez autant de sous-fifres que possible pour montrer que vous êtes un vrai chef.



## #9 Skyjo



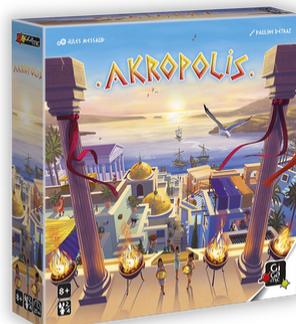
Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide dont l'objectif des joueurs est d'obtenir le plus petit score à la fin d'une partie composée de plusieurs manches.

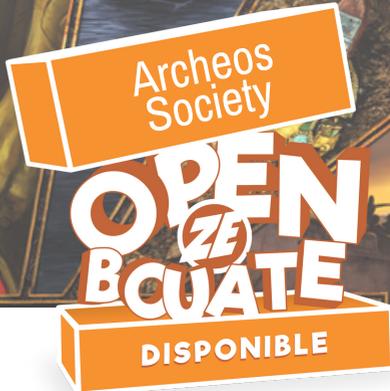
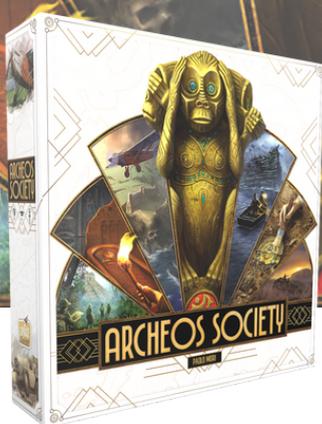


## #10 Akropolis



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.





<b>Auteur(s)</b>	Paolo Mori
<b>Illustrateur(s)</b>	John McCambridge
<b>Éditeur(s)</b>	Space Cowboys
<b>Thème(s)</b>	Archéologie
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Pouvoirs
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	60'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

Dans **Archeos Society**, effectuez les expéditions les plus impressionnantes en profitant au mieux des différents rôles disponibles (botaniste, cartographe, conservateur, photographe, étudiant...) afin de progresser dans l'exploration de sites archéologiques célèbres !

### Comment jouer ?

Au début de la partie, retournez l'un des 6 plateaux Site sur sa face Avancée et prenez les cartes de 6 des 12 rôles (les autres ne seront pas joués) pour former la pioche. Certains rôles et sites avancés requièrent une mise en place additionnelle (nouveau plateau, jetons à l'usage spécifique...).

Au début d'une saison, piochez 1 carte, placez des cartes face visible sur la table (zone de recrutement) puis mélangez les 3 cartes Singe au bas de la pioche. À tour de rôle, vous avez alors le choix entre 2 actions : soit acquérir une carte de la zone de recrutement ou de la pioche (si vous piochez un singe, révélez-le et piochez 1 nouvelle carte) ; ou jouer une expédition, en plaçant devant vous autant de cartes de votre main que vous le souhaitez qui partagent une couleur ou un rôle. Puis résolvez facultativement les effets du chef (de la première carte de l'expédition) : s'il y a assez de cartes,

avancez votre véhicule d'une case sur le site correspondant à la couleur du chef ; et appliquez l'éventuel effet lié à son rôle. Les cartes encore dans votre main sont placées dans la zone de recrutement et la personne suivante joue. La saison s'achève aussitôt que la troisième carte Singe est piochée : défaussez les cartes non jouées, effectuez les effets de fin de saison de certains rôles et sites, gagnez les points des sites selon votre avancement et gagnez les points des expéditions selon leur taille. Puis une nouvelle saison commence.

### Fin de partie

La partie s'achève après 2 saisons quand vous êtes 2 ou 3, après 3 saisons à 4 - 6. La personne ayant alors le plus de points remporte la partie !

S. W.



# SUB TERRA II

L'AVENTURE  
CONTINUE !



CHERCHEZ LES TROIS CLÉS,  
EMPAREZ-VOUS DE L'ARTEFACT ET RESSORTEZ  
AVANT QUE LE VOLCAN NE VOUS ENGLOUTISSE !



[www.nutspublishing.com](http://www.nutspublishing.com) [@Nutspublishing](https://twitter.com/Nutspublishing) [nutspublishingFR](https://www.facebook.com/nutspublishingFR)

Tim Pinder



1-6 Joueurs  
60 min  
Coopératif



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

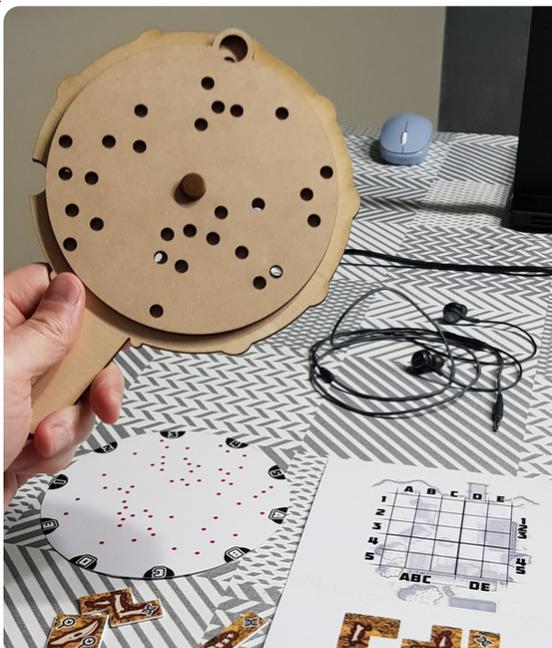
Bonjour, mon vrai métier est commerçant, je possède une boutique de vente et réparation d'ordinateurs depuis 25 ans que je gère avec ma femme Céline. Depuis 2012, je m'essaye à la création de jeux de société et j'ai eu la chance d'avoir mon premier jeu **Myrmes** récompensé par un As d'Or et un Tric Trac d'Or. Depuis j'ai sorti une dizaine de jeux, du petit jeu de logique au gros jeu de gestion en passant par les jeux de déduction que j'adore.



**AS D'OR  
 JEU DE L'ANNÉE  
 CANNES  
 2 0 1 3**

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

Tout commence avec une idée simple. Parfois c'est une envie de matériel, de thème, ou de mécanique, et je commence souvent par me noter des idées dans un petit carnet. La chose étrange est que je ne relis jamais ces carnets, mais cela me permet de formaliser ce que j'ai en tête. Et c'est souvent le premier filtre à ma création, une idée qui s'énonce mal est souvent une mauvaise idée. Il peut m'arriver de ruminer des choses pendant des mois voire des années avant d'en arriver à l'étape de création d'un prototype. De ce côté là, je suis très équipé puisque je possède des imprimantes 3D et une découpeuse laser, je ne m'interdit donc rien en tant que matériel et je prends souvent un grand plaisir dans cette étape de la création. Mais ce n'est que le début et il faut alors que le prototype passe les tests des vraies parties. Je n'hésite pas à faire de grosses mods à mes jeux et il m'est même arrivé très souvent de jeter des jeux en me disant que le potentiel n'était pas assez gros. Il m'arrive également de laisser des jeux de côté pendant plusieurs mois. Je jongle alors d'un prototype à un autre, je travaille souvent en parallèle sur 4 ou 5 jeux.



## Pouvez-vous nous parler de votre actualité ludique ?

Cette année (2023), j'ai de nombreux projets qui se concrétisent. Un jeu de gestion, **Humanity**, qui va sortir chez Bombyx en octobre qui est l'aboutissement de nombreuses années de travail. Dans ce jeu, les joueurs vont incarner des entreprises privées qui vont mener des missions scientifiques sur Titan, la plus grosse lune de Saturne, pour peut-être un jour pouvoir y déplacer l'humanité. Ce n'est pas un jeu de science fiction mais bien une œuvre d'anticipation car tout a été étudié pour coller à la réalité. Nous avons énormément travaillé l'univers du jeu et le livret de règles fait une cinquantaine de pages. Le joueur y trouvera des narrations du quotidien des astronautes sur Titan. J'ai de nombreux jeux de logique solo qui vont sortir chez différents éditeurs, notamment chez Bankiiz et Djeco. Je suis fan de ce genre de jeu et depuis quelques années je prends plaisir à en créer. Chez Bankiiz vous trouverez la suite de la gamme logic (**Birds** et **Hotel**) avec **Candies** et **Jungle**. Et chez Djeco, je sors pas moins de 6 jeux cette année, tous dans des genres et matériels très différents. J'ai également les petits **Puzzlegends** qui sont sortis chez Blue Orange.



Pour finir, en septembre, sort **ArcheOlogic** chez Ludonaute, un jeu de déduction au matériel incroyable. En utilisant un appareil ancestral, l'Archéoscope, vous allez devoir cartographier une cité. Vous allez devoir repositionner des polyominos sur un quadrillage en interrogeant cet Archéoscope. Après **Turing Machine** dont j'avais été l'instigateur des plaquettes perforées, j'explore à nouveau le concept de matériel original qui répond aux joueurs de façon complexe. Mais on est ici dans un jeu bien plus familial. Amateurs de jeux de déduction et de polyominos, ce jeu est pour vous !



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

Au moment où j'ai montré le jeu à Ludonaute, c'était un jeu de déduction « classique ». En effet, on interrogeait les autres joueurs pour obtenir des indices sur le plan que l'on recherchait. Les défauts de ce type de jeu nous avaient alors sauté aux yeux. L'erreur de réponse d'un joueur pouvait anéantir la partie d'un autre joueur et comme chaque joueur avait son propre plan à découvrir, la sensation de course était moins présente. Cédric (le boss de Ludonaute) m'a alors demandé s'il n'était pas possible de créer un appareil qui donnait les indices aux joueurs en me parlant de la série His Dark Material (À la Croisée des mondes) et de son appareil l'Aléthiomètre. Bien sûr cela m'a complètement enthousiasmé et mon expérience Turing Machine m'a permis d'arriver très rapidement à ce qu'est l'Archéoscope aujourd'hui. C'est très étonnant mais bien que le jeu soit plus familial, les algorithmes derrière la réalisation de cet Archéoscope sont beaucoup plus complexes que ceux de Turing Machine.





<b>Auteur(s)</b>	Yoann Levet
<b>Illustrateur(s)</b>	Pauline Détraz
<b>Éditeur(s)</b>	Ludonaute
<b>Thème(s)</b>	Archéologie
<b>Mécanisme(s)</b>	Logique
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	40'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Dans **Archeologic**, tâchez de reconstituer le plan d'un site archéologique en identifiant, grâce aux indices données par l'Archéoscope, l'emplacement des pièges et bâtiments !

### Comment jouer ?

Au début de la partie, prenez l'une des 28 cartes codées (recto verso) et placez-la sous la roue des indices 3 à 5 fois, en indiquant à chaque fois à tout le monde la lettre, le nombre et le symbole apparaissant ainsi. Notez ces indices sur la feuille derrière votre paravent : chacun signifie que dans le plan à découvrir (et à assembler avec vos tuiles bâtiment sur votre plan personnel), ce symbole apparaît à l'intersection de la ligne et de la colonne désignées par les coordonnées. C'est toujours au tour de la dernière personne sur la piste de temps. À votre tour, avancez le jeton Viseur d'un cran puis posez une question à l'Archéoscope (une grille rotative appliquée sur la carte codée de la partie) en fonction de la case sous le viseur (indiquant un axe : une colonne ou une ligne), avec la possibilité de déplacer le viseur en payant du temps. Vous avez le choix entre 5 questions, coûtant entre 1 et 3 unités de temps, de « combien de bâtiments sur l'axe choisi ? »

à « quelles cases du grand bâtiment carré sur l'axe ? » (puisque vous disposez de 4 grands bâtiments de 4 cases et 2 petits de 3 cases). Avancez votre pion Temps selon le temps dépensé, calez la carte sous l'Archéoscope selon la question posée, notez-en secrètement les réponses, et c'est au tour de la personne suivante (ou à nouveau le vôtre si vous êtes toujours derrière les autres).

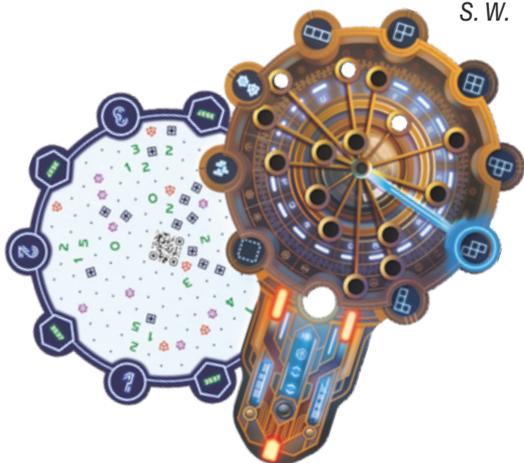
### Fin de partie

Si vous pensez avoir trouvé, retournez votre pion Temps et avancez-le de 4 emplacements sans rien faire d'autre. Quand ce sera à nouveau votre tour, dévoilez vos bâtiments sur votre plan, et comparez votre proposition avec la réponse. En cas de coïncidence, vous remportez la partie, sinon vous la quittez et les autres continuent leur exploration.

### Pour aller plus loin

Une application web permet de jouer une carte précise ou une carte au hasard, en solo ou multijoueurs, de faire face à des défis du jour ou de tenter le mode expert avec des indices plus complexes.

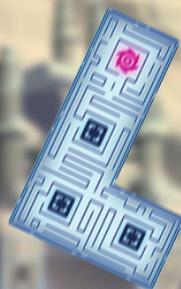
S. W.



Nouveauté

Déduction

Superbe matériel



# ARCHEOLOGIC



YOANN LEVET

PAULINE DÉTRAZ

12+ 1-4 40'



La sortie d'Indiana Jones 5 (4 diront les plus taquins) peut susciter une légitime nostalgie pour le souffle épique d'une aventure aussi intense que mystérieuse, pourtant humaine, même légère parfois, et profondément vivifiante, parce que Spielberg était parvenu avec cette franchise à créer une tonalité qu'il a ensuite été bien difficile d'imiter. C'est probablement le jeu vidéo qui y est le mieux arrivé, sans surprise d'ailleurs, tant toutes ces émotions sont facilitées par un support visuel et musical, par la transmission d'une intensité orchestrée par les concepteurs de l'œuvre – et bien sûr la bande dessinée n'est pas en reste, ayant prouvé mille fois entre le pulp d'aventure et Tintin sa capacité à faire frissonner un lectorat à l'unisson avec les personnages. De sorte que si l'on essaye de penser à un « Indiana Jones en jeu de société », le pari peut sembler pratiquement perdu d'avance. Quelle mécanique peut faire vivre la quête d'un artefact mystérieux, une course-poursuite improbable, l'appréhension et l'excitation devant un dévoilement, la sueur, la surprise, la peur et l'euphorie ? Peut-on concilier le gimmick de Fireball Island, les énigmes d'Exit, la narration d'un livre dont vous êtes le héros, la peur stimulante de tout jouer sur une pioche ou un lancer de dé dans un jeu de société complet, moderne et satisfaisant ? Il se trouve que trois jeux de société paraissent simultanément – et en même temps que sort Le Cadran de la destinée – chance inespérée de voir ce que l'archéologie aventureuse inspire au monde du jeu de société contemporain, ce que l'on tire de ses thèmes, beautés et sensations, quels choix sont opérés pour prétendre en faire résonner le souffle par le travail sur des aspects à chaque fois très spécifiques.

### Archeos Society (voir p. 6)

Difficile d'imaginer que la refonte archéologique d'un jeu de contrôle de territoire (au moins thématiquement) complètement baigné de fantasy, Ethnos, puisse trouver cette cohérence. D'autant que, comme les deux autres jeux de cette sélection, Archeos Society a été conçu sans du tout avoir en tête la sortie d'Indiana Jones 5, et même s'il se permet quelques easter eggs, ceux-ci sont volontairement très discrets et peu nombreux (parmi les 12 rôles, aucun n'est un aventurier par exemple). L'objectif était avant tout de s'éloigner de l'agressivité apparente d'Ethnos pour insister sur une course faisant voyager et frappant l'imagination, mettant en valeur le talent de John McCambridge pour les paysages. Il y a une certaine distance à incarner une espèce de secrétaire général de société archéologique lançant des expéditions dans six sites simultanément, dans une course avec des groupes rivaux, mais entre l'asymétrie judicieuse des différents rôles (les étudiants sont plus nombreux mais ne font pas avancer les véhicules, le guide fait progresser un peu plus vite...) et l'idée que l'on recrute des cartes pour des expéditions s'appuyant soit sur leur région géographique (des spécialistes d'Amérique du Sud pour progresser dans cette zone) soit sur leur spécialité (un contingent de photographes), on reconnaît l'ambition d'une compétition aventureuse presque amicale qu'Archeos Society souhaitait inspirer.



## ArcheOlogic (voir p. 10)

D'un jeu de décryptage par le concepteur de Turing Machine on s'attend bien sûr à ce que son thème archéologique soit assez plaqué, présent parce qu'il en faut un, mais habillant artificiellement un jeu profondément abstrait. On s'étonne alors qu'il ait été présent dès le premier proto soumis par Yoann Levet en 2021, et ait été maintenu au fil des itérations. Pourtant, l'objectif avoué est de s'éloigner des Indiana Jones : le jeu ne propose d'explorer qu'une seule « Cité dans la montagne », sans autre référence géographique ou historique, loin de l'exploration de quantité de sites et pays plus ou moins vaguement identifiés... Néanmoins, ce synopsis à la limite de l'inexistence justifie tout ce que comporte le jeu : en tant qu'archéologues, vous ne détruisez pas tout mais tentez de cartographier intelligemment la cité, et puisqu'elle est unique, il est logique que vous décodiez le même code originaire de la même civilisation au long des différentes parties, grâce à l'unique Archéoscope qui en est issu. Ainsi, compréhension, minutie... et temporalité des fouilles sont au cœur du système de jeu, même s'il ne se prive pas de recourir à des pièges tranchants et brûlants qui ne sont pas forcément logiques dans la cartographie elle-même mais évoquent très légèrement l'idée de danger désormais indissociablement liée à l'archéologie dans l'imaginaire commun. Ainsi, sans ambitionner de nous faire ressentir les frissons du labeur archéologique et malgré la relative abstraction assumée de son habillage thématique, ArcheOlogic parvient à l'exploiter d'une manière qui donne un sens particulier à tous les éléments matériels, et nous aide ainsi à parfaitement appréhender leur cohérence mécanique.

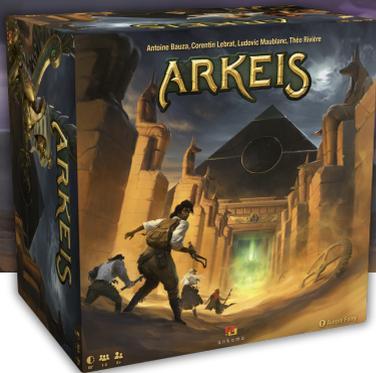


## Arkeis (voir p. 14)

Arkeis est bien entendu le jeu le plus explicitement thématique des trois, celui qui dès le début s'impose comme un jeu d'exploration dans un décor tridimensionnel, choisissant de se dérouler... en 1936 (l'année du premier Indiana Jones), dans un cadre égyptien bien connu... pour d'autant mieux ménager ses surprises. Il assume d'ailleurs ses références aux Indy, Momie et même au Roi Scorpion 3, ainsi qu'aux nanars exploitant les civilisations anciennes de façon improbable, ou à La Dernière tombe de Crichton. Sa division en chapitres accompagnés de narration légère, avec une évolution dramatique et mécanique des personnages et de leur campement au fil de l'histoire grâce aux mécaniques Legacy, permet de « créer une permanence embarquant au maximum les joueurs dans l'aventure », aventure volontairement accessible mais donnant pourtant une véritable place à la fouille de différents lieux, à la coopération, aux mystères, au danger, à la confrontation avec des menaces plus ou moins naturelles et aux choix - par exemple dans la manière toujours différente de compléter les feuillets d'exploration ou dans l'attribution des améliorations. Quand on y ajoute le plaisir matériel lié aux décors, portes, figurines et illustrations, il en ressort un vrai plaisir de l'hommage en même temps qu'une immersion originale et sincère.

*Merci à Ludonaute, aux Space Cowboys et à la team Kaedama pour leurs réponses.*

S.W.



**Auteur(s)** A. Bauza, L. Maublanc,  
C. Lebrat, T. Riviere

**Éditeur(s)** Ankama

**Thème(s)** Archéologie égyptienne

**Mécanisme(s)** Aventure, Campagne

**Âge** 10+

**Durée** 60'

**Nombre de joueurs** 1 - 5

Dans **Arkeis**, votre groupe explore des temples égyptiens pour en percer les mystères, en découvrir les trésors et en surmonter les nombreuses épreuves dans une campagne de plus en plus épique.

### Comment jouer ?

Arkeis est un jeu en campagne se jouant en une succession d'épisodes à l'aide du Journal d'expédition. Celui-ci indique, au début de chaque épisode, son contexte narratif et sa mise en place à l'aide de boîtes juxtaposées et séparées par des portes en plastique. Au début de votre tour, sans oublier votre capacité unique, effectuez jusqu'à 2 actions :

- Fouiller la pièce où vous vous trouvez en prenant une carte correspond à un jeton qui s'y trouve. S'il s'agit d'un équipement, il améliorera ordinairement l'une de vos actions de façon permanente. Ce jeton peut aussi être celui de la porte : après avoir lu la carte correspondante, la porte est ouverte. Certaines cartes Fouille demandent de jeter les dés d'Investigation : cochez alors les cases avec les symboles obtenus dans le Journal pour obtenir des bonus quand une ligne est complétée.

- Vous déplacer d'une case. Si vous découvrez une salle avec des figurines d'ennemis, prenez la carte correspondante.
- Combattre en lançant les dés de combat et en appliquant les effets indiqués sur la fiche de l'Adversaire.
- Donnez un objet à quelqu'un ou utilisez l'objet équipé à côté de l'action de support.

Si vous subissez une 5ème égratignure, défaussez-les et prenez une carte Trauma qui affectera l'une de vos actions et persistera à travers les épisodes. Après vos 2 actions, c'est au tour de la personne suivante. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'on vous permette de lire l'épilogue.

### Fin d'épisode

Collez des autocollants relatifs à votre réussite de l'épisode, appliquez-les éventuellement et gagnez les bonus des lignes de symboles complétées. Vous pouvez installer des améliorations dans votre campement contre des pièces et acquérir des cartes contre de l'expérience. Enfin, placez vos cartes (équipements et autres traumas) et jetons dans votre boîte Sac à dos en attendant le prochain épisode !



S. W.

# UN VOYAGE FASCINANT À TRAVERS L'EGYPTE ANTIQUE À VIVRE EN FAMILLE !



Le secret des pharaons

Vos enfants apprennent l'Histoire tout en s'amusant !



- Faites des choix ensemble pour progresser dans votre quête.
- Rejouez pour débloquer toutes les cartes secrètes...
- Et découvrir les 7 fins possibles !



Un jeu de Thomas Dupont & Madeleine Deny, illustré par Jeanne Landart

1-6



6+



20'



PAR CHAPITRE





<b>Auteur(s)</b>	F. Henry, C. Konieczka
<b>Illustrateur(s)</b>	Ludovic Sanson
<b>Éditeur(s)</b>	Zygomatic
<b>Thème(s)</b>	Histoire
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération, Connaissance
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Timeline Twist** est un jeu coopératif (avec un mode compétitif) où vous devrez placer des cartes correspondant à des événements historiques en frise chronologique. Partagez vos connaissances et vos intuitions pour éviter les failles temporelles !

### Comment jouer ?

Préparez une pioche de 36 cartes. Placez 4 cartes face blanche (sans la date) devant vous, une face noire au centre de la table pour débiter la frise et une face noire de côté pour la défausse. À votre tour, soit vous :

- Retournez une de vos cartes face noire et les placez dans la frise. Si elles sont antérieures à toutes les autres, placez-les à gauche ; si elles sont postérieures, à droite ; si elles s'intercalent entre d'autres dates, placez-les au-dessus de deux dates dans la faille temporelle (à condition qu'il n'y ait pas déjà de carte à cet emplacement). Quand vous avez pu placer une carte, vous pouvez en placer une deuxième.
- Défaussez une carte devant vous portant le même symbole que la carte du dessus de la défausse, en la retournant face noire.

Dans les deux cas, vous piochez ensuite des cartes pour en avoir quatre devant vous.

La partie s'achève quand la pioche est vide et que plus personne ne peut jouer. Les cartes de la frise rapportent 2 points, celles de la faille temporelle 1 point, celles de la défausse ou devant vous retirent 1 point.

### Mode compétitif

À votre tour, placez l'une des quatre cartes face blanche se trouvant dans la frise au centre de la table (quitte à l'intercaler entre d'autres cartes) avant de la retourner face noire en vérifiant si elle a été bien placée. Si ce n'est pas le cas, la carte est défaussée et vous piochez une nouvelle carte. La partie s'achève aussitôt que quelqu'un place sa dernière carte.

### Pour aller plus loin

Découvrez **Timeline Twist Pop Culture**, une boîte indépendante, mais compatible avec les autres jeux de la gamme, comportant 100 cartes liées à la culture populaire.

S. W.





<b>Auteur(s)</b>	Matthew Dunstan
<b>Illustrateur(s)</b>	Maxime Morin
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Métro tokyoïte
<b>Mécanisme(s)</b>	Flip and write, Connexions
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	25'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Next Station Tokyo** est un jeu indépendant (mais compatible avec Next Station : London) vous proposant cette fois de tracer les lignes du métro tokyoïte en tenant compte de ses spécificités !

### Comment jouer ?

Dévoilez une carte Station et tracez une section sur votre fiche, en commençant par la station correspondant à la couleur de votre crayon, puis en reliant une extrémité de votre métro à une station dont le symbole correspond à la carte. Un symbole Joker permet de joindre la station de votre choix, la double voie de tracer une ligne parallèle à une ligne déjà tracée et l'aiguillage de partir d'une station jointe précédemment (plutôt que d'une extrémité), créant ainsi une extrémité supplémentaire. Si vous réalisez une correspondance (au moins deux lignes de couleurs différentes joignant une même station) et qu'elle se trouve dans l'un des 8 quartiers en périphérie de Tokyo, coloriez ce quartier sur votre mini-plan. Puis, retournez une autre carte Station, et répétez le processus jusqu'à avoir dévoilé une cinquième carte Souterrain. Marquez alors les points de votre ligne, en multipliant le nombre de quartiers traversés et le nombre de stations dans le quartier le

plus traversé. Transmettez votre crayon à quelqu'un d'autre et obtenez-en un nouveau pour commencer une nouvelle manche à partir d'une nouvelle ligne. La partie s'achève après 4 manches. Ajoutez à la somme des 4 lignes les valeurs des quartiers colorés sur le mini-plan et des correspondances à 3, 4 et 5 lignes, puis perdez des points en fonction des stations de la boucle centrale verte n'ayant été reliées à aucune ligne.

### Modes de jeu avancés

Next Station Tokyo peut être pratiqué avec des objectifs communs (on dévoile publiquement 2 des 5 cartes Objectif pour tenter d'obtenir des points supplémentaires), avec des effets de station spéciale (au début d'une manche, une carte Symbole est associée à une carte Effet, et à chaque fois que l'on retourne une station avec le symbole, on peut bénéficier de l'effet) et avec les cartes Pouvoir de crayon de Next Station London, tandis que ce dernier peut être pratiqué avec le module Stations spéciales.

S. W.





<b>Auteur(s)</b>	Grégoire Largey, Franck Crittin, Sébastien Pauchon
<b>Éditeur(s)</b>	Repos Production
<b>Thème(s)</b>	Personnages célèbres
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance, Votes
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 8

**Champions!** est un jeu d'ambiance dans lequel vous devrez voter pour la personnalité qui gagnera les duels les plus fous et improbables. Qui de Frankenstein ou de votre Mamie compte sur ses doigts ? Et qui, entre Beyoncé et Dark Vador, mange ses kiwis avec la peau ?

### Comment jouer ?

Une partie se déroule en deux manches. Avant de commencer une manche, les joueurs écrivent sur les huit tuiles Concurrent le nom d'un personnage. Les concurrents sont ensuite répartis devant des cartes Duel. Le tournoi commence ainsi avec quatre Duels.

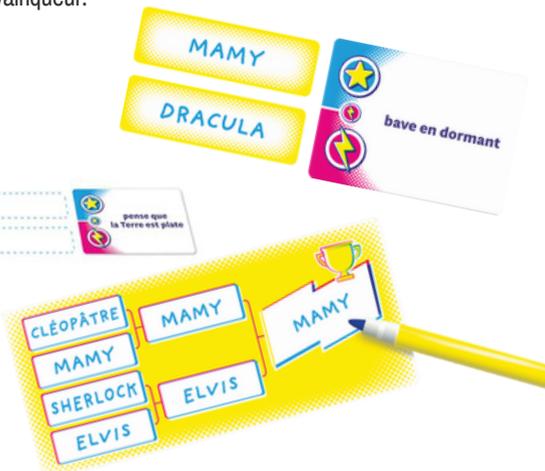


Une manche se compose de trois phases :

- **Pronostic** : chaque joueur note secrètement sur son plateau Pronostic le nom du concurrent qui selon lui sera le Champion du tournoi.
- **Tournoi** : les joueurs vont résoudre chaque Duel un par un. Pour chaque Duel, ils votent pour le Concurrent qu'il pense être le vainqueur. Le Concurrent qui récolte le plus de voix remporte le Duel et les joueurs ayant voté correctement entourent les points correspondants. Le Concurrent vainqueur est ensuite positionné devant une nouvelle carte Duel. Les joueurs procèdent de la même manière pour tous les Duels jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un Concurrent : le Champion.
- **Fin de la manche** : chaque joueur révèle son pronostic. Si celui-ci correspond au Champion du tournoi, il gagne des points bonus. Les joueurs additionnent ensuite tous ces points.

### Fin de partie

La partie se termine à la fin de la deuxième manche. Le joueur ayant obtenu le plus grand score est déclaré vainqueur.



# Des jeux d'ambiance à emporter partout grâce à leur format

# ECO-PACK !







# OPEN ZE BOUATE

DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Jon Perry
<b>Illustrateur(s)</b>	Derek Laufman
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Espionnage, Animaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Majorités
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2

**Bestioles en guerre : Bobards, Pétards et Mouchards** est la suite indépendante de Air, Land & Sea : Bestioles en guerre (les deux boîtes pouvant être combinées). Triompez de votre adversaire en accumulant plus de puissance dans au moins deux des trois théâtres de guerre... et sachez vous retirer à temps si vous pensez perdre une bataille !

### Comment jouer ?

Au début de la partie, six cartes sont distribuées à chacun et les six autres écartées secrètement, tandis que les trois cartes Théâtre sont disposées entre les duellistes. À votre tour, effectuez une action :

- Posez une carte de votre main face visible de votre côté du théâtre correspondant à la couleur de la carte. Si une carte se trouvait déjà là, vous la recouvrez. Ordinairement, la carte a un effet que vous appliquez alors : retournement, destruction ou déplacement d'une carte, gain d'un renfort (un jeton accordant un bonus sur un théâtre)...
- Posez une carte de votre main face cachée de votre côté du théâtre de guerre de votre choix. Elle aura alors une puissance de 2.
- Capitulez. Plus tôt vous abandonnez la bataille, moins votre adversaire gagnera de points de victoire.

Si personne ne capitule la partie s'achève quand plus personne n'a de cartes. Additionnez alors la valeur de vos cartes et jetons sur chaque théâtre, et la personne avec la puissance la plus élevée sur deux théâtres remporte la partie (et 6 PV). Dans les deux cas, remélangez les 18 cartes, décalez les cartes Théâtre et échangez les cartes Généralissime, puis commencez la bataille suivante. La guerre est remportée par la première personne qui cumule 12 PV.

### Avec Bestioles en guerre

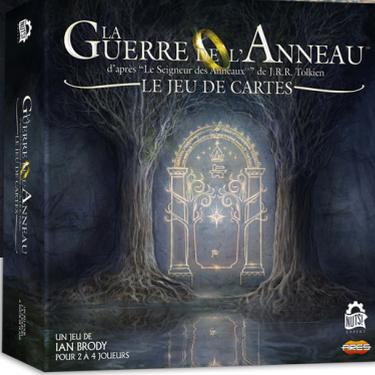
On peut mélanger les deux boîtes de Bestioles en guerre, soit pour choisir trois théâtres de guerre sur les six ainsi disponibles, soit pour le mode épique, consistant à s'affronter sur cinq théâtres de guerre avec dix cartes en main.

### Variante Équipe (3 - 4)

Une personne seule piochera sa main habituelle tandis que deux personnes formant une équipe ne piocheront chacune que la moitié d'une main, s'échangeront une carte au début de la partie et joueront à tour de rôle.

S. W.





La Guerre  
de l'Anneau

**OPEN  
ZE  
BOUATE**

DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Ian Brody
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Nuts! Publishing
<b>Thème(s)</b>	Seigneur des Anneaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Affrontement
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	90'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**La Guerre de l'Anneau – Le Jeu de cartes** adapte en jeu de cartes le jeu de plateau La Guerre de l'Anneau (cf. Philimag n°29) en vous proposant de revivre l'affrontement entre les Peuples Libres et l'Ombre du culte Seigneur des Anneaux de Tolkien.

### Comment jouer ?

Quatre rôles (Frodon et Aragorn pour représenter le camp des Peuples libres ; le Roi-Sorcier et Saroumane pour l'Ombre) ont chacun son paquet de cartes constitué de factions spécifiques (Dúnedains et Elfes pour Aragorn par exemple).



Au début d'une manche, le premier joueur pioche et active une carte Champ de bataille de son camp, puis active une route dont le numéro est supérieur à la route de la manche précédente (afin de faire progresser l'histoire), chacune de ces cartes ayant ses règles et contraintes. Chaque rôle effectue une action jusqu'à ce que tout le monde ait passé en choisissant :

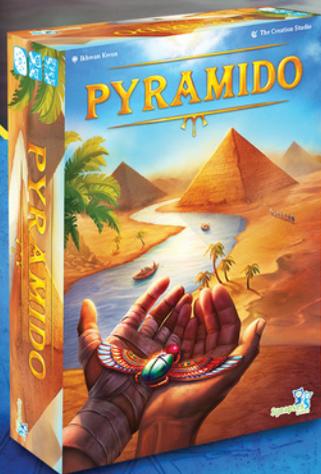
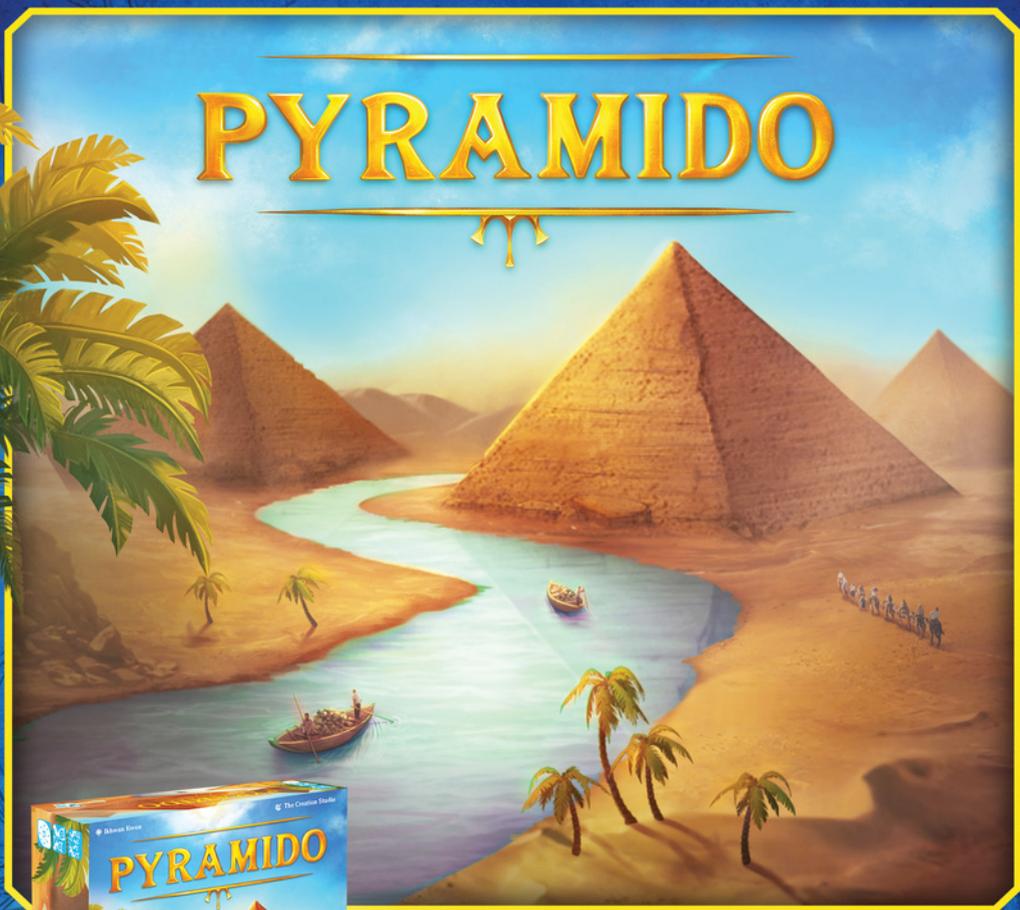
- De jouer une carte (en en défaussant une autre) sur un champ de bataille (carte Armée), une route (personnage), toujours en respectant certaines règles de pose pour que les armées ou personnages puissent se retrouver dans des lieux faisant sens ; en réserve (armée ou personnage), sur un personnage (objet), ou en l'éliminant aussitôt (événement).
- De déplacer une carte en réserve sur une route ou un champ de bataille.
- De défausser une carte.
- De défausser deux cartes pour en piocher une.
- D'utiliser une action d'une carte en jeu.
- D'utiliser un pion Anneau pour piocher 2 cartes.

Quand tout le monde a passé, on résout les combats sur la route active et chaque champ de bataille, en comparant les symboles d'attaque et de défense. Le camp vainqueur remporte généralement la carte dans sa zone de score. On vérifie alors si la victoire a été remportée, sans quoi chaque rôle pioche, et le rôle suivant commence la nouvelle manche.

### Fin de partie

La partie s'achève si la différence entre le score des deux camps est de 10 ou plus (en tenant compte des points des champs de bataille, routes, pions de corruption et pions Anneau inutilisés) ou après le combat sur la dernière route par la victoire du camp avec le plus de points.

# PYRAMIDO



QUI CONSTRUIRA LA PYRAMIDE LA PLUS  
PRESTIGIEUSE ?



Précommandez  
ici



DISPONIBLE DÈS LE 8 SEPTEMBRE

  @jeuxsynapsesgames



# ACRYLOGIC

3  
rouge

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

5

VERT

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

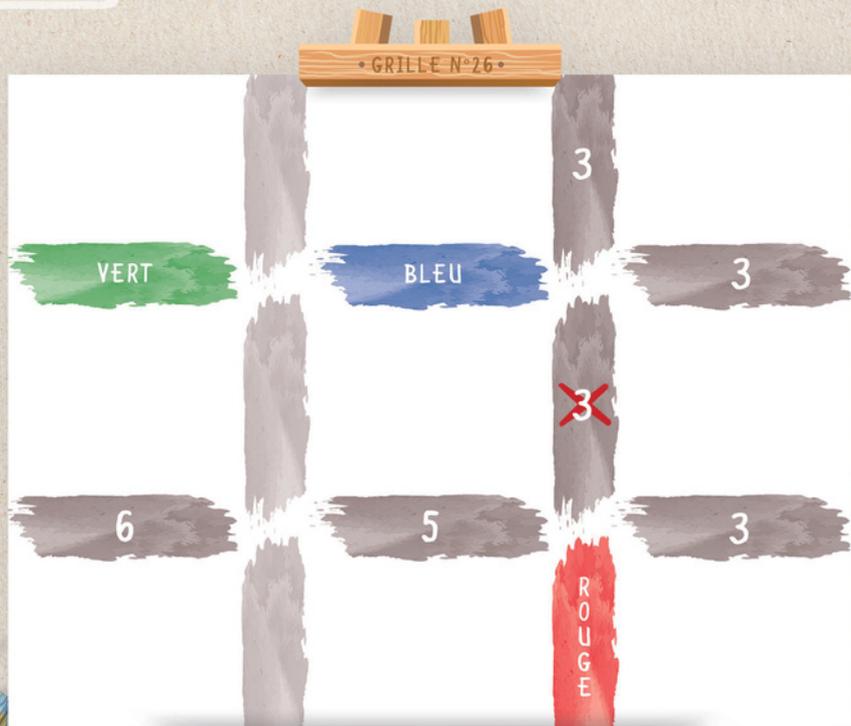
trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

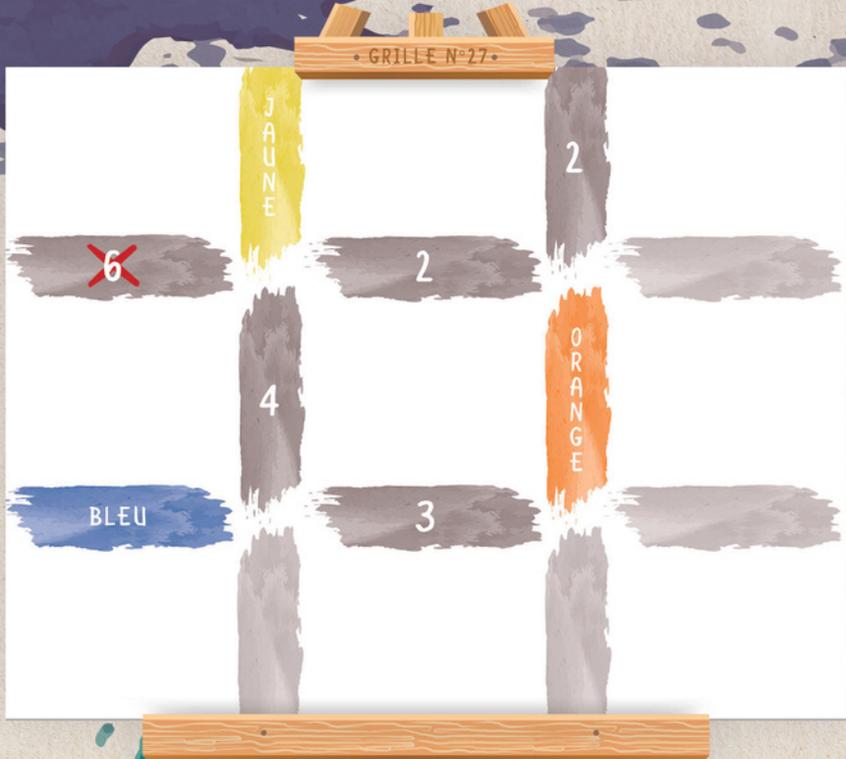
$$5 = 3 + 2$$

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.





# CASCADIA

## PAYSAGES



LA PREMIÈRE EXTENSION DU CÉLÈBRE  
JEU DE POSE DE TUILES !



AUTOMNE 2023



# TIMELINE

## Twist

### POP Culture

Là ?



Là ?



Ou  
là ?

Le mien date  
de 2015 !



J'ai eu le premier,  
c'était en 2007 !



8+



2-6



20'

UNISSEZ-VOUS POUR DÉMÊLER LE TEMPS !



**INCLUT LE MODE COOPÉRATIF**

Jouez en équipe et créez la meilleure Timeline possible

Variez les thématiques avec la version 100% Pop Culture !

# Timeline

## Twist



asmodee



<b>Auteur(s)</b>	V. Saumont, A. Duperray
<b>Illustrateur(s)</b>	Pauline Détraz, Naïade
<b>Éditeur(s)</b>	Kyf Edition
<b>Thème(s)</b>	Âme, Rêves, Asie, Afrique
<b>Mécanisme(s)</b>	Mémoire
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Diferencio** est un jeu d'observation où vous êtes face à une ville tumultueuse dont une âme échange une carte pendant que vous fermez les yeux. Retrouvez avant les autres les parties de la ville qui ont été modifiées !

### Comment jouer ?

Commencez par choisir une face du plateau, qui représente une ville plutôt centrafricaine ou une ville plutôt extrême-orientale, et prenez les 54 cartes correspondant à ce panorama. Ces cartes sont numérotées de 1 à 9 : placez aléatoirement une carte 1 sur l'emplacement 1 du plateau, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun des 9 emplacements soit occupé. Ces cartes représentent ainsi la même portion du panorama que l'emplacement recouvert, mais avec des détails différents. Les cartes restantes sont mélangées et chaque âme en pioche 3. L'une des âmes est l'architecte, tandis que les autres sont les rêveuses. Ces dernières observent le plateau puis ferment les yeux, pendant que l'architecte retire à leur insu une carte du plateau et la remplace par une carte de sa main ayant le même numéro. Les rêveuses ouvrent alors les yeux et doivent essayer de trouver la carte qui a été changée.

Si une rêveuse désigne une carte et se trompe, elle ne pourra plus désigner de carte ce tour-ci. Si une rêveuse trouve la bonne carte avant les autres, elle prend la carte devant elle. Si personne ne trouve, l'architecte reprend la carte pour la placer devant lui. Dans tous les cas, l'architecte pioche une nouvelle carte et devient rêveuse, pendant qu'une rêveuse devient l'architecte. Quand une âme a 3 cartes devant elle, une nouvelle manche commence.

Lors de la deuxième manche, l'architecte peut changer entre 1 et 3 cartes (sans dire combien), et une rêveuse qui désigne une mauvaise carte perd l'une des cartes devant elle pour la remettre sous la pioche. Et l'architecte gagnera chaque carte non trouvée.

### Fin de partie

La partie s'achève par la victoire de la première âme totalisant 6 points.

S. W.





<b>Auteur(s)</b>	Xavier Violeau
<b>Illustrateur(s)</b>	Seppy
<b>Éditeur(s)</b>	Space Cow
<b>Thème(s)</b>	Animaux, Potager
<b>Mécanisme(s)</b>	Observation, Déduction
<b>Âge</b>	6+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Chou y es-tu ?** est un jeu de cache-cache asymétrique. Lapins rusés, profitez du sommeil des jardiniers pour manger les choux du potager sans vous faire repérer ! Jardiniers attentifs, parviendrez-vous à retrouver les lapins cachés sous les choux ?

### Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, les joueurs se répartissent en deux équipes : les lapins (deux jetons lapins) et les jardiniers (deux pions Jardinier). Les pions Jardinier sont positionnés au centre du Plateau.

Durant une partie les joueurs alternent entre une phase nuit et une phase jour :

- **La nuit** : il est l'heure pour les jardiniers de dormir en mettant leurs lunettes. Pendant ce temps, les lapins se cachent sous une tuile chou. Lors de la première nuit, les lapins se cachent sous n'importe quel chou. Lors des autres nuits, les lapins retournent la tuile chou sous laquelle ils étaient cachés et se déplacent en ligne droite dans l'une des directions indiquées par celle-ci. Ils doivent se cacher sous le premier chou qu'ils rencontrent.

- **Le jour** : les jardiniers enlèvent leurs lunettes. À tour de rôle, soit ils se déplacent de deux cases sur le chemin, soit ils se déplacent d'une case et soulèvent un des choux adjacents à leur pion. Si un lapin se trouve sous le chou, il est capturé et retiré du jeu.

### Fin de partie

La partie se termine dès qu'une équipe a atteint son objectif :

- Les jardiniers gagnent lorsqu'ils ont capturé les deux lapins.
- Les lapins gagnent lorsqu'ils ont mangé (retourné) 9 choux.

### Pour aller plus loin

Pour varier les parties, il est possible de remplacer six tuiles Chou par trois tuiles Buisson et trois tuiles Double-chou.

Il est également possible de ne pas limiter le nombre de choux mangés. La partie se termine lorsque les deux lapins sont capturés. Les joueurs comptent alors les choux retournés. Les joueurs inversent ensuite les rôles et comparent les scores.



Le Spiel des Jahres est l'un des prix les plus renommés dans le milieu du jeu de société. Ce prix allemand a été créé en 1978. Le Jury qui décerne le prix est composé de journalistes et de spécialistes. Ils évaluent les jeux en fonction de l'originalité, des règles, de la jouabilité, de la présentation et des mécanismes.



**Mysterium Kids : Le Trésor du Capitaine Bouh** est un jeu coopératif pour enfants. Retrouvez-vous le trésor du Capitaine Bouh ? Courageusement, vous décidez de passer la nuit dans un vieux manoir à l'extérieur de la ville. Selon la légende, il renferme un fabuleux trésor ! Alors que vous vous endormez, le fantôme du capitaine Bouh apparaît pour vous aider à trouver son trésor. Comme tout fantôme qui se respecte, il ne peut pas parler, mais il peut faire du bruit pour vous indiquer dans quelles pièces chercher ! À tour de rôle, incarnez le capitaine ou les chercheurs du trésor et tenter de comprendre, grâce à des sons effectués avec un tambourin, quelle carte illustrée correspond à l'emplacement du trésor !



Dans **Dorfromantik, le jeu de société**, jusqu'à six joueurs travaillent ensemble pour poser des tuiles hexagonales afin de créer un beau paysage et essayer d'exécuter les commandes de la population, tout en posant une piste et une rivière aussi longues que possible, mais aussi en tenant compte des drapeaux qui donnent des points dans les zones fermées. Plus les joueurs y parviennent, plus ils peuvent marquer de points à la fin. Au cours de la campagne rejouable, les points gagnés peuvent être utilisés pour débloquer de nouvelles tuiles qui sont cachées dans des boîtes initialement verrouillées. Celles-ci proposent de nouvelles tâches supplémentaires aux joueurs et permettent des scores toujours plus hauts.



**Challengers** est un jeu interactif de deck building avec un mode de jeu de tournoi original pour 1 à 8 joueurs. Jouez individuellement ou avec un groupe d'amis ! Dans Challengers, vous êtes le sélectionneur. Par une mécanique de deck building astucieuse, vous allez constituer votre paquet et l'améliorer au fur et à mesure des affrontements. Choisissez les bons éléments de votre équipe, imaginez les combinaisons et les synergies qui vont pouvoir se créer. C'est votre sélection qui va faire de vous un potentiel vainqueur ! Pendant le match, votre équipe devra se débrouiller toute seule !



# Des Souvenirs plein le Ciel



Les souvenirs les plus précieux  
de vos grands-parents  
s'envolent peu à peu.  
Partez à leur recherche  
à bord de votre bateau de papier.



www.spacecow.fr





**Auteur(s)** Lukas Zach, Michael Palm

**Illustrateur(s)** Paul Riebe

**Éditeur(s)** Gigamic

**Thème(s)** Campagne

**Mécanisme(s)** Coopération, Placement

**Âge** 8+

**Durée** 45'

**Nombre de joueurs** 1 - 6

Dans **Dorfromantik, le jeu de société**, lauréat du Spiel des Jahres 2023, vous aménagez un paysage champêtre en vous accordant tous ensemble sur le placement de chaque tuile. Plus vous obtiendrez de points au cours d'une partie, plus vous pourrez progresser dans une campagne afin de découvrir plus de règles et de matériel !

### Comment jouer ?

Commencez par retirer 3 des 48 tuiles Paysage de la partie, puis jouez dans le sens horaire. Pendant les 3 premiers tours, prenez aléatoirement l'une des 25 tuiles Objectif de la pioche, dévoilez-la, placez-y un jeton du même type face numéro visible, puis placez la tuile dans la zone de jeu (une tuile doit toujours être adjacente par au moins l'un de ses six côtés à une autre tuile). Tant qu'il y a 3 tuiles Objectif avec leur jeton dans la zone de jeu, piochez une tuile Paysage et ajoutez-la à la zone de jeu, sans interrompre de voie ferrée ou de rivière. Un objectif consiste à créer un territoire (l'incluant) d'exactly autant de tuiles de son type que le numéro du jeton.

Si vous le remplissez, retirez le jeton, et au tour suivant, vous devrez dévoiler une nouvelle tuile Objectif. La partie s'achève quand vous devez piocher une tuile Paysage mais qu'il n'y en a plus. Outre les points des objectifs, marquez des points si vous parvenez à fermer les territoires dont une tuile porte un drapeau (selon la taille du territoire), ainsi que ceux de la voie ferrée et de la rivière la plus longue.

### Campagne

Reportez-vous alors à la fiche de campagne, comparez votre score à l'échelle des scores et voyez combien cela vous permet de cocher de cercles blancs sur le parcours de progression. Cela vous permettra de débloquent du contenu initialement dissimulé dans cinq boîtes, avec de nouvelles tuiles, de nouvelles règles, de nouvelles manières de gagner des points et de débloquent encore plus de contenu via des missions pour faire varier vos parties jusqu'à la fin de la campagne !

S. W.





Il nous faudra œuvrer ensemble, afin de faire le plus gros score possible. Car oui, le défi ici sera d'obtenir un score suffisamment élevé, pour progresser sur une fiche de scores, nous permettant d'ouvrir des petites boîtes, qui ajoutent du matériel et des règles supplémentaires. Ce qui permet par la suite de battre son score et d'ouvrir encore plus de petites boîtes.

Tout juste nommé au Spiel des Jahres 2023, Gigamic annonce qu'il aura la chance de proposer la version française sur notre territoire.

Coopération oblige, le jeu peut très vite être dirigé par un leader qui impose ses choix, attention à bien vous entourer pendant la partie.

Dorfromantik, le jeu de société est à l'origine un jeu vidéo contemplatif de pose de tuiles. Ici, on retrouve la même mécanique, en coopération, avec un soupçon de legacy. Sur un terrain commun, on tentera de faire la plus grande forêt, le plus long chemin de fer, un village de quatre maisons, grâce aux différents objectifs piochés au cours de la partie.

Dorfromantik, le jeu de société propose une balade coopérative agréable à parcourir, qui vous stimulera partie après partie, grâce à ses nombreux ajouts à débloquer.

Maxime





**Bonjour, pourriez-vous vous présenter ?**

**Lukas et Michael (auteurs) :** Venant de deux zones différentes de l'Allemagne (Lukas du Nord et Michael du Sud), nous nous sommes rencontrés par pure coïncidence (ou peut-être par chance ?) il y a plus de 20 ans. Lukas, en voulant savoir comment un jeu de société était réellement conçu, a décidé d'en choisir un au hasard dans sa ludothèque puis a écrit à son auteur. C'est ainsi que Michael a reçu une lettre de Lukas dans son magasin de jeux et de bandes dessinées Seetroll, situé au bord du lac de Constance. Nous nous sommes dès lors rencontrés et avons imaginé plusieurs idées pour des jeux. De cela est né notre premier jeu de société ensemble :

**Die Kutschfahrt zur Teufelsburg** (2006). Le jeu a reçu le prix du Jeu de Cartes de l'année en Italie. Depuis, nous avons développé de nombreux autres jeux de société ensemble et travaillons par video call chaque semaine. Nous testons ensuite nos jeux ensemble en ligne et également dans nos groupes de test, respectivement situés dans le Nord et le Sud de l'Allemagne. Nous avons créé non seulement des jeux comme **The Dwarves** (2012), **BANG! - Le Jeu de Dés** (2014) ou les **UNDO** (2019 - 2020), mais aussi et surtout une amitié entre 2 auteurs de jeux qui vivent à plus de 800 kms l'un de l'autre. Nous espérons que les joueurs seront ravis de notre dernière création : **Dorfromantik, le jeu de société.**

**Klaus Ottmaier (Responsable d'édition chez Pegasus Spiele) :** Je travaille chez Pegasus Spiele en tant qu'éditeur depuis 2012 et je suis maintenant responsable du département éditorial. Je me concentre sur la coordination de l'équipe et la communication avec notre direction de production. N'ayant plus le temps d'éditer moi-même des jeux, Dorfromantik, le jeu de société est un titre très spécial pour moi car j'ai pu l'éditer directement. J'avais déjà travaillé par le passé avec Michael et Lukas mais ce fut ma première collaboration avec Toukana Interactive. Cela a élargi considérablement notre équipe et fut une expérience intéressante et enrichissante.

**Toukana Interactive (studio de jeux vidéo avec Luca Langenberg, Sandro Heuberger, Timo Falcke et Zwi Zausch) :** Le jeu vidéo Dorfromantik a été créé dans le cadre du master en Game Design à l'Université des Sciences Appliquées de Berlin. Nous avons déjà eu l'idée de lancer notre studio indépendant Toukana Interactive pour nous établir dans l'industrie du jeu vidéo avec des jeux minimalistes et accessibles. Par coïncidence, le nouveau programme de Master venait juste d'être introduit à ce moment-là, ce qui nous a fourni la base idéale pour nous concentrer pleinement sur notre premier projet. L'idée de base était de développer un petit jeu de pose de tuiles relaxant et créatif qui permettrait aux joueurs d'imaginer leur propre paysage idyllique et de s'y évader.





### Acte 1 : de l'idée au prototype

**Lukas Zach** : J'ai remarqué le jeu vidéo Dorfromantik parce qu'il a été nominé pour le German Computer Games Award aux côtés de Iron Harvest de KING Art (pour qui je travaille). Cela a attisé ma curiosité et j'ai donc jeté un coup d'œil au jeu. C'est alors que j'ai remarqué qu'il ressemblait déjà beaucoup à un jeu de société. De plus, Michael et moi développons un jeu hexadécimal sur le thème des mers du Sud depuis plusieurs années et le principe était assez similaire. Nous avons donc demandé à Andreas Finkernagel, l'un des PDG de Pegasus Spiele, de prendre contact avec Toukana Interactive. Avant même d'avoir un retour du studio, nous avons travaillé sans relâche sur l'optimisation de notre concept de jeu de société déjà existant, puis sur son premier prototype numérique. Nous voulions pouvoir directement jouer au jeu avec Toukana Interactive pour les convaincre. Et heureusement, cette stratégie a marché ! Toukana Interactive a pu retrouver l'ambiance de Dorfromantik dans notre premier prototype. Grâce à des tests réguliers puis à une première rencontre en réel au SPIEL à Essen, une coopération amicale a été établie avec le studio et elle continuera probablement de porter ses fruits à l'avenir.

### Acte 2 : du prototype à l'édition

**Michael Palm** : Une fois le partenariat avec Toukana Interactive conclu, Lukas et moi avons continué à travailler intensivement sur le prototype. Principalement en numérique, à cause du confinement. Nous avons eu de la chance, car Dorfromantik, le jeu de société se prêtait particulièrement bien au travail à distance. Nous avons des réunions avec Toukana Interactive, pratiquement toutes les deux semaines, pour leur montrer la dernière version et la tester ensemble.

**Klaus Ottmaier** : Dès le départ, l'idée principale était claire : un jeu coopératif de pose de tuiles dans lequel de nouveaux éléments allaient être débloqués au fil des parties. Le défi était d'établir comment ces éléments devaient entrer en jeu et aussi à quel moment. Pour éviter que tous ces éléments ne soient déjà dans le jeu dès le début - cela aurait été trop compliqué pour des joueurs occasionnels - l'idée est venue de cacher du matériel dans des petites boîtes. D'une part, les premières parties sont facilitées car elles n'ont que quelques règles spéciales, mais d'autre part, cela donne aussi l'envie aux gens de continuer à jouer afin de découvrir ce que contiennent les boîtes. Notre tâche principale était alors de définir les étapes sur la feuille de campagne afin que les joueurs occasionnels ne débloquent pas de nouveaux contenus trop rapidement, mais que les joueurs expérimentés aient quand même du challenge régulièrement. Il était également important qu'un trop grand nombre de récompenses ne puisse pas être déverrouillé à la fois. L'objectif était que tant les joueurs occasionnels que ceux expérimentés puissent débloquer, si possible, un nouvel élément après chaque partie.





# DORF



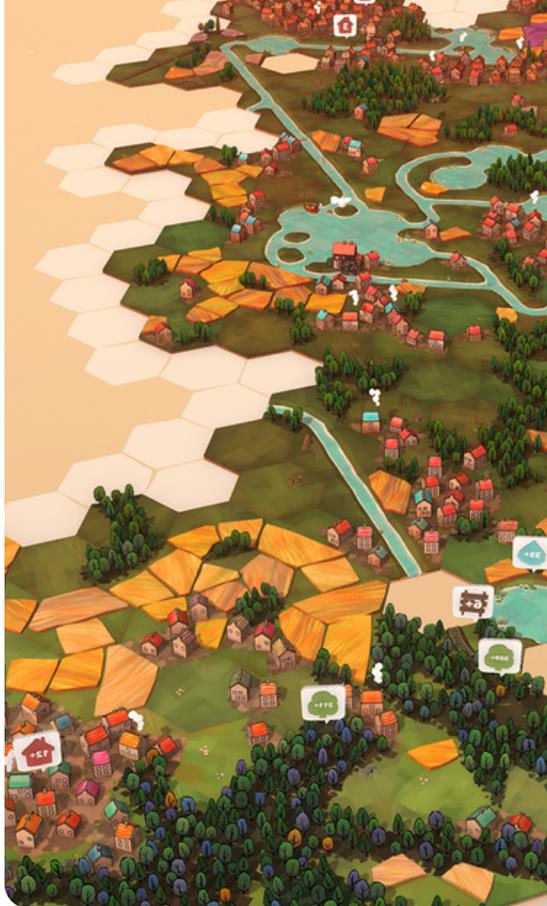
# ROMANTIK



Initialement, Dorfromantik est un jeu vidéo. Pouvez-vous nous parler des contraintes et des spécificités liées à l'adaptation de ce jeu vidéo en jeu de société ?

**Michael Palm :** Bien sûr, on voyait clairement dans le jeu vidéo Dorfromantik une filiation avec le jeu de société. Cependant l'adapter réellement a demandé bien plus de modifications et d'idées nouvelles qu'on n'aurait pu le croire au départ. L'intelligence de l'ordinateur peut, par exemple, changer graphiquement les tuiles lors du placement, compter automatiquement le nombre d'arbres dans une forêt, et bien plus encore. Le défi ici était d'en faire un jeu de société qui nécessite peu de gestion pendant la partie et où le score n'est décompté qu'en fin de partie.

**Toukana Interactive :** Dans cette adaptation, nous jugions particulièrement important de conserver l'atmosphère détendue et créative du jeu vidéo ainsi que son beau design. Mais nous voulions également créer de nouveaux défis et opportunités pour les joueurs.



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

**Klaus Ottmaier :** J'ai été particulièrement surpris de l'engouement suscité par ce jeu de société durant les tests. Personne, vraiment personne, ne voulait stopper le test après une, deux ou trois parties. Les gens continuaient de jouer ! Je me souviens que lors d'un test sur le toit-terrace de Pegasus Spiele, de plus en plus de curieux nous ont rejoints. Au cours du test, le groupe a même grossi jusqu'à atteindre huit joueurs et nous avons ainsi joué plusieurs parties dans cette composition. Déjà à ce moment-là c'était un signe indubitable que nous avions un jeu spécial entre les mains...

**PHILIMAG : Bonjour Paul, pouvez-vous vous présenter et nous parler de votre expérience en tant qu'illustrateur sur Dorfromantik, le jeu de société ?**

Je viens de Berlin et suis un artiste visuel qui travaille principalement pour l'industrie du divertissement. J'illustre notamment pour les studios de design primés KARAKTER (Berlin) et Envar Entertainment (Stockholm), ainsi que pour plusieurs jeux vidéo renommés, des séries connues et des blockbusters. Dorfromantik, le jeu de société est le premier jeu de société que j'ai illustré. Le grand défi était de préserver le style charmant du jeu vidéo tout en répondant aux exigences et codes des jeux de société. J'ai particulièrement aimé ajouter de nombreuses petites scènes et détails sur les tuiles.







<b>Auteur(s)</b>	Edmund McMillen
<b>Illustrateur(s)</b>	Krystal Fleming
<b>Éditeur(s)</b>	Funforge
<b>Thème(s)</b>	Horreur
<b>Mécanisme(s)</b>	Semi-coopération, Combat
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30' - 60'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**The Binding of Isaac – Four Souls** adapte le jeu vidéo culte : incarnez des bébés affrontant des créatures cauchemardesques à l'aide de trésors surnaturels. Une seule personne en sortira cependant victorieuse (et vivante)... ne vous entraidez donc que quand c'est dans votre intérêt !

### Comment jouer ?

Commencez la partie avec une carte Personnage asymétrique désactivée, l'objet de départ spécifique à ce personnage chargé, 3 cartes Butin et 3 €. Au début de votre tour, rechargez tous vos objets, déclenchez les effets début de tour, piochez un butin. Puis vous pouvez :

- Acheter un objet de la boutique ou au sommet de la pioche trésors pour 10 €.

- Attaquer un monstre en jeu ou au sommet de la pioche monstres en lançant le D6 jusqu'à ce que le monstre ou vous mouriez. Chaque résultat égal ou supérieure à sa valeur d'esquive vous permet de lui infliger autant de dégâts que votre attaque, mais chaque résultat inférieur vous fait subir la valeur d'attaque du monstre. En tuant un monstre, vous remportez ses récompenses et le prenez comme âme s'il avait une valeur d'âme, ou le défaussez sinon. Si vous attaquez le monstre au sommet de la pioche, vous pouvez dévoiler un événement (positif ou négatif) ou une malédiction (à infliger à quelqu'un d'autre de votre choix) à la place.
- Mettre fin à votre tour.

Si vous mourez, détruisez l'un de vos objets, défaussez un butin et toutes vos malédictions, perdez 1 €, désactivez votre personnage et tous vos objets et mettez fin à votre tour si vous étiez la personne active. Pour éviter d'en arriver là, vous pourrez essayer de marchander avec vos adversaires afin qu'ils vous aident pendant les combats par exemple, ou infligent un malus à quelqu'un d'autre plutôt qu'à vous, quitte à promettre de les aider en retour (il ne tient ensuite qu'à vous de tenir votre promesse) ou les payer. Quand votre tour est fini, tout le monde se soigne.

### Fin de partie

La partie s'achève aussitôt que quelqu'un possède quatre âmes. Une variante dévoile en début de partie des âmes bonus, que l'on remporte en accomplissant leur condition.

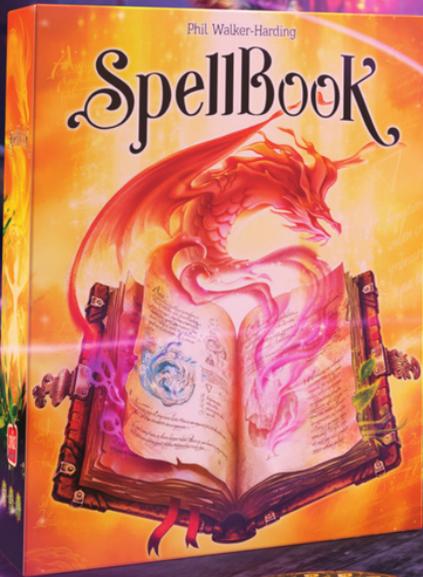
S. W.



Phil Walker-Harding

# SpellBook

DEVENEZ LE PLUS  
PUISSANT SORCIER !



1-4

12+

45'

Une grande variété de sorts pour des  
centaines de parties différentes





<b>Auteur(s)</b>	Alexandre Droit
<b>Illustrateur(s)</b>	Julien Monier
<b>Éditeur(s)</b>	Jeux Opla
<b>Thème(s)</b>	BD RIP, Mort, Vente
<b>Mécanisme(s)</b>	Majorités, Bluff
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**RIP – Nature morte** est un jeu de majorités d'après les bandes dessinées RIP de Gaët's et Monier. Récupérez les possessions de personnes mortes en essayant de vous faire un plus beau magot que les autres, en évitant de récupérer des cadavres tout en filoutant grâce à des mises cachées !

**Comment jouer ?**

Au début de la partie, on place au centre de la table les trois premières cartes de la pioche Villa, dont une partie sont aléatoirement face cachée et une partie face visible, tandis que vous piochez les trois premières cartes Vice de la pile de votre couleur. À votre tour, jouez l'une de vos cartes Vice face visible ou cachée sur un côté libre d'une carte Villa. Si une carte y est déjà présente, la nouvelle sera posée sur un côté adjacent et sur la face opposée. La carte Vice Mouche (de valeur 0) peut être défaussée pour voir une carte face cachée (Villa ou Vice), déplacer une carte Vice face cachée ou intervertir deux cartes Vice face cachée. Quand trois cartes entourent une carte Villa, une nouvelle carte Villa est placée sur la table. Quand quatre cartes entourent une villa, on les retourne face visible, et la personne avec le plus de points sur ces cartes prend secrètement la carte Villa,

tandis que tout le monde reprend ses cartes Vice dans sa défausse. Puis piochez une carte Vice, quitte à mélanger votre défausse si votre pioche est vide, et la personne suivante joue. La partie s'achève quand quelqu'un gagne sa 4ème villa. Attribuez alors les cartes encore sur la table, et chacun fait le total de ses cartes Villa, en y ajoutant un éventuel bonus si des cartes correspondent aux exigences de son personnage. Enfin, la personne avec le plus de points remporte la partie.

**Modes plus taquins**

Un mode inclut la carte Villa Cadavre de la bourgeoise, qui est toujours face cachée et fait perdre 15 points, ainsi que la carte Personnage Meurtrier, seul rôle gagnant des points positifs avec l'arme du crime et les cadavres. Un autre mode ajoute la carte Villa face cachée Trou de serrure : la personne le détenant peut à la fin de la partie accuser quelqu'un d'être le meurtrier en espérant acheter son silence, au risque de lui donner son objet le plus cher pour s'excuser.

S. W.



# CRIME BET

ERIC JUMEL

THYCIA LIBERT

OLIVIER DEROUETTEAU

**JACK L'EVENTREUR A FRAPPÉ.  
MAIS LA POLICE GARDE ENCORE LES DÉTAILS DE CE CRIME SECRETS...**

**ENQUÊTEZ ET PARIEZ SUR LES CIRCONSTANCES DU MEURTRE  
POUR RAFLER LA MISE !**



**PARUTION  
SEPTEMBRE 2023**



**404**  
EDITIONS

RETROUVEZ-NOUS SUR  
LES RÉSEAUX SOCIAUX





**LE GRENIER  
LUDIQUÉ**

## Bonjour Marine, qui êtes-vous ?

Bonjour ! Spoiler alert : je suis passionnée de jeux de société ! Avec Robin, nous avons créé Le Grenier Ludique. En dehors de ça, je suis Directrice Artistique, et je crée du contenu pour des marques sur les réseaux sociaux. Mon jeu préféré, c'est Dune Imperium et son extension Immortalité. En général, mes jeux favoris contiennent souvent des polyminos. Je m'arrête souvent aux jeux initiés, mais je suis curieuse de tout découvrir, pourvu qu'on m'explique les règles !

## Pouvez-vous nous expliquer comment est né le projet Le Grenier Ludique ? Comment est-ce que cela fonctionne ?

On avait envie d'entreprendre dans le milieu du jeu et on était tristes pour les petites boîtes qui ne sortent pas assez de leurs placards. On voulait faire revivre les jeux oubliés et partager tout ça avec un maximum de joueurs. Le Grenier Ludique, c'est un projet de passionnés qui avance avec les joueurs, avec leurs retours et leurs envies. L'application permet de louer, vendre et jouer à des jeux de société entre voisins ! On a encore du chemin à faire pour que la location soit un vrai réflexe de consommation ludique mais on fait tout pour. On a d'ailleurs sorti une refonte complète de l'application en avril dernier : plus fluide, plus intuitive et avec plus de fonctionnalités.

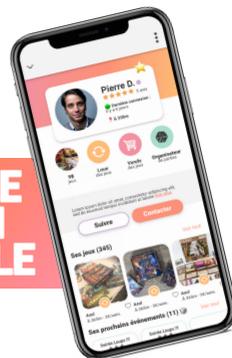
Concrètement, n'importe qui peut, juste en scannant les codes-barres de ses boîtes, ajouter des annonces de jeux à louer/à vendre pour les mettre à disposition de ses voisins. Pour la location, pas de stress : on a prévu une caution et le paiement in-app est sécurisé. Maintenant, il est aussi possible d'ajouter des soirées jeux sur l'application : tu veux jouer à un jeu mais tu ne connais pas encore les règles et en plus il te manque des joueurs ? Mets une annonce et invite tes voisins à venir jouer ! L'idée, c'est de vous permettre de découvrir plein de jeux à moindre coût mais aussi de rencontrer de nouveaux joueurs afin de mieux consommer le jeu de société.

## Quelles évolutions envisagez-vous pour l'avenir ?

Notre volonté est d'intégrer au maximum toutes les parties prenantes du milieu du jeu de société et notamment les professionnels : associations, bars & boutiques spécialisées, etc. Le Grenier Ludique a pour vocation d'être un véritable écosystème où chacun peut trouver son compte pour peu que ça parle de jeux. Un backoffice dédié sera bientôt disponible pour les pros pour les aider à faciliter leur activité de location qui se résume bien souvent à un carnet et un chèque de caution... Nous travaillons aussi sur un générateur de jeux qui vous proposera de découvrir un jeu après quelques questions. Enfin, chaque jour nous mettons en place des petites actions pour faire connaître Le Grenier Ludique au plus grand nombre et pour ça, rien de mieux que le bouche à oreille donc aidez-nous à en parler et rejoignez les 45 000 joueurs déjà inscrits (France, Belgique, Suisse, Luxembourg). L'application est gratuite à télécharger, il ne manque plus que vous !

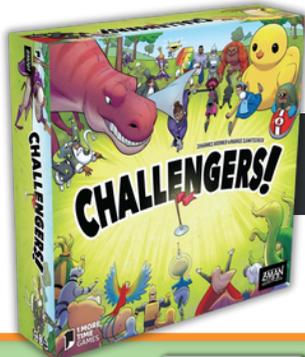


**NOUVELLE  
VERSION  
DISPONIBLE**



# Deux jeux à la Une !

Selection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



## Challengers!

Jouez à ce jeu maintenant



**Challengers** est un jeu interactif de deck building avec un mode de jeu de tournoi original pour 1 à 8 joueurs. Jouez individuellement ou avec un groupe d'amis ! A chaque tour, chaque joueur améliore son deck avec de nouveaux personnages et affronte de nouveaux adversaires. Les deux joueurs les plus populaires participeront ensuite à la finale pour une délicieuse victoire !



## Timeline Twist

Jouez à ce jeu maintenant



Timeline devient désormais aussi un défi coopératif ! L'objectif de l'équipe dans Timeline Twist est de se débarrasser de toutes les cartes que les joueurs ont en main, soit en plaçant le plus grand nombre possible d'événements dans le bon ordre sur les lignes du temps, soit en les éliminant judicieusement.





<b>Auteur(s)</b>	Ted Alspach
<b>Illustrateur(s)</b>	Agnieszka Dabrowiecka
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Châteaux de Bavière
<b>Mécanisme(s)</b>	Pose de tuiles
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	75'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Louis II de Bavière était connu pour ses châteaux extravagants. Justement, dans **Castles of Mad King Ludwig**, vous en êtes les architectes, et cherchez à composer une enfilade de salles aussi baroque que cohérente, aussi fantaisiste qu'agréable.

### Comment jouer ?

Au début d'un tour, l'architecte en chef remplit les espaces vides du marché avec de nouvelles tuiles Salle (dont la valeur est fixée par la pioche de cartes Salle). Puis il arrange le prix de toutes les tuiles du marché, de 1000 à 15000 pièces, en faisant correspondre à chaque fois une tuile à un prix. Tout le monde, en commençant par l'architecte à gauche de l'architecte en chef, peut alors passer pour gagner 5000 pièces, ou acheter une tuile, soit une tuile Salle du marché au tarif indiqué, soit un couloir ou un escalier (3000 pièces).

Ce tarif est payé à l'architecte en chef (sauf pour l'architecte en chef, qui paye la réserve) ! La tuile est alors placée dans votre château, avec au moins une entrée adjacente à une entrée d'une tuile déjà placée, en faisant attention à toujours placer les salles de sous-sol en sous-sol (donc adjacentes au bas d'un escalier ou à d'autres salles de sous-sol). Des Points de Victoire (PV) sont immédiatement remportés : la valeur indiquée sur la salle, des bonus ou pénalités en fonction des tuiles adjacentes et les bonus et pénalités desdites salles adjacentes en fonction de la nouvelle tuile. En outre, si vous avez achevé une salle en connectant toutes ses entrées à d'autres pièces, vous obtenez l'effet spécial de ce type de salle. Quand tout le monde a joué, on place une pièce de 1000 sur chaque tuile Salle encore dans le marché, et la personne suivante devient architecte en chef.

### Fin de partie

La partie s'achève quand la dernière carte du paquet de cartes Salle est piochée. Gagnez 2 PV par salle d'une taille dont il n'y a plus aucune tuile en réserve, les points liés à votre classement dans la complétion des faveurs du Roi (des objectifs publics dévoilés en début de partie), les points de vos 2 cartes Bonus (des objectifs privés distribués en début de partie) et 1 PV par 10000 pièces restantes, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.





Lukas Zach & Michael Palm



Paul Riebe

# DORF ROMANTIK

Le Jeu de Société



Le jeu primé débarque en français ! Dans *Dorfromantik, le jeu de société*, incarnez des villageois et créez coopérativement le village le plus idyllique possible grâce à l'agencement de vos tuiles. Et votre jeu est évolutif ! Alors faites des hauts scores et relevez des défis pour débloquer du contenu supplémentaire.



Disponible dès  
fin septembre !



**Sid Meier's Civilization : Une Aube Nouvelle** adapté du jeu vidéo, lui-même adapté du jeu de plateau Civilization des années 80... que j'ai découvert étant ado. À l'époque 8 heures de jeu avec des phases de commerce interminables. Cette nuit-là je découvrais ce qu'était le downtime, l'un des joueurs avait eu le temps de lire la collection de BD Thorgal pendant la partie. Le premier jeu multimedia ! Pour autant un excellent souvenir mais un jeu aux mécaniques qui n'ont plus rien d'actuel. Et pour autant par nostalgie, je serais capable d'y retourner. Le jeu c'est aussi ça : des souvenirs impérissables !



*Ma table de jeu*



**Dead By Daylight** : non seulement il rend très bien le jeu vidéo dans son aspect compétitif. Mais en plus il arrive à le faire en restant simple et relativement rapide. J'ai plus de 20 parties au compteur, et la richesse des pouvoirs rend toutes les parties uniques et très thématiques. D'ailleurs j'ai réussi à le faire jouer à des « peu joueurs », et, tant que celui qui connaît les règles suit bien tout le monde au tout début, ça va assez vite, et bizarrement le thème (un peu mature) ne bloque pas autant que je l'aurais cru à la base.



*Mickaël Froh Garcin*

**This War of Mine : le Jeu de Plateau**, un challenge tout aussi élevé que le jeu vidéo où on sent que notre destin tient à pas grand chose. On ressent la sensation étouffante que vivent les civils pendant les guerres et les horreurs qui vont avec.



*Peter Lorimier*



**Minecraft - Builders & Biomes** : derrière ses aspects de jeu pour enfants, il y a un jeu bien plus malin qu'il n'y paraît. Pour gagner il faudra bien prévoir ses cubes ressources pour construire, faire attention à ses placements de terrains pour anticiper le scoring des 3 manches, tout en glanant des points en explorant et en combattant les monstres. Son extension Farmers rajoute de la rejouabilité à un jeu qui mérite d'être plus connu.



*Raphaël Chounlaboudy*

**Star Wars Rébellion** est un jeu vidéo 4X sorti en 1998 sur PC. Au programme de ce jeu asymétrique : constructions de bâtiments, de troupes, de flottes, recherche, diplomatie, insurrections, sabotage, espionnage, capture, délivrance, assauts, batailles spatiales, ... J'avais du mal à imaginer comment un jeu si riche pouvait être adapté en jeu de plateau sans être une usine à gaz. Et pourtant, en plus d'être un très bon jeu, reconnu dans le monde ludique, Star Wars Rébellion est une formidable adaptation qui garde toute la saveur et l'intensité du jeu original !

*Célestin Billet*



**Kingdom Rush : Faillie Temporelle**, les mêmes sensations de jeu sur le téléphone que sur le plateau. De belles figurines qui ajoutent à l'immersion.

*Isabelle Ferrant*



# DAUPHIN LE 9<sup>ÈME</sup> PASSAGER

35 min

3-5

14 ans et +

partie guidée

**UN JEU À RÔLE SECRET  
GUIDÉ PAR UNE APPLICATION !**

Déjà disponible



Dans l'espace personne ne vous entendra **FLIPPER !**

Le numérique ne remplacera jamais l'odeur d'un livre neuf.



La chaleur d'une étreinte.



Le plaisir tactile d'une lettre que l'on ouvre.



Vidberg

Chouette, tu as mis Monster Cthulhu Dungeon Darkness en vitrine! C'est vrai que c'était un Kickstarter marquant.



Oui mais c'est pas pour ça... Ça permet de profiter des belles illustrations.



Oui, mais c'est pas pour ça... Et les figurines sont superbes.



Je l'ai enfermé là pour être sûr de ne pas y jouer: vu le prix et l'attente, j'ai trop peur d'être déçu.



Vidberg

C'était super ce jeu!



Je note ma partie dans mon tableur.



Je vais me l'acheter.

Je rentre chez moi et j'en fais immédiatement un compte rendu en vidéo.



Une vidéo? Ça va pas? Y a pas de modèle économique pour ça!



Pourquoi pas un article de presse tant qu'on y est?

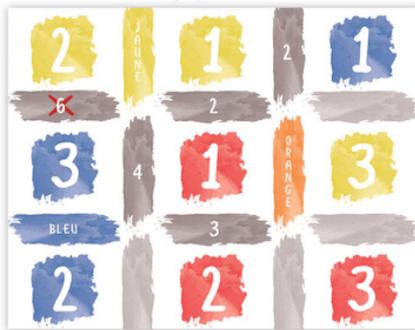
C'est vrai: Où avais-je la tête?

Vidberg

GRILLE N°26

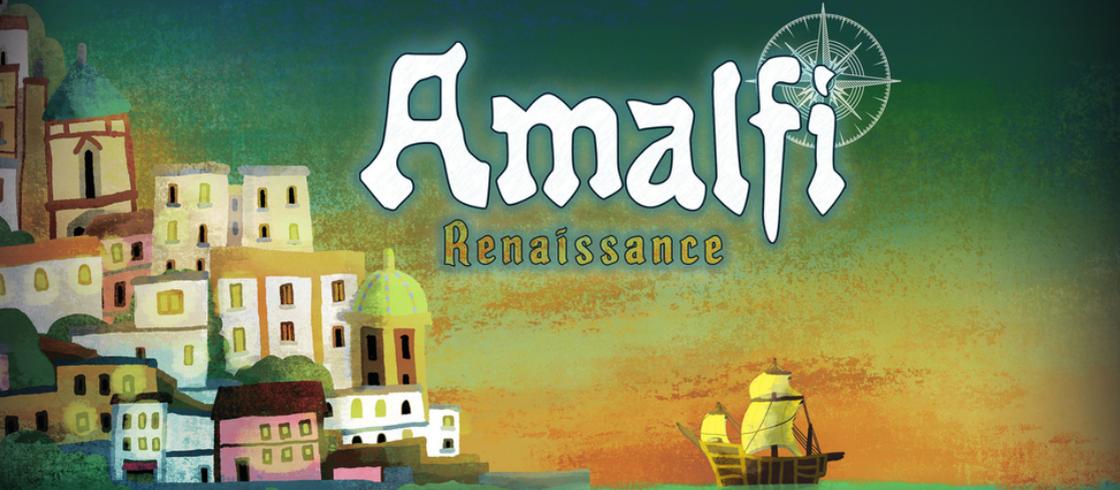


GRILLE N°27



# Amalfi

## Renaissance



Naviguez et gérez  
vos ressources  
grâce à vos navires

Saurez-vous maîtriser cette mécanique  
unique pour redonner ses lettres de noblesse  
à la cité d'Amalfi ?

**LA NOUVELLE ADAPTATION DU CÉLÈBRE TOWER DEFENSE  
SUR MOBILE. PLUS ACCESSIBLE & PLUS TACTIQUE !**

# KINGDOM RUSH

## FUREUR ÉLÉMENTALE

**UN NOUVEL ÉPISODE  
ENCORE PLUS FUN !**



### **KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTALE**

Q Alara Cameron, Helana Hope, Sen-Foong Lim

\ Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka

★ 1 - 4

★ 14+

🕒 45 - 90 min

**CET AUTOMNE  
EN BOUTIQUE**

