

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°47 - SEPTEMBRE 2024



Téma cette Thématique

 **Altered**[®]

EQUINX[®]

Carnet d'auteur et d'éditeur
Carnet de directeur artistique

JEU DE DÉMO INCLUS : WATER MAZE

Château Combo

Un jeu de Grégory Gard
et Mathieu Roussel
Illustré par Stéphane Escapa



CATCH UP
GAMES



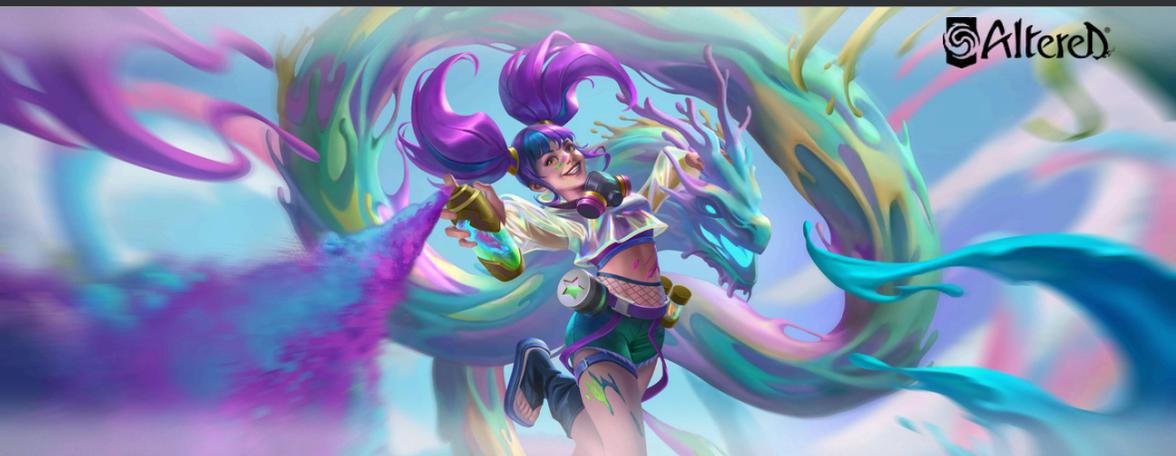
Construisez un
tableau gagnant
de 9 cartes !



Sommaire du **PhiliMag** n°47

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

- 4 TOP 10**
Top des ventes juillet 2024
- 6 Altered**
Open Ze Bouate
- 8 Dossier Spécial**
Altered
- 16 À la Une !**
Sélection de jeux BGA
- 17 Star Wars Unlimited**
Open Ze Bouate
- 18 Villainous : Les Prémices du Mal**
Open Ze Bouate
- 19 Jeu de Démo**
Water Maze
- 22 Skyrim : Le Jeu d'Aventure**
Open Ze Bouate
- 23 Téma cette Thématique**
365 Aventures – Le Donjon
- 24 Dune Imperium - Insurrection**
Open Ze Bouate
- 26 Névaches**
Open Ze Bouate
- 27 Archives Ludiques**
Les Charlatans de Belcastel
- 28 Sorcellerie !**
Open Ze Bouate
- 30 Presse Patate**
Open Ze Bouate
- 31 Fruity Asap**
Open Ze Bouate
- 32 Sous les projecteurs !**
Maudits Cadeaux
- 34 Cabanga**
Open Ze Bouate
- 35 Philibert présente...**
Les offres GSE
- 36 Tengu**
Open Ze Bouate
- 38 L'œil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg



 **Altered**

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

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



#1 Harmonies

Dans Harmonies, construisez un paysage sur votre plateau en posant des séries de 3 pions et faites apparaître des forêts, des montagnes, des champs et des villes. Sélectionnez ensuite les bonnes cartes Animal et reproduisez leur habitat pour qu'ils viennent peupler votre région. Incorporez judicieusement les habitats dans vos paysages et installez-y le plus grand nombre d'animaux possible.



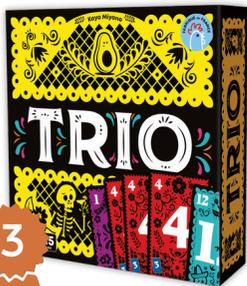
#2 Faraway



Bienvenue sur Alula, continent à la géographie mouvante, calquée sur le rythme des saisons. Sillonnez ce monde à la découverte des merveilles qu'il recèle. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez un maximum de renommée.



#3 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 !

#4 Courtisans



Ce soir a lieu le banquet de la reine. Un évènement majeur où les familles du royaume veulent se montrer à leur avantage. Les manœuvres vont bon train et tous les coups sont permis pour placer son favori sur le devant de la scène.



#5 Captain Flip Dans la Gueule du Kraken



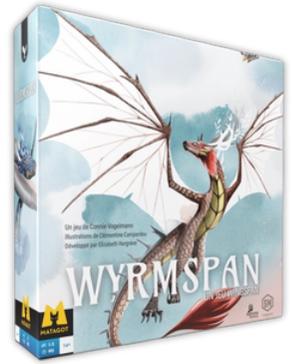
Le Kraken va vous faire flipper ! Captain Flip - Dans la Gueule du Kraken comprend 5 plateaux supplémentaires (pour jouer jusqu'à 5) pour vos parties de Captain Flip. Nécessite le jeu de base pour être joué.



#6 Wyrmspan



Aménagez votre sanctuaire pour y attirer des dragons ! Vous êtes un dragonologue amateur dans le monde de Wyrmspan, un monde où les dragons de toutes formes, tailles et couleurs parcourent le ciel. Excavez un labyrinthe caché que vous avez récemment découvert sous votre terrain, et attirez ces merveilleuses créatures pour les rassembler dans vos cavernes.



#7 Slay the Spire : Le jeu de plateau



Slay the Spire : Le jeu de plateau est une aventure coopérative de deckbuilding dans l'univers du jeu vidéo. Créez un deck unique, rencontrez des créatures bizarres, découvrez des reliques d'un pouvoir immense et devenez enfin assez fort pour tuer le Spire !



#8 Ascension - Édition Anniversaire



Dans ce jeu de deckbuilding, vous affrontez les autres joueurs pour gagner de l'Honneur et rassembler une armée capable de vaincre l'Avatar du dieu déchu. Le groupe de disciples avec qui vous commencez la partie ne sera pas suffisant pour cette tâche. Il vous faudra obtenir des Héros et des Artefacts plus puissants pour vous aider à vaincre le mal.



#9 Sky Team



Sky Team est un jeu coopératif, pour 2 joueurs, dans lequel vous incarnez une équipe de pilotes aux commandes d'un avion de ligne. Ensemble, prenez place dans votre cockpit, coordonnez vos efforts et tentez de faire atterrir votre avion. De Montréal à Tokyo, chaque aéroport propose son lot de défis.



#10 2 Pommes 3 Pains



2 Pommes 3 Pains est un jeu d'annonce. Les joueurs tirent une carte à tour de rôle et annoncent une valeur de Pomme et une valeur de Pain. Si un joueur se trompe ou prend trop de temps à réfléchir, il ramasse l'intégralité des cartes posées en pénalité.





Auteur(s)	Régis Bonnessée
Illustrateur(s)	Direction artistique
Éditeur(s)	Equinox
Thème(s)	Fantastique
Mécanisme(s)	Majorité, Affrontement
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2+

Dans ce Jeu de Cartes à Jouer et à Collectionner dans un univers coloré original, réunissez votre Héros et votre Compagnon en profitant mieux des synergies de votre deck que votre adversaire pour avancer lors des expéditions !

Comment jouer ?

Placez les cartes d'aventure entre vous et votre adversaire (dont les 3 centrales, face cachée, au hasard). Votre Héros est positionné devant vous au centre et délimite vos deux expéditions (Héros et Compagnon). Piochez 6 cartes, et choisissez en 3 que vous positionnez face cachée dans votre zone de Mana. Le matin (sauf le premier jour de jeu), le marqueur Premier Joueur passe à l'autre personne, redressez vos cartes, piochez-en 2 et vous pouvez (optionnel) en placer jusqu'à 1 dans votre zone de mana. À midi, déclenchez les effets pertinents. L'après-midi, jouez une carte à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde passe, en inclinant le mana requis. Pour un personnage, choisissez si vous le placez dans votre expédition Héros ou Compagnon. Un sort, une fois appliqué, part directement dans la zone de réserve, et les repères sont joués dans la zone qui leur est dédiée. Les personnages possèdent des



statistiques dans 3 biomes. Au crépuscule, regardez quels sont les biomes disponibles sur la case de votre compagnon et additionnez les statistiques correspondantes de tous vos personnages s'y trouvant. Si le total d'au moins un biome sur lequel vous êtes présent est strictement supérieur à celui de votre adversaire, votre compagnon avance sur l'emplacement suivant. Puis faites de même avec l'expédition Héros. Pendant la nuit, vos personnages sont déplacés vers votre réserve, qui peut en accueillir jusqu'à 2 (l'après-midi, vous pouvez jouer un personnage depuis votre réserve pour son coût de réserve au lieu de votre main. En ce cas, il sera défaussé à la fin du tour au lieu de regagner la réserve). Si à cette phase du jeu, vous avez 3 cartes ou plus en réserve, choisissez en deux et défaussez les autres. Faites la même chose avec les repères. Puis un nouveau jour commence. Vous remportez la partie quand vos jetons Compagnon et Héros ont assez avancé l'un vers l'autre pour être sur la même région !

Pour aller plus loin

Altered est un Jeu de Cartes à Jouer et à Collectionner : vous pouvez vous affronter avec les decks préconstruits, stratégiquement cohérents, mais aussi les améliorer avec des boosters de cartes aléatoires voire construire complètement votre deck. En outre, un système de QR codes permet une manière inédite de collectionner, échanger et faire réimprimer officiellement les cartes de sa collection !

Florian Fay

Vaiana Hinault
David Sitbon



Poussez les portes de l'atelier de Marie Curie et réalisez des expériences scientifiques majeures !

1 Lancez vos ressources dans la tour à cubes.



2 Collectez-les et réalisez vos expériences.



3 Suivez la vie de Marie Curie !



SORRY
WE ARE
FRENCH

Sortie Septembre 2024

WWW.SORRYWEARE.FR





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

J'ai eu la chance de grandir à Parthenay, où se déroule chaque année depuis près de 40 ans l'un des plus grands festivals dédiés aux jeux de société. C'est là que ma passion pour le jeu a pris racine, car mes parents n'étaient pas joueurs. J'ai débuté dans le monde ludique dans la vingtaine en tant qu'auteur avec le jeu Himalaya. Une décennie plus tard, j'ai fondé Libellud. Notre premier titre, Dixit, a rencontré un immense succès et a ouvert la voie à de nombreux autres jeux tels que Mysterium, Dice Forge et Seasons. En 2020, j'ai cédé Libellud à Asmodee et me suis lancé dans une nouvelle aventure en créant Equinox.

Pouvez-vous nous parler d'Equinox et de l'équipe de développement impliquée dans le jeu de cartes à collectionner Altered ?

Equinox c'est aujourd'hui une équipe composée d'une trentaine de passionnés issus d'horizons divers, chacun apportant son expertise unique. Une bonne moitié de l'équipe s'occupe plus de la partie physique du jeu et l'autre de développer tout l'environnement technique autour du jeu.

Altered - Acte 1 : de l'idée au prototype

L'idée d'Altered a germé après ma découverte de Keyforge. Pour la première fois, un jeu intégrait des composants différenciés d'un paquet de cartes à un autre, grâce à l'impression numérique devenue suffisamment rapide et qualitative pour des tirages industriels. Une presse numérique fonctionne comme un gros photocopieur, permettant d'imprimer des éléments différents sur chaque feuille, contrairement à une presse offset classique. Une petite voix a alors émergé dans ma tête : « Et si on appliquait ce processus à un jeu de cartes à collectionner ? » Un jeu où une même carte pourrait avoir plusieurs itérations différentes ?

Cette idée a immédiatement fait écho à mes souvenirs de 1993, lorsque j'ai commencé à jouer à Magic. À cette époque, l'ouverture d'un booster donnait lieu à une véritable surprise, car Internet n'existait pas et aucune liste exhaustive des cartes n'était publiée. On ne pouvait se fier qu'à ce que l'on avait vu ou aux témoignages d'autres joueurs. J'ai alors réalisé que, grâce à des cartes toutes différentes les unes des autres, nous pourrions recréer cette magie de l'ouverture d'un booster, tout en offrant un renouvellement constant des parties. Chaque joueur pourrait avoir sa botte secrète et surprendre son adversaire.

La première année de développement a été consacrée à vérifier que le jeu était techniquement réalisable à des coûts raisonnables. C'est à ce moment que j'ai rencontré les copains d'Asmodee pour leur présenter le projet. Leur inclusion dans cette aventure était essentielle pour le lancement d'un projet aussi ambitieux. Asmodee a soutenu l'idée à 200 %, et leur engagement et leur soutien ont été constants et déterminants pour le succès du projet.





Altered - Acte 3 : de Kickstarter à la sortie en boutique

Puis vint le moment de bâtir la campagne Kickstarter du jeu. J'ai personnellement dirigé et supervisé cette phase cruciale du projet. L'objectif principal était de créer une communauté solide de joueurs et de joueuses avant la sortie commerciale d'Altered. Dans le domaine des jeux de cartes à collectionner (JCC), une communauté forte est indispensable pour soutenir le jeu, et sans une licence connue, Kickstarter nous a semblé le moyen idéal pour atteindre cet objectif.

Pour un créatif comme moi, c'était une opportunité formidable. N'ayant jamais lancé de campagne de financement participatif auparavant, j'ai commencé par étudier minutieusement les précédentes campagnes et leurs stratégies. Cette recherche m'a permis de contextualiser et de structurer notre propre campagne. J'ai rapidement compris que le financement participatif est une page blanche où l'on peut inscrire ce que l'on veut. Cette liberté est excitante pour un créatif, mais elle comporte aussi des risques. La possibilité de promettre des choses irréalisables est bien réelle, non par volonté de tromper, mais par ignorance ou naïveté.

Une fois la campagne et la page Kickstarter prêtes, il ne nous restait plus qu'à appuyer sur le bouton pour la mettre en ligne. Dire que nous n'étions pas stressés à ce moment-là serait un mensonge. Comment le public allait-il recevoir notre projet ? Heureusement, nos inquiétudes furent rapidement dissipées. En moins de 24 heures, nous avons récolté plus d'un million d'euros, et au terme des 30 jours de campagne, le montant s'élevait à 6,3 millions. Nous n'en revenons pas encore totalement aujourd'hui de l'enthousiasme et des attentes qu'Altered a pu susciter. Pour notre plus grand bonheur.



Altered - Acte 2 : du prototype au Kickstarter

Le développement du jeu, à proprement parler, a pris près de deux ans et est le fruit du travail acharné de toute une équipe. Les défis ont été nombreux durant cette période. L'un des plus emblématiques a été de développer un "core gameplay" (l'ossature du jeu) à la fois simple à appréhender pour les joueurs et capable de générer une multitude de variantes pour chaque carte. Bien que cela puisse sembler simple, le défi était immense : il fallait trouver suffisamment de valeurs et de leviers différents à actionner sur chaque carte pour en permettre des milliers de variantes.

Pendant ces deux années, nous avons organisé chaque semaine des soirées de test. À l'issue de ces sessions, nous demandions aux testeurs de nous donner leur ressenti via un long questionnaire. Cela nous permettait de mesurer l'accessibilité du jeu, la perception de l'identité visuelle, ce qui plaisait et ce qui plaisait moins dans le gameplay. Semaine après semaine, ces retours nous ont permis d'améliorer l'expérience de jeu. Les remises en question n'étaient pas toujours simples : nous avons parfois dû « casser » des éléments entiers du gameplay et repartir de zéro. Bien que ces décisions aient été difficiles, l'histoire montre que nous avons eu raison d'être aussi sévères avec notre création. Aujourd'hui, le jeu n'en est que plus « évident ».

Enfin, cette période nous a également permis de commencer le développement de l'application, qui deviendra la pierre angulaire du jeu. Là encore, les défis ne manquèrent pas.



Quelles sont les particularités d'Altered par rapport aux autres jeux de cartes à jouer et à collectionner ?

Partant du constat que le marché des jeux de cartes à collectionner a peu évolué depuis 30 ans, nous avons entrepris de réenchanter le genre avec Altered. Notre ADN ? L'optimisme, la bienveillance, le partage et un profond désir de modernité.

Une des premières différences majeures d'Altered vient de la constitution même d'un set. Dans Altered, toutes les cartes communes ont aussi des versions rares, mais aussi uniques. Quand je dis unique, je parle bien de cartes uniques au monde dans leurs effets. Et ce, à raison d'une carte tous les 8 boosters. Bien sûr, le nombre de cartes rares et uniques que vous pouvez intégrer dans un deck est limité, vous obligeant à faire des choix stratégiques.



L'univers narratif riche et immersif d'Altered plonge les joueurs dans une histoire évolutive où chaque carte joue un rôle dans le développement de la trame. L'intrigue est soutenue par un lore profond et des personnages complexes, offrant aux joueurs une dimension narrative rarement vue dans ce genre de jeu. Nous avons voulu proposer un univers résolument positif et inclusif, où chacun peut se retrouver dans sa diversité. Cette volonté se retranscrit aussi dans le gameplay du jeu, où il n'est nullement question de tuer son adversaire, mais d'explorer la totalité d'une zone avant lui.

Les amateurs de jeux de société y retrouveront d'ailleurs un petit côté « boardgame ». L'aspect digital est également essentiel pour Altered. Chaque carte possède un QR code unique. Lorsqu'un joueur ouvre un booster, il doit scanner l'ensemble des cartes pour les associer à son compte. À partir de là, une multitude de possibilités s'offrent à lui : gestion de sa collection, création de decks sur l'application, échange de cartes à travers le monde entier, et surtout, un système d'impression à la demande qui permet à chacun de faire réimprimer toute carte de sa collection et de la recevoir chez lui. L'application offre aussi un accès détaillé au lore de chaque carte, permettant aux joueurs de plonger plus profondément dans l'univers narratif d'Altered. Ils peuvent également s'inscrire à des tournois en ligne, suivre leurs performances, et participer à des événements spéciaux où des cartes exclusives sont en jeu.

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

Durant ces trois années de développement, il y aurait tellement d'anecdotes à raconter. Chaque jour apportait de nouveaux défis, comme c'est souvent le cas avec des projets innovants. Une anecdote marquante reste le moment où nous avons lancé la campagne de financement sur Kickstarter. Nous étions tous réunis devant un grand écran, attendant avec impatience. Les dix premières secondes furent silencieuses, puis le compteur commença à grimper rapidement. Le plus surprenant fut de voir les vingt Divine packs à 5000 € chacun disparaître en cinq minutes. Ce qui est amusant, c'est que la personne avec qui je partage ma vie m'avait dit le matin même : « Mais qui peut acheter des trucs pareils ? ».

AU-DELÀ
DES PORTES



DRAFTEZ, AMÉLIOREZ, DÉPLACEZ LES FÉES !



Dans Fairy Ring, vous développez un village de champignons magiques.

Guidez-y votre fée pour accumuler de la Mana et remporter la victoire.



LAURENCE GRENIER ET FABIEN TANGUY MAUD CHALMEL



Bonjour Max, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu Altered ?

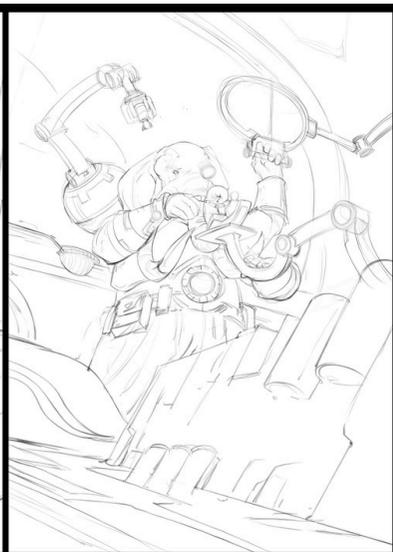
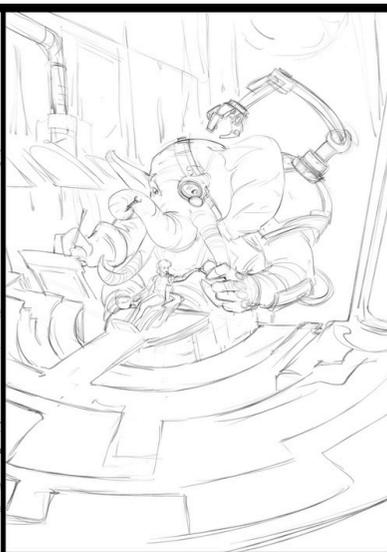


Bonjour, je m'appelle Max Fiévé et j'occupe le poste de directeur artistique chez Equinox depuis trois ans. Après une formation en jeu vidéo j'ai travaillé en tant que concept artist pendant quelques années puis Régis m'a contacté pour le poste de directeur artistique. L'opportunité à 26 ans de gérer une équipe sur un nouveau projet, dans une boîte porteuse de valeurs humanistes avec des ambitions titanesques me paraissait trop belle pour être vraie et pourtant... Régis m'a fait confiance et mon travail ces trois dernières années a été de définir notre direction artistique, de recruter et former une équipe d'une trentaine d'illustratrices pour réaliser les illustrations du jeu et de mettre en place une organisation qui permette d'assurer une création fluide depuis l'idée d'une carte jusqu'à son impression en usine.

Pouvez-vous nous parler de vos sources d'inspiration pour la direction artistique du jeu ?

Nos intentions de départ pour la direction artistique étaient simples : d'une part, nous voulions nous éloigner des clichés de l'industrie et représenter un univers qui sans être mièvre, soit non-violent, optimiste et inclusif. À cet égard s'inspirer des films de Miyazaki avec leurs personnages hauts en couleur vivant des épopées épiques au sein

d'environnements grandioses et oniriques était une évidence. D'autre part, travaillant sur un produit ambitieux et déjà extrêmement disruptif par bien des aspects nous souhaitions que les visuels du jeu soient, plutôt qu'un autre élément original, un aspect rassurant d'Altered qui puisse rassembler des publics de joueurs et joueuses aux cultures diverses issues de tous les continents autour de la même table. Nous nous sommes pour cela beaucoup inspirés du style graphique des jeux de Riot Games tels que League of Legends ou Legends of Runeterra, techniquement à la pointe dans leur domaine. Dans les grandes lignes on pourrait donc résumer nos intentions à la rencontre entre LoR et Miyazaki, en plus coloré !



GANESHA

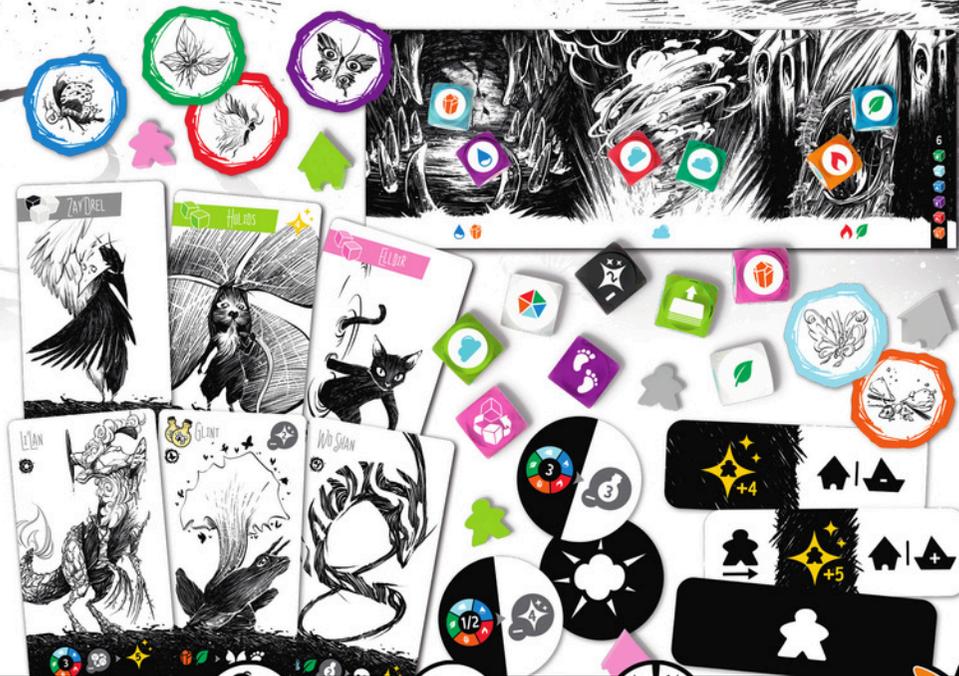




AUBE

août 2024

De nouveaux renforts arrivent pour dissiper les ténèbres !



10+



1-6



45



Cédric Chaboussit



Ben Basso & Vincent Dutrait

À la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



Jouez à ce jeu maintenant



Altered est un TCG innovant qui offre une approche nouvelle et rafraîchissante aux joueurs compétitifs et occasionnels. Situé dans un univers riche en histoire et en design visuel, ce jeu propose d'explorer une nouvelle Terre remodelée après qu'un mystérieux événement, la Confluence, l'a profondément altérée. Créez votre propre aventure, choisissez une faction et menez vos expéditions dans un monde en constante évolution. Soyez le premier à découvrir ce que l'univers d'Altered vous réserve ! Prochainement, les joueurs d'Altered pourront intégrer toutes les cartes (oui, même les cartes uniques) de leur collection personnelle sur BoardGameArena pour créer des decks et jouer avec !



EQUINOX®





STAR WARS UNLIMITED

OPEN

BOUATE

DISPONIBLE



Auteur(s)	Daniel Schaefer
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Fantasy Flight Games
Thème(s)	Star Wars
Mécanisme(s)	Affrontement
Âge	12+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2

Dans ce Jeu de Cartes à Jouer et à Collectionner, créez vos propres batailles mythiques dans l'univers de **Star Wars**, pour détruire la base adverse par des combats sur terre et dans l'espace, épaulé par votre puissant leader !

Comment jouer ?

Lors de la phase d'action d'un round, effectuez une action à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde ait décidé de passer :

- Jouer une carte en inclinant les ressources requises. Une unité sera tantôt placée dans l'arène spatiale, tantôt dans l'arène terrestre, mais inclinée ; un événement sera appliqué puis défaussé ; une amélioration sera attachée à une unité et quittera le jeu si cette unité est éliminée.
- Attaquer la base ennemie ou un ennemi se trouvant dans la même arène avec une unité redressée, que vous inclinez alors. Chaque unité inflige autant de dégâts que sa puissance. Si elle subit au moins autant de dégâts que ses PV, elle est éliminée.
- Utiliser une capacité d'action d'une carte, y compris votre action épique. Votre leader possède en effet une capacité ordinaire, mais si vous atteignez la condition de son action épique,

- vous pouvez le placer dans une arène comme n'importe quelle unité. S'il est éliminé, il retournera dans son emplacement et sa capacité ordinaire sera à nouveau disponible.
- Prendre l'initiative (afin de commencer le round suivant) et passer.
 - Passer ce tour. Vous pourrez rejouer ensuite, à moins que votre adversaire passe aussi.

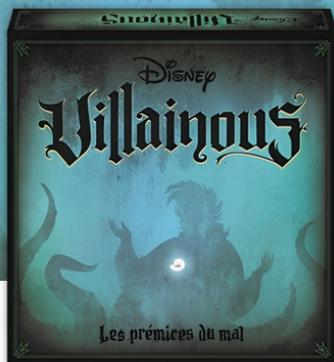
Après la phase d'action, la phase de regroupement vous permet de piocher 2 cartes de votre deck, de placer 1 carte de votre main face cachée parmi vos ressources (elle ne sera jamais retournée, mais servira désormais seulement à payer des coûts), puis de redresser toutes vos cartes (y compris les ressources et les unités ayant attaqué ou ayant été placées ce tour).

Pour aller plus loin

Star Wars Unlimited est un Jeu de Cartes à Jouer et à Collectionner : vous pouvez vous affronter avec les decks de départ, mais aussi les améliorer avec les cartes obtenues aléatoirement dans des boosters voire créer complètement votre deck en choisissant votre leader et votre base, qui définissent les factions auxquelles appartiendront idéalement vos autres cartes (au moins 50), et ainsi entièrement personnaliser votre stratégie et votre utilisation de cet univers !

S.W.





Auteur(s)	Prospero Hall
Illustrateur(s)	D'après les films Disney
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Méchants Disney
Mécanisme(s)	Asymétrie, Placement
Âge	10+
Durée	20' / joueurs
Nombre de joueurs	2 - 4

- Dévoiler les 2 premières cartes de la pioche Fatalité d'un adversaire et appliquez l'une. Le plus souvent, il s'agira de placer un Héros (comme Robin des bois) sur l'un des lieux du plateau adverse, limitant les actions qui y sont disponibles en plus du malus propre à ce Héros.
- Déplacer un objet ou un allié vers un lieu voisin.
- Déplacer un héros vers un lieu voisin.
- Éliminer un héros sur un lieu avec les alliés se trouvant sur ce lieu si leur force totale est suffisante. Cela défausse le héros et les alliés.
- Défausser des cartes de votre main.

Incarnez l'un des méchants des films d'animation Disney et accomplissez votre dessein maléfique en visitant des lieux emblématiques et en affrontant les héros ! Il vous faudra cependant remplir votre objectif avant les Méchants adverses, n'hésitez pas à leur mettre des Héros dans les pattes pour les ralentir, vous êtes méchant après tout !

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre Méchant. La boîte propose Ursula, le Capitaine Crochet, Maléfique et le Prince Jean, mais vous pouvez mélanger les personnages des différentes boîtes. Votre livret vous décrit votre objectif et vous donne quelques conseils. À votre tour, commencez par déplacer votre figurine sur l'un des 4 lieux de votre plateau personnel (en dehors du lieu qu'elle quitte). Vous pouvez effectuer les actions représentées sur ce lieu. Il pourra s'agir de :

- Gagner des jetons Pouvoir.
- Jouer une carte de votre main en payant son coût en jetons Pouvoir. Un événement sera appliqué puis défaussé, tandis qu'un Objet (par exemple le Zirgouflex) ou un Allié (Monsieur Mouche) sera placé sous un lieu au choix.

À la fin de votre tour, piochez des cartes jusqu'à en avoir 4 en main, et c'est alors au tour du Méchant adverse. Vous pourrez en outre jouer gratuitement des cartes Condition pendant le tour adverse si l'adversaire accomplit la condition indiquée (par exemple posséder 3 Alliés).

Fin de partie

La partie s'achève quand un Méchant a accompli son objectif : le Capitaine Crochet doit par exemple éliminer la carte Héros Peter Pan sur le Jelly Roger (premier lieu de son plateau), le Prince Jean doit posséder 20 jetons Pouvoir tandis que Robin des Bois sera sur la prison...

S.W.

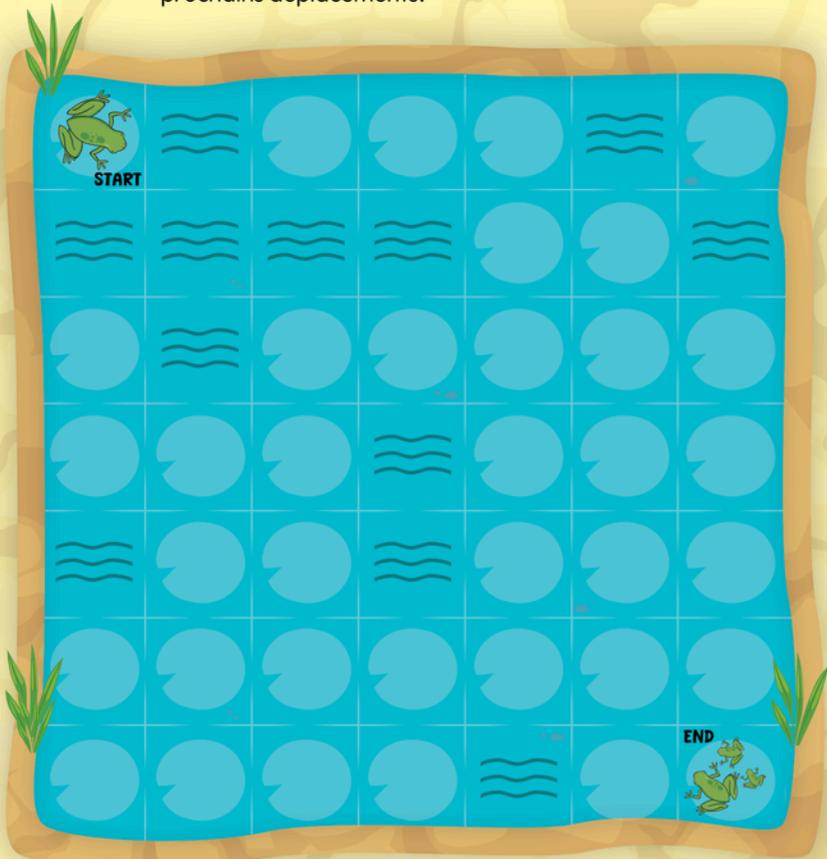
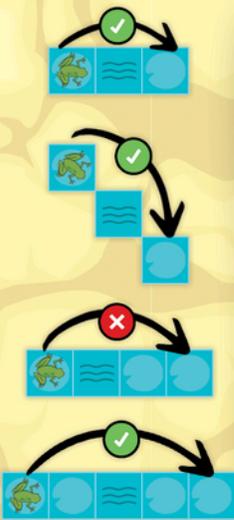


WATER MAZE

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

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

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



JOUER EN LIGNE



Disney
EDITION

CHRONICLES of LIGHT

8+



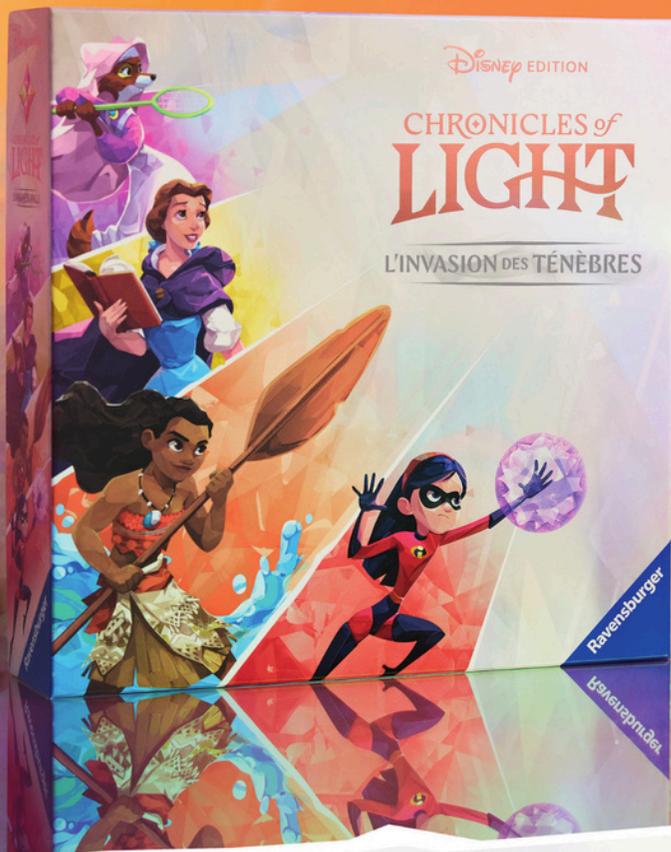
1-4



45'-60'

L'INVASION DES TÉNÈBRES

Entrez dans un monde magique où les essences des plus brillantes héroïnes de Disney s'unissent pour vaincre les ombres et repousser les ténèbres. Forgez une alliance indéfectible en incarnant Belle, Vaiana, Belle Marianne et Violette de Disney et Pixar



Embarquez pour des aventures périlleuses, déverrouillez des actions cachées et chassez les ombres des célèbres méchants de Disney.

Ce n'est qu'en travaillant en équipe que vous pourrez restaurer le Royaume de Lumière dans ce jeu de plateau d'aventure coopératif de Ravensburger !



Disney EDITION

CHRONICLES of LIGHT

L'INVASION DES TÉNÈBRES



Coopérez



Complétez les quêtes et combattez les ombres



Détruisez le Vortex pour gagner !

Ravensburger



Skyrim
Le Jeu d'Aventure

OPEN
ZÉ
BCUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	Nombreux
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Modiphius
Thème(s)	Jeu vidéo Skyrim, Medfan
Mécanisme(s)	Coopératif, Narratif
Âge	14+
Durée	90' - 180'
Nombre de joueurs	1 - 4

- Résoudre la quête si vous vous trouvez dans le bon lieu, en essayant d'accomplir l'objectif en cours et en prenant les bonnes décisions, qui peuvent avoir un impact fort sur le personnage voire le monde.

Dans une forteresse, vous pouvez aussi acheter, vendre, façonner, améliorer et enchanter des objets ou acheter des ingrédients ou un cheval. Chaque forteresse a ses spécificités... et peut être affectée par l'histoire en se dégradant, au point de vous fermer ses portes. En outre, si vous avez acquis assez d'expérience, vous pouvez alors gagner un niveau, et ainsi obtenir une compétence et augmenter votre santé, vigueur ou magie, voire accéder... aux compétences légendaires. Quand tout le monde a effectué une action, récupérez votre santé et un nouveau tour commence.

Adaptant le jeu vidéo homonyme, **Elder Scrolls V : Skyrim**, le Jeu d'Aventure vous propose d'incarner une équipe héroïque parcourant Bordeciel en accomplissant des quêtes variées, au cours de deux campagnes de 3 chapitres (et d'un tutoriel), disposant chacun de ses règles spéciales et conditions de victoire et d'échec.

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre personnage parmi les 6 races emblématiques du jeu vidéo (Nordique, Impérial, Khajit, Altmer, Orsimer, Dunmer). Au début d'un tour, résolvez 1 carte Événement, puis déplacez les monstres errants. Tout le monde peut ensuite se déplacer sur le plateau, à pied ou d'une forteresse à l'autre. Effectuez alors 1 action :

- Explorer un donjon si vous vous trouvez sur une case correspondant à l'un des cinq types de donjons (en appliquant la carte Défi de donjon du chapitre en cours). Affronter des ennemis, dans des combats où acolytes, équipement et compétences seront déterminants, vous rapportera butin et expérience.
- Explorer le secteur (en prenant une carte zone sauvage ou Ville selon votre emplacement).

Pour aller plus loin

Outre les campagnes, Skyrim propose des modes Monde ouvert, Monde ouvert compétitif, Difficile et Histoire.

S.W.





LE DONJON

365

AVENTURES



Le schéma « Porte-Monstre-Trésor » résume bien le cœur de l'expérience d'un jeu de rôle et de nombreux jeux vidéo : on entre dans une pièce dont on combat l'ennemi pour une récompense (en or, objets, expérience...) nous aidant à franchir le prochain seuil où nous attend sans doute un monstre plus puissant, etc. Bien entendu, il s'agit ensuite d'enrober ce schéma – dans un univers, un contexte narratif, avec des étapes, des intermèdes, dissimulant plus ou moins bien cette boucle de gameplay.

Or cette boucle est exploitée par plusieurs jeux de société dans son appareil le plus minimaliste, faisant justement de cette abstraction et de cette artificialité un charme par la connivence ainsi entretenue avec les personnes qui reconnaissent ces codes. Et après le roll & write **Paper Dungeons** et le jeu de poche **Paper App Dungeon**, c'est au tour du **Donjon**, premier jeu de la gamme **365 Aventures**, de proposer sa réappropriation, les trois propositions ayant la particularité d'être extrêmement différentes malgré cette similarité thématique forte et l'impact fatidique d'une telle thématique sur la mécanique.

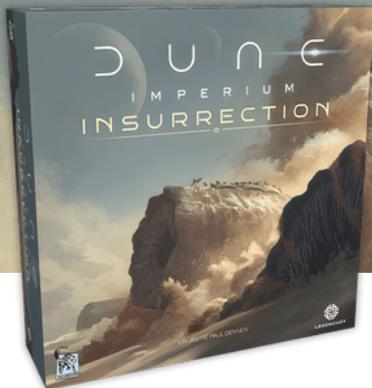
Conçu par Juhwa Lee, illustré par Radja et édité par Sorry We Are French, **Le Donjon** est un jeu-calendrier (comme on pouvait le déduire du titre de la gamme), se présentant réellement sous la forme d'un calendrier mensuel à spirale, et où l'on affrontera chaque jour de l'année 2025 le monstre d'un donjon.

Pour cela, on lance ses cinq dés jusqu'à trois fois, avec la possibilité d'en garder de côté entre les lancers. Et avec le résultat, on choisit quel monstre de l'aile du donjon (de la semaine) on affronte, soit en ayant un total égal ou supérieur à la force du boss du bout de l'aile, soit en ayant au moins trois dés de la même valeur que le monstre attaqué. Et comme on l'imagine, plus on vainc de monstres dans une semaine, moins on aura de choix sur le monstre suivant. À la fin de la semaine, on passe à l'aile inférieure, que l'on ait vaincu tous les monstres de la semaine précédente ou pas, et à la fin de chaque étage (mois) puis du donjon (année), on calcule le total de monstres vaincus.

Le sentiment de progression s'installe ainsi d'autant mieux qu'on ne peut pas vaincre plus d'un monstre par jour, de sorte que le jeu invite à y revenir chaque jour, et à chaque fois pour deux-trois minutes, en gardant le grand calendrier installé bien en vue, avec le petit magnet héroïque rappelant où l'on se trouve (et donc quel jour on est, ça reste un calendrier !).

Notez qu'au début de chaque mois, on dévoile un peu d'histoire et surtout une nouvelle règle, dont il est évidemment hors de question de parler ici (on ne va pas vous spoiler la surprise de février 2025 !), de sorte qu'en avançant dans le donjon, l'expérience peut se complexifier, du moins s'enrichit continuellement, comme tout bon donjon vidéoludique ou rôliste dont le rythme, le sentiment de gratification, est plus essentiel encore que les monstres à proprement parler pour maintenir l'intérêt des intrépides.

S.W.



Auteur(s)	Paul Dennen
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Films Dune, Science-Fiction
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Placement
Âge	13+
Durée	60' - 180'
Nombre de joueurs	1 - 6

Insurrection est une suite indépendante de *Dune : Imperium (As d'or Expert)*, dont il reprend le mélange de deckbuilding et de placement d'ouvrier, ainsi que l'univers des films de Villeneuve (d'après le roman de Herbert), en mettant en avant l'espionnage et les vers des sables !

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre dirigeant. Au début d'une manche, dévoilez 1 carte Conflit et tout le monde pioche 5 cartes de sa pioche, identique à celle des autres. Puis, effectuez une action à tour de rôle. Un tour Agent consiste à jouer une carte pour son éventuel effet Agent et pour placer l'un de vos pions Agent sur un emplacement permis par la carte, en effectuant l'action de ce lieu. Vous gagnerez alors de l'influence sur les quatre factions d'Arrakis, des ressources et des troupes que vous pourrez déployer dans le conflit... incluant des vers des sables, si vous disposez de hameçons et que le conflit ne concerne pas une ville protégée par un bouclier (que vous pouvez détruire). En outre, les cartes peuvent permettre de placer un espion entre des emplacements du plateau, pour y placer un agent même quand ils sont occupés, ou pour les rappeler et

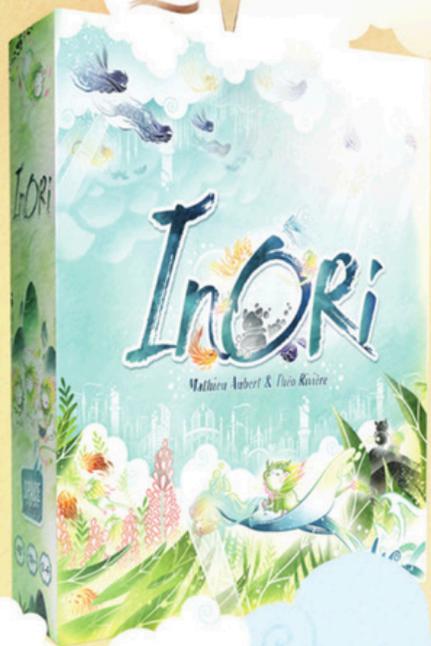
ainsi piocher une carte. Effectuez enfin un tour Révélation avec vos cartes restantes, en appliquant leur effet Révélation et en utilisant leur persuasion pour acheter de nouvelles cartes dans la rivière, renforçant et personnalisant votre pioche. On résout alors le combat en comparant les forces en présence et en attribuant les récompenses de la carte Conflit. Puis, les vers produisent des ressources sur certains emplacements inoccupés, récupérez vos agents et débutez une nouvelle manche. La partie s'achève quand le deck Conflit est vide ou que quelqu'un a atteint 10 points de victoire à la fin d'une manche.

Pour aller plus loin

Le module de la CHOM vous permet de jouer avec des contrats octroyant des récompenses lors de leur complétion (occuper un emplacement, acquérir une carte...). Un nouveau mode 6 joueurs oppose deux équipes de trois personnes (deux Commandeurs, Muad'Dib et Shaddam IV, avec des decks spécifiques et des plateaux personnels, et leurs alliés respectifs). En solo ou à deux, vous affronterez respectivement 1 ou 2 rivaux dont les actions sont définies par des cartes. Enfin, notez qu'Insurrection est compatible avec le jeu de base *Dune : Imperium* et ses deux extensions avec quelques aménagements, y compris en mode 6 joueurs !

S. W.





Le 27 septembre
Entrez dans le monde
onirique des esprits !

Un jeu de placement d'ouvriers coopératif signé
Mathieu Aubert et Théo Rivière



UNLOCK!
RISKY ADVENTURES

DE LITTLE ITALY AUX TEMPLES
MYSTÉRIEUX EN PASSANT PAR
L'UNIVERS DE LEWIS TRONDHEIM,

**DÉCOUVREZ
3 NOUVEAUX DÉFIS !**

SORTIE LE 6 SEPTEMBRE



TOUTES LES INFOS (ET LES SOLUTIONS) SUR WWW.SPACECOWBOYS.FR.



Névaches
**OPEN
 ZE
 BCUATE**
 DISPONIBLE



Auteur(s)	Rita Modl
Illustrateur(s)	Stefan Sonnberger
Éditeur(s)	Schmidt
Thème(s)	Vaches, Pâturages
Mécanisme(s)	Placement, Draft
Âge	8+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 4

- Prenez 1 des 4 cartes face visible en main.
- Jouez 1 carte de votre main pour en gagner les points, à condition que votre zone de jeu comporte l'agencement de paysages représenté, qu'aucune vache ne s'y trouve encore, et que vous disposiez encore d'assez de vaches pour en placer 1 sur chaque paysage.
- Ramenez 1 groupe de vaches de votre zone de jeu dans votre réserve (ce qui vous permettra de réutiliser les paysages pour une autre carte).

Créez le plus beau paysage montagneux en draftant aussi bien les tuiles qui le constituent que les cartes indiquant comment les disposer, et en vous assurant de pouvoir y placer vos vaches !

Comment jouer ?

À votre tour, effectuez 2 actions parmi les 4 possibles (y compris 2 fois la même) :

- Prenez 1 des 5 tuiles Paysage face visible et placez-la dans votre zone de jeu, orthogonalement adjacente à au moins une autre tuile. Si vous parvenez à former un carré de 4 paysages différents ou de 4 paysages identiques, placez un arbre au centre des 4 tuiles et marquez 5 points.

Si, en avançant sur la piste de score, vous atteignez l'une des tuiles bonus disposées lors de la mise en place, obtenez le bonus indiqué (prendre une carte de la réserve, récupérer toutes ses vaches...). Remplissez enfin les marchés de tuiles et de cartes, et c'est à la personne suivante de jouer.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un atteint 65 points. Tout le monde choisit alors l'une de ses deux tuiles Décompte (obtenues en début de partie), et en marque les points si l'objectif indiqué est atteint, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

S.W.





Lors du Spiel des Jahres 2018, la plus prestigieuse cérémonie dédiée au jeu de société, l'auteur allemand Wolfgang Warsch voit 3 de ses jeux parmi les 9 nominations, 2 de ses jeux étant même en compétition l'un contre l'autre pour le Kennerspiel (le prix « Connaisseur »), finalement décroché par ses **Charlatans de Belcastel**. S'il reprend le principe de bag-building d'**Orléans** ou **Altiplano**, et peut donc paraître moins novateur que le pionnier du X and write qu'est **Très futé**, il adapte cette mécanique à un système plus familial et pourtant aussi riche que satisfaisant.

Ainsi à chaque tour tout le monde pioche simultanément des ingrédients dans son sac pour les placer sur la piste apparaissant dans son chaudron, en choisissant quand s'arrêter – idéalement avant l'explosion du chaudron (qui survient en piochant trop de jetons blancs). Sur cette base de stop-ou-encore vient donc se greffer la possibilité d'acheter de nouveaux jetons à placer dans son sac, permettant d'arriver plus loin (et plus loin on va, plus on gagne de points et meilleurs seront les jetons que l'on pourra acheter), mais aussi de bénéficier des capacités propres à chacune des sept couleurs de jetons. Malgré une constitution initiale des sacs identiques, la possibilité de personnaliser le sien est donc assez forte, et le hasard de la pioche comme la prise de risque garantissent des issues très diverses.

On remarquera aussi une ingénieuse proposition de « carapace bleue » (ou catch-up), permettant à tout le monde (excepté la personne en tête) de commencer plus loin dans le chaudron – et plus l'écart de score est important, plus on bénéficie d'avance, afin de ne jamais se décourager.

Et outre une variante, cinq des sept ingrédients... se déclinent chacun en quatre règles différentes, offrant une modularité immense aux Charlatans. Ingénieux, joyeux, judicieusement édité, varié, le jeu connaît un tel succès qu'on lui ajoute bientôt deux extensions (**Les Alchimistes** et **Les Sorcières s'en mêlent**)... et deux adaptations.

Le Grand Prix de Belcastel tâche de reprendre ce qui fait le sel des Charlatans pour les 6 ans et plus. Désormais, on achètera de la nourriture pour faire avancer son âne, en évitant l'excès d'herbe de rêverie. Moins de phases et des effets plus simples n'ont pas empêché Warsch de proposer divers niveaux de difficulté et le choix entre 4 et 6 types de nourriture pour rendre le jeu (nommé au Kinderspiel) intéressant bien au-delà de 6 ans.

Peut-être la création d'un **Charlatans Duel** n'était-elle qu'une question de temps compte tenu du succès des adaptations de classiques pour deux. Mais le jeu de base était déjà si impeccable dans cette configuration qu'il ne semblait pas évident de le renouveler tout en respectant l'essence et de façon au moins aussi réussie. Cette fois, dans une logique de tir à la corde, vous haranguez les villageois, un à la fois, pour qu'il rejoigne votre stand plutôt que le stand adverse. Charlatans Duel mise ainsi sur l'interaction, absente du jeu de base, avec des cadeaux redoutables à votre adversaire quand vous vous rapprochez de la victoire, un partage astucieux de récompenses, et une ambiance toujours aussi électrique, volonté forte de Warsch et de son illustrateur Dennis Lohausen, soucieux d'un assez rare équilibre pour un jeu tactique saupoudré de décalage, qui participe autant à l'identité (et donc à la réussite) de la gamme que le bag-building.





Auteur(s)	Thompson, Tankersley, Benjamin
Illustrateur(s)	Albert Monteys
Éditeur(s)	Nuts ! Publishing
Thème(s)	Sorcellerie
Mécanisme(s)	Gestion de main
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1

mission qui n'auraient pas été surmontés (par exemple en subissant une malédiction). Décidez alors si vous continuez de vous confronter aux missions ou allez au procès (mettant fin à la partie). Si vous continuez, placez les sorcières révélées en prison et les sorcières cachées dans la défausse de l'Assemblée, puis piochez 5 cartes dans la pioche de l'Assemblée (la défausse redevenant la pioche quand celle-ci est vide). Dévoilez une nouvelle mission si la précédente avait été réussie, et recommencez un tour.

Dans ce jeu solo, vous menez une assemblée de sorcières menacées par un procès fatal. Accomplissez des missions de difficulté croissante pour aider un village en proie à des assauts démoniaques et convainquez ainsi les jurés des bienfaits de votre magie !

Fin de partie

Vous perdez aussitôt que vous échouez une deuxième mission, qu'il y a 5 villageois ou plus parmi les âmes perdues, que vous devez subir une malédiction alors que leur pile est vide, que vous ne piochez aucune sorcière à la fin du tour, ou qu'une carte vous signifie votre défaite. Idéalement, vous parviendrez jusqu'au procès. Révélez les 2 cartes Conviction attribuées à chaque juré et vérifiez si sa persuasion est aussi forte ou plus que leur valeur : le cas échéant, il est convaincu de votre innocence. Si les 3 jurés sont convaincus, vous remportez la partie !

Comment jouer ?

Au début d'un tour, vous pouvez jouer des cartes Sorcière de votre main, soit en les révélant soit en les gardant cachées, puis vous pouvez appliquer l'effet correspondant. Choisissez ensuite l'une des 3 missions, appliquez l'effet Non-choisie des 2 autres, ainsi que son effet Choisi et ses cartes Défi. Jouez alors toutes vos cartes Sorcière restantes. Additionnez la puissance de vos sorcières et celle des effets des familiers (les sorcières révélées étant plus puissantes que les sorcières cachées). Vous pouvez attribuer tout ou partie de cette puissance aux défis pour les surmonter, récupérant les défis Familier et défaussant les autres en bénéficiant de leur effet Réussite. Vous renoncerez souvent à réussir tous les défis afin de garder assez de puissance pour la mission, ce qui octroie de la persuasion sur un juré de votre choix. Appliquez l'effet Échec des défis et de la

Pour aller plus loin

Neuf récits autonomes proposent de modifier les règles, mise en place et objectifs !



Emportez-le et
relevez ses défis n'importe où !



PALM LABORATORY

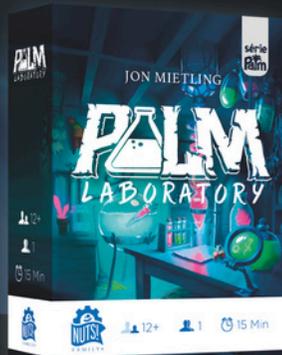


Gérez votre labo depuis votre lit, dans la salle d'attente ou en prenant le train, sans inquiéter les voisins.

Explosions, potions, expérimentations... votre savant-fou intérieur tient le sort de l'humanité dans le creux de sa main !



www.nutspublishing.com



12+

1

15 Min



Auteur(s)	Dave Campbell
Illustrateur(s)	Simon Douchy
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Pommes de terre
Mécanisme(s)	Ambiance, Rapidité
Âge	8+
Durée	10'
Nombre de joueurs	3 - 8

- Crier « Donne-moi ça ! », et si vous avez lancé le dé, prenez le crayon pour rapidement commencer à numéroter les patates de votre grille.
- Crier « Bravo », et tout le monde, excepté la personne au crayon, applaudit en criant « Bravo » simultanément.
- Crier « Check », et tout le monde, excepté la personne au crayon, cogne un poing au centre de la table.

Si le dé fait un tour complet, ignorez simplement la personne avec le crayon et continuez de le lancer à tour de rôle.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous inscrivez le nombre 50 dans la dernière patate de la grille devant vous (même si ce n'est pas la grille avec laquelle vous aurez commencé) !

S. W.

Dans ce jeu d'ambiance frénétique et gratiné, une personne numérote frénétiquement ses patates pendant que les autres lancent le dé en suivant ses instructions le plus vite possible, espérant récupérer le crayon et le garder assez longtemps pour numéroter leurs propres patates !

Comment jouer ?

Annoncez « 3-2-1... Presse Patate » et la personne avec le seul crayon commence à compléter sa grille de 50 patates en les numérotant l'une après l'autre. Pendant ce temps, la personne à sa gauche lance le dé, en effectue le résultat, puis la personne à sa gauche lance le dé et en effectue le résultat, et ainsi de suite. Le dé peut demander de :

- Crier « Purée », et tout le monde (sauf la détentrice du crayon) frappe sur la table à deux reprises.
- Crier « Patate chaude ! », et tout le monde passe sa grille à la personne à sa gauche. La détentrice du crayon continue donc de numéroter les patates, mais sur la grille de la personne à sa droite.





Fruity ASAP
OPEN
 ZE
BCUATE
 DISPONIBLE

Auteur(s)	Mashiu
Illustrateur(s)	Mathieu Lidon
Éditeur(s)	Mixlore
Thème(s)	Fruits
Mécanisme(s)	Ambiance, Rapidité
Âge	7+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 5

Tout le monde s'arrête de jouer et vérifie si votre recette correspond en effet. Si ce n'est pas le cas, vous êtes éliminé jusqu'à la manche suivante pendant que les autres essaient toujours de finir la recette. En revanche, si la recette est bien reproduite, vous en remportez la carte, tout le monde reprend ses fruits en main et un nouveau tour commence avec le dévoilement d'une nouvelle recette.

Fin de partie

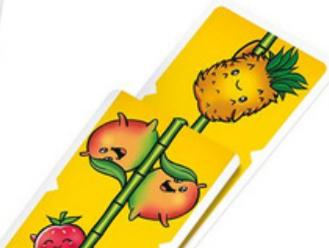
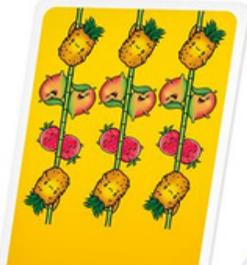
Vous remportez la partie aussitôt que vous totalisez 5 étoiles si vous jouez avec les cartes Recette en valant 1 ou 2 ; et aussitôt que vous en totalisez 7 lorsque vous intégrez également les cartes valant 3 étoiles, plus complexes et donc déconseillées pour une première partie.

S. W.

Dans la lignée de Burger ASAP, **Fruity ASAP** est un jeu de rapidité : ouvrez votre brique de jeu et utilisez vos fruits pour reproduire plus vite que les autres la recette indiquée et ainsi savourer les meilleurs jus lors de cette Pailles Party !

Comment jouer ?

Commencez par prendre les 7 cartes Fruit de la couleur de votre choix. Révélez la première carte de la pile Recette, que tout le monde va essayer de reconstituer le plus vite possible. Pour cela, vous allez disposer les cartes de votre main de manière à reproduire l'enchaînement de fruits représenté, avec la possibilité de les faire se chevaucher. Mais attention, vous devez utiliser toutes vos cartes Fruit, la carte Double Bananes ne peut pas être recouverte, et une carte ne peut être recouverte qu'à moitié, pas complètement. Si vous pensez avoir reproduit la carte Recette, criez « Fruity » en la tapant.





Maudits cadeaux c'est quoi ?

C'est un jeu de cartes simple, nerveux et hilarant sorti tout droit de l'imagination de Florine et Olivier. Ces deux amis originaires de Lyon ont eu, lors d'une de leurs nombreuses sessions de jeu, l'idée folle de développer leur propre jeu et encore plus dingue : ils l'ont fait !

Le résultat est Maudits Cadeaux, un jeu qui n'est pas sans rappeler des classiques tels que Munchkin pour son aspect «take that» et son humour omniprésent. Le principe du jeu est on ne peut plus simple : pourrir ses adversaires jusqu'à les avoir tous éliminés. Pour ça, lors de votre tour vous pouvez jouer jusqu'à trois cartes dont un Maudit Cadeau. Lorsque vous refilez un Maudit Cadeau à l'un de vos adversaires, il le garde dans sa Maudite Jauge à moins de réussir à s'en débarrasser. Mais attention, dès que la Maudite Jauge d'un joueur atteint 10, il est éliminé de la partie.

Bien sûr, on retrouve des grands marqueurs du genre, avec des cartes pour attaquer ses adversaires de différentes manières, des cartes de soin, des cartes de défense, et pourquoi pas des cartes qui nous permettent de faire un retour à l'envoyeur. ET BIM! Reprends ton Maudit Cadeau! Le jeu est superbement illustré avec un univers Halloween cartoonnesque, et est bourré d'humour et de jeu de mots foireux. Et s'il y a bien un truc que l'on aime chez Philibert, ce sont les jeux de mots foireux. Mon préféré? «Va te faire tentaculer», allez savoir pourquoi...

Pour finir, il faut noter que Florine et Olivier ont fait le choix engagé de faire fabriquer leur jeu en France plutôt qu'en Asie, ce qui peut être un choix audacieux pour un jeune éditeur et c'est tout à leur honneur.



Bradley



UN JEU DE POSE
ET DE PIOCHE
SUPER MALIN...

ET ADDICTIF !

Créez les séries de cartes Animal les plus longues possibles, tout en vous diversifiant et en tentant d'amener votre animal totem le plus loin sur la banquise. Attention à bien gérer votre main et à utiliser les pouvoirs des animaux à bon escient.

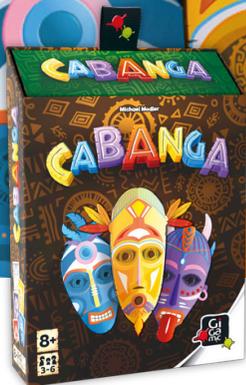


40' | 2-4 | 10+
Ludonaute
OCTOBRE 2024



ARCTIC

Cédric Lefebvre
Christine Alcouffe



Auteur(s)	Michael Modler
Illustrateur(s)	Kreativbunker
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Masques africains
Mécanisme(s)	Ambiance
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	3 - 6

Dans **Cabanga**, débarrassez-vous des cartes de votre main, soit en les plaçant dans la rangée de la bonne couleur... soit en criant « Cabanga ! » et en les jetant sur un adversaire s'il a joué imprudemment !

Comment jouer ?

Au début de la partie, une carte de départ a été placée aléatoirement de part et d'autre de chaque carte Rangée (définissant la couleur de sa rangée), et tout le monde reçoit 8 cartes. Nombre.



À votre tour, placez une carte de votre main dans la rangée correspondant à sa couleur, soit à droite soit à gauche de la carte Rangée. Si vous jouez la même couleur que la personne précédente, piochez une carte. Les cartes recouvertes n'ont pas d'importance, mais l'écart entre le sommet des piles à droite et à gauche de la carte Rangée si : toutes les personnes ayant en main des cartes de la bonne couleur comprises dans cet écart peuvent crier « Cabanga » et défausser ces cartes. Pour chaque carte ainsi défaussée, piochez une carte. Vous chercherez ainsi à créer les écarts les plus petits possibles en prêtant attention aux cartes déjà jouées (puisque chaque valeur n'existe qu'une fois dans chaque couleur) pour éviter que vos adversaires en profitent.

Une manche s'achève lorsqu'une personne n'a plus de cartes à la fin de son tour, qu'elle ait posé ou défaussé la dernière. Marquez alors autant de points négatifs que de symboles de pénalité sur vos cartes encore en main (1 à 3 par carte). Puis commencez une nouvelle manche en remettant le jeu en place.

Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'à la fin d'une manche, quelqu'un totalise au moins 18 points négatifs (mais vous pouvez définir votre propre limite avant la partie pour la prolonger ou la raccourcir). La personne avec le moins de points négatifs remporte alors la partie !

S. W.



Philibert présente... **Les offres CSE !**

-10%



Votre entreprise dispose d'un **Comité Social & Économique** ?

Philibert vous offre 10% de réduction sur le catalogue* !

C'est simple et pratique : chaque salarié passe ses commandes de manière autonome et se fait livrer à l'adresse de son choix. Cette offre est valable pour toutes les entreprises qui disposent d'un CSE, pour tous les employés, toute l'année, gratuitement. Plutôt sympa, non ?

Comment ça marche ?

Demandez à l'un des membres CSE de votre entreprise de contacter Manuel et Mathilde à cette adresse : contact.cse@philibertnet.com

Vous pourrez alors être intégrés rapidement à notre offre !

Faire partie de l'offre CSE, c'est aussi profiter d'offres spéciales tout au long de l'année : Noël, Halloween ou la fête de la musique, toutes les occasions sont bonnes pour vous proposer des réductions spéciales !

Un projet ludique à mener dans votre entreprise ? Nous sommes là pour vous conseiller et vous accompagner.

Contactez-nous pour en profiter !

Plus d'infos par ici



*Hors prix rouge

Water Maze : solution de la grille page 19.

Manuel DUHAIL & Mathilde HEILMANN

Chargé.es CSE & Association
contact.CSE@philibertnet.com
03.88.39.93.16





Auteur(s)	Julien Griffon, Xavier Violeau
Illustrateur(s)	Christine Alcouffe
Éditeur(s)	Bankiiz Editions
Thème(s)	Japon, Yokai, Jouets
Mécanisme(s)	Mémoire, Déduction
Âge	6+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 4

Le **tengu** a caché les jouets des autres Yokai (des démons japonais) dans la forêt. Aidez chaque Yokai à retrouver sa toupie, son origami et le cerf-volant à sa couleur en l'explorant, mais attention, vous ne pourrez pas communiquer librement sur vos trouvailles !

Niveau 1

Au début de la partie, 3 pions Yokai (Yoki-onna, Tanuki et Bakeneko) se trouvent sur la tuile Temple, entourée d'une grille de 11 tuiles Forêt (constituée de 2 tuiles Chemin et 9 tuiles Jouet face cachée).



À votre tour, retournez une carte Déplacement, qui désigne l'un des trois Yokai. Vous pouvez déplacer ce Yokai sur une tuile Forêt face cachée et accessible. Observez secrètement la tuile d'arrivée : si elle représente des chemins, retournez-la face visible, elle aidera les Yokai à se déplacer plus loin. Si elle contient un jouet de la couleur du Yokai, retournez-la face visible (elle représente aussi de nouveaux chemins) et indiquez sur la planche de ce Yokai que ce jouet a été trouvé. Si elle représente un jouet d'une autre couleur, reposez-la face cachée, et placez un jeton Jouet sur la tuile correspondant au type du jouet (mais pas à sa couleur). Voter communication est limitée : vous n'avez évidemment pas le droit de dire ce que vous avez vu sous cette tuile, même si vous pouvez discuter des déplacements les plus astucieux de chaque Yokai. Puis c'est au tour de la personne suivante de retourner une carte Déplacement. Quand un Yokai a ses trois jouets, il se repose, et toute carte Déplacement le représentant permet à la place de déplacer le Yokai de votre choix. Vous remportez la partie quand les trois Yokai ont retrouvé tous leurs jouets. Néanmoins, vous perdez la partie si vous devez dévoiler une carte Déplacement alors que la pile est vide.

Niveaux suivants

Quand le niveau 1 est maîtrisé, vous avez accès à cinq autres niveaux aux règles spécifiques ! Le niveau 2 intègre des tuiles Brume qui défaussent des cartes Déplacement ; le niveau 3 agrandit la grille afin de cacher les jouets d'un quatrième Yokai, Oni ; au niveau 3, des tornades retirent tous les indices de la forêt (retenez bien leur emplacement pour éviter de les dévoiler une nouvelle fois !) ; au niveau 5, vos jouets pourraient être des mirages ; tandis qu'au niveau 6, vous mélangez les éléments de tous les niveaux précédents !

UNLOCK! KIDS

LE
BEST-SELLER
UNLOCK!
POUR LES
ENFANTS

DÉJÀ DISPONIBLE !

HISTOIRES DE L'ÎLE D'ÉMERAUDE



Une nouvelle boîte
inspirée des films d'animation
de Tomm Moore

Pas de règles à lire

6 aventures par boîte
dans 3 univers différents

RETROUVEZ AUSSI...

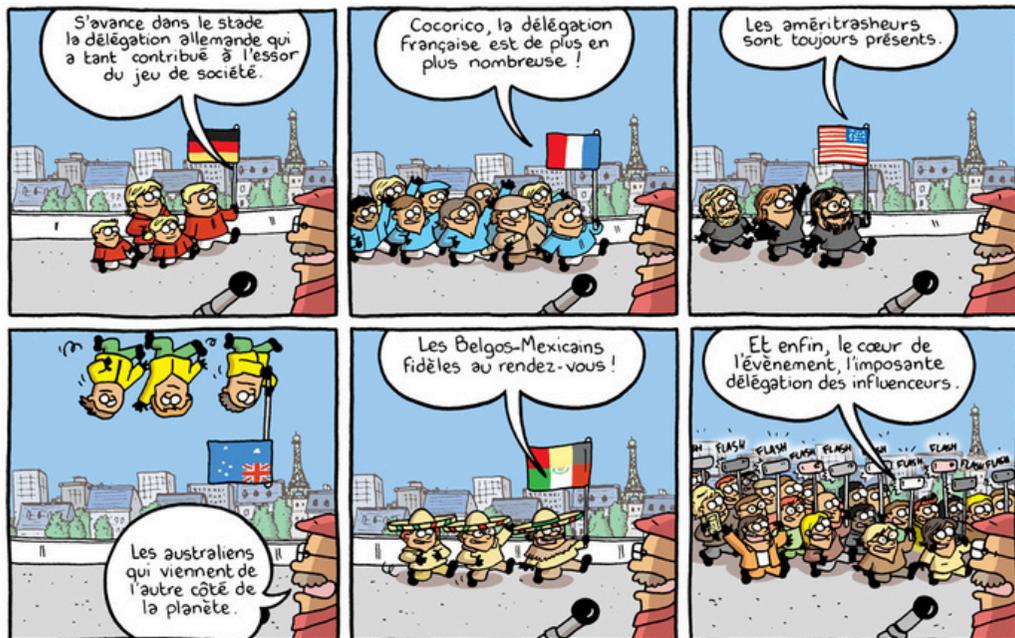


Cartoon Saloon
BRAND DEVELOPMENT



www.spacecow.fr





Vidberg



Vidberg



Altered[®]



AU-DELA
DES PORTES

13 SEPTEMBRE 2024

EQUINX[®]

TOO MANY BONES

UN JEU DE RÔLE ET DE DICEBUILDING

RETOUR EN BOUTIQUE
DE LA BOÎTE DE BASE
C'EST LE MOMENT
DE TENTER L'EXPÉRIENCE !

NOUVEAUTÉS EN VF* !

UNDERTOW
L'ÈRE DE LA TYRANNIE
40 JOURS AU DAELORE
FLÉCHETTE
FARFEUILLU
MÉCANOC
KARTER
PÉPITE
STATIK
L'ENFANT GEARLOG
PACK ALLIÉ
TAPIS D'AVENTURE
JETONS SANTÉ PREMIUM

*EXCLU LUCKYDUCKGAMES.COM
& MARKETPLACE PHILIBERT

TOO MANY BONES

Q Josh J. Carlson, Adam Carlson
Anthony LeTourneau

★ 1 - 4

★ 12+

🕒 60 - 120 min

