

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°60 - DÉCEMBRE 2025



Ammanite

Discussion avec
Jean-Baptiste Ramassamy

Carnet d'auteur, illustratrice & éditeur
Thanos Vasof, Roxane Campoy, Mathias Guillaud

JEUX DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC



Maintenant disponible
sur le site de Philibert !

MIKRO HERO

HERCULE



Découvrez ce jeu de cartes solo alliant habilement **deckbuilding** et **roguelike** ! Plongez dans une aventure épique avec un système de jeu innovant, basé sur des **cartes évolutives** et sublimé par des illustrations humoristiques revisitant les 12 Travaux d'Hercule.





Sommaire du

PhiliMag
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°60

4

Top 10

Top des ventes
octobre 2025

6

A Wild
Venture

Open Ze Bouate

8

Rebirth

Avis de blogueur
Expo Photos

10

Interview
Ravensburger

PhiliBulle

12

Glorieuses
Guildes de
Buttonville

Open Ze Bouate

14

Jungle Speed
Donkey kong

Open Ze Bouate

15

Territoires
de Jeux

Sous les
projecteurs

16

Agent
Avenue

Avis de blogueur

18

Amanite

Dossier Spécial

28

Brick Like
This !

Open Ze Bouate

29

Acrylicic

Jeu de D emo

32

Zenith
Secret Agents

Open Ze Bouate

34

Top Th eme

9 jeux pour...

36

Etherium

Open Ze Bouate

38

Alice
De l'Autre C ot e
du Miroir

Avis de blogueur
Expo Photos

40

Favreli re
Aguilar

Pile ou Face

42

Moonlight
Le Territoire
des Loups

Avis de blogueur

44

Le Hobbit
Histoire d'un
Aller et Retour

T ema th ematique
Open Ze Bouate

48

Gloomhaven
Boutons &
Bestioles

Open Ze Bouate

50

La Toile
des Jeux

ChroniC eur

52

Home
Staging

Expo Photos

54

Deux jeux
  la Une !

S lection BGA

56

Paroles de
Joueurs

Quel est le jeu...

58

L' eil de
Martin

La BD Ludique

Publication / R gie pub

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

Directrice de publication

Adeline Deslais
R dacteur en chef
L aud Proust
R dacteur
Siegfried W rtz

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage   25 000 exemplaires
Imprim  par Imprimerie Rochelaise

Aucune partie de cette publication ne peut  tre reproduite ou transmise sous aucune forme et par aucun moyen sans autorisation pr alable de Grammes  dition. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propri t  pleine et enti re de leurs  diteurs respectifs.



1

#1. Take Time

Parcourez les quatre horloges de chacun des dix chapitres en posant coopérativement vos cartes tout autour. Mais vous ne pourrez pas dire un mot, et chaque horloge aura des contraintes toujours plus difficiles, alors prenez votre temps pour éviter les regrets !



#2. Gwent : Le Jeu de Cartes

Gwent : Le Jeu de cartes légendaire est un jeu de cartes inspiré par l'univers de The Witcher. Dans ce jeu de stratégie et de deck-building, incarnez l'une des cinq factions emblématiques de la franchise et constituez le champ de bataille le plus puissant... avec seulement 10 cartes pour 2 ou 3 manches !



2

#3. Unlock! Enchanted Adventures

Plongez dans trois univers extraordinaires : affrontez La Colère de Kiléa et apaisez le dieu du feu avant que l'île de Buitani ne soit détruite, remportez La Course au Jouet en usant de ruse pour décrocher le gros lot de la fête foraine, et levez La Malédiction de Camelot en retrouvant Merlin dans un château déserté et silencieux.



3



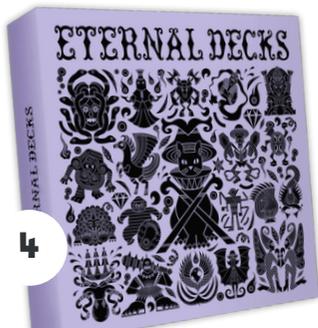
#4. Duel pour la Terre du Milieu Extension Alliés Booster

Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu - Extension Alliés Booster est une extension pour le jeu Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu. Collectez et utilisez des jetons de pouvoir pour obtenir le soutien de vos alliés. Les alliés modifient certaines règles du jeu de base, mais les conditions de victoire restent les mêmes.



#5. Eternal Decks

L'humanité dort profondément : explorez le monde des Éternels pour trouver un remède ! Coopérez en silence pour poser vos cartes sur les sentiers, en respectant les contraintes. Attention : vos cartes sont vitales. Si votre main s'épuise avant d'être renouvelée, c'est la fin pour tous !



4

#6. Exit - Calendrier de l'Avent Disparition à Hollywood



En livrant une commande de pizzas, vous entrez dans les célèbres studios d'Hollywood... mais tout est désert. La star du prochain film de Noël a disparu ! Seules demeurent d'étranges empreintes dans la neige artificielle... Osez-vous les suivre ? Résolez chaque jour l'une des 24 énigmes pour retrouver la vedette disparue.

#7. Toy Battle



Sur terre, en mer, dans les airs et jusque dans l'espace, les jouets s'affrontent ! À vous de manœuvrer vos troupes et d'exploiter leurs effets pour prendre l'avantage. Votre mission : capturer le QG ennemi ou collectionner un maximum de médailles. Préparez-vous à un combat sans merci !



#8. Zenith : Secret Agents



Zenith - Secret Agents est une extension pour le jeu Zenith. Elle ajoute de nouveaux agents permettant de diversifier facilement les stratégies et d'augmenter la rejouabilité entre les missions au Sénat.

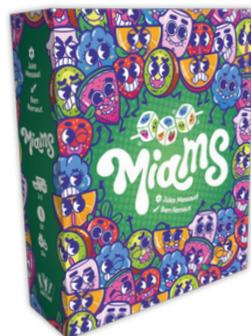
#9. Tag Team



Vous incarnez une équipe de deux combattants. À chaque tour, appliquez simplement la première carte de votre pioche... pioche propre à vos combattants très asymétriques avec leurs spécialités et combos, que vous allez enrichir au cours de la partie pour écraser vos adversaires !



#10. Miams



Miams est un jeu de dés survitaminé dès 10 ans ! Lancez vos dés, formez des combinaisons de fruits (paire, brelan, full, carré, suite ou miams) et cochez vos cases pour marquer points et bonus. Achetez des cartes Miams aux effets variés pour enchaîner les combos et booster votre stratégie. Accessible et rejouable, Miams propose aussi un mode solo contre L'Incroyable Affamé. Des heures de fun fruité en perspective !



Auteur(s)	Iain Everett
Illustrateur(s)	Pennie Jo Everett
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Fantastique, Animaux
Mécanisme(s)	Construction de moteur
Âge	10+
Durée	40' - 60'
Nombre de joueurs	2

Petit animal mignon, rendez plus de services au village que votre rival pour le Trophée de la Communauté... en construisant un redoutable moteur de cartes symbolisant l'aide des villageois et vos investissements dans les bâtiments, jusqu'à explorer les mystérieux environs en quête de trésors !

Comment jouer ?

Au début de la partie, choisissez le module de 24 cartes à mélanger aux 51 cartes principales et choisissez le corbeau, la grenouille ou le lapin avec sa carte Villageois sponsor. Vous jouez à tour de rôle en accomplissant deux actions principales, une fois chacune ou deux fois la même.

La première consiste à jouer une carte de votre main en payant son coût et en la plaçant devant vous dans la bonne zone (Équipement, Villageois ou Bâtiment), les villageois et équipements venant en jeu avec des provisions. La deuxième correspond à l'activation d'un des 3 logis reçus en début de partie ou d'un villageois, et dans ce deuxième cas, retirez une de ses provisions. Les équipements perdent leurs provisions quand leur condition est activée par qui que ce soit (cette personne récupérant une provision convertie en pièce à chaque fois).

Les effets des cartes consisteront à gagner des pièces, piocher, défausser des cartes ou en mettre dans votre réserve, investir votre argent sur des bâtiments, analyser le haut de la pioche pour le réorganiser ou explorer le plateau central en suivant l'un des sentiers (sans retour en arrière) pour obtenir les bonus des cases où vous vous arrêtez. Outre des pièces et des pioches, vous y obtiendrez l'amélioration de vos logis, des pions Enchantement en quantité limitée pour améliorer vos bâtiments et des coffres aux effets d'autant plus redoutables qu'ils sont loin. Après vos deux actions, renvoyez votre aventurier à la maison s'il a atteint le bout de son sentier, et mettez dans votre réserve face cachée vos cartes Villageois ou Équipement sans provisions, les équipements activant leur capacité Relique.

Fin de partie

La partie s'achève quand le paquet de cartes est vide. Votre score prend en compte votre espèce la moins représentée et la plus représentée dans votre réserve, vos investissements dans les bâtiments et vos équipements réservés en fonction de vos bâtiments enchantés. La personne avec le plus de points obtient le Trophée de la Communauté !

S. W.



Qwirkle™

LA TOUTE-PUISSANCE DES COULEURS!



NOUVEAU

**Déchainez
ses pouvoirs!**

Passez en mode Super





On a complètement craqué pour Rebirth ! Ce nouveau jeu de Reiner Knizia mêle parfaitement stratégie et thème post-apocalyptique. On adore les pièces en re-Wood, écologiques et agréables au toucher, qui changent vraiment des plastiques habituels.

Le plateau représentant l'Écosse est magnifique et les deux modes de jeu offrent une excellente rejouabilité. On apprécie particulièrement cette interaction « froide » où l'on peut subtilement contrecarrer les plans des autres sans conflit direct.



Certes, certaines parties s'éternisent un peu quand on réfléchit trop, mais la profondeur stratégique en vaut largement la chandelle. La gestion des objectifs secrets dans le mode simple apporte ce petit suspense qui maintient l'intérêt jusqu'à la fin.



On lui donne 5/5 sans hésiter - c'est un jeu équilibré, beau et malin qui trouve sa place entre nos favoris de l'année. Un must-have pour les amateurs de jeux de placement tactique !



DORF ROMANTIK

SAKURA

Prêts pour une nouvelle campagne de *Dorf fromantik* ?

Dans *Dorf fromantik Sakura*, vous explorez la campagne fleurie du Japon à travers un nouvel univers riche en défis inédits. Arpentez les routes et rizières bordées de cerisiers (« Sakura » en japonais), rivalisez d'ingéniosité pour déverrouiller plus de 40 succès, et découvrez les 6 boîtes de contenu inédit à révéler au fil de votre aventure, qui s'annonce pleine de surprises !

Quel sera votre record de points dans ce digne successeur de *Dorf fromantik - Le jeu de société*, récompensé par le Spiel des Jahres 2023 (le jeu de l'année 2023) en Allemagne ?

8+

1-6

45 min



DIFFERENCE Astérix

AIDE ASTÉRIX ET OBÉLIX
À RETROUVER LES DIFFÉRENCES
DISSIMULÉES DANS LA SCÈNE
DE TON CHOIX !



1. COMPARE LA CARTE SUPÉRIEURE
DE TA PILE À LA CARTE CENTRALE,

2. RETROUVE LES 2 DIFFÉRENCES CACHÉES
POUR TE DÉBARRASSER DE TA CARTE,

3. ÉPUISE TOUTE TA PILE ET C'EST GAGNÉ !

4 SCÈNES DIFFÉRENTES

7+

2-6

20 min



Bonjour Jean-Baptiste, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour Philimag ! Je suis un ludoboulimique invétéré, passionné par tout type de jeux et d'objets ludiques... et, accessoirement, responsable éditorial et chef de produit jeux chez Ravensburger France.

Dans quel contexte la branche française de Ravensburger a-t-elle été créée ? Quelle est aujourd'hui la relation entre la maison mère et l'équipe française, notamment en termes d'autonomie éditoriale et de choix de développement ?

La filiale française a été fondée en 1992. Depuis l'origine, la volonté n'a pas été uniquement de distribuer en France des produits venant de la maison mère, mais aussi de créer des jeux, puzzles et loisirs créatifs adaptés aux goûts locaux. Nous avons donc depuis plusieurs décennies des équipes éditoriales françaises dédiées pour chaque gamme qui jouissent d'une marge de manœuvre importante. Concernant le jeu de société cela va même plus loin : nous sommes pleinement intégrés aux tests, prises de décisions et développements de tous les jeux, qu'ils soient ou non destinés à la France in fine. Nous travaillons donc à 6 mains avec nos homologues allemands et nord-américains. C'est une grande chance, un travail extrêmement stimulant et enrichissant tant les différences culturelles et approches du jeu sont différentes. Nous développons régulièrement en France des produits pour l'international, le dernier en date étant **Les Glorieuses Guildes de Buttonville**. Nous avons aussi la possibilité de développer chaque année plusieurs projets franco-français de notre choix, qui auront ou non un futur potentiel à l'étranger.





Comment définissez-vous la ligne éditoriale de Ravensburger France ? Quels types de jeux développez-vous pour le marché français ?

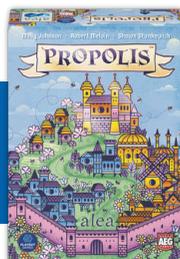
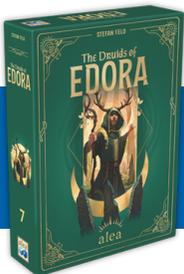
Je dirais que rassembleuse et éclectique sont les bons mots ! Notre ligne éditoriale est extrêmement large, allant de l'enfant aux jeux experts en passant évidemment par les jeux familiaux/familiaux+, des jeux hybrides, des jeux narratifs, de cartes, de dés et d'ambiance. Dans notre collection se croisent donc aussi bien des grands classiques comme **Labyrinthe**, **Rush Hour**, **Croque Carotte** et **Scotland Yard**, que des piliers jeux du société moderne comme **Puerto Rico** et les **Châteaux de Bourgogne**, des incontournables comme **Strike**, **Loup Garou pour Une Nuit**, **Boursicocotte** et **That's Not a Hat**, ou encore des jeux qui sortent des sentiers battus comme la gamme de jeux audio **Echoes**. Notre volonté est de proposer des expériences ludiques uniques, qui fédèrent, racontent une histoire, et donnent envie de rejouer encore et encore. Lorsque nous le jugeons nécessaire, nous avons toute latitude pour adapter certains jeux afin de mieux correspondre aux standards et aux attentes du public français, par exemple notre version de **Las Vegas** diffère sensiblement de celle proposée en Allemagne. Nous proposons également des jeux qui sortent de l'ordinaire : **1,2,3 Faufile-toi**, une initiative française par la suite adaptée à l'international, en est une belle illustration. Enfin, nous créons aussi des jeux avec des licences francophones, comme la gamme de jeux des **Incollables**.

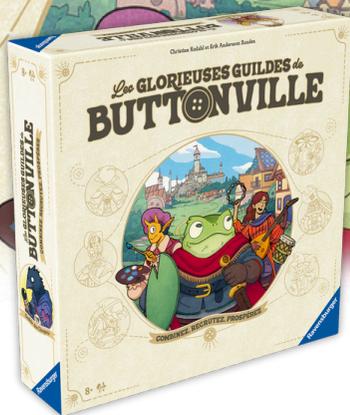
Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

Nos dernières sorties 2025 sont les **Druides d'Edora** de Stefan Feld et **Horried : Donjons & Dragons**. Nous avons aussi récemment sorti **Les Glorieuses Guildes de Buttonville**, un jeu de collection et de combo avec une rejouabilité énorme, ainsi qu'une extension pour **Mycelia** qui fait passer le jeu d'une introduction au deck building à un niveau largement supérieur sans rien lui enlever de son accessibilité. Notre programme pour début 2026 est très riche, avec notamment :

- **Brilliant**, un roll&write terriblement malin dans lequel il faudra compléter des zones avant vos adversaires, avec un twist vraiment... brillant !
- **Larmes de Fond**, un nouveau standalone pour Disney Villainous avec Tamatoa, et pour la première fois un personnage de film live action Davy Jones !
- **Koi**, un magnifique jeu aux multiples stratégies dans lequel vous allez optimiser vos placements pour créer un bassin de carpes Koi en 3D.
- **Propolis** dans lequel vous prendrez les rênes d'une colonie d'abeilles médiévales pour construire votre ruche en combinant habilement placement d'ouvrières et construction de moteur.
- Et ... une ré-édition du légendaire **Level Up** !

Je finirai en vous parlant de **Labyrinth Chronicles** prévu pour la seconde moitié de l'année. C'est un legacy coopératif dans l'univers du mythique jeu Labyrinth, avec une profusion de matériel dont des murs en 3D !





Les Glorieuses
Guildes de
Buttonville

OPEN
ZE
BCUATE

DISPONIBLE



Auteur(s)	C. Kudahl, E. Andersson Sunden
Illustrateur(s)	Matt Owen
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Fantastique
Mécanisme(s)	Combinaison, Gestion
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

Justement, à la fin du tour, défaussez vos cartes pour ne pas en avoir plus de 7, et surtout assurez-vous de n'avoir qu'un set de chaque type de villageois en défaussant les sets surnuméraires. Ainsi faudra-t-il choisir le meilleur moment où jouer un set, tout en faisant attention à la limite de cartes en main et donc à la tentation de collectionner plusieurs sets à la fois. Mais il pourra aussi valoir le coup de rejouer un set pour bénéficier de son effet à nouveau quitte à perdre le précédent... Comme chaque carte est présente 12 fois, vous ferez ainsi attention aux cartes que les autres jouent et prennent pour évaluer la pertinence de jouer vos sets ou d'attendre.

Fin de partie

La partie s'achève quand la pioche atteint la carte Fin de partie (placée 20 ou 40 cartes avant la dernière carte du paquet) et que l'on a achevé la manche. Vous gagnez alors 1/3/5/7/10/13/17 points par set selon qu'il comporte 1/2/3/4/5/6 ou 7 cartes et plus, et y ajoutez 1 point par paire de boutons, ainsi que les points de fin de partie éventuels de vos villageois quand leur condition est remplie.

Les Glorieuses Guildes de Buttonville est un jeu de collection misant sur son immense rejouabilité, puisqu'on choisit à chaque partie une combinaison de 8 à 9 sets sur les 25 que comporte la boîte, chaque set ayant un impact spécifique sur la partie, le score...

Comment jouer ?

Au début de la partie, choisissez des paquets de villageois parmi les 25 proposés (1 de chaque guilde et 3 ou 4 citoyens), et faites une pioche commune des 96 à 108 cartes ainsi obtenues. Tout le monde en reçoit 4, avec 2 boutons.

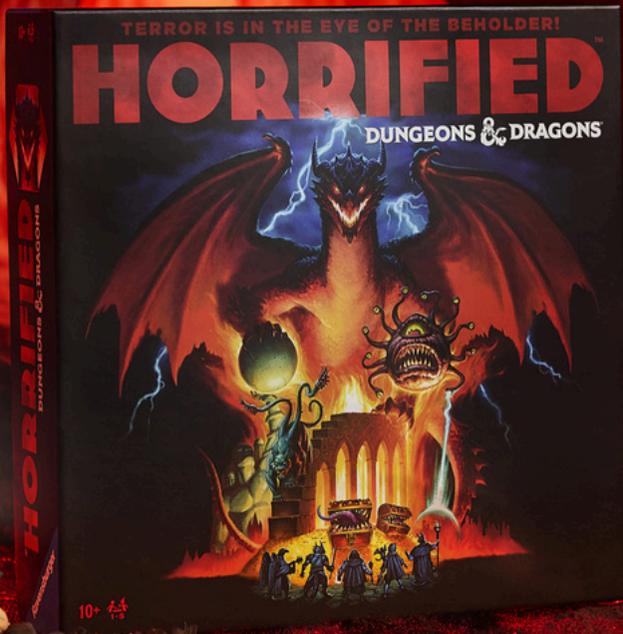
À votre tour, vous devez prendre 2 villageois, parmi les 5 face visible du forum ou en les piochant face cachée. Puis vous pouvez jouer un set de villageois identiques depuis votre main, sachant que beaucoup auront un effet relatif à l'importance du set, par exemple l'octroi d'un bouton par carte du set ainsi joué. Même si vous aviez déjà un set de ce type de villageois devant vous, ce nouveau set sera distinct du précédent.



S. W.



10+



TM & ©2025 Wizards.



JEU COOPÉRATIF



**AFFRONTÉZ DES MONSTRES
EMBLÉMATIQUES**



**VAINQUEZ LES MONSTRES &
REMPORTEZ LA PARTIE**

**INCLUT UN D20
CLASSIQUE DE D&D**



Ravensburger



Auteur(s)	Tom & Yako
Illustrateur(s)	Zygomatic
Éditeur(s)	Zygomatic
Thème(s)	Donkey Kong, Jeu vidéo
Mécanisme(s)	Observation, Rapidité
Âge	7+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 8

Jungle Speed : Donkey Kong est une adaptation dans l'univers du grand singe de Nintendo du jeu d'observation et de rapidité, mais avec... un tonneau de bananes !

Comment jouer ?

Répartissez équitablement entre vous les 67 cartes face cachée. Placez le grand tonneau vide au centre de la table et le totem Banane par-dessus, tandis que des petits jetons Banane sont éparpillés tout autour.

À votre tour, dévoilez rapidement devant vous une carte de votre pioche. Si vous aviez déjà une ou plusieurs cartes dévoilées devant vous, chaque nouvelle carte recouvre complètement les précédentes. Si quelqu'un dévoile la carte Flèches, tout le monde essaye d'attraper le totem, et la première personne qui y parvient met son tas de cartes sous le tonneau avant de placer le totem sur le tonneau. Si votre carte est identique à la carte de quelqu'un d'autre, vous êtes en duel : soit le totem est posé sur le tonneau et la première personne qui le saisit gagne le duel, puis le pose sur la table ; soit le totem était déjà sur la table et la première personne qui place une banane de la table dans le tonneau remporte le duel.

Même dans le cas où les deux personnes auraient mis une banane dans le tonneau, laissez-les-y. À chaque fois que vous perdez un duel, prenez le tas de cartes devant vous, devant l'autre et mettez-les sous votre pioche. Et si vous touchez le totem ou une banane sans être en duel, vous prenez tous les tas de tout le monde.

Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que vous n'avez plus de cartes ni dans votre pioche ni devant vous. La partie s'achève aussi quand la dernière banane est placée dans le tonneau, et la personne avec le moins de cartes gagne.

Variante pour deux

Quand vous jouez à deux, vous posez alternativement les cartes de votre pioche sur deux piles devant vous, afin d'avoir davantage de symboles différents sur la table. Cependant, vous ne pouvez être en duel qu'avec les piles adverses.

S. W.





Si vous êtes passionné par les jeux de société et persuadé de déjà bien connaître leur histoire à travers les âges, la collection de livres **Territoires des Jeux** risque de vous surprendre. Véritable voyage à travers l'histoire et les cultures du monde, ces ouvrages vous rappelleront qu'il existe encore d'innombrables pépites ludiques à découvrir !

Écrite et éditée par Jean-Manuel Mascort, enseignant, auteur dévoué et créateur de la boutique Le Comptoir des Jeux, cette collection propose une exploration des traditions ludiques, s'intéressant à l'évolution de ce divertissement, tout en célébrant sa diversité et ses particularités culturelles. Chaque page, magnifiquement illustrée, est une invitation à comprendre comment les jeux ont accompagné l'humanité à travers les époques et les frontières. De l'Antiquité à nos jours, ces récits mettent en lumière des trésors méconnus, porteurs de symboles, de valeurs et d'identités locales.

À l'origine de cette aventure littéraire se trouve une passion vive et sincère : celle de Jean-Manuel Mascort pour l'univers des jeux. Lors d'une interview avec Sébastien, Jean-Manuel revient sur l'idée fondatrice de cette collection. Quand on lui a demandé ce qui l'avait poussé à se lancer dans un projet aussi ambitieux, voici ce qu'il a répondu :

Sébastien : Tu es l'auteur de cinq ouvrages autour des jeux du monde. Comment est née cette aventure ?

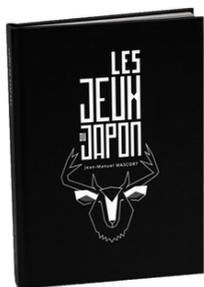
Jean-Manuel : Par curiosité, par passion, par un désir profondément personnel d'aller plus loin dans mes connaissances, et aussi par la volonté de transmettre. Je me suis rendu compte qu'il existait un réel manque : beaucoup des écrits existants répètent des erreurs et des légendes autour de l'histoire des jeux et de leurs pratiques. Cela m'a semblé désolant. Alors, j'ai eu envie d'apporter quelque chose de plus juste, de plus riche, et de permettre aux lecteurs de découvrir ce superbe héritage culturel sous un autre éclairage.

Ces mots reflètent parfaitement l'essence même de Territoires des Jeux : non seulement une recherche rigoureuse, mais aussi une aventure humaine, portée par une envie sincère de partager un savoir souvent ignoré du grand public. La collection est composée de différents ouvrages, chacun dédié à un thème spécifique et à un territoire emblématique du patrimoine ludique mondial.

- **Les Jeux du Japon** : ce volume met en lumière 35 jeux, dont plusieurs ont marqué la culture populaire japonaise. Il explore la richesse ludique singulière du Japon.
- **Les Jeux du Sahara** : partez à la découverte des traditions ludiques des pays partageant ce vaste désert. Chaque jeu évoqué est une fenêtre ouverte sur les cultures nomades et sédentaires du Sahara.
- **Les Jeux du Pacifique** : ce volume présente 40 jeux traditionnels partagés entre les cultures du Pacifique. Fêtes, cérémonies et moments de vie quotidienne deviennent autant de terrains d'expression ludique.
- **Les Jeux de Palets** : ce livre explore un univers plus technique, en décrivant les variantes étonnantes du jeu de palet, tout en retraçant son évolution historique à travers les civilisations.
- **Les Jeux de l'Inde** : plongez dans l'histoire millénaire de l'Inde à travers ses jeux traditionnels, reflets de sa culture et de sa philosophie. Ce volume donne vie à un patrimoine qui continue d'inspirer.

Territoires des Jeux est bien plus qu'une simple collection d'ouvrages sur le divertissement. Si chaque jeu porte en lui une histoire, les raconter, comme le fait cette collection, c'est aussi raconter une part de l'humanité. Que vous soyez amateur de jeux, curieux d'histoire, ou fervent défenseur de la préservation des patrimoines culturels, cette série de livres saura sans aucun doute éveiller votre intérêt. Alors, êtes-vous prêt à embarquer pour un voyage au cœur des territoires du jeu ?

Soumaia





Agent Avenue c'est une petite claque ludique. Un jeu minimaliste de « I split, you choose » dans une course poursuite entre 2 joueurs (ou 4 mais honnêtement je n'y jouerais pas dans cette configuration).

Le but ? Rattraper son adversaire sur le plateau, en avançant tout simplement case après case grâce aux cartes qu'on va collectionner. Pour cela, et à tour de rôle, chaque joueur propose 2 cartes de sa main à son adversaire, une recto et l'autre verso. À lui maintenant d'en choisir, l'autre ira au joueur actif. Simpissime.

Chaque carte possède un ou plusieurs cartouches à activer pour avancer ou reculer selon le nombre de cartes de la même famille ainsi récupérées. Coup du sort : avec certaines cartes c'est même possible de gagner immédiatement la partie ! Ou de la perdre aussi !

Gros gros coup de cœur pour Agent Avenue, un jeu malin à mettre entre toutes les mains. On comprend le plaisir qu'on va prendre juste à la lecture des règles, puis c'est parti pour du bluff, contre bluff, déduction, ou rien du tout même ! Ça jubile, ça rigole, les parties peuvent frôler les 10 minutes comme les 30 secondes. C'est un bonheur.

La version avancée amène son p'tit truc niveau gameplay avec de grosses variations dans la façon de jouer. Déjà on tentera de tomber exactement sur certaines cases du plateau pour récupérer des cartes spéciales, chacune ayant son propre effet immédiat ou permanent. Et croyez-moi, ça change presque tout. Moins immédiat dans son approche car on devra désormais composer avec des actions uniques.

Un must have, allez-y les yeux fermés !



Vous aussi,
Agissez dans
l'ombre !



AGENT AVENUE

L'arme idéale
des Secret Santa...

SUIVEZ-NOUS !





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

Thanos : Bonjour, je m'appelle Thanos Vasof et je vis à Athènes, en Grèce. J'ai grandi en jouant à des jeux de société avec ma famille et mes amis. Parmi mes premiers souvenirs, je me souviens avoir joué au backgammon et à des jeux de cartes traditionnels avec mon grand-père, ainsi qu'avoir essayé (et généralement échoué) de battre mon père aux échecs.

Mon intérêt pour la conception de jeux a également commencé dès l'enfance. Je combinais souvent des pièces provenant de différents jeux pour créer mes propres versions. En grandissant, j'ai découvert des jeux de société et des jeux de cartes à collectionner plus modernes. J'ai toujours été plus intéressé par les mécanismes que par les thèmes. Je trouve fascinant de voir comment les probabilités et les structures mathématiques peuvent créer du suspense, des choix et du plaisir en utilisant uniquement des cartes, des dés et quelques jetons.

Depuis, j'ai travaillé sur plusieurs prototypes, chacun m'aidant à mieux comprendre la simplicité, le rythme et l'interaction entre les joueurs. Amanite est mon premier jeu publié. En dehors du design, j'aime lire, écouter de la musique et, bien sûr, jouer à des jeux avec mes amis dès que j'en ai l'occasion.

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

Mathias : Hello ! Je suis un des fondateurs de Spiral (avec Guillaume, Théo & Yannick) et je suis celui de l'équipe qui gère à plein temps la maison d'édition.

J'ai toujours été le plus joueur de ma famille et parmi mes amis. Mon premier boulot a été d'être vendeur de jeux en boutique spécialisée (à Grenoble). Puis j'ai voulu passer du côté de l'édition et j'ai travaillé 3 ans chez Matagot, avant d'aller faire mes armes dans l'édition du livre (Pocket Jeunesse, Poker, 10/18, etc.). Ensuite l'aventure Spiral a commencé, et comme ça a démarré fort avec District Noir j'ai pu très vite m'y consacrer à 100 %.



Amanite - Acte 1 : de l'idée au prototype

Thanos : L'idée d'Amanite a germé il y a près de dix ans. À l'époque, je jouais beaucoup à des jeux de déduction sociale comme The Resistance et je me suis dit qu'il serait intéressant de créer un jeu où les joueurs partagent des ressources, mais ne disposent que d'informations partielles à leur sujet.

Le premier prototype suivait ce concept : il utilisait des indices mélangés, comme dans le jeu final, combinés à un système de draft pour les ressources. Si le mécanisme reflétait bien l'idée de connaissance partielle, l'expérience reposait fortement sur la chance et les choix semblaient rarement significatifs.

La deuxième version introduisait un thème centré sur la vente aux enchères de bouteilles de vin. Le système de draft était remplacé par un système d'enchères, tout en conservant l'aspect d'informations partielles. Le jeu fonctionnait mieux sur le plan mécanique, mais les enchères rendaient les parties trop longues, j'ai donc décidé de mettre le jeu de côté.

En 2023, j'avais acquis plus d'expérience dans la communauté des concepteurs et je venais de remporter le plus grand concours grec de prototypes avec un autre jeu. Le choix des champignons comme thème a été la première décision importante en matière de conception. L'introduction de champignons vénéneux a créé des moments de décision intéressants, donnant au jeu sa tension et son identité. Une fois le thème défini, j'ai utilisé le mécanisme « I split, you choose », qui a remplacé les enchères. Les tests de cette nouvelle version ont confirmé que le jeu était équilibré, rapide et engageant, marquant le moment où Enoki (le nom du prototype) a vraiment commencé à prendre forme.

Amanite - Acte 2 : du prototype à l'édition

Thanos : Après avoir finalisé le prototype, je l'ai soumis au concours grec Epitrapezio et au concours de Boulogne-Billancourt en France. Le jeu a été bien accueilli et a remporté des prix dans les deux concours.

En tant que finaliste à Boulogne-Billancourt, il a été présenté à plusieurs éditeurs, et peu après, Spiral Editions m'a contacté. J'étais enthousiaste, car j'admirais la façon dont ils avaient développé leurs précédents titres.

Le processus de développement avec Spiral Éditions s'est déroulé sans heurts et dans un esprit de collaboration. J'ai participé à toutes les décisions importantes, de l'ajustement des règles à la conception des composants. L'un de nos principaux objectifs était d'augmenter la rejouabilité tout en conservant des règles simples et intuitives.

Mathias : Tous les ans, en tant que mécène du CluBB, nous avons l'opportunité de nous faire présenter les finalistes du concours avant les délibérations.

En septembre 2024 j'ai donc joué au jeu de Thanos, qui s'appelait encore Enoki à l'époque, et j'ai assez vite accroché au principe. Après avoir décidé avec le reste de la team Spiral que ce serait notre prochain projet, on a contacté Thanos.

La relation avec lui a été très fluide tout au long du travail sur le jeu. On a quand même essayé pas mal de petits ajouts mécaniques par rapport au prototype mais au final on a gardé seulement les cartes de scoring additionnels. On ne voulait pas trop complexifier le jeu pour qu'il garde cette ambiance entre réflexion mais aussi prise de risques dans des parties qui devaient rester rapides et tendues.

En parallèle, on a commencé à travailler avec Roxane, dont on adorait le travail. On avait envie de garder une ambiance très colorée et bucolique mais ne pas aller vers un côté trop enfantin non plus. On voulait faire ressentir le danger et le risque de cette cueillette de champignons qui peut mal tourner !

Et pour finir, c'était important pour nous de continuer à produire en Europe et on a réussi à finaliser le projet avec LudoFact (en Allemagne).



Amanite

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

Mathias : Chez Spiral nous avons eu jusqu'ici une seule sortie par an. Il se trouve que Amanite sort la même année que Présages parce que le projet est allé plus vite que prévu mais six mois séparent la sortie des deux jeux. On a donc pu maintenir quelque chose d'important qui nous tient très à cœur : mettre de l'énergie et de l'intensité pour défendre chacune de nos sorties. On a très peu parlé d'Amanite en amont et c'est quand le festival de Vichy s'est profilé qu'on a pu commencer à révéler le projet. C'était important pour nous de réussir à marquer les esprits lors de Vichy avec le jeu, faire en sorte que les boutiques aient le jeu en tête comme un incontournable de cette fin d'année. On a été très content de l'accueil que le jeu a reçu là-bas et la sortie du jeu avant la période de Noël se passe très bien !

Qu'est-ce qui, selon vous, rend Amanite unique dans le catalogue de Spiral Éditions, et comment ce jeu s'inscrit-il dans votre ligne éditoriale ?

Mathias : Amanite est déjà un jeu avec un peu plus de matériel que nos précédents. Chez Spiral, ce qui nous motive c'est de proposer des jeux qui génèrent des sensations uniques (l'addiction de District Noir, la ligne centrale de cartes à Boréal, le vrai travail d'équipe de Présages) et une interaction très forte.

Amanite s'inscrit parfaitement là-dedans, on trouve très intéressant d'avoir ce mix entre déduction et « split & choose » et on est, tout au long de la partie, confronté aux choix de ses adversaires.

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

Mathias : On a vraiment mis beaucoup de temps (comme à chaque fois) à trouver le nom final du jeu. Et lorsqu'on a trouvé « Amanite », on a appris que ce nom avait été longtemps celui du prototype du jeu « The Boss » (un des premiers jeux publiés chez Blackrock, notre distributeur). Et quand on regarde les deux jeux de plus près on peut y voir de nombreuses similitudes !



Distribué par **tribuo**


blue orangeTM

TACO
PLUSH
BOUC
CHEESE
PIZZATM



**POUR RIRE, JOUER...
ET CÂLINER !**

Retrouvez **Taco Plush**
chez **Blue Orange** !



Auteur(s)	Thanos Vasof
Illustrateur(s)	Roxane Campoy
Éditeur(s)	Spiral Éditions
Thème(s)	Nature
Mécanisme(s)	Split & Choose, Déduction
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

Introduction

Dans la forêt d'Amanite, certains champignons valent cher, d'autres sont toxiques, et seuls quelques Indices permettent de comprendre lesquels. Pour remplir votre panier, vous devrez observer, déduire et parfois prendre des risques. Chaque choix repose autant sur ce que vous savez que sur ce que vos adversaires semblent avoir découvert.

Comment jouer ?

Lors de la mise en place, chaque joueur reçoit une carte Départ, deux meeples et deux jetons Carnet. Au centre, les joueurs placent les tuiles Forêt, les grandes cartes Champignon et le sac rempli de jetons Champignon. Puis, ils choisissent six cartes Valeur qui définissent secrètement la valeur et parfois les effets (poison, antidote, etc.) des six types de champignons de la partie. Ces cartes Valeur sont ensuite associées aléatoirement aux grandes cartes Champignon. L'objectif est de déduire au fil de la partie ce que vaut réellement chaque champignon pour récupérer les meilleurs jetons. Avant de commencer, chaque joueur pioche trois cartes Indice qui lui révèlent déjà la valeur de trois champignons différents sur les six.

Chaque manche commence par l'apparition de nouveaux jetons Champignon sur les tuiles Forêt. Ils sont visibles de tous, mais leur intérêt est encore incertain : seuls les Indices permettent de savoir lesquels rapportent, lesquels pénalisent et lesquels déclenchent des effets. Les joueurs placent ensuite leurs meeples. Le premier arrivé sur une tuile choisira son lot en premier ; le second divise immédiatement les jetons en deux piles. Ce partage est central : il faut composer deux lots cohérents selon les informations dont on dispose, tout en anticipant celles dont dispose l'adversaire. Un lot équilibré peut cacher un piège, mais un piège mal construit peut surtout avantager l'autre joueur. La cueillette se résout ensuite tuile par tuile : à deux, le premier choisit un lot, le second prend l'autre ; seul sur une tuile, un joueur choisit librement deux jetons parmi ceux présents. Enfin, chacun peut obtenir une nouvelle carte Indice en plaçant un jeton Carnet sur une grande carte Champignon. Ces informations supplémentaires permettent de préciser la valeur des champignons déjà vus et d'ajuster sa stratégie pour les prochaines manches.

Fin de partie

Après la troisième manche, tous les Indices restants sont révélés et chacun découvre la véritable valeur des champignons ramassés. Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.



Joyeuses
Fêtes
avec

VLAADA CHVÁTIL

CODE NAMES

Trouvez les 3 cartes
qui correspondent à l'indice **“Fêtes : 3”**



+ d'infos !



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



Bonjour Philimag, merci pour cette interview, je suis ravie de vous répondre ! Je suis illustratrice et Amanite est le premier jeu de société que j'illustre. Mes images ont un graphisme qui s'inspire des affiches de publicité des années 60/70 pour les couleurs et des gravures/estampes japonaises pour la composition. Dans mes illustrations j'aime toujours représenter mes personnages en action, que ce soit manger une fleur pour un lapin ou bondir sur une branche pour une hermine, j'aime bien me dire que le spectateur pourra se raconter une histoire en attendant son tour de jouer.

Amanite



Vous avez utilisé la gouache pour les illustrations du jeu. Qu'est-ce qui vous a poussée à choisir cette technique, et quels défis ou plaisirs cela a-t-il apporté à votre travail ?

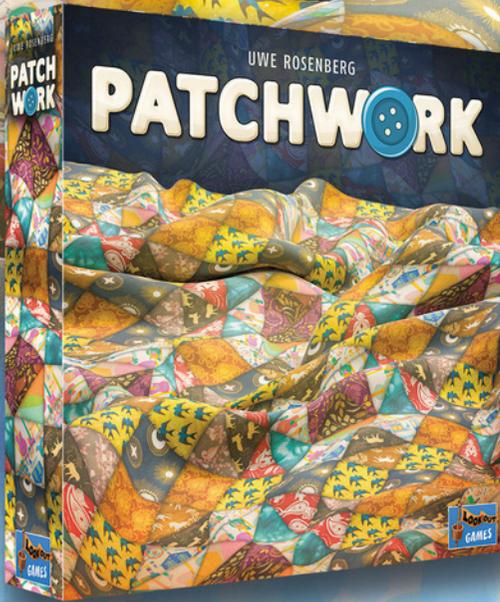
J'ai la chance d'avoir choisi de toujours dessiner à la gouache pour mes commandes. Au début de ma carrière, il y a 8 ans c'était très fastidieux. Heureusement aujourd'hui la technique est bien entrée dans le poignet et je prends un réel plaisir à réaliser tout ce que je fais ! Je n'ai rien contre travailler sur l'écran puisque je fais les croquis en numérique, mais la réalisation finale de chaque illustration à la peinture amène toujours une part d'aléatoire et de surprise qui fait que créer des images reste rafraîchissant et créatif ! Et j'ai le sentiment que le spectateur est sensible à ça et le ressent lorsqu'il voit un original ou sa reproduction sur papier.





UWE ROSENBERG

PATCHWORK



Patchwork revient dans une nouvelle édition modernisée. Un classique indémodable pour deux joueurs, aussi accessible que stratégique



asmodee
Inspired by Players



Auteur(s)	Luca Bellini
Illustrateur(s)	Dotted Games
Éditeur(s)	Dotted Games
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Construction, Communication
Âge	7+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 8

Quand une équipe a fini, elle retourne le sablier et ne peut dès lors plus toucher son édifice, ne laissant que 30 secondes aux autres pour finir le leur. On compte alors les points, en en gagnant autant qu'indiqué sur la carte si l'édifice est parfaitement reproduit, et 0 sinon. Après 6 manches, l'équipe avec le plus de points remporte la partie.

Cartes Défi

Afin de compliquer la partie, vous pouvez utiliser les 20 cartes Défi. À chaque manche, toutes les équipes doivent respecter une contrainte, de plus en plus difficile, et seule la première équipe qui finit sa construction en respectant la contrainte gagne les points du défi (entre 1 et 3 selon la difficulté). Par exemple, on interdit au chef de chantier de dire Sur, ou il ne peut dire que Oui ou Non, ou le constructeur doit toujours croiser deux doigts de ses mains...

S. W.

Brick like this ! est un jeu d'ambiance utilisant 48 pièces officielles Lego. Il vous faudra reproduire aussi vite que possible le motif indiqué sur une carte avec les briques à disposition, mais une seule personne peut voir le motif et une seule peut toucher les pièces.

Comment jouer ?

Formez jusqu'à 4 équipes de 2, composées à chaque fois d'un chef de chantier et d'un constructeur, échangeant leurs rôles à chaque manche.

Au début d'une manche, chaque équipe choisit une carte au sommet de la pioche 5, 6, 7 ou 8, pour des motifs de plus en plus complexes, mais rapportant autant de points.

Puis, simultanément, les chefs d'équipe consultent le recto de leur carte et donnent des instructions à leur constructeur afin qu'il reproduise exactement le motif représenté. Un chef d'équipe ne peut jamais montrer ou toucher de pièce, et le constructeur ne peut prendre qu'une pièce décrite par le chef de chantier. Néanmoins, les deux rôles peuvent discuter librement. Si l'un des deux enfreint une de ces règles, le constructeur démonte complètement ce qu'il avait commencé à faire et recommence à zéro.



ACRYL LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR
EDITION

Les chiffres et les couleurs situés entre les cases sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si un indice indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

Si un indice indique « vert », cela signifie que l'une des deux cases est jaune et que l'autre est bleue.

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

Précision : la couleur blanche est incolore. Considérez-la de la même couleur que la couleur de la case adjacente.

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 16 cases ! Dans chaque case, écrivez un chiffre compris entre 1 et 4 ainsi qu'une de ces couleurs : jaune, bleu, rouge ou blanc (incolore). Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

$$\text{JAUNE} = \text{jaune} + \text{jaune}$$

$$\text{JAUNE} = \text{blanc} + \text{jaune}$$

$$\text{BLEU} = \text{bleu} + \text{bleu}$$

$$\text{BLEU} = \text{blanc} + \text{bleu}$$

$$\text{ROUGE} = \text{rouge} + \text{rouge}$$

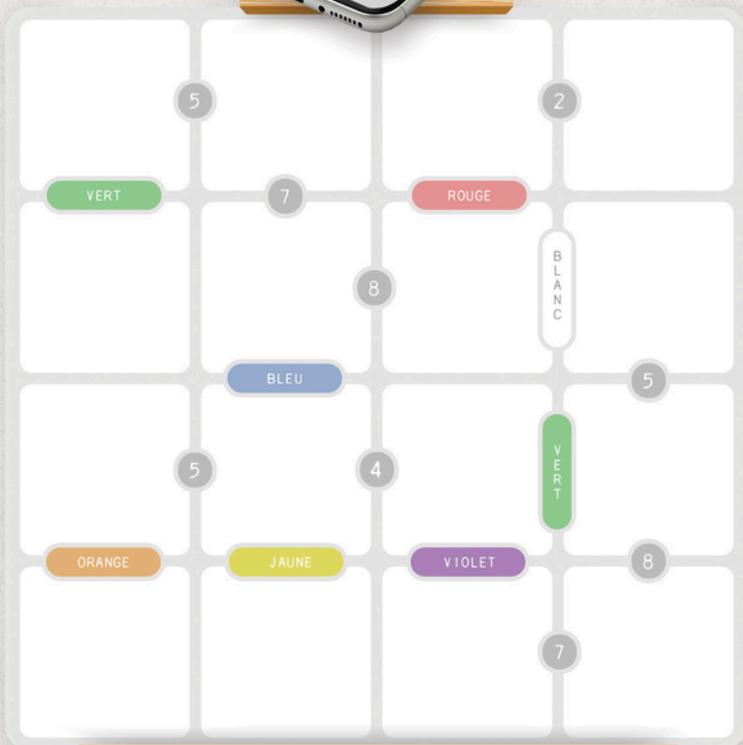
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

$$\text{VIOLET} = \text{rouge} + \text{bleu}$$

$$\text{ORANGE} = \text{jaune} + \text{rouge}$$

$$\text{BLANC} = \text{blanc} + \text{blanc}$$

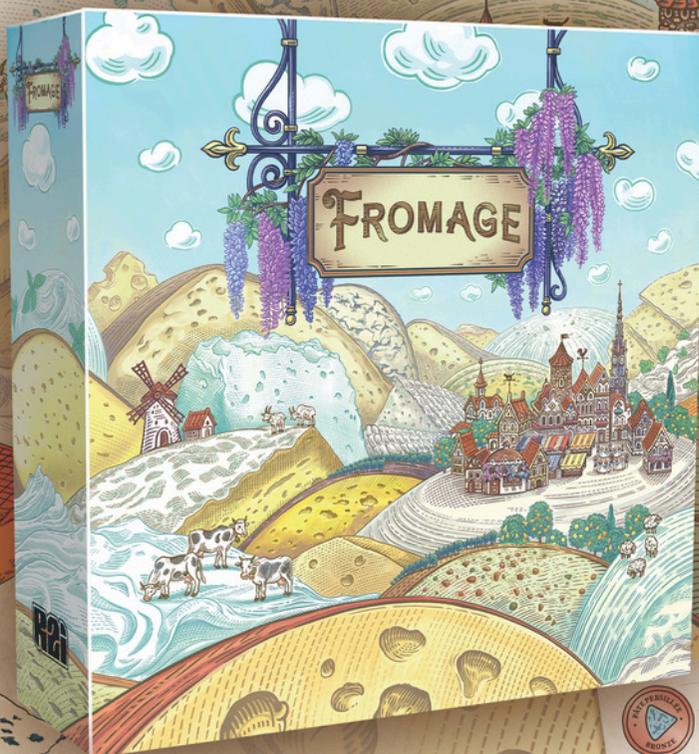
$$\text{VERT} = \text{jaune} + \text{bleu}$$



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

FROMAGE

DES STRATÉGIES BIEN AFFINÉES



1-4



14+



40



ROCHEBARON



crémieux à la pâte centrée.

Pâte crémeuse
avec





Incarnez un maitre fromager et trouvez la meilleure recette pour créer des fromages savoureux dans ce jeu stratégique mêlant gestion, placement et maîtrise du timing.





Auteur(s)	G. Grard, M. Roussel
Illustrateur(s)	Näïade
Éditeur(s)	Playpunk
Thème(s)	Science-Fiction
Mécanisme(s)	Majorité, Contrôle de territoire
Âge	12+
Durée	35'
Nombre de joueurs	2 / 4

Secret Agents

L'extension ajoute 10 cartes Agent aux 90 du jeu de base, réparties aussi équitablement que possible entre les 5 couleurs et les 3 espèces, une carte de chaque couleur coûtant 0 et l'autre 5. Ces nouvelles cartes ont pour la plupart la nouveauté de tenir compte de ce dont votre adversaire dispose, que ce soit pour déclencher un bonus (gagnez de l'influence sur une planète si votre adversaire a 15 crédits ou plus) ou pour équilibrer les ressources (tout le monde gagne des crédits jusqu'à en avoir 8, ou du zenithium jusqu'à en avoir 2), bien sûr en espérant les jouer quand ce sera bien plus rentable pour vous que pour votre adversaire. Ainsi fait-on plus attention que jamais au jeu adverse, au-delà même des influences et du badge qui incitaient déjà à l'observer de près.

S. W.



Secret Agents est une extension pour le jeu de tir à la corde **Zenith**, se présentant sous la forme d'un booster de 10 nouvelles cartes.

Zenith

Dans Zenith, vous cherchiez à tirer vers vous le jeton de plusieurs planètes (3 fois la même, 4 différentes ou 5 en tout) en plaçant des cartes et en bénéficiant de diverses technologies. Ainsi fallait-il y gérer ses crédits (permettant de jouer vos cartes), son zenithium (permettant de payer les technologies), mais aussi sa main puisque chaque couleur de carte ne peut avoir d'influence que sur une seule planète, et chacune des trois espèces représentées n'a d'impact que sur sa technologie, en plus de la tension naturelle du tir à la corde : à quel point puis-je laisser mon adversaire influencer cette planète pendant que je me concentre sur une autre ? À partir de quel moment est-ce que je dois faire revenir vers moi une influence qu'il risque d'être impossible de gagner juste pour l'empêcher de l'obtenir ?

ZENITH

SPACE ...lab

• CORENTIN LEBRAT & JOHANNES GOUPY • WEIRDOOP

CONSTRUISEZ VOTRE
STATION SPATIALE
INTERNATIONALE !





Dune : Imperium - Lignées

Lignées étend Dune: Imperium et Insurrection avec de nouveaux outils puissants pour atteindre la victoire. Recrutez des Commandants Sardaukar pour décupler votre force de combat et prendre l'ascendant. Exploitez les nouvelles tuiles Technologie pour débloquer des avantages uniques. De nouveaux Dirigeants, contrats et cartes élargissent vos options stratégiques comme jamais auparavant. Dans un univers en guerre, seules les lignées les plus fortes et les plus habiles survivront pour imposer leur suprématie sur l'Imperium.



Compile

Compile est un jeu de cartes compétitif et évolutif dans lequel les joueurs sont des IA dissidentes s'affrontant pour compiler leurs trois protocoles et réécrire la réalité à leur image. Formez votre deck et combinez au mieux les effets de vos cartes pour remporter la victoire.



Star Wars : Legion

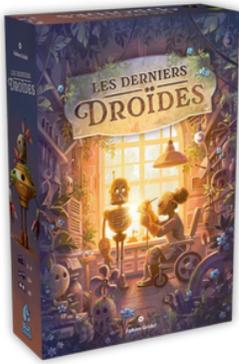
Star Wars : Legion est un jeu d'affrontement personnalisable : vous construisez votre armée de figurines à assembler et peindre vous-mêmes, et pouvez inventer votre propre terrain pour l'immersion, mais aussi la contrainte de déplacement, le blocage des lignes de vue... Des Starter Sets vous fournissent tous les éléments pour disposer d'une première armée et vous initier aux règles du jeu.



SpaceCorp 2025-2300

SpaceCorp 2025-2300 est un jeu de plateau dans lequel un à quatre joueurs explorent et se développent dans l'Espace sur trois époques. Chaque joueur contrôle une entreprise basée sur Terre à la recherche de profits grâce à l'expansion de l'Humanité dans le système solaire et au-delà.





Les Derniers Droïdes

Dans Les Derniers Droïdes incarnez des réparateurs de robots dans un monde aux ressources naturelles épuisées. Votre but : aider l'humanité à survivre en recyclant les derniers droïdes. Sélectionnez les meilleures épaves de robots, gérez vos ressources et réalisez la collection de droïdes la plus efficace !



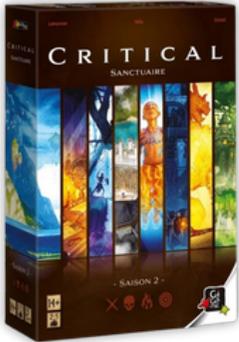
Galactic Cruise

Les joueurs incarnent des superviseurs de Galactic Cruise, la première compagnie de croisières spatiales, en compétition pour succéder au PDG. Pour obtenir le poste, il faudra construire des navettes, satisfaire les voyageurs et développer l'entreprise en améliorant son réseau, en inventant de nouvelles technologies et en renforçant sa main-d'œuvre.



Critical - Sanctuaire Saison 2

Cette nouvelle saison de Critical Sanctuaire offre de nouvelles mécaniques, donne plus de liberté aux joueurs et propose trois fins différentes. Elle vient compléter l'apprentissage du maître du jeu et ajoute encore plus de contenu pour créer vos propres histoires dans l'univers de Sanctuaire.



Kronologic : Babylon 2500

Après Kronologic : Paris 1920 et Cuzco 1450, direction l'année 2500 ! Déchiffrez un code secret, identifiez des complices et rétablissez le cours du temps. À partir d'indices sur les déplacements des personnages, déduisez où chacun se trouvait lors des faits et élucidez une série d'affaires plus ou moins complexes. Votre objectif : résoudre chaque mystère avant vos adversaires !



Star Realms Academy

Plongez dans les affrontements de deckbuilding galactique avec Star Realms Academy ! Conçue pour apprendre à jouer dès 7 ans, cette édition offre une découverte simple et intuitive de l'univers Star Realms. Choisissez vos factions, améliorez votre deck tour après tour et prenez l'avantage pour vaincre votre adversaire !





Etherium
**OPEN
 ZE
 BOUTIQUE**
 DISPONIBLE



Auteur(s)	François Berdeaux
Illustrateur(s)	Christophe Tritz
Éditeur(s)	Le Crapaud céleste
Thème(s)	Espace, Science-Fiction
Mécanisme(s)	Programmation, Asymétrie
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 4

Peuples ayant évolué différemment sur les lunes de la planète morcelée **Etherium**, vous avez besoin de l'Éther qui s'y trouve pour vous développer... mais les autres le convoitent aussi. Planifiez au mieux vos actions 4 à 6 tours en avance pour emporter cette bataille en profitant au mieux de ce terrain si particulier et original !

Comment jouer ?

Commencez par choisir votre peuple en prenant votre paravent et plateau, chaque peuple ayant sa mise en place et son pouvoir permanent, puis créez le plateau central en rassemblant les terrains tridimensionnels à tour de rôle.

Au début d'une saison, tout le monde pioche une carte Flash, qui pourra vous faire bénéficier de ses bonus instantanés. Révélez ensuite une nouvelle carte Saison, qui définira votre initiative, le bonus ou malus de la saison et le peuple ayant une affinité avec la saison (débloquant son pouvoir pour cette saison). C'est alors le moment de programmer vos actions en plaçant vos jetons Action 1 à 4 sur votre panneau de programmation derrière votre paravent.

Levez le paravent et effectuer simultanément votre action 1, puis votre action 2 et ainsi de suite. Il pourra s'agir de :

- Déplacer une unité d'une case sur un terrain adjacent (avec un déplacement bonus en descendant sur un terrain plus bas).
- Collecter des ressources selon la case du collecteur et son niveau.
- Augmenter le niveau d'une unité.
- Transformer la ressource Éther en ressources de base, en cartes Flash, en jeton Capacité (avec ses PV et bonus permanents) ou en booster (y compris les jetons Action 5 et 6 !).
- Tenter de vous connecter à Etherium en lançant un dé, pour un résultat pouvant aller de la perte de 4 ressources au gain de PV en passant par le vol de ressources et l'amélioration gratuite de l'armée.

À l'issue de ces actions, si des unités sont sur la même case qu'une armée adverse, un conflit se produit.

Fin de partie

La partie s'achève après 7 saisons. Vous additionnez alors vos différents jetons Victoire et Capacité, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.



Cette année,
OSEZ le cadeau de **MERDE** !



**1 jeu acheté,
5 amis perdus !**

*Découvrez qui est
le pire ami de tous.*

**Acheter ce jeu,
c'est déjà une
décision de merde !**

*Faites les pires choix,
on ne vous jugera
pas (trop) !*



**Enfin des cadeaux
de MERDE qu'on garde !**





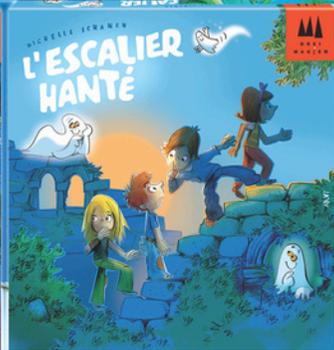
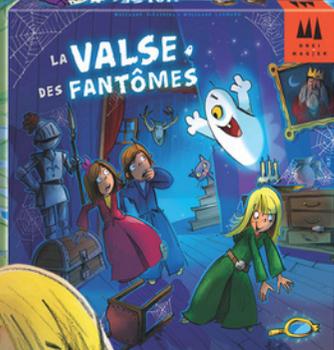
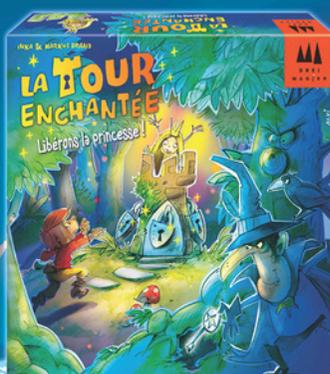
Alice – De l'autre côté du miroir est un jeu de flip and write, retourne et coche, qui se joue en simultané, avec un twist très original car vous serez amené à cocher le recto et le verso de votre fiche Labyrinthe via le miroir. La mise en place se fait en 2 minutes, pour la transmission des règles du jeu comptez 5 minutes. Il vous faudra optimiser au mieux les 2 côtés de votre fiche pour tenter de marquer le plus de points et tenter ainsi de remporter la partie. Deux modes de jeu sont proposés : Individuel ou en Équipe. Il n'est pas évident de tout faire, l'arrivée des polyominos conduira votre partie. Vous pouvez tout de même choisir parmi les 3 cartes face cachée qui vous indiquent 2 possibilités qui peuvent se trouver de l'autre côté. En cochant des cases de votre Labyrinthe, vous aurez la possibilité de cocher des Bonus très utiles pour parvenir à vos fins.



Le matériel est vraiment chouette, nous retrouvons le livret de règles avec les différents onglets qui permettent d'arriver au chapitre recherché très rapidement. Voilà un petit moment que je n'avais pas joué à un jeu à cocher, celui-ci ressortira pendant un petit moment, rapide, efficace avec ce qu'il faut de stratégie. Génial le principe de passer de l'autre côté du miroir en cochant un bonus miroir qui vous fera ensuite retourner votre fiche Labyrinthe pour commencer sur le miroir de même couleur. Il y a 4 miroirs en tout, vous pourrez donc retourner jusqu'à 4 fois votre fiche. En fin de partie, vous pliez votre fiche en 2 pour passer au décompte de points. Un très bon jeu à cocher !



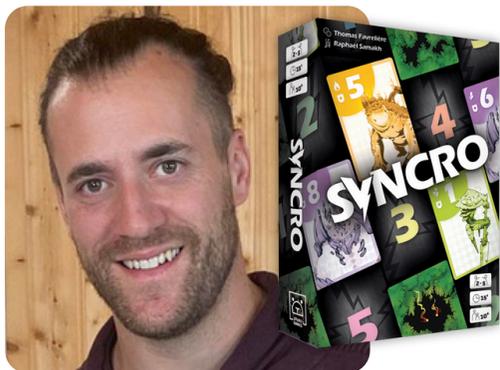
DREI MAGIER.
JOUER, POUR DE VRAI.



REJOIGNEZ NOUS SUR
NOS RÉSEAUX SOCIAUX



/DREI_MAGIER_FRANCE



Bonjour Thomas, pouvez-vous présenter Alexandre en quelques phrases ?

Alexandre est une très chouette personne, avec une vie à 100 à l'heure, Moonlight est né entre deux verres à son appartement pendant le Festival de Vichy Pro. C'est un plaisir de créer ensemble.

Comment décririez-vous le jeu Moonlight - Le Territoire des Loups en une phrase ?

Moonlight est un grand jeu dans une toute petite boîte, derrière ses règles simples et avec aussi peu de cartes, vous n'aurez jamais les mêmes parties.

Quel a été le rôle d'Alexandre dans le développement du jeu ?

J'aime prendre le temps de travailler mes protos. Quand on a créé Moonlight pendant le festival de Vichy, on avait des cartes sans visuels, avec une icône lune et un picto x3, et rien de plus. Alexandre m'a convaincu de présenter le jeu en l'état pendant le festival et nous a fait rencontrer avec Benoît de la Boite de jeu.

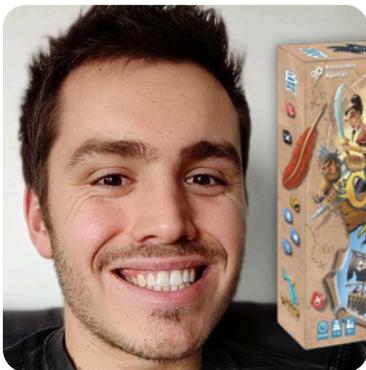
Quel est le jeu de la ludographie d'Alexandre que vous préférez ? Pour quelle raison ?

Je ne suis pas le plus grand fan des roll and write où l'on joue chacun dans son coin. Mais quand j'ai découvert **Captains' War**, qui apporte cette interaction entre les joueuses, j'ai trouvé ce jeu parfait pour moi.

MOONLIGHT

LE TERRITOIRE DES LOUPS





Bonjour Alexandre, pouvez-vous présenter Thomas en quelques phrases ?

Thomas est un auteur prolifique toujours à fond sur tous ses projets. Vous ne pourrez pas le louper en festival, le beau gosse toujours partant pour jouer, c'est lui !

Comment décririez-vous le jeu Moonlight - Le Territoire des Loups en une phrase ?

Moonlight est un jeu tactique de placement de cartes et de prise de risque, condensé en 3 manches. Avec seulement quelques cartes, vos parties seront toujours différentes.

Quel a été le rôle de Thomas sur le développement du jeu ?

Thomas est quelqu'un qui prend le temps de développer tous ses jeux, une fois la mécanique validée, il a fallu tester encore et encore, auprès du tout public afin de valider toutes nos cartes pouvoir et l'équilibrage, et heureusement que Thomas et ses bonnes idées étaient là !

Quel est le jeu de la ludographie de Thomas que vous préférez ? Pour quelle raison ?

Je trouve que **Syncro** est un vrai bijou ludique. On a envie d'y jouer encore et encore et d'explorer tous les niveaux, allez-y les yeux fermés !





L'avis des Philiboyz



MOONLIGHT LE TERRITOIRE DES LOUPS



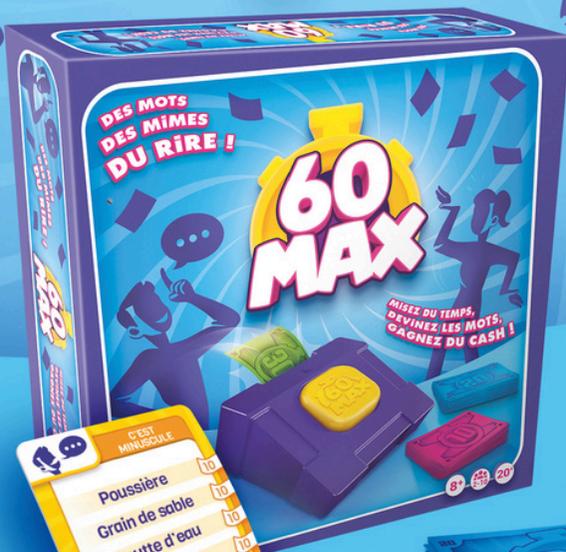
Moonlight est un jeu de pose et d'optimisation qui brille par sa mécanique minimaliste et la beauté de ses illustrations. Parce que oui, en prenant la petite boîte en main, on est immédiatement marqué par son univers graphique intrigant, à savoir la guerre de territoire entre deux clans de loups. Mais derrière cet univers lupin se cache un redoutable jeu abstrait pour deux personnes dans lequel il faudra placer au mieux ses cartes dans une grille pour remporter des territoires. Moonlight est un jeu efficace, même s'il ne réinvente pas le genre. Les joueurs prendront plaisir à s'affronter en trois manches (deux manches gagnantes) en déjouant les plans de l'adversaire.

J'ai particulièrement apprécié l'interaction entre les joueurs amenée par le fait de pouvoir recouvrir une carte de l'adversaire et le côté « modulable » de la grille à composer (une grille de 4x3 ou de 3x4) qui se décide lors de la manche, proposant une dose stratégique supplémentaire. Enfin, le gain de bonus entre les manches, pour le gagnant de la manche, mais aussi pour le perdant, offre une belle rejouabilité rendant ainsi chaque partie unique.



60 MAX

MISEZ DU TEMPS,
DEVINEZ LES MOTS,
GAGNEZ DU CASH !



asmodee
Inspired by Players



Le Seigneur des jeux

Il y a quelques mois, le discret studio d'Asmodee Office Dog avait surpris en publiant son jeu de plis coopératif La Communauté de l'Anneau. Asmodee appartenait déjà au « groupe » Embracer, mégacorporation qui possède par ailleurs depuis 2022 les droits exclusifs d'adaptation de la licence Le Seigneur des Anneaux (depuis confiée explicitement à Asmodee pour les jeux), donc le développement de ce genre de jeux à licence était parfaitement prévisible, mais la forme du jeu de plis, une direction artistique marquée, l'adaptation du premier tome seulement dans un jeu chapitré pour soigneusement retranscrire l'histoire, y compris dans l'évolution du gameplay, manifestaient une ambition ludique et une sincérité dans l'amour porté au monde de Tolkien qui faisaient plaisir à voir. Et qui ne pouvaient qu'intriguer pour la suite, qui consistera donc évidemment dans l'adaptation des deux tomes suivants, mais aussi dans un jeu Le Hobbit – Histoire d'un aller et retour. La confiance gagnée grâce au jeu de plis ne pouvait que susciter une vraie curiosité pour cette annonce.

D'autant qu'au lieu d'une création en interne, on y retrouve Reiner Knizia à la conception. Le docteur en mathématiques est surtout l'un des auteurs de jeux de société les plus célèbres, les plus récompensés et les plus prolifiques – et un vrai passionné de Tolkien à qui il avait déjà consacré un Seigneur des Anneaux en 2000 et un Hobbit en 2010, qui n'a cependant rien à voir avec celui de 2025.

Un roman-jeu

Rappelons que Le Hobbit est le premier texte publié à se dérouler dans la Terre du Milieu, 20 ans avant Le Seigneur des Anneaux. Il n'aurait même été écrit initialement que pour les enfants de Tolkien avant qu'on lui demande de le partager, ce qui explique sa nature très différente et ses allures de conte, ses traits d'humour voire de décalage qui pourraient annoncer Terry Pratchett, et qui n'empêchent pas des passages plus sombres comme autant d'étapes dans une véritable aventure d'un hobbit casanier finissant par affronter un dragon. Une richesse qu'il peut sembler difficile d'adapter – Peter Jackson s'y cassera d'ailleurs les dents, créant une alternance dysharmonieuse de tons au lieu du délicat équilibre auquel était parvenu Tolkien et trop obnubilé par le besoin de donner une suite (même antérieure dans la chronologie de la Terre du Milieu) à sa trilogie du Seigneur des Anneaux, supposée ne pas démeriter dans ses ambitions épiques, contre l'esprit du livre.

asmodee
Inspired by Players



Comme pour le jeu de plis, le jeu de Knizia opte pour un découpage en 8 chapitres pour 8 moments cruciaux du roman, de l'arrivée des nains à Cul-de-Sac à la bataille contre le dragon Smaug dans la Ville du Lac. Chaque chapitre commence par un résumé de l'intrigue, mais celle-ci est aussi racontée ou subtilement suggérée dans les actions que vous faites, voire dans les images : avant d'arriver au Mont Solitaire, vous commencez dans des tonneaux, mais charge à vous d'aller comprendre grâce au roman pourquoi ; ou vous aurez l'occasion de lancer un D12 pour inscrire sa valeur dans des cases associées à Bilbo ou à Smaug, pour scorer la différence, et c'est à vous de comprendre en quoi cette opération reproduit la conversation entre les personnages, la capacité de Bilbo à faire preuve d'esprit pour éviter une mort brûlante.

Un jeu inattendu

La plupart des chapitres vous demandent ainsi d'aller d'un point A à un point B... mais pour mieux surprendre soudain. À la manière d'un Welcome to the Moon, ou du jeu de plis, chaque chapitre est un mode de jeu à part entière, renouvelant plus ou moins complètement la signification des symboles mais aussi les habitudes de jeux que vous pourriez croire avoir acquises. Vous faisiez la course ? Il faut soudain plutôt prendre son temps. Vous commenciez à maîtriser les dés ? Mais soudain les pions sont plus indispensables que les épées, ou tiens, jouons carrément sans les dés habituels ! Cette variété mécanique cherche ainsi à reproduire la variété des aventures du Hobbit, cette succession de rencontres aux enjeux trop divers pour être racontés seulement comme des affrontements identiques. Et si elle est moins poussée que la complète réinvention entre chaque fiche d'un Welcome to the Moon, c'est que Le Hobbit assume d'être un jeu familial, de s'adresser précisément au public premier du roman avec une philosophie proche d'accessibilité exigeante. La splendide idée éditoriale consistant à donner à tout le monde un livre où chaque double page est un chapitre, et où l'on écrit, comme un feuilletage actif du roman, ou les illustrations plutôt décalées de Lorenzo Colangeli, sachant exprimer même dans les chapitres les plus sombres le judicieux contraste entre un esprit enfantin et un monde sombre, à la manière du décalage introduit par tout ce qu'est et représente Bilbo, évoquent avec clarté ce respect inattendu, ce qu'il y a de presque poétique dans l'aventure à laquelle ~~Gandalf~~ Knizia nous convie.

S. W.





Auteur(s)	Reiner Knizia
Illustrateur(s)	Lorenzo Colangeli
Éditeur(s)	Office Dog
Thème(s)	Seigneur des Anneaux
Mécanisme(s)	Roll & Write
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans ce roll & write familial, revivez en 8 chapitres aux règles différentes toute l'intrigue du roman **Le Hobbit** de Tolkien !

Comment jouer ?

Commencez par choisir le chapitre que vous souhaitez jouer, même s'il est recommandé, au moins pour leur découverte, de les faire dans l'ordre pour suivre l'histoire du roman. Tout le monde ouvre son livre sur la double page correspondante, représentant le plateau des lieux à parcourir, les règles et le scoring propres au scénario. Une personne lance les cinq dés, en choisit un qu'elle prend en compte en cochant au feutre dans son livre ; puis la personne suivante fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les dés aient été pris. Et c'est ensuite à la personne suivante de lancer les cinq dés. Trois dés représentent des chemins : il faudra les relier à une case de départ ou à un chemin déjà tracé pour avancer sur la carte, avec la possibilité de recouvrir en partie une portion déjà tracée. On pourra trouver des objets en route, que l'on cochera dans son inventaire, des frontières récompensant la première personne qui les traverse, des obstacles ou au contraire des cases bonus...

Les deux autres dés représentent des chapeaux de Gandalf, des épées et du pain : les premiers vous donneront accès à des chemins supplémentaires, les seconds vous aideront à combattre, quand le pain rapportera des points. Et toute face pourra être ignorée pour effectuer à la place une action de cambrioleur, changeant le résultat mais en faisant attention à leur usage limité.

Fin de partie

La partie s'achève quand la condition indiquée est remplie : une personne a relié les 12 nains à Cul-de-Sac, est allée de Cul-de-Sac à Fondcombe en vainquant ou contournant les trolls, de Fondcombe au Vallon malgré les gobelins...

Pour aller plus loin

On n'a évoqué ici que quelques règles générales s'appliquant globalement aux premiers chapitres, mais chaque symbole changera de signification, des jetons seront ignorés, un nouveau dé fera son apparition... On ne vous spoiler pas la découverte de toutes ces mutations !



OPÉRATION

EXIT
LE JEU

DU 21/11/25 AU 03/01/26

-25%

SUR LE
2^e JEU

-50%

SUR LE
3^e JEU

EXIT Le jeu

EXIT Puzzle



+ d'infos !



Offre valable sur l'ensemble de la gamme EXIT à l'exception des Calendriers de l'avent EXIT et EXIT BD. Remise immédiate de 25% sur le 2^e jeu acheté et de 50% sur le 3^e jeu acheté, remises appliquées sur les articles les moins chers, dans la limite des stocks disponibles. © 2025 IELLO SAS.

f i y m
SUIVEZ-NOUS !
www.iello.fr





Gloomhaven
Boutons & Bestioles

**OPEN
BOUTONNE**

DISPONIBLE

Auteur(s)	Joe Kilpfel, Nikki Valens
Illustrateur(s)	Mofei Wang, Yanis Cardin
Éditeur(s)	Cephalofair Games
Thème(s)	Heroic fantasy
Mécanisme(s)	Gestion de main, Campagne
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1

Boutons et bestioles est le pari fou d'une version de poche du 4ème meilleur jeu de tous les temps (d'après BGG), le colossal **Gloomhaven**. C'est en solo que vous traverserez pas moins de 20 scénarios (plus 4 promotionnels) d'une campagne certes miniature, mais épique !

Comment jouer ?

Commencez par lire la première carte du paquet Scénario et par choisir l'un des six personnages, avec son plateau double couche, sa figurine et ses cartes Capacité. Ensuite, au début de chaque scénario, vous lirez la carte correspondante et la retournerez pour dévoiler un plateau avec des obstacles et des monstres à disposer, en plus de votre personnage. À votre tour, choisissez deux cartes de votre main pour utiliser la capacité supérieure de l'une et inférieure de l'autre, et déterminez laquelle est prise en compte pour l'initiative. L'initiative des ennemis est définie par un lancer de dé, qui déterminera aussi leurs actions. Le plus souvent lors de votre tour il s'agira de vous déplacer ou d'attaquer un ennemi adjacent grâce à la valeur de la carte, au dé et au plateau Modificateur d'attaque.

Chaque personnage aura cependant ses propres capacités distinctes. Quand un ennemi vous attaque, vous pouvez annuler cette attaque en défaussant une carte face A, deux cartes face B ou en retirant de la partie une carte de la défausse. En effet, vous retournez ensuite vos cartes sur leur face B (sauf carte à l'effet persistant) et les reprenez en main. Si lors d'un tour suivant, vous jouez une carte face B, elle sera défaussée.

Vous pouvez également vous reposer : un repos court vous fait reprendre dans la main toutes les cartes défaussées sauf une retirée du jeu au hasard, et le repos long remplace un tour de jeu pour récupérer votre défausse et choisir une carte à retirer du jeu en plus de vous soigner légèrement.

Fin de partie

La partie s'achève par une défaite si vous n'avez plus de PV ou assez de cartes à jouer à votre tour, et par une victoire si vous atteignez l'objectif du scénario (par exemple vaincre tous les ennemis).

Pour aller plus loin

Afin de ne pas spoiler l'aventure, on n'a décrit là que les règles du premier scénario, mais au cours de l'aventure, vous débloquez des objets, faites face à des contraintes de terrain, améliorez les capacités...

S.W.





GAMEGENIC

INGENIOUS SUPPLIES



Des pochettes aux deck boxes,
en passant par les tapis et rangements:

GAMEGENIC®

a tout prévu pour vos cartes

asmodee
Inspired by Players



Bonjour Sébastien, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Sébastien, j'ai 39 ans et je suis l'heureux papa de deux filles. Ma grande passion, ce sont les jeux de société. Je suis tombé dedans quand j'étais petit, bercé par les week-ends en famille où l'on enchaînait Richesses de France, Uno ou encore HeroQuest et bien d'autres ... Avoir grandi dans les années 90 m'a donné une chance incroyable : j'ai vécu l'essor des jeux de société modernes en même temps que celui des jeux vidéo. Cette culture du jeu, de la convivialité et du partage ne m'a jamais quitté. Aujourd'hui encore, elle fait partie de moi, une véritable fibre ludique que je transmets avec plaisir autour de moi.

Pouvez-vous nous parler de La Toile des jeux ?

C'est avec cette passion que j'ai créé La Toile des Jeux. Au départ, l'aventure a commencé sur YouTube : je présentais des jeux, leurs règles, leurs mécaniques, avec mes avis sincères et mon ressenti de joueur. Très vite, cette envie de partager est devenue plus grande que prévue au point que j'ai eu la chance de rejoindre les blogueurs Philibert. Une belle opportunité qui m'a permis de découvrir encore plus de jeux et de transmettre ce que j'aime le plus : l'émotion que procure un bon jeu de société. Peu à peu, j'ai migré vers les réseaux sociaux pour échanger encore davantage avec la

communauté ludique. Ce que j'aime, ce n'est pas seulement jouer, c'est surtout partager des moments, des rencontres, des discussions autour d'une table. J'ai participé à de nombreux festivals et événements ludiques, et j'y ai croisé des auteurs, des éditeurs, des illustrateurs... mais aussi des passionnés comme moi, devenus amis au fil du temps. C'est ça aussi, le monde du jeu : une grande famille. Je suis également passé de l'autre côté de la table en devenant auteur de jeu. Mon premier jeu s'appelle Music Star. Il n'a peut-être pas rencontré le succès que j'espérais, mais j'en suis fier. Fier d'être allé au bout d'un projet créatif, fier d'avoir essayé, appris et grandi grâce à cette expérience. Parce qu'au final, le jeu, ce n'est pas seulement gagner : c'est vivre des aventures.

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

Sur mes réseaux, je continue chaque jour à partager ma passion. J'y propose des reviews de jeux : explication des règles, description du matériel, avis et ressenti personnel. J'aime aussi mettre les jeux en scène à travers des photos travaillées, car un jeu c'est aussi un objet, une ambiance, une invitation au plaisir. Pour ça, je ne suis pas seul : je travaille main dans la main avec ma femme, connue sous le pseudo Acide Girl sur Instagram. C'est elle qui sublime chaque publication avec ses photos un vrai duo ludique et créatif ! Je collabore régulièrement avec des éditeurs qui me font confiance et me permettent de continuer à faire découvrir toujours plus de pépites. Sur mes réseaux, on retrouve aussi des réels, des interviews d'auteurs ou d'éditeurs, parce que j'aime mettre en lumière celles et ceux qui créent le monde du jeu d'aujourd'hui. Et pour remercier ma communauté, qui ne cesse de grandir, j'organise des concours de temps en temps avec l'envie de rendre un peu de tout ce qu'elle m'apporte. Les réseaux m'ont aussi ouvert des portes sur le terrain. À chaque festival, j'ai toujours plaisir à retrouver des visages connus. J'ai même un petit rituel : échanger quelques mots avec Maxime de chez Philibert au détour d'une allée. Ce sont des

moments simples mais précieux, parce qu'ils rappellent que le monde du jeu est avant tout humain. Aujourd'hui, je continue à avancer aussi comme auteur. Après Music Star, je travaille sur mon second jeu : Kēki un jeu de défausse fun, rapide et addictif. Le projet mûrit bien et je suis actuellement à la recherche d'un éditeur pour lui donner vie. L'aventure continue... et elle ne fait que commencer.

Home Staging vous transforme en architecte d'intérieur en herbe, prêt à tout pour satisfaire les clients les plus exigeants... un puzzle spatial.

25 missions, avec des demandes parfois farfelues, c'est vous face à une feuille blanche où vous allez devoir dessiner, réfléchir et optimiser chaque mètre carré.

On choisit une mission (des scénarios avec des contraintes différentes), on dessine son plan sur la feuille (à main levée, comme un vrai stagiaire en architecture), et on tente de placer tous les meubles dans les bonnes pièces en respectant les demandes des clients (et leur sens très personnel du Feng Shui ou pas). Objectif : maximiser les points en respectant les consignes...

Verdict

C'est super malin, addictif, et parfait pour les fans de Tetris, de déco, ou de drama d'intérieur (« QUOI ?! Le lit touche la porte ?! C'est éliminatoire ! »).

Rejouabilité en béton comme les fondations d'une bonne maison, 100 % de plaisir à chaque plan, on se triture bien le cerveau !

Un petit jeu avec de grandes idées, ça me rappelle mes années Sims. Et si vous perdez ? Bah... changez de carrière. Ou recommencez, c'est plus simple !





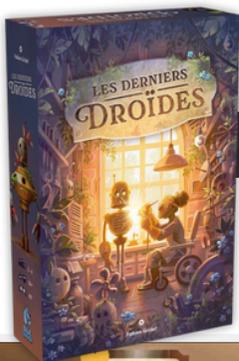


DES CAKES, DU FUN...
ET UN MONSTRE AFFAMÉ !
Un jeu savoureux signé Blue Orange.

Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

boardgame arena



Jouez à ce jeu



Dans Les Derniers Droïdes, vous incarnez des Écomécanos dans un monde où les ressources naturelles sont épuisées. Votre but : aider l'humanité à survivre en recyclant les derniers droïdes. Choisissez les meilleurs épaves de robots, gérez vos ressources, et construisez la collection de droïdes la plus efficace !



Jouez à ce jeu



GALACTIC CRUISE

Le fondateur et PDG de Galactic Cruise va prendre sa retraite. Le conseil d'administration lui cherche un remplaçant. En tant que haut responsable, vous avez de bonnes chances d'obtenir le poste. Galactic Cruise est un jeu de placement d'ouvriers qui implique la construction de tableaux, des cartes à usage multiple et la gestion des ressources.



Prévenez vos voisins : LA SOIRÉE VA DÉRAPER!



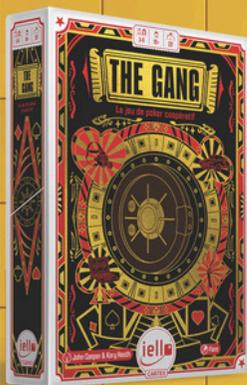
+ d'infos !



SOIRÉE BRAQUAGE



Tenue de
braqueur
EXIGÉE !



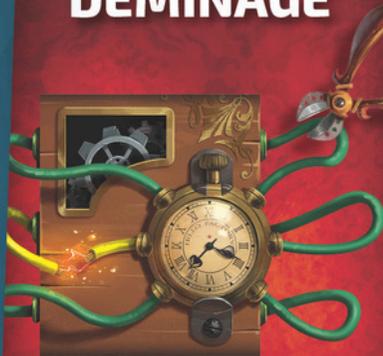
SOIRÉE DÉBATS IMPROBABLES



Les licornes :
NUDISTES ou
INTÉGRISTES ?



SOIRÉE DÉMINAGE



Venez accompagné,
repartez
TRAHI !





Hitster ! Même si on est nul en blind test, on peut au moins s'ambiancer sur la musique. Une ambiance folle à chaque fois !

Tcharly Younn



Minuit c'est l'heure des défis entre amis. Avec un peu de musique c'est encore mieux. Avec **DJ Set Quiz Musical**, même si tu n'arrives jamais à retrouver le titre ou le chanteur en blind test d'habitude, tu peux gagner car c'est une thématique (exemple : le thème c'est Créatures, le chanson Thriller de Michael Jackson est lancée... et la réponse est zombie).

Julie Jalabert



Chroni - Culture Geek, pour tester ses connaissances en s'amusant !

Morgane Drine



On enfile sa plus jolie tenue et on se jette à l'eau avec **Sync or Swim**. Des rires, des rires et encore des rires.

Corentin Hdt



Privacy permet de jouer jusqu'à 12, sans règles du jeu à apprendre, pour toute la famille !

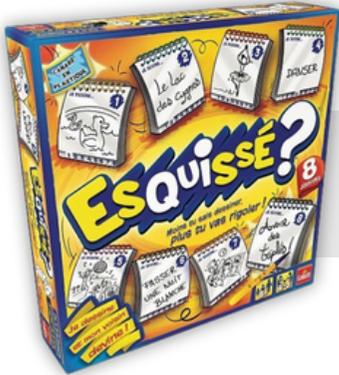
Emilie Pêche





Cancre ! Il est génial, le jeu parfait simple, amusant, dynamique et rapide à expliquer !

Nans Giraud



Esquissé ? ! On peut jouer à 8 max ! Pas grave, on fait des équipes de 2. Rires assurés et ça permet de digérer tranquillement avant de passer à la suite !!

Projet Cartonium



En famille, pour que tout le monde puisse jouer je ramène **Just One**, un classique.

Spud Patrick

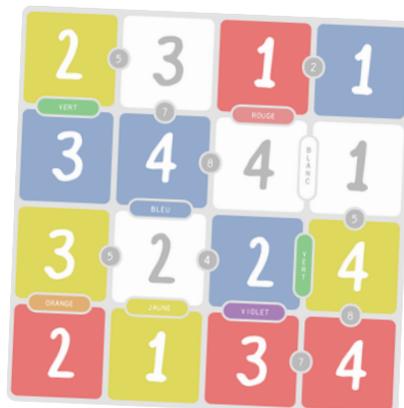


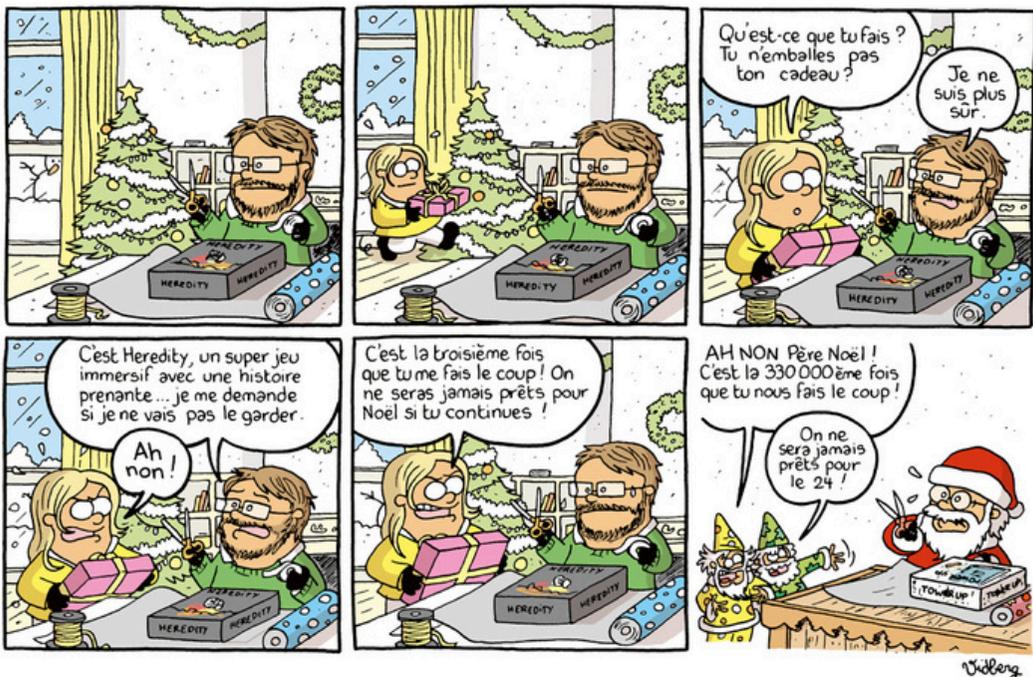
Pour moi c'est **Intrigue**. L'occasion de faire le tri dans ses potes avant la nouvelle année.

Nicolas Warembourg



Solution de la grille du jeu de démo Acrylogic, page 29.

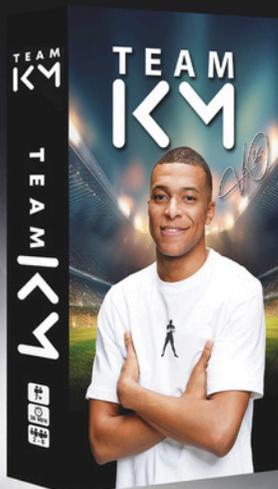




DISPONIBLE EN BOUTIQUE

TEAM
KM

LE JEU
DE SOCIÉTÉ



À toi de jouer

A stylized, handwritten signature in white ink, likely belonging to the player featured in the advertisement.



CASCADIA™ Junior



GUS&CO

Règles rapides, parties courtes,
joli matériel : parfait pour
initier toute la famille!

MOTS-GAROUS

UN JEU D'IDENTITÉS ET DE FORMULES SECRÈTES



MAXIME DE PHILIBERT

Fun, rapide, géré par appli, idéal
pour de grands groupes !



Critter KITCHEN

MAXIME DE PHILIBERT

Un poil taquin, très bien édité,
mérite une bonne critique !



JOUEZ MALIN SOUS LE SAPIN ! JOYEUX NOËL !

