

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 39 - NOVEMBRE 2023



# Dixit

Discussion avec J-L Roubira

# MOON RIVER

Carnet d'auteurs  
et d'illustrateur

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

# LA GUERRE DE L'ANNEAU™

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

## LE JEU DE CARTES

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



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

2 à 4 joueurs - 90 min.



DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

 nutspublishingFR [www.nutspublishing.com](http://www.nutspublishing.com)



- 4 TOP 10**  
Top des ventes de septembre 2023
- 6 Open Ze Bouate**  
Empire's End - Gloire et Déclin
- 8 Open Ze Bouate**  
Café del Gatto
- 10 Comment c'était après ?**  
Des Aventuriers du Rail aux Aventuriers du Rail Legacy
- 12 Open Ze Bouate**  
Les Aventuriers du Rail Legacy : Légendes de l'Ouest
- 14 Open Ze Bouate**  
Happy Little Dinosaurs
- 15 Open Ze Bouate**  
Here to Slay
- 16 Open Ze Bouate**  
K.O.Tic : Dragons vs Licornes
- 18 PhiliBulle**  
Discussion avec Jean-Louis Roubira
- 20 Open Ze Bouate**  
Dixit Disney Edition
- 22 Expo Photos**  
Kids Chronicles :  
La Quête des Pierres de Lune
- 23 Open Ze Bouate**  
Kids Chronicles :  
La Prophétie du Vieux Chêne
- 24 Open Ze Bouate**  
Turbo Kidz
- 25 Open Ze Bouate**  
Le Clan Des Souris
- 28 Jeu de Démo**  
Acryliclic
- 30 Dossier Spécial**  
Moon River
- 40 Open Ze Bouate**  
Waterfall Park
- 41 Open Ze Bouate**  
Kauri
- 42 Open Ze Bouate**  
Les Contes des 1001 Tuiles
- 44 ChroniCoeur**  
Akoa Tujou
- 46 Open Ze Bouate**  
Pyramido
- 48 Paroles de Joueurs**  
Quel est le LEGACY qui vous a proposé la meilleure expérience de jeu ?
- 49 Deux jeux à la Une !**  
Sélection de jeux BGA
- 50 L'œil de Martin**  
Une BD de Martin Vidberg

**Publication / Régie pub**

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

**Directrice de publication**

Adeline Deslais  
**Rédacteur en chef**  
Léandre Proust  
**Rédacteur**  
Siegfried Würtz

**Diffusion**

Philibert - 12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg  
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35  
Tirage à 30 000 exemplaires  
Imprimé par Imprimerie Rochelaise



## #1 Sea Salt & Paper - Extra Salt

Sea Salt & Paper - Extra Salt est une mini-extension pour le jeu Sea Salt & Paper qui ajoute 5 nouveaux types de cartes : la méduse, le homard, le panier de crabes, l'étoile de mer et l'hippocampe.



## #2 Exit - Calendrier de l'Avent À la Poursuite du Livre d'Or

EXIT est un jeu qui reprend les sensations des escape games. Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Votre plateau est le calendrier de l'aveut lui-même.



2

## #3 Knarr

Vous êtes le chef d'une bande de vikings que vous envoyez vers de nouvelles destinations. Gérez le recrutement de votre équipage et choisissez les meilleurs territoires à explorer. Selon les destinations que vous atteignez et les vikings qui vous accompagnent, vous pouvez améliorer votre renommée pour gagner encore plus de richesses.



3



## #4 Dixit Disney Edition

Dixit, le jeu de société onirique, rencontre le plus grand studio d'animation de l'histoire ! Découvrez une nouvelle édition avec 84 illustrations oniriques inspirées par les dessins animés et films d'animation de Disney et Pixar ! Ces cartes sont compatibles avec les jeux du Dixit Universe : Stella, Odyssey, etc.



## #5 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 !



## #6 Dorfromantik - le jeu de société



Jeu évolutif où les joueurs travaillent ensemble pour poser des tuiles hexagonales afin de créer un beau paysage et essayer d'exécuter les commandes de la population, tout en posant une piste et une rivière aussi longues que possible, mais aussi en tenant compte des drapeaux qui donnent des points dans les zones fermées.



## #7 Sea Salt & Paper



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



## #8 Iki - Akebono



L'extension Akebono ajoute 5 concepts supplémentaires à Iki : le Plateau Ville, la Construction de Bateaux, la Piste de Commerce Fluvial, le Pont de Nihonbashi et la variante « Grand Maître » pour 2 joueurs.



## #9 Skyjo



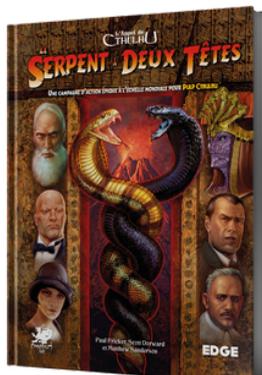
Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide dont l'objectif des joueurs est d'obtenir le plus petit score à la fin d'une partie composée de plusieurs manches.



## #10 L'Appel de Cthulhu Le Serpent à Deux Têtes



Dans ce jeu de rôle, découvrez neuf aventures bourrées d'adrénaline, des conseils pour le Gardien, de magnifiques plans en couleurs et tous les indices à destination des joueuses.





<b>Auteur(s)</b>	John D. Clair
<b>Illustrateur(s)</b>	Kwanchai Moriya
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Antiquité, Fléaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Gestion, Enchères
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	45' - 60'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Empire's End – Gloire et déclin**, protégez votre empire des fléaux... ou sachez les exploiter à votre avantage, intervertissant et améliorant vos lieux de façon à triompher des empires rivaux dans les conflits et à les impressionner finalement par la prospérité du vôtre !

### Comment jouer ?

Au début d'un tour, avancez le sablier sur le plateau, la case d'arrivée indiquant quelle phase vous résoudrez. Pour un fléau, révélez une carte Fléau, qui cible un lieu de chaque Empire (par exemple la neuvième tuile). À tour de rôle, combattez le fléau en défaussant une ressource indiquée jusqu'à ce que quelqu'un accepte de le subir, récupérant toutes ces ressources, mais sinistrant le lieu indiqué, et octroyant l'innovation indiquée à l'un de ses lieux prospères.

Pour un double fléau, appliquez simultanément 2 fléaux. Pendant une phase d'économie, activez les capacités Économie de vos lieux prospères pour gagner des ressources. Pour la croissance, vous pouvez vendre les cartes de votre main ou les construire pour ajouter des innovations à vos lieux, réparer vos lieux sinistrés et activer vos capacités Croissance (par exemple pour intervertir des lieux). Pendant une phase combinée Économie et croissance, effectuez ces deux phases successivement. Enfin, pendant une phase de conflit, révélez une carte Conflit. Dévoilez simultanément autant de haches et pièces de votre main que vous le souhaitez, et additionnez-les à la force de vos tuiles, puis défaussez-les. Selon que vous remplissiez ou non les exigences du conflit, gagnez ou perdez des ressources. En outre, la personne avec la force la plus élevée obtient un bonus, tandis que les autres subissent l'intervention de deux tuiles.

### Fin de partie

La partie s'achève quand le sablier atteint la fin de la piste. Additionnez les points obtenus pendant la partie à ceux de vos lieux prospères et de leurs innovations, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

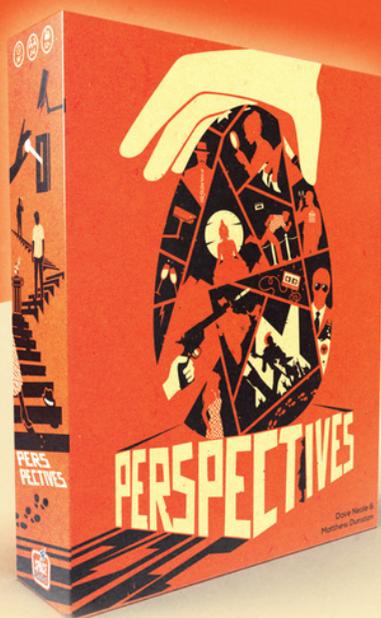
S.W.



# PERSPECTIVES

## LE JEU D'ENQUÊTE À INFORMATIONS PARTAGÉES

ÉCHANGEZ POUR TROUVER  
ENSEMBLE LA CLÉ DE L'ÉNIGME



-  **3 Affaires à élucider**
-  Un jeu de **Dave Neale et Matthew Dunstan**
-  Illustré par **Vincent Dutrait, Ann & Seb et Julien Rico**





<b>Auteur(s)</b>	Lena Burhardt, Julia Wagner
<b>Illustrateur(s)</b>	Robin Struss
<b>Éditeur(s)</b>	Schmidt Spiele
<b>Thème(s)</b>	Chats, Café
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

Dans **Café del Gatto**, servez cinq cafés plus vite que vos adversaires. Cependant, la qualité des cafés influe sur les points qu'ils rapportent et sur l'argent qu'ils rapportent, argent dont vous pouvez avoir besoin pour acheter plus de lait et de café... Trouvez le bon équilibre entre vitesse et qualité pour prouver vos talents de barista !

### Comment jouer ?

À votre tour, effectuez une seule action parmi les trois possibles. Dans la machine à expresso, une colonne de jetons Lait est adjacente à une colonne de jetons Café. Vous pouvez dépenser 2 pièces pour renouveler tous les jetons disponibles. La première action consiste à acheter un jeton Lait au prix indiqué par le jeton Café adjacent ou inversement, ce qui fait glisser les autres jetons vers le bas. Si vous prenez un jeton de valeur 1, gagnez un carré de sucre. Placez le jeton Lait/Café sur la case correspondante (blanche ou marron) la plus basse de l'une de vos 5 tasses, puis piochez un nouveau jeton pour le placer dans la machine.

La deuxième action consiste à servir autant de cafés que vous le souhaitez à condition que ces tasses soient pleines. Le lait ou le café peuvent être froids, crémeux ou chauds : plus il y a de symboles identiques, plus le café rapporte de pièces. En outre additionnez la valeur des jetons, et prenez une tuile Boisson de valeur égale ou inférieure, en gagnant des pièces supplémentaires si la valeur est inférieure. Vous pouvez dépenser des carrés de sucre pour augmenter d'autant la valeur de vos cafés et ainsi prendre une tuile Boisson de valeur supérieure. Les tuiles Boisson de forte valeur sont en nombre plus limité, à vous de voir si vous préférez servir rapidement des cafés faibles ou attendre les bons jetons et servir des cafés de plus forte valeur, au risque de perdre du temps et que la tuile Boisson convoitée ne soit plus disponible !

La dernière action consiste à prendre 2 pièces.

### Fin de partie

La partie s'achève à la fin du tour où quelqu'un a servi son cinquième café. Gagnez 1 point pour chaque lot de 2 carrés de sucre non utilisés, et ajoutez-y la valeur de toutes vos tuiles Boisson, la personne avec le plus de points remportant la partie.

S.W.

8



Tim Juretzki

Constituez la ligne parfaite !

# Line-it



Line-it, le nouveau jeu de cartes de l'été, est arrivé dans la gamme boîte métal de Gigamic. Ayez le bon timing pour fermer vos lignes et guettez les jackpots pour faire le max de points !



Déjà disponible !



### Une route de brique jaune

Presque 20 ans après sa sortie, **Les Aventuriers du Rail** reste un incontournable. Ce jeu conçu par Alan R. Moon, illustré par Julien Delval et Cyrille Daujean, avait été publié en 2004 par Days of Wonder et avait décroché d'évidents Spiel des Jahres et As d'or entre multiples autres récompenses. Évidents parce qu'il y a peu de jeux de cet âge dont on peut continuer d'estimer que rien n'y a vieilli, de la qualité éditoriale entre travail d'illustrations et plaisir de la manipulation, aux mécaniques où le hasard pourtant bien présent n'inspire que rarement la sensation qu'on le subit, tandis qu'il offre un renouvellement des parties impeccable.

Le principe en est simple : il faut relier des villes états-uniennes (sur un plateau partagé représentant tout le pays) par le rail, chaque route entre deux villes étant séparée en plusieurs tronçons d'une couleur, de sorte qu'en défaussant autant de cartes Wagon de ladite couleur (ou des locomotives joker), on peut occuper la route avec ses wagons en plastique... obligeant par la même occasion ses adversaires à contourner notre axe si leurs objectifs requiert également leur passage dans la région. Comme chaque pose de trains rapporte des points en fonction de sa longueur, il est ainsi même possible d'occuper une route seulement pour embêter un adversaire... Un tour ne consiste ainsi qu'en une action parmi trois : la récupération de cartes Wagon depuis un marché ouvert ou la pioche cachée, la défausse de cartes Wagon pour occuper

une route, et la pioche secrète de nouvelles cartes Destination fixant des objectifs en termes de villes à relier, avec la possibilité de ne pas toutes les conserver... d'autant qu'en fin de partie, un objectif non rempli retire autant de points qu'il était supposé en octroyer. Objectifs cachés, interaction plus ou moins directe (sans agressivité frustrante pour autant), satisfaction de construire de grandes routes ou de grands réseaux, part de pari et donc de tension dans l'acceptation de nouveaux objectifs, risque lié à la pioche aléatoire des wagons... Les Aventuriers du Rail sait offrir de multiples sensations satisfaisantes à partir d'un système très familial, système sur lequel Days of Wonder et Alan R. Moon sauront capitaliser pour assurer bien mieux que la survivance de leur jeu.

### Carrefours aventureux

Dès 2005 sortent **Les Aventuriers du Rail Europe**, nouveau plateau pour un nouveau lieu, mais également quelques nouvelles règles, notamment avec des ferries (requérant des locomotives) et des gares (qui permettent d'utiliser dans son réseau des routes adverses, dans une certaine limite et en sacrifiant des points). Suivront des Aventuriers du Rail en Scandinavie, en Allemagne, et même autour du monde (avec des routes maritimes ayant leur propre pioche distincte des transports terrestres)...



Outre les boîtes de base, de nombreuses extensions permettront d'explorer de nouveaux pays (souvent un sur le recto et un sur le verso) avec une légère adaptation des règles à une réalité locale, par exemple la construction semi-coopérative du Shinkansen sur la carte japonaise. Des versions pour enfants verront même le jour, avec **Mon premier voyage** et **Le train fantôme**, misant notamment sur des routes et des parties plus courtes, ainsi que des versions numériques et même un pur jeu de cartes !

### Nouvelles aventures du rail

La série s'est principalement renouvelée autour de trois titres ces dernières années. Tout d'abord avec la **gamme Villes**, des Aventuriers du rail dont la carte ne consiste que dans une capitale, **New York, Londres, Amsterdam, San Francisco et Berlin**, demandant d'en connecter les hauts lieux touristiques, en adaptant à chaque fois le moyen de transport (des bus pour Londres, des chariots dans l'Amsterdam du XVIème siècle) et les règles (le métro à Berlin, les ferries à San Francisco...). Ainsi la série promet-elle des parties plus courtes et compactes tout en offrant un cadre et des sensations spécifiques dans chaque opus. En 2021, Les Aventuriers du Rail deviennent un scénario d'**Unlock!** (aux côtés de deux autres classiques socioludiques, *Mysterium* et *Pandemic*), périple journalistique à travers les États-Unis de 1902 sachant exploiter aussi bien le cadre initial de la série que ses mécaniques, avec des logiques de

connexions que nous vous laissons découvrir. Mais bien sûr, c'est la parution de *Légendes de l'Ouest* qui explique cet article.

### Héritage d'un jeu historique

Pour *Légendes de l'Ouest*, Alan R. Moon a collaboré avec Matt Leacock et Rob Daviau, créateurs du concept de *Legacy*, c'est-à-dire de l'idée d'un jeu de société pratiqué en campagne de plusieurs parties successives, chaque partie ayant un impact sur les parties suivantes, à la fois dans le déploiement d'une histoire selon les choix qui ont été faits et la réussite ou l'échec de la table, et dans le dévoilement de nouvelles règles, s'appuyant sur du matériel initialement caché, quitte à détruire plus ou moins littéralement le matériel basique. Pour cela, *Légendes de l'Ouest* imagine déjà de nous faire incarner des compagnies différentes aux intérêts asymétriques, bénéficiant donc de bonus propres, articulés autour d'une intrigue. Surtout, le principe des *Aventuriers du Rail* en tant que série provenant de l'exploration de divers lieux, on découvrira au cours de la campagne 8 régions, avec des plateaux pouvant s'assembler les uns aux autres, pour un renouvellement géographique, matériel et mécanique constant, comme si l'on jouait à plusieurs boîtes d'*Aventuriers du Rail*, mais dans une seule boîte, en vivant une grande aventure du rail dans toute sa richesse.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Daviau, Leacock, R. Moon
<b>Illustrateur(s)</b>	Julien Delval
<b>Éditeur(s)</b>	Days of Wonder
<b>Thème(s)</b>	Trains, États-Unis
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement, Réseaux, Legacy
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	20' - 90'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Les Aventuriers du rail – Légendes de l’Ouest** est une version legacy du jeu culte Les Aventuriers du rail, c’est-à-dire que vous effectuerez une campagne en dévoilant au fur et à mesure de vos parties et en fonction de vos choix de nouvelles règles et du matériel caché !

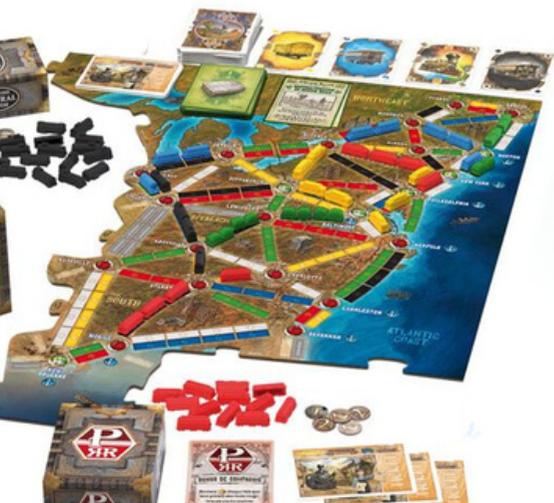
### Comment jouer ?

Au cours de votre première partie (nous ne dévoilerons rien des suivantes), à votre tour, vous avez le choix entre 3 actions :

1. Prendre 2 cartes Wagon, parmi les 5 cartes face visible ou depuis la pioche. Si vous prenez 1 locomotive face visible, vous ne pouvez prendre de seconde carte. Si vous dévoilez ainsi 1 carte Journal, révèlez le prochain évènement, qui sera effectif jusqu’à être recouvert.
2. Prendre une route, en jouant autant de cartes Wagon que le nombre d’espaces de cette route séparant deux villes du plateau central, cartes qui doivent être de la même couleur que la route (les locomotives sont des jokers, et n’importe quelle couleur peut être jouée sur une route grise). Placez alors vos wagons en plastique sur ces emplacements. Si vous prenez ainsi une route de votre compagnie (donc différente de vos adversaires), obtenez le bonus propre à votre compagnie. Et piochez 1 carte Wagon si vous prenez une route connectée à une grande ville.
3. Piocher secrètement 3 tickets et en garder 1 à 3, ces tickets indiquant des villes à connecter par un réseau ferré ininterrompu de votre couleur.

### Fin de partie

La partie s’achève lorsque la réserve de quelqu’un est de 0, 1 ou 2 wagons. Additionnez l’argent en main, un bonus pour vos wagons restants et les tickets dont vous avez réussi l’objectif, puis soustrayez les tickets dont vous avez échoué l’objectif. La personne avec le moins de points range la carte Premier joueur dans son bureau et archive un évènement de la partie (le défausse de sorte qu’il ne sera plus jamais pioché pendant la campagne). Lisez la suite du paquet Histoire pour découvrir de nouvelles péripéties... et peut-être de nouvelles règles, souvent avec des boîtes à ouvrir, des éléments à ajouter à votre bureau et des autocollants à coller dans votre livret. Vous pouvez désormais commencer la partie suivante !



Rob Daviau · Matt Leacock · Alan R. Moon **LEGACY**

# LES AVENTURIERS DU RAIL

LÉGENDES  
DE L'OUEST

VIVEZ L'AVENTURE FERROVIAIRE  
AMÉRICAINE EN PLEIN BOOM ÉCONOMIQUE...



Menez votre compagnie  
ferroviaire vers le succès

Amassez des richesses



Et découvrez plein  
d'autres surprises !

Démarrez l'expérience !  
Disponible le 3/11  
en magasin



**DAYS OF  
WONDER**



Happy Little  
Dinosaurs

**OPEN  
ZE  
BOUATE**

DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Ramy Badie
<b>Illustrateur(s)</b>	Ramy Badie
<b>Éditeur(s)</b>	Tee Turtle
<b>Thème(s)</b>	Dinosaures
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30 - 60'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Happy Little Dinosaurs**, vous incarnez un Dinosaur sur lequel la vie s'acharne encore et encore. Vous essaieriez d'éviter les Catastrophes naturelles, prédatrices et émotionnelles tout en esquivant les Météorites ; et comme dans la réalité, vous risquez bien d'échouer...

### Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur choisit son Dinomeeple ainsi qu'un plateau Itinéraire de secours qui est une piste de progression personnelle. Une pioche de cartes Catastrophe et une pioche principale (composées de cartes Ressources et Illico) sont disposées au centre de l'espace de jeu. Au début d'une manche, chaque joueur pioche 5 cartes de la pioche principale et une carte Catastrophe est révélée. Une Catastrophe peut être d'origine Naturelle (verte), Prédatrice (rouge) ou Émotionnelle (bleue). Chaque joueur va jouer face cachée une carte Ressource de sa main qui possède une valeur et éventuellement un effet comme échanger sa carte avec celle d'une autre joueur, modifier la valeur de sa carte, etc. Les cartes posées face cachée sont ensuite révélées. Après avoir résolu leurs effets, les joueurs comparent la valeur de leur carte.

Les joueurs peuvent aussi jouer des cartes Illico, qui ont des effets immédiats, permettant de faire pencher la situation en leur faveur. Celui qui a obtenu la plus haute valeur avance son Dinomeeple d'autant de cases sur son plateau Itinéraire de secours. Le joueur ayant la plus faible valeur récupère la carte Catastrophe. Dès qu'un joueur possède trois Catastrophes de même couleur ou de trois couleurs différentes, il est éliminé. À la fin de la manche, les joueurs avancent leur Dinomeeple d'une case par carte Catastrophe qu'ils possèdent. Ils complètent leur main pour obtenir 5 cartes et une nouvelle manche peut alors commencer.

### Fin de partie

La partie s'achève dès qu'un joueur atteint une des deux conditions de victoire : obtenir 50 points sur son Itinéraire de secours ou être le dernier survivant.

### Pour aller plus loin

Trois extensions sont déjà disponibles. Vous pouvez obtenir de nouvelles cartes avec les extensions *Puberté dangereuse* et *Rencards catastrophiques*. L'extension 5 - 6 joueurs ajoute aussi deux nouveaux dinosaures et de nouvelles cartes pour jouer jusqu'à 6 joueurs.





<b>Auteur(s)</b>	Ramy Badie
<b>Illustrateur(s)</b>	Ramy Badie
<b>Éditeur(s)</b>	Tee Turtle
<b>Thème(s)</b>	Médiéval, Fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Affrontements, Pouvoirs
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30' - 60'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Here to slay** vous invite à créer votre propre groupe de Héros afin d'occire de dangereux Monstres tout en échappant aux tentatives de sabotage des autres joueurs. Renforcez vos Héros grâce à une panoplie d'objets et de sortilèges, sans oublier d'altérer les résultats de dés pour mettre toutes les chances de votre côté.

### Comment jouer ?

Au préalable, chaque joueur choisit une carte de Chef qui guidera ses Héros pendant la partie. Les cartes Monstres sont mélangées pour former une pioche et 3 d'entre elles sont placées face visible. Toutes les autres cartes constituent la pioche principale, placée au centre de l'espace de jeu. Dans la pioche principale, il y a des cartes Héros qui permettent d'obtenir des effets en réussissant des lancers de dés, des cartes Objets qui permettent d'équiper vos Héros pour les renforcer, des cartes Magie qui offrent des effets immédiats, des cartes Trucage qui servent à altérer le résultat des dés, des cartes Défi qui permettent de contrer la carte qu'un adversaire vient de jouer. Les joueurs disposent chacun d'un espace devant eux dans lequel ils pourront poser les cartes de Héros recrutés pour former leur groupe et les cartes de Monstres tués.

À son tour, un joueur bénéficie de 3 points d'action pour accomplir des actions dans l'ordre de son choix :

- Piocher une carte de la pioche principale.
- Jouer une carte Héros, Objet, Magie de sa main
- Lancer 2 dés pour résoudre l'effet d'un de ses Héros posés en jeu
- Attaquer une carte Monstre parmi les 3 visibles
- Défausser sa main pour piocher 5 nouvelles cartes

Chaque Héros appartient à une des 6 classes (guerrier, rôdeur, sorcier...). Certaines cartes Monstres exigent que votre groupe soit composé de Héros de classes spécifiques pour pouvoir les attaquer. Pour vaincre un Monstre, il faut réussir un jet de dés. Quand un Monstre est vaincu, le joueur obtient une nouvelle compétence, et une nouvelle carte Monstre est révélée.

### Fin de partie

La partie s'achève de deux manières possibles :

- Réussir à tuer 3 cartes Monstres
- Terminer son tour avec un groupe de 6 Héros de classes différentes

### Pour aller plus loin

En plus de deux extensions déjà disponibles, vous pouvez générer en ligne vos propres Chef de groupe : [www.unstablegames.com/heretoslay](http://www.unstablegames.com/heretoslay)





**K.O.TIC**  
**OPEN**  
**ZE**  
**BOUATE**  
**DISPONIBLE**

<b>Auteur(s)</b>	Ramy Badie
<b>Illustrateur(s)</b>	Ramy Badie
<b>Éditeur(s)</b>	Tee Turtle
<b>Thème(s)</b>	Licornes, Dragons
<b>Mécanisme(s)</b>	Alignement, Équipe
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30' - 60'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Oubliez tout ce que vous pensez savoir sur le célèbre jeu du morpion ! Enfin, pas complètement. Dans **K.O.TIC**, des dragons et des licornes se disputent le contrôle d'un territoire. Jouez des cartes et alignez vos créatures magiques pour valider des objectifs !

### Comment jouer ?

Au centre de la table est disposé le plateau de jeu qui représente une grille de 3x3 cases. Les 3 paquets de cartes (Dragon, Licorne, Objectif) sont disposés à la portée des joueurs. Les joueurs forment deux équipes : les dragons contre les licornes. Chaque équipe récupère son paquet de cartes (dragons ou licornes) dans lequel il y a des cartes Personnages qui permettent d'occuper les cases du plateau et d'accomplir les objectifs, les cartes Magie qui

produisent des effets à usage unique permettant de détruire, échanger ou déplacer les cartes du plateau, et enfin, les cartes Illico qui perturbent les actions des adversaires. Avant de pouvoir commencer la partie, chaque joueur pioche 5 cartes de son paquet et pioche secrètement une carte Objectif qui indique quelles sont les cases du plateau qui doivent être occupées par des Personnages de votre équipe pour être validées.

À son tour, un joueur réalise 2 phases :

- **Phase de pioche** : le joueur pioche une carte de son paquet et l'ajoute à sa main.
- **Phase d'action** : le joueur joue depuis sa main une carte Personnage sur une case libre du plateau ou une carte Magie.

### Fin de partie

La première équipe qui parvient à valider 3 Objectifs remporte la victoire. Si le paquet d'une équipe est vide, la partie s'arrête et c'est une défaite.

### Pour aller plus loin

Il existe un mode *Avancé* dans lequel le plateau de jeu est plus grand, passant de 3x3 cases à 4x4 cases.

Pour jouer à 2 ou 3 joueurs, quelques adaptations de règles doivent être appliquées pour garantir un équilibre du jeu.

**SOUFFLE BRÛLANT**



**SIESTEUR**



**SABOTS ROYAUX**

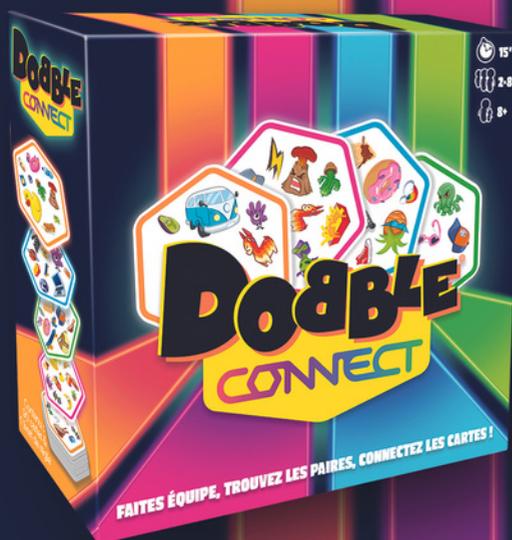


**FRAPPE LICORNIENNE**



# DOBBLE<sup>®</sup>

## CONNECT



**4 CARTES ALIGNÉES  
ET C'EST GAGNÉ !**



**Bonjour Jean-Louis, pourriez-vous vous présenter en quelques lignes ?**

Bonjour ! Je suis connu comme l'auteur de Dixit. Pédopsychiatre, j'exerce à temps partiel dans une structure pour adolescents. Ainsi **Feelings**, un jeu sur les émotions créé avec un collègue, destiné à l'origine aux professionnels, s'adresse maintenant à un public plus large, grâce à Thibaut Quintens, d'Act in Games. Aujourd'hui, j'essaie d'allier la composition musicale à la création de jeu, comme dans **Captain Esperanza**, qui sort avec une bande originale, dans le but d'offrir une expérience immersive optimale.

**Pouvez-vous nous raconter l'histoire de Dixit, du prototype à aujourd'hui ?**

L'histoire de **Dixit** commence 20 ans avant sa sortie. Dans les années 80, les jeux de rôles étaient l'occasion de soirées ludiques passionnées, mais entre initiés. J'ai eu un déclic avec l'arrivée du Trivial Pursuit : quand j'ai vu l'engouement autour de ce jeu, véritable phénomène de société, je me suis promis de créer un jour un jeu qui diffuserait un peu partout du plaisir, voire de la joie. Je voulais créer un jeu non basé sur les connaissances ou la stratégie, mais qui pourrait stimuler la créativité propre des joueuses. Avec la nouvelle vague des jeux à l'allemande, qui a déferlé dans les années 90 et 2000, le jeu que j'imaginai n'était pas vraiment dans l'air du temps, mais il mûrissait en sourdine dans mon esprit. La frustration liée à l'échec de la commercialisation de **Jericho** en 2001, un jeu de stratégie abstraite pour deux, qui avait obtenu un Pion d'or à Boulogne et un As d'or à Cannes, a été le détonateur qui a permis à Dixit de voir le jour en 2002, né de ma passion croisée pour les images et pour les mots. J'ai très vite réalisé un prototype avec des illustrations issues du magazine les Belles Histoires. Les cartes dessinées par un illustrateur espagnol, Ulises Wensell, aujourd'hui décédé, étaient inspirées de vers de Jacques Prévert et collaient parfaitement à la mécanique.



**Dixit**

Libellud



Nous avons avec mon ami Régis rapidement constaté le potentiel ludique de ce jeu, notamment auprès des non-joueurs. Nous avons aussi constaté le hiatus existant entre les retours enthousiastes du public, et la frilosité des professionnels, intéressés mais pas au point de prendre le risque de l'éditer, car trop différent des canons de l'époque. Ainsi durant 5 années, Dixit a essuyé le refus poli d'éditeurs parmi les plus connus, jusqu'à ce que l'idée de créer notre propre société d'édition commence à germer et fasse son chemin chez Régis et moi-même. Cette démarche ne s'improvise pas, mais nous avons eu la chance d'être accompagnés par un organisme régional qui soutenait les créateurs d'entreprise innovante. Cette opportunité est liée à une recherche clinique au sein de l'établissement éducatif où je travaille, en 2005-2007. J'ai utilisé le prototype du jeu comme support à la communication chez les élèves, dans un groupe thérapeutique à médiation ludique, pour faciliter, grâce à l'intersubjectivité, l'expression et la pensée entre les ados, et les aider à améliorer leur comportement. Le succès (presque) inattendu de cette expérience a conduit à une pré-commande de 1000 boîtes de Dixit pour des structures éducatives du département. Nous étions prêts à nous lancer dans l'édition d'un jeu à la fois grand public et à visée thérapeutique. Nous n'avons pu obtenir les droits sur les cartes du prototype, mais Régis a su rebondir par la recherche et la découverte de Marie Cardouat, pour des illustrations au final aussi poétiques et inspirantes.



Le navire Libellud a pu prendre le large, même si j'ai décidé finalement de ne pas tenir la barre avec Régis. Travailler avec mon ami a été un bonheur absolu. Son énergie, sa capacité de travail hors du commun, ses compétences créatrices et humaines ont littéralement transcendé la valeur intrinsèque du jeu, et lui ont donné une reconnaissance nationale, puis mondiale. On pourrait dire, objectif atteint pour moi, et largement dépassé même ! Mais non, l'aventure a continué, avec de nouveaux univers graphiques pour les cartes et un travail de co-création toujours différent avec chaque illustratrice et illustrateur des 9 extensions du jeu. J'ai été sollicité à de nombreuses reprises pour des utilisations professionnelles des cartes, dans différents domaines (soin, littérature, entreprise...). J'ai également dirigé une thèse de médecine sur l'utilisation de Dixit dans des groupes thérapeutiques pour des ados anxieux. Aujourd'hui, il reste de nouveaux horizons à explorer, dont la récente collaboration avec les studios Disney, avec une contribution personnelle, de toute l'équipe de Libellud, et de Nathalie Dombois l'illustratrice talentueuse, pour une version que je trouve magique.



Disney  
EDITION



**Dixit**  
**OPEN**  
**ZE**  
**BOUATE**  
**DISPONIBLE**

<b>Auteur(s)</b>	Jean-Louis Roubira
<b>Illustrateur(s)</b>	Natalie Dombois
<b>Éditeur(s)</b>	Libellud
<b>Thème(s)</b>	Disney
<b>Mécanisme(s)</b>	Association
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

Dans **Dixit Disney Edition**, faites deviner votre carte tirée de l'univers Disney (ou d'une autre boîte de la série Dixit)... tout en évitant qu'elle soit devinée par tout le monde, tandis que vos adversaires tenteront de se tromper les uns les autres en attirant les votes sur leur propre carte !

### Comment jouer ?

Au début d'un tour, tout le monde a 6 cartes en main (il y en a 84 dans cette boîte). Le conteur en sélectionne secrètement une et donne un indice à voix haute. Il peut s'agir d'un mot, d'une expression, d'une phrase, d'un titre...

Les autres sélectionnent alors aussi secrètement une carte de leur main, et le conteur mélange toutes ces cartes avant de les disposer face visible autour du plateau. À part le conteur, tout le monde indique sur sa molette la carte qu'elle ou il pense être celle du conteur, avec l'interdiction de voter pour sa propre carte. Le conteur révèle alors sa carte :

- S'il y a au moins un vote pour la carte du conteur, celui-ci et les personnes ayant bien deviné marquent 3 points.
- En outre, toute autre personne que le conteur ayant recueilli des votes gagne 1 point par vote.

Tout le monde avance alors son meeple sur la piste de score du nombre de points gagnés et repioche une carte, puis la personne suivante devient le conteur pour un nouveau tour.

### Fin de partie

La partie s'achève aussitôt qu'une ou plusieurs personnes atteignent 30 points. La personne avec le plus de points remporte alors la partie !

S.W.



# ROULE TAMPOUILLE



Sarah met de l'ordre dans sa ferme.  
Aidez-la à réunir ses animaux pour  
que chacun trouve sa place !



Lancez les **dés**  
et remplissez  
votre ferme avec  
les **TAMPONS**  
animaux !



www.spacecow.fr







la  
**Prophétie**  
du Vieux Chêne

**OPEN**  
**ZE**  
**BOUATE**

**EN PRÉCOMMANDE**

<b>Auteur(s)</b>	D. Cicurel, B. Bouchard
<b>Illustrateur(s)</b>	Lehn, Machwicki, Pych, Yuzepolska
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Forêt, Magie
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération, Enquête
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Dans **La Prophétie du Vieux Chêne**, nouvelle boîte autonome de la série **Kids Chronicles**, vous êtes les Protecteurs de la Forêt, et devrez explorer la Forêt, y trouver des objets et en rencontrer les habitants afin de la sauver du danger qui la menace.

### Comment jouer ?

Commencez par ouvrir l'application sur un téléphone et choisissez votre scénario. Il vous précise quelle large tuile Lieu placer au centre de la table comme lieu de départ, et vous donne de premiers éléments d'histoire. À chaque fois que vous découvrez un nouveau lieu (et parfois quand vous y revenez suite à des péripéties), une scène en 3D s'ouvre sur le téléphone, et vous pourrez regarder tout autour de vous afin d'identifier des objets et des personnages, dont vous devrez retrouver les cartes, tuiles et silhouettes dans le matériel du jeu. Les cartes seront placées sur le plateau, les silhouettes sur le lieu et les nouveaux lieux autour du lieu actuel.

Tous ces éléments disposent de QR codes : en scannant un lieu, vous vous y déplacez ; en scannant un personnage, vous lui parlez, et pouvez l'interroger sur un personnage en le scannant à son tour, ou l'interroger de la même manière sur un objet, ce qui peut aussi vous permettre de le lui donner s'il en avait besoin. Si vous entendez parler d'un objet que vous ne possédez pas ou d'un personnage dont vous ne savez pas où il se trouve, prenez quand même les éléments correspondants et placez-les à côté de votre plateau : peut-être qu'interroger vos rencontres à leur sujet vous aidera à les localiser ! Enfin, il peut arriver qu'il faille utiliser un objet dans un lieu, auquel cas une icône d'action y apparaîtra, requérant ainsi de scanner le bon objet... ou de retenter plus tard.

### Fin de partie

Laissez-vous guider par l'application tout en observant bien les éléments sur votre plateau et les tuiles Lieu, et en vous rappelant les paroles des différents personnages rencontrés, afin d'accomplir votre quête et d'accéder au scénario suivant, toujours plus épique !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Emmanuel Gauvain
<b>Illustrateur(s)</b>	Nikao, Rémy Tornior
<b>Éditeur(s)</b>	Scorpion Masqué
<b>Thème(s)</b>	Transports, Sports
<b>Mécanisme(s)</b>	Course, Ambiance, Adresse
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

Dans **Turbo Kidz**, le pilote se couvre les yeux et doit tracer son parcours le plus vite possible en restant sur la piste. Son copilote le guide avec sa voix tout en bougeant son pouce comme un « joystick » afin d'éviter la sortie de route ! À vos marques, tracez !

### Comment jouer ?

Les joueurs sont répartis en deux équipes. Un joueur de chaque équipe prend la place du pilote, les autres sont les copilotes. Chaque équipe récupère un exemplaire du même plateau étape. Les pilotes placent ensuite leur feutre sur la ligne de départ et se masquent les yeux. Un copilote prend le pouce libre de son coéquipier. La course peut alors commencer.

Guidé par leurs copilotes, les deux pilotes déplacent simultanément leurs feutres sur le parcours et tentent d'atteindre en premier la ligne d'arrivée. Pour les aider, les copilotes utilisent :

- **Le guidage vocal** : le copilote peut utiliser toutes les instructions jugées nécessaires sans restrictions.
- **Le guidage au Joystick** : le copilote manœuvre le pouce du pilote comme une manette. Avant de commencer la course, les coéquipiers établissent les règles de guidage.

Durant la course, des accidents peuvent se produire (soulever le feutre, franchir une ligne blanche), dans ces cas là, le copilote replace le feutre du pilote derrière le dernier point de sauvegarde franchi. La course peut alors reprendre. La première équipe à franchir la ligne d'arrivée remporte l'étape.

### Fin de partie

La partie s'achève dès qu'une équipe remporte deux étapes : elle est déclarée gagnante.

### Pour aller plus loin

Certains parcours ont des effets spéciaux comme les tremplins où le pilote doit soulever le feutre, ou les turbo boosts qui permet au copilote de guider la main du pilote temporairement.

Quand les joueurs sont familiers avec le jeu, ils peuvent sélectionner une carte voiture qui possède des règles spécifiques, rendant le jeu asymétrique.

À 2 ou 3 joueurs, les joueurs jouent en mode coopératif et doivent réaliser des défis, comme finir une course de deux étapes en moins de 4' ou finir une étape en moins d'une minute sans accident.





<b>Auteur(s)</b>	Christophe Luras
<b>Illustrateur(s)</b>	Marie Desbons
<b>Éditeur(s)</b>	Débâcle Jeux
<b>Thème(s)</b>	Animaux, Forêt, Petite souris
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération, Mémoire
<b>Âge</b>	5+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

### Pour les plus grands

Jouez à la place avec 16 tuiles Forêt, dont 1 vilain (parmi la sorcière, l'ogre et le dragon) et 6 tuiles spéciales (3 objets magiques et 3 tuiles aux effets divers). Si vous retournez un vilain, il est réveillé et applique sa menace jusqu'à être vaincu : perte de jetons Lune à chaque dévoilement d'une forêt violette, impossibilité de s'aider... Chaque vilain peut être vaincu par une combinaison de 2 objets magiques, et le vaincre de cette manière octroie un trophée à usage unique (pour changer la taille d'une dent, retourner une autre tuile...).

Dans **Le Clan des souris : Les Secrets de la forêt dendelée**, vous aidez votre tante la petite souris à récupérer les dents des enfants de la forêt dendelée. Coopérez pour les récupérer toutes en une seule nuit, en évitant de réveiller les vilains !

### Fin de partie

Vous remportez la partie en ayant récupéré les 9 dents du garde-dents, et vous la perdez quand vous n'avez plus de lunes !

### Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque apprentie souris peut regarder secrètement l'une des 9 tuiles Forêt face cachée au centre de la table. Puis, on dévoile la première tuile de la pioche Mission. Au début de votre tour, les autres souris peuvent placer leur pion Souris à côté d'une colonne ou d'une rangée de tuiles pour indiquer que l'animal demandé s'y trouve, sans parler. Dévoilez alors une tuile Forêt : si l'animal de la tuile Mission s'y trouve (parmi les trois animaux de la tuile), gagnez une dent correspondant à la taille de l'animal, et dévoilez une nouvelle tuile Mission. Sinon, perdez un jeton Lune en le rangeant dans le coffre de la boîte. Dans les deux cas, remplacez la tuile Forêt face cachée au même endroit.

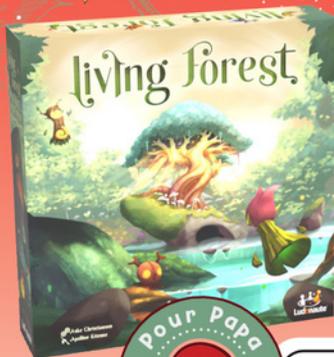
S.W.



# PETIT PAPA NOËL, QUAND TU DESCENDRAS DU CIEL, AVEC TES JEUX DE SOCIÉTÉ PAR MILLIERS, N'OUBLIE PAS...



car elle adore les jeux  
de déduction qui font  
chauffer le cerveau



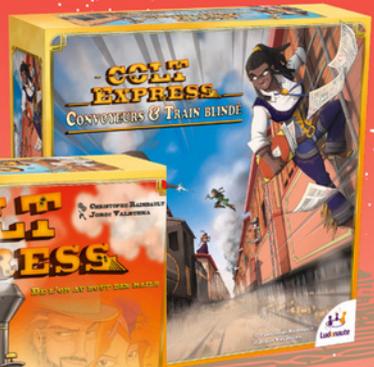
car il adore les jeux  
à conditions de  
victoires multiples



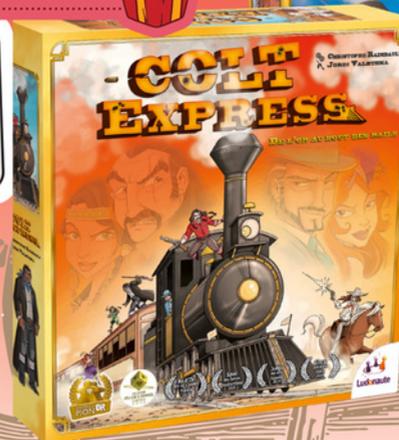
car c'est la  
meilleure, tout  
simplement !



comme ça, on  
jouera toute la  
journée de Noël



pour des parties à  
nombreux, et des  
fous rires garantis !



# ACRY LOGIC

3  
rouge

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 16 cases blanches ! Dans chaque **case blanche**, 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.

## 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

JAUNE = jaune + jaune	JAUNE = blanc + jaune
ROUGE = rouge + rouge	ROUGE = blanc + rouge
BLEU = bleu + bleu	BLEU = blanc + bleu
VIOLET = rouge + bleu	BLANC = blanc + blanc
ORANGE = jaune + rouge	VERT = jaune + bleu

5

VERT

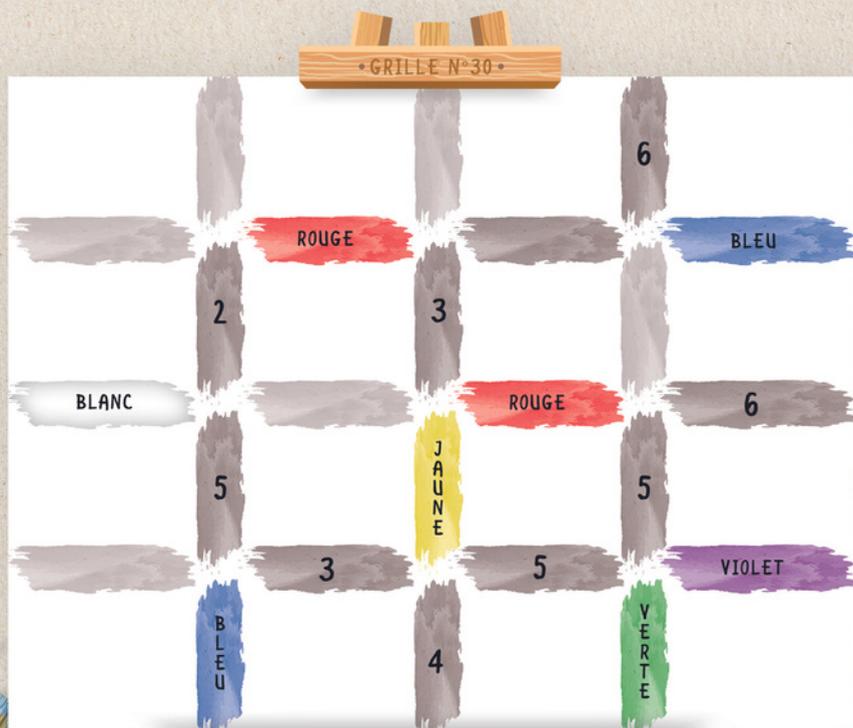
Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une petite trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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



• GRILLE N°31 •

	5	5		V I O L E T
		VERT		
	V E R T			V I O L E T
5			3	7
	6		O R A N G E	5
BLANC		8	5	ORANGE
	5	7		5

• GRILLE N°32 •

				B L A N C
JAUNE		3		5
			3	V E R T
4			5	8
		V E R T		
5		6	O R A N G E	BLEU
	B L A N C			



<b>Auteur(s)</b>	Bruno Cathala, Yohan Servalis
<b>Illustrateur(s)</b>	Régis Torres
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Ranch
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement de tuiles
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**MOON RIVER**  
**OPEN ZE BOUTEILLE**  
**EN PRÉCOMMANDE**

**Moon River** utilise le système de Kingdomino, mais cette fois... créez vos propres dominos en combinant deux pièces, et placez-les dans un ranch où vous devrez judicieusement placer vos vaches... et les protéger de vos adversaires !

**Comment jouer ?**

Au début de la partie, on dévoile 4 parcelles, classées par ordre croissant, puis on pioche aléatoirement vos rancheros (et quand le vôtre est tiré, vous le placez sur une parcelle libre), puis on fait une nouvelle ligne de 4 parcelles à côté de la première. Vous jouez en commençant par la personne dont le ranchero est sur la parcelle de plus faible valeur. À votre tour, placez votre parcelle sur un emplacement libre de votre plateau Réserve. Puis vous pouvez agrandir votre ranch en assemblant deux de vos parcelles pour en faire un domino et en plaçant ce domino dans une grille de 5 parcelles par 5 (le ranch).

Si votre domino représente des vaches, placez-y des pions Vache. Les crânes requièrent de défausser des vaches de leur territoire (un ensemble de parcelles adjacentes de même type). Le cercle enfin permet de recruter l'un des 5 associés du Saloon, sur sa face cowboy pour déplacer des vaches ou sur sa face spécialiste (par exemple pour voler des vaches non protégées à vos adversaires, ou échanger une parcelle de votre réserve contre la parcelle d'une réserve adverse). Enfin, placez votre ranchero sur une parcelle libre de la nouvelle ligne de parcelles. Lorsque tout le monde a joué, formez une nouvelle ligne de 4 parcelles. La partie s'achève quand la pioche de parcelles est vide. Chaque parcelle ne peut alors plus accueillir qu'une vache : retirez les autres. Calculez alors votre score, en tenant surtout compte de vos territoires (le nombre de parcelles du territoire multiplié par le nombre de vaches), des symboles Pépite, Castor et Maïs se trouvant sur vos parcelles et des points octroyés par certains associés.

**Mode avancé (Légendes de l'Ouest)**

Dans ce mode, vous incarnez des personnages asymétriques et choisissez l'une des 4 règles ajoutant une condition de décompte des points très spécifique !

S.W.



# Fluffy Valley

MAXIME RAMBOURG & THÉO RIVIÈRE  
MARKO RENKO



Fluffy Valley est un jeu coopératif où il faudra faire preuve de stratégie pour passer un bel hiver. Au travail ! Récoltez des baies et du miel pour ravir vos estomacs, ainsi que de la paille pour rendre vos lits plus doux. Mais attention, le danger rôde de toutes parts...



1-4



6+



25 MIN



[WWW.LOKI-KIDS.COM](http://WWW.LOKI-KIDS.COM)





**Bonjour Bruno, pouvez-vous présenter Yohan en quelques lignes ?**

Le Yohan des Montagnes fait partie d'une espèce en voie de développement : les auteurs des montagnes (les vraies ! Celles de Haute-Savoie). Sa taille (à peine 1m20 au garrot disent les mauvaises langues) est inversement proportionnelle à son talent d'auteur. S'il n'est pas encore très médiatisé, il n'en a pas moins déjà à son actif deux des meilleurs scénarios de **Unlock!** (le cirque et le tour du monde en 80 jours). Ainsi qu'un autre que j'adore sur le thème de Pinocchio, mais qui, à ma grande surprise, n'a pas été retenu par l'éditeur. Et surtout ses premiers jeux arrivent maintenant sous peu dans vos boutiques : surveillez bien **Guilty**, à paraître chez Jello... c'est du tout bon et correspond parfaitement à son goût pour les jeux narratifs.



**Bonjour Yohan, pouvez-vous présenter Bruno en quelques lignes ?**

Dans tous les domaines (sportifs, artistiques...), il existe des individus qui surclassent tout le monde. Des visionnaires, des pionniers qui laissent une empreinte indélébile dans leur discipline. Certes, l'Histoire du jeu de société moderne est encore jeune (plus que lui, d'ailleurs. Bim, légitime défense !) mais personne ne peut nier que « Cathala » fait partie de ces quelques-uns qui la marqueront. Un créatif acharné. Un horloger du détail. Un maître de l'analyse. « Cathala » est donc tout ça pour moi. Une sorte d'étoile qui indique le Nord.

« Bruno », lui, est plus humain. Cet amour des gens, cette passion de transmettre, de partager. Tous ceux qui l'ont croisé sont sûrement d'accord avec moi : il n'est pas pire en vrai qu'en vidéo.

Mais en réalité cette distinction n'a pas de sens. Il n'y a pas de Dr Cathala et de Mister Bruno. Parce que très vite, on réalise que travailler avec l'un ou discuter avec l'autre, c'est exactement la même chose, avec la même personne.



# A Kingdomino GAME SYSTEM

**Bruno, est-ce que vous pouvez nous parler de votre expérience de co-création sur Moon River ?**

**Kingdomino** est un jeu qui tient une place importante dans ma ludographie. Parce qu'il m'a permis de remporter le prestigieux Spiel des Jahres, bien évidemment, mais aussi, et surtout, parce que, année après année, il continue de se faire une place de choix dans la famille des jeux familiaux. Comme c'est un jeu que je continue à aimer, à jouer régulièrement, je ressens parfois le besoin/l'envie de nouveaux challenges, toujours basés sur ce même système de jeu. C'est ainsi que, ces dernières années, sont nés **Queendomino**, **Age of Giants** (une petite extension), **Kingdomino Duel** (un jeu de dés) ou plus récemment **Kingdomino Origins**. Continuer à développer ce système de jeu me faisant toujours envie, je me suis demandé quoi faire, pour que ça fasse sens par rapport aux jeux déjà existants, évoqués ci-dessus. Quoi faire pour ne pas en arriver « au jeu de trop » ternissant la gamme.

“Think different” disent-ils dans la pub. Alors je me suis dit... Kingdomino, c'est quoi ? C'est un jeu de dominos qui constituent à la fin une surface qui donne des points et un système de score multiplicatif (chaque zone score nombre de cases fois nombre de couronnes).



Alors, l'idée constitutive du projet a été de supprimer les dominos et les couronnes.

- Supprimer les dominos : exit les dominos préalablement constitués et bienvenue à des pièces du puzzle. Ainsi, il va être possible de CONSTITUER au fur et à mesure du jeu ses propres dominos, en tentant l'optimisation bien sûr. Une sorte de Kingdomino Legacy, mais se renouvelant à chaque partie, en quelque sorte.
- Supprimer les couronnes : ou plutôt de les remplacer par des couronnes « mobiles ». En effet, dans le Kingdomino de base, les éléments multiplicateurs (couronnes) sont imprimés sur les tuiles. Là, l'idée a été de les transformer en meeples « vaches » que l'on va pouvoir déplacer pendant la partie grâce à ses cowboys. Bref, des couronnes mobiles que l'on va pouvoir déplacer sur les terrains les plus vastes... optimisation, vous dis-je !

Les idées, c'est bien, mais le passage à l'acte, c'est mieux. Parce que du boulot, ça en représentait quand même pas mal. Et je n'étais pas sûr d'y réussir seul. Alors j'ai proposé à Yohan de m'accompagner sur ce projet. Parce qu'on réfléchit toujours mieux à deux têtes qu'à une seule. Parce qu'amener un sang neuf dans l'univers de Kingdomino c'était aussi une bonne garantie de sortir des schémas de pensée personnels (on a beau se botter les fesses, le cerveau revient toujours naturellement dans sa zone de confort). Parce que c'est aussi et avant tout une histoire d'amitié. On partage une région, la passion des jeux, de la création, et des sorties à vélos dans nos montagnes. Il était temps qu'on scelle cette amitié par un jeu commun.

Et maintenant... j'ai assez parlé (ou écrit), je passe la balle à Yohan.





# NOW OR NEVER

## LES ROYAUMES DU PASSÉ



DÉCEMBRE 2023



Après Above & Below et Near & Far,  
vivez le dernier chapitre de la saga d'Arzium...

Un jeu immense, un matériel incroyable, un épilogue au sommet !



CONÇU, ÉCRIT ET ILLUSTRÉ PAR  
**RYAN LAUKAT**



# DAUPHIN

## LE 9ÈME

# PASSAGER



35 min



3-5



14 ans  
et +



partie  
guidée

UN JEU À RÔLE SECRET  
GUIDÉ PAR UNE APPLICATION !

Déjà disponible



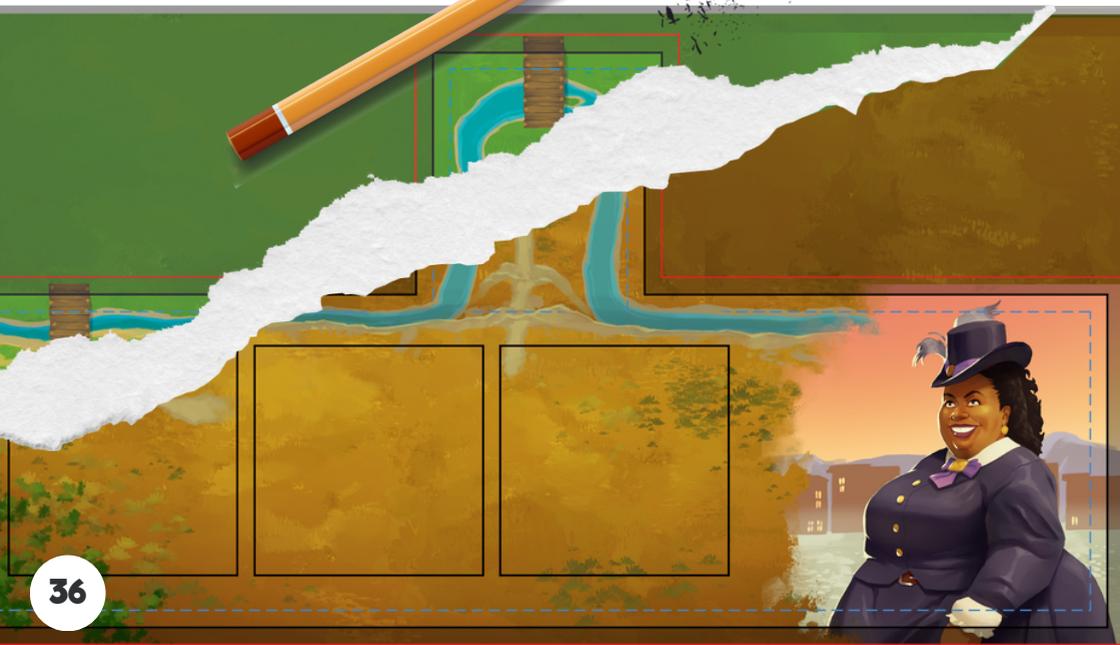
tribuo

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

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



Bonjour ! Je suis Régis Torres, et je suis illustrateur sur des jeux de société depuis bientôt une dizaine d'années. C'est une suite d'heureux accidents qui m'ont permis de pouvoir contribuer au paysage ludique. Nourri aux mangas, aux jeux vidéo et surtout aux jeux de rôle depuis l'enfance, dessiner des univers a toujours occupé une place importante dans mon quotidien. Après une formation en graphisme, j'ai d'abord travaillé dans le jeu vidéo au début des années 2000 pour enfin me tourner vers la bande dessinée. C'est le fruit de toutes ces expériences qui m'a amené à entrer dans le monde du jeu en illustrant **King of New York**, puis la seconde édition de **King of Tokyo** dans les années 2010. Pouvoir contribuer à l'expérience de jeu par l'illustration a été une révélation ! Et depuis, chaque projet est une nouvelle aventure, une occasion de soutenir la mécanique de jeu et de donner envie d'explorer des univers... comme l'Ouest Sauvage de Moon River !



## Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu Moon River ?

Moon River est ma seconde opportunité de représenter le far west pour un jeu de société. Sur ce jeu, il a été d'emblée important de pouvoir proposer une interprétation différente et originale du far west, et qui soit dans la veine de la gamme. La perspective de faire coïncider les univers de Kingdomino avec le western s'est même révélée être un jeu lors de sa réalisation.

L'une des forces du jeu d'origine est sa lisibilité, avec des environnements variés... Mais sur cette version il y a un twist ! En ayant en tête que les terrains puissent se combiner comme des pièces de puzzle, il a fallu dès les premières étapes de la réalisation penser tous les environnements dans leur ensemble. Il est donc devenu évident que les décors devaient être facilement reconnaissables pour faciliter leurs combinaisons. Et c'est cet aspect du graphisme qui a dirigé la conception des tuiles de Moon River. Autant dire qu'il y avait ici l'occasion de littéralement explorer cette réinterprétation du far west !

Une fois les couleurs et les environnements définis, il a ensuite fallu donner vie à cet univers. Mais là encore, la lisibilité a été le point le plus essentiel. Afin de soutenir la mécanique du jeu, il a été question de trouver le juste équilibre de détails pour qu'elle reste claire et qu'on puisse s'immerger dans cet univers. Si mes illustrations insufflent une étincelle d'exploration et donnent envie de se replonger dans Moon River maintes et maintes fois, ça sera la plus belle des récompenses !



# Kingdomino™

## MOON RIVER



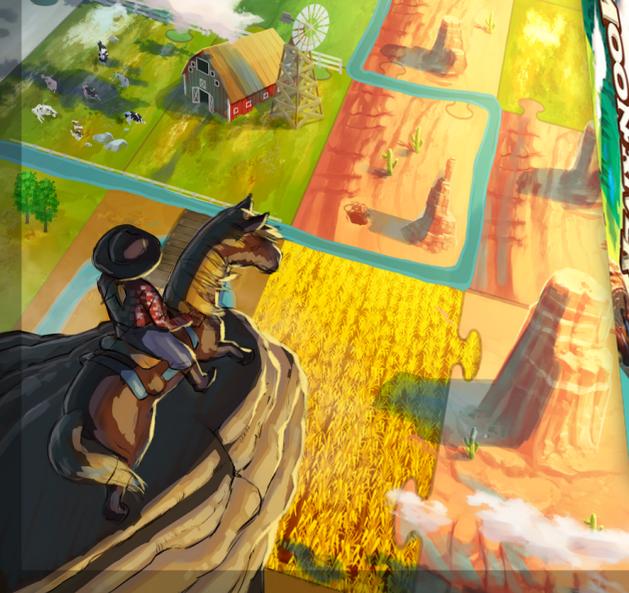
# Kingdomino™

## MOON RIVER



# Kingdomino™

## MOON RIVER



# UNE AVENTURE ÉPIQUE

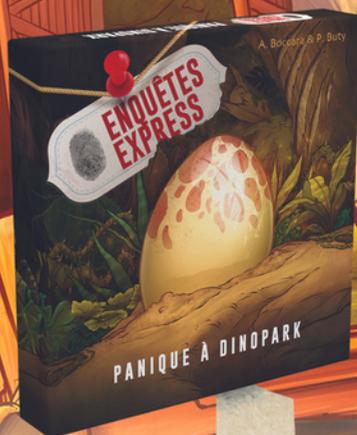


Vivez la première mini-aventure d'une nouvelle collection Cartaventura inspirée par l'univers des 3 mousquetaires. Dans ce jeu de cartes dont vous êtes le héros, rejouez pour découvrir les différentes fins d'une histoire que vous pensiez connaître.



Un jeu de Thomas Dupont et Pierre Buty, illustré par Guillaume Bernon

# UNE ENQUÊTE JURASSIQUE



Qui a semé la pagaille à Dinopark en volant l'oeuf d'une maman tricératops ? Chaque joueur n'est autorisé à consulter qu'une partie des indices : c'est donc uniquement en recoupant toutes leurs infos que les joueurs peuvent ensemble démêler l'intrigue.



Un jeu de Thomas Dupont et Pierre Buty, illustré par Guillaume Bernon

Deux jeux **BLAM!** à petits prix pour un Noël avant l'heure !  
Disponible en précommande chez Philibert !



**Waterfall Park**  
**OPEN**  
**SE**  
**BOUATE**  
**DISPONIBLE**

<b>Auteur(s)</b>	Karsten Hartwig
<b>Illustrateur(s)</b>	Umeshu Lovers
<b>Éditeur(s)</b>	Repos Production
<b>Thème(s)</b>	Parc d'attractions
<b>Mécanisme(s)</b>	Négociations
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 5

Dans **Waterfall Park**, construisez des attractions dans le même parc extraordinaire. La place sera d'autant plus précieuse qu'il serait bon que vous agrandissiez vos attractions en juxtaposant les tuiles identiques... Heureusement que vous pouvez tout négocier avec vos adversaires, argent, emplacements et attractions !

**Comment jouer ?**

Au début d'une manche, tout le monde pioche autant de cartes Emplacement qu'indiqué sur l'aide de jeu et en défausse 2. Ces cartes représentent l'une des 78 cases du plateau : placez vos socles sur les cases indiquées sur les cartes conservées.

Prenez ensuite des tuiles Attraction face visible... et négociez avec vos adversaires. Vous pouvez contrer les offres des autres, échanger librement pièces, emplacements et attractions avec qui vous voulez contre ce que vous voulez, promettre de l'aide à l'avenir sans tenir vos promesses... Adaptez éventuellement le plateau en fonction des transactions d'emplacements en changeant les socles. Ensuite, vous pouvez placer vos tuiles Attraction sur les emplacements que vous contrôlez. Chaque attraction a une valeur, correspondant à sa taille maximale : juxtaposez des attractions identiques pour agrandir cette attraction. En effet, lors de la dernière phase de la manche, vous gagnez des pièces en fonction de la taille de chaque attraction et de sa complétion. Gardez ces pièces face cachée. Puis commencez la manche suivante.

**Fin de partie**

La partie s'achève après 4 manches. La personne avec le plus de pièces remporte la partie.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Charlec
<b>Illustrateur(s)</b>	Jérémie Fleury
<b>Éditeur(s)</b>	Débâcle Jeux
<b>Thème(s)</b>	Colonisation
<b>Mécanisme(s)</b>	Majorité, Pouvoirs
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Kauri** est un jeu asymétrique où vous contrôlez les kiwis, les possums, un colon anglais ou une Maorie en Nouvelle-Zélande, avec votre mise en place, vos capacités et vos objectifs propres. Dans cette lutte acharnée, saurez-vous garder le contrôle de l'île ?

### Comment jouer ?

Choisissez d'abord votre faction, kiwi, maori, anglais ou possum, en prenant et mettant en place le matériel correspondant. Les factions utilisables dépendant de votre configuration. Au début d'un tour, tout le monde pioche 2 cartes, en pose 1 devant lui face cachée pour ses actions, une autre par-dessus pour son initiative, et conserve la dernière en main. La carte d'initiative détermine dans quel ordre vous appliquez une action ou les deux de votre autre carte. Avec la carte Revendiquez un Héritage, vous activez l'une de vos capacités très asymétriques. Le possum fera proliférer ses jetons sur le plateau et retirera des arbres. Le kiwi peut empêcher les déplacements, déplacer voire retirer les pions adverses et placer des arbres dans les régions. La maorie se déplace sur le plateau, chassant

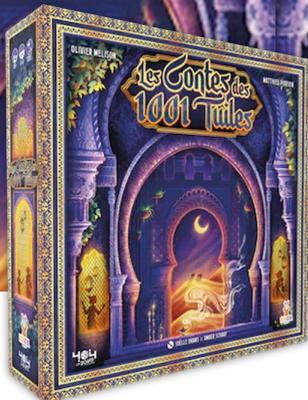
possums et kiwis, retirant les arbres de l'Anglais et plaçant des whares dans des régions qu'elle contrôle, en respectant donc des conditions précises. L'Anglais se déplace sur le plateau, récupérant les possums et retirant les kiwis, plaçant des routes, coupant des arbres. Surtout, il peut être bûcheron ou ranger selon le niveau de conscience de l'Anglais (qui avance à la fin de chaque période, et peut être accélérée ou reculer par les actions adverses), les actions du bûcheron concernant plutôt les arbres tandis que celles du ranger ciblant agressivement les possums. Quand tout le monde a appliqué sa carte, défaussez vos 2 cartes et jouez un nouveau tour. Quand les pioches sont épuisées, commencez une nouvelle période en mélangeant votre défausse pour former une pioche.

### Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la 5ème période. Les kiwis sont présents sur toute l'île au début de la partie (25 points de victoire) et doivent y rester autant que possible ; la Maorie doit placer ses whares et chasser possums et kiwis ; l'Anglais gagne des points en déboisant, puis en chassant les possums ; enfin, le possum doit proliférer malgré la prédation de ses adversaires. La personne ayant le mieux rempli ses objectifs remporte la partie !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	O. Melison, M. Podevin
<b>Illustrateur(s)</b>	Joëlle Drans, Amber Scharf
<b>Éditeur(s)</b>	Holy Grail, 404 on Board
<b>Thème(s)</b>	Contes des 1001 nuits
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection, Narration
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	10' / personne
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

Dans **Les Contes des 1001 tuiles**, déplacez-vous dans le désert entourant Bagdad pour récupérer des trésors enrichissant votre caravane... et surtout la matière à raconter de fabuleuses histoires !

### Comment jouer ?

Au début de votre tour, déplacez votre personnage sur le plateau central d'autant de cases maximum que votre total de dromadaires. Si vous vous arrêtez sur une case encore occupée par une tuile, retournez-la et prenez-la. Certaines tuiles exigeront d'en posséder d'autres pour pouvoir s'y arrêter et les récupérer. Le verso des tuiles indique de quel type de tuile il s'agit et cache seulement son illustration unique. Certaines tuiles octroient des bonus permanents (armes ou dromadaires).

D'autres sont des ennemis, avec l'impossibilité de vaincre deux fois le même. En vous arrêtant sur une case vide, récupérez une tuile à usage unique. Au début de la partie, vous avez reçu 4 jetons Histoire indiquant des types de tuiles. Quand vous les avez, rendez-vous à Bagdad pour raconter une histoire à partir des illustrations uniques de ces tuiles, puis gagnez les points du jeton Histoire et retournez-le, avec un bonus de points s'il y a des tuiles Or dans votre caravane. Tout le monde vote sur la qualité de votre histoire, et vous avancez en fonction sur le plateau de Conteur, qui indiquera la qualité du meilleur conte que vous aurez narré pendant la partie. Enfin, défaussez les tuiles de votre histoire, vos tuiles Or et 1 jeton Sultan (dépendant du nombre de personnes autour de la table), et placez de nouvelles tuiles sur le plateau.

### Fin de partie

La partie s'achève quand vous avez raconté vos 4 histoires ou que tous les jetons Sultan ont été défaussés. Ajoutez aux points remportés pendant la partie 1 point par tuile restante dans votre caravane, ainsi que des points pour votre série d'ennemis différents et selon votre position sur le plateau de Conteur. La personne avec le meilleur score remporte la partie.

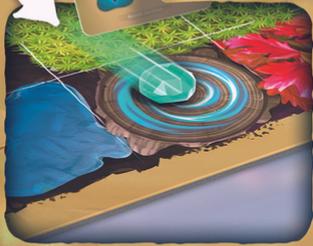
S.W.



# MYCELIA

Magie et mystère vous attendent dans le monde fantastique de Mycelia ! Apportez les gouttes de rosée de votre forêt au Sanctuaire de la Vie, et obtenez la protection de la déesse des Bois. Êtes-vous prêt pour cette aventure ?

Deckbuilding accessible. Jouable en solo.



Un jeu poétique de Daniel Greiner



9+

1-4

45

Ravensburger

# AKOA TUJOU



## Bonjour Kenny, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

41+1 ans (les Lyonnais comprendront), marié à une joueuse plus forte que moi, papa de deux enfants (13 et 16 ans) et passionné de jeux depuis un paquet d'années maintenant. Du jeu famille jusqu'au gros jeu expert avec un spectre probablement trop large de choses qui me plaisent. Je bosse dans l'informatique et suis aussi Président d'une association ludique qui organise des soirées jeux dans notre village au Nord-Est de Lyon (La côtière s'amuse).

## Pouvez-vous nous parler de « Akoa Tujou » ?

Akoa Tujou a démarré pour une raison assez simple. Il y a 5 ans, nous avons fait en famille un créneau tous les soirs de 20h à 20h30 où l'on jouait tous les 4 à un jeu de société. C'était un moment exceptionnel de partage en famille et nous avons décidé à ce moment-là de partager cela à d'autres en proposant de parler des jeux de société que nous aimions mais en rajoutant quand c'était adapté le regard et les mots de nos enfants. Le collège, le lycée, l'adolescence étant passés par là depuis, ces moments de jeu en famille sont plus rares mais notre est passion intacte et le jeu représente toujours une grosse partie de notre temps personnel qui nous permet de continuer d'alimenter le blog de nos découvertes et retours de festivals.

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

Nous avons majoritairement 3 types de contenus écrit :

- **Les sélections** : qui nous permettent d'aider les joueurs, soit en fonction de l'âge, soit des périodes de l'année, à trouver les meilleurs jeux (selon nous) dans ces nombreuses sorties. Sélections que nous mettons à jour régulièrement.
- **Les découvertes** : des avis plus à chaud de tout ce que l'on essaie avec une notation simple (Bof, Sympa, Adore, Coup de cœur) des membres de la famille l'ayant essayé. Généralement regroupés sur 1 ou 2 mois avec une dizaine de jeux ou lors de festivals (Vichy, Cannes ...).
- **Les tests** : format écrit plus conventionnel mais qui nous permet d'aller plus en profondeur dans un jeu et d'avoir un avis plus construit avec plus/moins, notre notation ainsi que les avis de nos enfants quand ils ont aussi joué à ce jeu.

## Où peut-on découvrir votre contenu ?

Vous pouvez nous retrouver sur notre blog ludique pour des chroniques complètes ainsi que sur les réseaux sociaux. On partage nos instants « jeux de société » et on en profite pour papoter avec vous, ainsi que sur nos réseaux sociaux !



akoatujou



Kylian



Célya



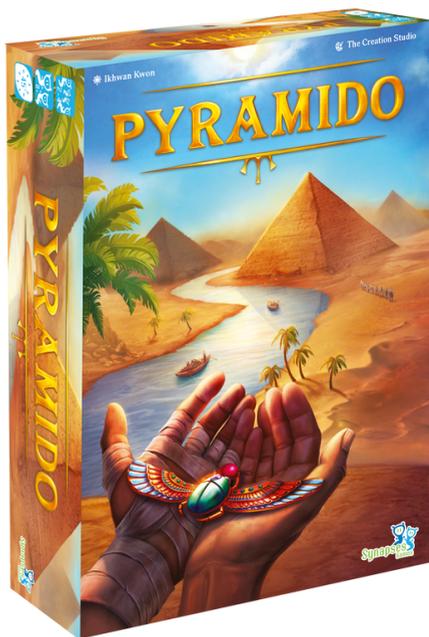
Aurélie (Maman)



Kenny (Papa)

**Pyramido** est un jeu de Ikhwan Kwon pour 2 à 4 joueurs que nous avons découvert et beaucoup apprécié lors du Festival de Cannes 2023. Nous devons dans Pyramido construire une pyramide incrustée de bijoux pour le pharaon Mido. Celui qui fera la plus impressionnante l'emportera et sera nommé Vizir !

Avec une mécanique de pose de dominos relativement simple, Pyramido fait toute la différence sur pas mal de petits détails. Tout d'abord avec ce draft de tuiles, on choisit une tuile parmi 3, positionnée devant 4 piles de tuiles faces visibles dont chacune est placée entre deux des tuiles à choisir. Après chaque choix, le joueur qui a choisi fait descendre l'une des tuiles des 2 piles de derrière adjacentes sur la zone vide, impactant fortement les choix du joueur suivant. En plus de cela, chaque pose de tuile (adjacente à une autre) doit se faire sur une zone suivant la manche. 5x4 tuiles au départ, puis 4x3, puis 3x2, puis 2x1 ensuite qu'on posera à chaque fois sur notre zone précédente pour former cette fameuse pyramide. Pour finir, à chaque pose de tuiles, nous avons l'obligation de la marquer en plaçant dessus l'un des bijoux inutilisés si possible (on en possède un par couleur qu'on reprend à chaque manche). Seules ces zones-là scoreront à la fin de la manche avec un point par icône bijou dans une zone marquée. La zone marquée la plus faible comptera double.



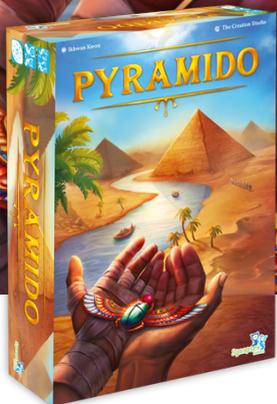
Et nous ferons cela 4 fois en devant assumer les choix précédents et en essayant par superposition d'avoir de plus grandes zones et de conserver la visibilité des bijoux dans les zones du dessous.

C'est super malin, dans les choix comme dans le scoring, assez minimaliste mais bien casse-tête ! Pas besoin d'en faire des tonnes, il suffit de faire les choses bien, ce que Pyramido réussit à merveille. On aime vraiment beaucoup ici et c'est l'une des très belles sorties de cette année.



L'article complet sur le site sur le site [www.akoatujou.fr](http://www.akoatujou.fr)





<b>Auteur(s)</b>	Ikhwan Kwon
<b>Illustrateur(s)</b>	The Creation Studio
<b>Éditeur(s)</b>	Synapses Games
<b>Thème(s)</b>	Égypte
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Pose de dominos
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	2+

**Pyramido** est un jeu de draft et de pose de dominos... en pyramide. Construisez de grandes zones de couleur, et conservez-les malgré la superposition de plusieurs étages, tout en vous assurant de ne pas laisser à vos adversaires des dominos les avantageant trop !

### Comment jouer ?

À votre tour, choisissez l'un des trois dominos (constitués de 2 carrés monochromes de 4 par 4) de la carrière et placez-le dans votre pyramide. Vous pouvez l'orienter comme vous le souhaitez mais il doit être adjacent à au moins un domino déjà placé. Le premier étage doit être constitué de 4x5 dominos. Si vous avez placé vos dominos de façon à laisser des emplacements vides trop petits pour contenir un domino, comblez-les avec vos cartes de recouvrement. Le deuxième étage sera construit sur le premier en grille 4x3, le troisième en 3x2 et le sommet en 2x1 (un unique domino).

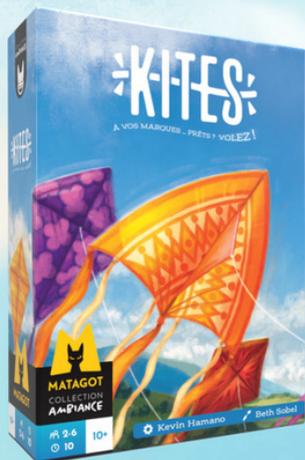
À partir du deuxième étage, tout nouveau domino est automatiquement considéré comme connecté puisqu'il sera toujours sur d'autres dominos, même s'il n'est pas encore adjacent à un domino de son étage. Après avoir placé votre domino, s'il vous reste un marqueur Bijou de l'une des couleurs du domino et que celui-ci comporte une icône Bijou, placez-le sur le domino. Vous pourrez ensuite poser l'une de vos cartes de recouvrement sur le nouveau domino, remplaçant une couleur par une autre (ce qui peut permettre de poser un second bijou). Enfin, réapprovisionnez la carrière avec l'un des deux dominos possibles (connus à l'avance). Après chaque construction d'étage, gagnez 1 point par icône de bijou dans une zone ininterrompue où vous avez placé votre bijou de la même couleur, puis 1 point par icône dans la zone avec un bijou où il y a le moins d'icônes Bijou. Une zone peut s'étendre sur plusieurs étages, tant que la plage de couleur est ininterrompue. Récupérez ensuite tous vos bijoux afin de pouvoir les placer sur les dominos que vous poserez sur l'étage suivant.

### Fin de partie

Si vous avez disposé vos dominos d'une manière qui ne permet plus de combler un étage et ne possédez plus de cartes de recouvrement, vous avez immédiatement perdu la partie. Elle s'achève sinon après la construction du 4ème étage, la personne avec le plus de points remportant la partie.

S.W.





# KITES

A VOS MARQUES ... PRÊTS ? VOLEZ !

Envolez-vous avec Kites, un jeu coopératif où rapidité, coordination et bonne communication seront indispensables pour réaliser le plus beau spectacle de cerfs-volants !

**1** Jouez une carte et retournez les sabliers de la même couleur.



**2** Attention aux turbulences !



**3** Coordonnez-vous pour ne jamais avoir de sablier vide !



10+

2-6  
10

  
**MATAGOT**

@EditionsMatagot



www.matagot-friends.com



**Clank! - Legacy** autant pour le côté humour lors de l'ajout de règles, le matériel qui en résulte ou simplement la mécanique de jeu.

*Nohany Radich*



**Betrayal Legacy** est la proposition d'un Legacy semi-coopératif horrifique où vous explorerez sur 350 ans la même maison hantée... original, captivant et glaçant, dommage qu'il n'ait jamais eu droit à sa VF !

*Siegfried Würtz*



Je n'ai pas une grosse expérience de Legacy, même si j'en possède qqns qui n'ont pas encore été mis sur la table. Je garde un très bon souvenir de la campagne du **Dilemme du roi** avec les potes. Ce n'est pas forcément le système de jeu, mais plutôt l'ambiance et les moments de plaisir que cela a généré autour de la table. Nous continuons encore aujourd'hui à utiliser des expressions qui sont apparues lors de nos parties.

*Thomas Pollet*

**Le Dilemme du roi** : des parties exceptionnelles pour une campagne mémorable avec un groupe d'amis.

*Meyriec Teneterc*

**Le Dilemme du roi** ! Quand on s'implique un peu en mode RP dans le jeu ça devient du pur plaisir et ça amène des débats de fou pour des décisions des fois triviales. Je me rappelle avoir eu un débat de 30 minutes avec un joueur avec qui j'étais en désaccord depuis le début du jeu au niveau objectif pour la décision la plus cruciale du royaume : « on va à droite ou à gauche au croisement ? »

*Jeremy Roux*



# Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



## Moon River

Jouez à ce jeu maintenant



Dans **Moon River**, vous construirez un paysage personnel de tuiles pour marquer des points, mais au lieu de placer des dominos dans votre paysage, le jeu utilise des demi-dominos dont un bord a une connexion de type casse-tête. Vous combinez deux de ces demi-pièces de casse-tête pour créer vos propres dominos.



## Stella Universe

Jouez à ce jeu maintenant



**Stella** est un jeu compétitif d'interprétation d'images qui explore une nouvelle approche de l'univers Dixit. A partir d'un mot, trouvez des associations entre ce dernier et des cartes Dixit révélées aux yeux de tous. Pour marquer des points, choisissez les mêmes images que vos adversaires : plus vous en avez, mieux c'est. Il vous faudra prendre des risques pour l'emporter, mais ne tentez pas de monter trop haut dans les étoiles car plus dure sera la chute !





Solutions des grilles n°30, 31 & 32 du jeu de démo Acrylic, pages 28 & 29.



# MONUMENTAL™

Jeu de civilisation et de deckbuilding

## Menez votre civilisation au sommet de sa gloire !

Gagnez en puissance en améliorant vos cartes et en explorant le vaste monde !  
Combattez vos adversaires, développez des technologies  
et construisez les merveilles qui resteront dans l'Histoire.

90-120

1-4

10+



EXPLOREZ D'AVANTAGE L'UNIVERS AVEC LES EXTENSIONS  
LOST KINGDOMS ET AFRICAN EMPIRES !

# ENCORE UNE FIN D'ANNÉE DE FOLIE



DE RETOUR  
EN STOCK

DE RETOUR  
EN STOCK

