PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°44- AVRIL 2024

AS D'OR JEU DE L'ANNÉE CANNES 2024

TRIO

*Carnet d'**auteur**, d'**éditeur** et d'**illustratrice***

JEU DE DÉMO INCLUS : WATER MAZE

Adrien Rives

Charlie Sigogneau

Yuan
l'Art de la Guerre

Programmez vos actions

Révélez et réalisez

Deux boîtes pour jouer jusqu'à huit joueurs !

12+ 2-4 60'

Stratégie · Simultané · Sans Hasard

LUDA

okaluda.fr

Sommaire du PhiliMag n°44

4 **TOP 10**
Top des ventes février 2024

6 **Open Ze Bouate**
Treetopia

8 **As d'Or**
Le palmarès 2024

10 **As d'Or**
Jeu Flash sur La Famiglia

12 **Open Ze Bouate**
Wonderland's War

13 **Sous les projecteurs !**
Des Tranchées aux Barricades

14 **Jeu de Démo**
Water Maze

16 **As d'Or**
Jeu Flash sur sur Faraway

17 **Open Ze Bouate**
Palm Laboratory

18 **Open Ze Bouate**
Fake Crystal

20 **Open Ze Bouate**
Marabunta

21 **Open Ze Bouate**
MLEM : Space Agency

24 **Dossier Spécial**
Trio

30 **As d'Or**
Jeu Flash sur Trio

32 **Open Ze Bouate**
Boreal

33 **Open Ze Bouate**
Captain Flip

34 **Open Ze Bouate**
Little Tavern

36 **As d'Or**
Jeu Flash sur Mon Puzzle Aventure

37 **Open Ze Bouate**
Cache-Cache Loustic

38 **Open Ze Bouate**
1,2,3 Faufile-Toi

40 **Open Ze Bouate**
Costu'Monsters

41 **Paroles de Joueurs**
Quel est le dernier jeu à laquelle vous avez joué et qui fut une très belle surprise ?

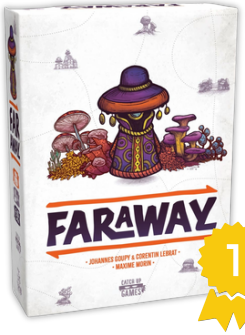
42 **L'œil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

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

Directrice de publication
Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteur
Siegfried Würtz

Diffusion
Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 20 000 exemplaires
Imprimé par Imprimerie Rochelaise

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



#1 Faraway

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

#2 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 !

#3 Sky Team

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

#4 Heat : Heavy Rain

Heat : Heavy Rain est une extension pour Heat qui comporte deux nouveaux circuits (Japon et Mexique) ainsi que des règles et évènements supplémentaires.

#5 Captain Flip

Hissez votre pavillon et recrutez votre équipage pour gagner un maximum de pièces sonnantes et trébuchantes ! Les joueuses sont des capitaines pirates qui recrutent un équipage pour voguer et accumuler de l'or. La joueuse qui aura le plus de pièces à la fin de la partie sera victorieuse.

#6 Unmatched Aventures Chroniques Inouïes

Unmatched Aventures : Chroniques Inouïes, qui a pour thème les aventures en fascicules, les histoires à dormir debout et les légendes locales du milieu du XXe siècle, vous offre une toute nouvelle façon de jouer à Unmatched.

#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 Skyjo

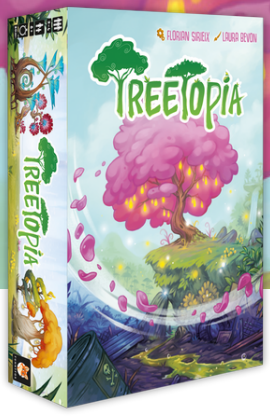
Skyjo est un jeu de cartes où l'objectif est d'obtenir le plus petit score à la fin de la partie qui se joue en plusieurs manches. C'est un jeu prenant avec des règles simples qui poussera les joueurs à faire de nombreuses revanches !

#9 Forêt Mixte

Découvrez les miracles de la forêt dans ce jeu de cartes astucieux. Dans Forêt Mixte, 2 à 5 joueurs s'affrontent pour rassembler les arbres les plus précieux et attirer les espèces, créant ainsi un habitat écologiquement équilibré pour la flore et la faune.

#10 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.



Auteur(s)	Florian Sirieix
Illustrateur(s)	Laura Bevon
Éditeur(s)	Funnyfox
Thème(s)	Arbres
Mécanisme(s)	Placement, Collection
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Pour préserver des arbres menacés d'extinction, extrayez-les de leur milieu hostile et tentez de les placer dans le sanctuaire en remplissant leurs besoins !

Comment jouer ?

Commencez la partie avec 3 arbres face visible devant vous, attribués aléatoirement, et dévoilez 1 des 6 cartes Symbiose en rangeant les autres. Cette carte indique les deux types d'arbre en symbiose pour la partie. À votre tour, prenez un arbre, soit dans la pioche (le dos des cartes indiquant le type de l'arbre) soit parmi les arbres face visible de la rivière. Si la nécessité de l'un de vos arbres est remplie (par exemple avoir 4 arbres de zone industrielle, ou représentant exactement 1 soleil), plantez-le face cachée dans le sanctuaire au centre de la table et gagnez ses points d'espoir : ceux apparaissant sur la carte, mais aussi ceux liés à son placement dans le sanctuaire si l'arbre appartient à un groupe d'arbres du même type ou est adjacent à l'arbre avec lequel il est en symbiose. Si vous parvenez à compléter un groupe de 4 arbres du même type dans le sanctuaire, toutes les autres personnes peuvent activer un jeton Enchantement en consolation pour votre accomplissement.

Si vous n'avez pas rempli la nécessité de l'un de vos arbres, placez l'un de vos 4 arbres dans la rivière : vous avez ainsi toujours 3 arbres devant vous. Au lieu de prendre un arbre, vous pouvez passer votre tour et activer l'un de vos trois jetons Enchantement (le retourner de sa face inactive sur sa face active), de façon à pouvoir l'utiliser lors d'un prochain tour. L'enchantement Œil permet de choisir parmi trois cartes de la pioche au lieu d'une, le tourbillon de défausser des arbres devant soi pour les remplacer par des arbres de la pioche, et le jeton Rejouer… de rejouer un tour.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque quelqu'un complète le sanctuaire (dont la taille dépend de la configuration). La personne avec le plus de points d'espoir remporte alors la partie.

S.W.

TREETOPIA

SAUVEZ LES ARBRES DE L'EXTINCTION ET FAITES RENAITRE L'ESPOIR DANS UN FUTUR MEILLEUR

1 Sauvez un arbre en péril en respectant ses conditions

2 Replantez-le stratégiquement dans le sanctuaire commun

3 Utilisez vos jetons Enchantement pour vous aider !

FUNNYFOX

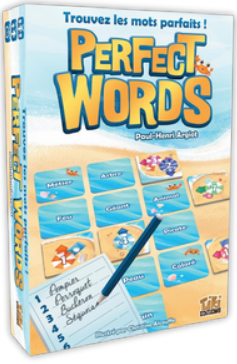
Un jeu de Florian Sirieix,
Illustré par Laura Bevon

8 +

2 - 4

20 min

Le 22 février 2024, le jury de l'As d'or décernait au Palais des festivals de Cannes le plus prestigieux des prix socioludiques français dans 4 catégories différentes.



Jeu de l'Année : Trio

La récompense la plus prestigieuse a été remise à **Trio**, primant un jeu aussi immédiat dans l'explication de ses règles que dans le plaisir procuré, l'une de ces évidences familiales qui peut très rapidement se retrouver dans tous les foyers, et avait commencé à s'y installer bien avant la cérémonie. On en parle plus longuement page 30. Il triomphe ainsi du plus étoffé **Sur les traces de Darwin**, véritable jeu-passerelle ne cachant pas son ambition de servir de transition entre expériences pour néophytes et/ou public jeune et systèmes de jeu plus élaborés, avec son exploitation judicieuse du draft et de la collection pour un ensemble étonnamment pédagogique et soigneusement édité. **Perfect Words** proposait quant à lui de l'association de mots et d'idées coopératives avec cette notion rafraichissante de connecter d'abord des cartes Mot au centre de la table, puis que chacune et chacun cherche librement dans son coin l'idée qui les connecte, en espérant que tout le monde sera en harmonie.

Jeu de l'Année Enfant : Mon Puzzle Aventure

L'As d'or – Jeu de l'Année Enfant opposait trois jeux très différents dans les compétences auxquelles ils font appel. Ainsi **Morris le dodo** semble-t-il d'abord être un jeu d'adresse : à chaque tour, on pose un œuf sur Morris et on le fait glisser le long de la cascade, un œuf cassé amenant l'explorateur à avancer tandis qu'une collection judicieuse d'œufs intacts permet de le faire reculer. **Super Miaou** est une initiation au deckbuilding : achetez une cape et un chat et arrangez-vous pour que les deux cartes apparaissent dans votre main au même tour pour gagner, en vous autorisant à voler des cartes adverses et en vous débarrassant des cartes les plus faibles de votre sac à dos ! Le lauréat, **Mon Puzzle Aventure**, est comme son nom l'indique d'abord un puzzle… qui une fois assemblé vous fera vivre une aventure, avec des choix selon le personnage que vous aurez choisi ! Plus de détails pour comprendre ce surprenant concept p. 36 !

Jeu de l'Année Initié : Faraway

Dans la récente catégorie Initié, sacrant un jeu relativement accessible mais s'adressant tout de même à un public un peu joueur, c'est **Faraway** qui reçoit l'As d'or. Il faut dire que son intrigant univers enrobe une mécanique surprenante, à la fois minimaliste et astucieusement combinatoire (voir p. 16). La compétition était rude face au très malin **Cat in the Box**, un jeu félin de plis… où toutes les cartes sont noires parce qu'on y choisit tactiquement leur couleur, tout en pariant sur le nombre de plis que l'on espère faire ! La présence d'**Eila et l'éclat de la montagne** avait favorablement surpris, puisqu'on y incarne un adorable petit lapin dans une aventure solo évoquant largement Zelda, à travers des scénarios extrêmement distincts par leurs règles, et des surprises tant mécaniques que scénaristiques que l'on rapprochera fatidiquement de la profondeur soudaine et insoupçonnée d'un Pixar.

Jeu de l'Année Expert : La Famiglia

Sur les traces de Darwin n'était pas le seul jeu Darwin de la compétition, puisque le passionnant et non moins thématique **Darwin's Journey** revendiquait quant à lui l'As d'or – Jeu de l'Année : Expert. En plaçant ses ouvriers, on explorera ainsi des îles, déplacera son navire, étudiera des espèces, spécialisera ses meeples pour des actions toujours plus variées et puissantes… Des choix nombreux qui donnent envie de jouer encore et encore pour essayer d'autres voies ! Dans une boîte compacte, **Le Château blanc** propose un jeu étonnamment riche et élégant, notamment à base de placement de dés, où vous n'aurez que… 9 actions pour tirer le meilleur de vos courtisans, jardiniers et guerriers ! C'est pourtant l'original **La Famiglia** qui remporte l'As d'or – Jeu de l'Année Expert, ambitieux jeu de programmation opposant deux équipes de deux familles, dans une redoutable guerre mafieuse pour le contrôle de la Sicile. Vous verrez p. 10 tout ce que ce jeu a de redoutablement séduisant.

S.W.

Fonctionnement

Chaque équipe consiste en deux familles, alliées pour le contrôle de la Sicile. Une manche commence par la planification des actions au moyen de vos pions Influence, pour recruter des miliciens, donner des ordres secrets dans un territoire, fournir de l'équipement… Puis vous dévoilez les ordres et les exécutez, notamment pour attaquer des miliciens adverses en finesse ou par la force, en posant des bombes, semant la discorde ou organisant des repentirs !

Pourquoi l'As d'or – Jeu de l'Année : Expert ?

La première surprise de La Famiglia vient bien entendu de sa configuration : on fait plus souple et accessible qu'un jeu ne pouvait être pratiqué qu'à quatre, qu'en deux équipes de deux personnes. Un peu comme Eila, le jury semblait tenir à souligner l'intérêt que peuvent avoir ces configurations restrictives pour garantir des expériences qui seront toujours à leur meilleur, et donc potentiellement plus mémorables. Une belle manière d'encourager la prise de risque, tant de l'équipe originale que de l'éditeur localisateur, alors que dans un marché proche de la saturation permanente, on pourrait aisément juger opportun de ne sortir que des titres très consensuels. Ce risque témoignait bien sûr aussi d'une foi puissante dans ce que propose le jeu, alors même bien sûr que le thème de la mafia est déjà correctement représenté dans le monde socioludique. Mais La Famiglia parvient à la fois à être incroyablement thématique et pourtant élégant. Il faut influencer la justice, la police, l'économie et l'église, on peut corrompre, poser des bombes ou trahir, mais chaque action est claire, connectée aux autres dans le projet global, sans dissipation de l'attention entre cinquante mécaniques toutes distinctes, sans sur-thématiser au détriment du système de jeu. Il faut dire que le plus thématique, c'est déjà la structuration de la manche, l'importance donnée à la longue et précautionneuse phase de planification, à tirer les bonnes cordes dans l'ombre, à bien placer ses pions en imaginant les projets adverses, avant l'explosion de l'exécution, inoubliable. En cela, la qualité d'édition participe bien sûr pleinement au plaisir du jeu, et au souvenir qu'il laisse, entre sa lisibilité y compris avec des couleurs tranchées, son graphisme général d'une douceur et chaleur inhabituelles… Un jeu exigeant et fort dont la récompense envoie un beau signal.

Merci à Charles-Amir Perret pour ses réponses.

S.W.

Maximilian Maria Thiel

Weberson Santiago

Elekt

Dans ce jeu d'affrontement, incarnez un prétendant au trône de l'empire des Ébionts. Faites bon usage de vos unités pour mener à bien vos machinations. L'accumulation des titres honorifiques et des victoires vous permettra de remporter la partie et d'être déclaré nouvel empereur !

1-4 | 14+ | 60-90 min

SORTIE
AVRIL 2024

Krzysztof Głośnicki

Katarzyna Przeździecka (Malinowska)

what the frog

Distribué par tribuo

Auteur(s)	Tim & Ben Eisner, Ian Moss
Illustrateur(s)	Manny Trembley
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Alice au Pays des Merveilles
Mécanisme(s)	Bag-building
Âge	14+
Durée	30' / joueur
Nombre de joueurs	2 - 5

Que vous soyez Alice, le Jabberwocky, la Reine de Cœur, le Chapelier fou ou le Chat du Cheshire, restaurez votre vision absurde du Pays des Merveilles en allant judicieusement boire le thé et en remplissant votre sac des meilleurs alliés pour vous aider pendant d'épiques combats !

Comment jouer ?

Une manche commence par la phase de thé : à tour de rôle, déplacez votre chef autour de la table, arrêtez-vous sur une chaise inoccupée, récupérez la carte qui s'y trouve et appliquez-la, par exemple pour placer des unités dans des régions, ajouter des alliés dans votre sac, défausser des éclats, piocher une quête... Quand vous passez en bout de table, lancez le dé Éclat et recevez autant d'éclats, puis remettez des cartes sur les chaises vides. Chaque Chef a une capacité utilisable pendant cette phase. Quand vous avez gagné 4 cartes pendant la phase de Thé, placez votre Chef dans une des 5 régions. Quand tout le monde a placé son Chef dans une région, ajoutez 1 jeton Folie dans votre sac, et 1 de plus pour les personnes ayant le plus d'éclats. Puis a lieu la phase de guerre, impliquant pour chaque région chaque personne qui y a au moins une unité (les autres pariant sur le chef victorieux). Ajustez votre force initiale, et piochez simultanément 1 jeton de votre sac, qui sera soit un jeton Folie (vous faisant perdre des unités) soit un jeton Allié, Objet ou Faction dont vous appliquez l'effet (vous avez déterminé au début de la partie quel effet aurait chaque Allié parmi quatre possibles) en plus de modifier votre force en fonction. Continuez de piocher 1 jeton après l'autre jusqu'à une victoire par la force, par l'abandon ou l'échec (si vous perdez votre dernière unité). Remporter le combat octroie des PV et un château dans la région. Vous pouvez alors dévoiler une quête remplie pour en gagner les points de victoire. Toutes les personnes ayant participé sans échouer peuvent activer divers bonus, notamment la forge (en plaçant un des jetons tirés du sac sur une piste de forge en gagnant la récompense recouverte, voire un artefact à ajouter au sac !). Quand vous avez résolu les combats de toutes les régions, commencez une nouvelle phase de thé en plaçant sur les chaises des cartes de la manche en cours.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la troisième manche. Additionnez les points obtenus en cours de partie, ceux de vos châteaux et de vos quêtes, et soustrayez 1 point par éclat de folie !

S.W.

Sous les projecteurs !

Des Tranchées aux Barricades

La période de l'entre-guerre (donc, entre 1919 et 1938) est une période qui a longtemps été boudée par les éditeurs de jeux, que ce soit de figurines ou de guerre. C'est pourtant une période fascinante, avec des conflits atypiques et riches, qui ont marqué l'Histoire à bien des niveaux : Guerre Civile Espagnole, les révoltes en Afrique du Nord, la Révolution Spartakiste, la Révolution Russe, l'époque des Seigneurs de Guerre de Chine, pour ne citer que les plus connus.

Mais grâce à « Des Tranchées aux Barricades », ce vide est comblé et de façon magistrale ! Non content d'offrir une règle efficace et simple d'apprentissage, qui conviendra aux initiés comme au novice, la gamme Des Tranchées aux Barricades propose une foultitude d'accessoires qui améliorent l'ergonomie et le plaisir de jeu, ainsi qu'une gamme de figurines dédiées.

Si vous voulez vous lancer, la boîte l'**Appel du Désert** est le point d'entrée idéal. En fait, il conviendra même aux non figuristes, puisque la boîte propose des pions en bois imprimés pour remplacer les modèles tridimensionnels de personnages et de décors. Et ils sont superbes. La boîte contient aussi une nappe en tissu, les dés spéciaux et tout le nécessaire pour ressentir le souffle chaud du désert et revivre Lawrence d'Arabie en technicolor dans son salon !

C'est un véritable coup de cœur de notre expert figurines, et un jeu qui mérite d'être mis en lumière.

Viva la revolución!

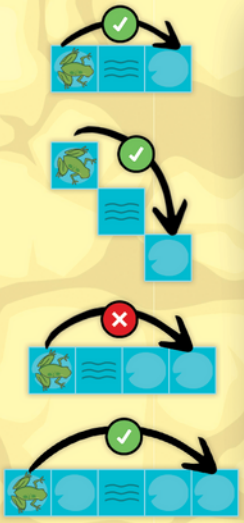
El Guerreiro

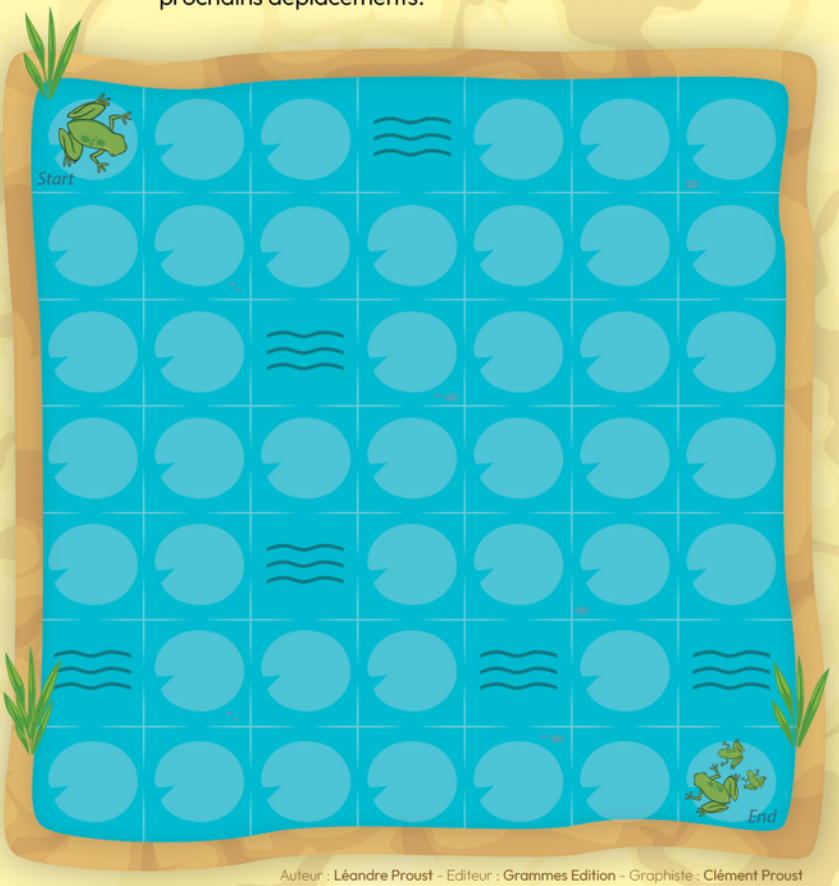
WATER MAZE

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

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

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





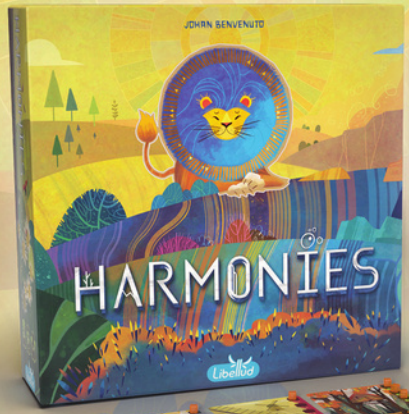
JOUER EN LIGNE

Auteur : **Léandre Proust** - Editeur : **Grammes Edition** - Graphiste : **Clément Proust**
Remerciements à **Olivier Billaud** et à **Xavier Linder**

DONNEZ VIE À VOTRE PAYSAGE !

Un jeu tactique et paisible,

signé Johan Benvenuto et illustré par Maëva Da Silva.



10+ 30' 1-4

DISPONIBLE LE 19 AVRIL

Libellud

Fonctionnement

À votre tour, posez simultanément 1 des 3 cartes de votre main devant vous, à droite des cartes déjà posées. Si sa valeur est supérieure à la carte immédiatement à sa gauche, piochez des cartes Sanctuaire et gardez-en 1. Puis, dans l'ordre croissant de la dernière carte jouée, tout le monde ajoute à sa main 1 des cartes au centre de la table. Quand 8 cartes ont été jouées, calculez votre score carte par carte en commençant par la dernière carte jouée (donc en ignorant toutes les précédentes), et continuez de droite à gauche !

Johannes Goupy, Corentin Lebrat — *Maxime Morin*

Pourquoi l'As d'or – Jeu de l'Année : Initié ?

L'originalité la plus frappante de Faraway vient bien sûr de ce scoring inversé. Vos cartes comportent à la fois des symboles et des conditions, de sorte qu'il paraît rapidement logique qu'une carte rapportant beaucoup de renommée avec des conditions exigeantes doit être placée au tout début et n'a aucun sens à la fin, puisqu'on ne prendra en compte que les cartes à sa droite pour s'assurer que ses conditions sont bien remplies. Mais on peut aussi décider de « sacrifier » son scoring juste pour profiter de sa valeur et ainsi gagner un sanctuaire (dont les bonus concernent l'ensemble des cartes), ou avoir une valeur faible permettant de drafter avant les adversaires, ou pour bénéficier simplement de ses symboles pour aider à remplir les conditions des cartes précédentes… Ce twist marque d'emblée avec cette impression précieuse, et pas toujours évidente dans un marché où les petits jeux de cartes abondent, que l'on n'a pas encore joué comme ça, et qui lui permet d'échapper aussi à la platitude du petit jeu de moteur pour lui conférer une part de pari, avec la satisfaction, l'amusement et la frustration amusante qui en découlent (la rage et le rire quand on découvre que la dernière carte n'offre pas LE symbole dont on avait besoin !). Pour que le twist ne paraisse pas fastidieux ou le hasard trop pénible, il fallait calibrer l'expérience, et Faraway y parvient parfaitement avec ses parties en 20 à 30 minutes et quasi simultanées, lui offrant la rareté d'être jouable jusqu'à 6 sans faire sentir plus d'attente ou de chaos qu'à moins ! On aboutit à l'une de ces évidences… pas si évidentes, avec un équilibre rare entre matériel contenu pour un petit prix, configurations généreuses, temps de partie court, univers graphique et thématique étonnamment travaillé, et mélange tendu de draft et de combinaison.

Merci à Johannes Goupy, Corentin Lebrat et Catch Up Games pour leurs réponses.

S.W.

Auteur(s)	Jon Mietling
Illustrateur(s)	Magdalena Proszowka
Éditeur(s)	Nuts! Publishing
Thème(s)	Laboratoire de savant fou
Mécanisme(s)	Gestion de ressources
Âge	12+
Durée	15'
Nombre de joueurs	1

Après Palm Island, c'est dans un laboratoire gothique que vous transporte **Palm Laboratory**, le jeu solo pouvant se jouer debout ! Avec vos assistants Igor, Frankie et Kuistot, prenez les meilleures décisions pour améliorer vos cartes ou les exploiter au bon moment, et ainsi remplir vos objectifs sans tout faire sauter !

Comment jouer ?

Commencez par constituer votre paquet, en choisissant votre mission (de production, recherche ou expérimentation), et en assemblant le paquet principal, les cartes de mission, les cartes d'assistant (dont le nombre modifie le niveau de difficulté) et la carte de niveau de danger. Vous aurez systématiquement le choix entre deux options, défausser la première carte du paquet (en la plaçant à l'arrière) ou effectuer une action de l'une des deux premières cartes. Dans ce second cas, choisissez l'une des actions représentées, qui peuvent consister à :

- Stocker une ressource (cerveaux, potions, rouages), en pivotant la carte dans le sens horaire (ce qui laisse apparaître la carte stockée à droite du paquet).
- Pivoter la carte.
- Retourner la carte (et ainsi avoir accès à d'autres actions, souvent plus puissantes).

Certaines actions ont un coût en ressources, payé en utilisant les ressources stockées (en retournant une carte pivotée plus loin dans le paquet dans le sens antihoraire). Sauf cartes secrètes, vous pouvez regarder le dos des deux premières cartes avant de prendre votre décision. Une fois la carte utilisée, placez-la à l'arrière du paquet dans sa nouvelle orientation. Si la première carte est la carte d'objectif, payez le coût pour vous rapprocher de la victoire ou augmentez le niveau de danger. Si les assistants produisent des ressources de base dans leur position initiale, en les faisant pivoter vous pourrez faire baisser le danger.

Fin de partie

La partie s'achève par une victoire lorsque vous remplissez les exigences de la carte Objectif dans sa quatrième forme (après l'avoir donc pivotée, retournée et à nouveau pivotée) ou par une défaite si le danger augmente trop. Calculez alors votre score en additionnant les points apparaissant dans la zone active de vos cartes, et débloquez les trophées (marquer 30 points, n'utiliser qu'un assistant dans la mission de recherche…).

S.W.

Auteur(s)	Sergio Halaban
Illustrateur(s)	Maud Chalmel
Éditeur(s)	Arkham Society
Thème(s)	Commerce, Cristaux
Mécanisme(s)	Bluff, Collection
Âge	10+
Durée	40'
Nombre de joueurs	2 - 5

Quand les cristaux deviennent la source d'énergie principale du monde, savoir les marchander peut faire de vous une personne extrêmement puissante…

Comment jouer ?

Simultanément, choisissez 2 des 4 tuiles Cristal de votre main et placez-les face cachée sur des emplacements de votre étal, une par colonne. Chaque emplacement indique une valeur, qui peut ou pas correspondre à la valeur réelle du cristal, seule sa couleur étant connue de tout le monde. En outre, fixez le prix de ces deux tuiles, en plaçant au-dessus de chaque colonne des cristaux de votre réserve personnelle. À tour de rôle, vous allez effectuer une transaction. Il s'agira soit d'acheter une tuile à un adversaire au prix fixé : il récupère les cristaux joués pour fixer le prix, et autant de vos cristaux, tandis que vous prenez la tuile et l'ajoutez à votre collection (devant vous, face visible). Soit de banquer, c'est-à-dire de simplement prendre l'argent qu'un adversaire avait placé au-dessus d'une colonne, cet adversaire récupérant la tuile dans sa propre collection. Il faudra ainsi jouer finement pour que l'on vous achète à prix d'or vos faux cristaux (d'une valeur de -3) et que l'on vous laisse garder vos cristaux de valeur 18, tout en essayant de percer à jour les stratagèmes adverses. Quand vous ajoutez un fake crystal à votre collection, retournez votre jeton Pouvoir face active, ce qui vous permet d'utiliser la capacité spéciale décidée au début de la partie pour tout le monde (regarder une tuile sur un étal, acheter une tuile à la place d'un adversaire, réserver une transaction…). En ajoutant un cristal à votre collection, vous pourrez revendiquer un jeton Trophée si vous en remplissez la condition.

Lorsque tout le monde a effectué 2 transactions, piochez les deux premières tuiles de votre réserve pour en avoir à nouveau quatre en main, et une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la manche où vous aurez épuisé vos réserves de tuiles. Additionnez la valeur de vos trophées, de vos cristaux et des crédits restants, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

S.W.

Coffee Rush

Devenez le meilleur des Baristas !

Marabunta

OPEN ZE BOUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	Reiner Knizia
Illustrateur(s)	Ingrid Desmidt
Éditeur(s)	Space Cowboys
Thème(s)	Fourmis, Conquête
Mécanisme(s)	Roll & Write (& divide)
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2

Deux fourmilières revendiquent le même territoire en exploitant la mécanique du roll & divide : lancez les dés et constituez-les en deux groupes, en sachant que votre adversaire sera être la première personne à choisir le groupe dont elle veut utiliser les pouvoirs. Vous ne pourrez ainsi vous en prendre qu'à vous-même si vous lui donnez l'avantage !

Comment jouer ?

Commencez par choisir ensemble la face du plateau Territoire et de votre plateau Pouvoirs (vous en utiliserez la même face). Au début d'une manche, révélez la première tuile de la pile, lancez les 6 dés et répartissez le tout en deux groupes. C'est d'abord la personne qui n'a pas constitué les groupes qui choisira le groupe dont elle va activer les éléments dans l'ordre de son choix, puis vous activerez le groupe restant. Les dés vous permettront de cocher un cercle vierge sur la feuille de score correspondant à une région donnée, de cocher une caisse sur votre plateau Pouvoirs, d'écrire le chiffre indiqué dans un hexagone libre de la couleur du chiffre sur le plateau Territoire, ou d'écrire un 0 dans un hexagone libre de n'importe quelle couleur.

Un nouveau chiffre doit toujours être adjacent à un autre chiffre que vous avez déjà noté, à moins de recourir à l'une de vos fourmilières pour l'écrire dans la bonne région sans contrainte d'adjacence. Si vous inscrivez ainsi un chiffre dans un hexagone avec un cupcake ou une caisse, cochez le prochain cupcake (qui peut octroyer des points de victoire) ou la caisse de votre choix de votre plateau. En cochant la dernière caisse d'une zone, vous obtenez immédiatement le pouvoir correspondant. Les tuiles quant à elles offrent des bonus aussi variés que des caisses, la possibilité de cocher un cercle vierge dans deux feuilles de score, l'utilisation d'un même dé deux fois, une fourmilière, un cupcake rayé sur un hexagone… Quand tout le monde a joué, on inverse les rôles pour relancer les dés.

Fin de partie

La partie s'achève quand il n'y a plus d'hexagone libre dans une région, que le dernier cercle d'une feuille de score est coché ou que tous les cupcakes du plateau Territoire sont occupés ou rayés. Outre les points de victoire des cupcakes, additionnez vos points dans chaque région. Pour cela, regardez qui totalise la plus forte valeur dans la région : cette personne gagne autant de points que le nombre de cercles de sa couleur sur la feuille de score de cette région.

S.W.

Auteur(s)	Reiner Knizia
Illustrateur(s)	Joanna Rzepecka
Éditeur(s)	Rebel
Thème(s)	Chats, Espace
Mécanisme(s)	Stop ou encore
Âge	8+
Durée	30' - 60'
Nombre de joueurs	2 - 5

Maintenant que les chats ont conquis la Terre, ils partent à la conquête de l'espace. Placez les meilleurs chatstronautes dans la fusée en espérant vous placer sur les planètes et les lunes les plus reculées... avant l'explosion !

Comment jouer ?

Commencez par placer le marqueur Fusée sur la case 0 du grand tapis de jeu Cosmos, et par placer l'un de vos chatstronautes sur le plateau Fusée, dans le sens horaire, de haut en bas. Lancez les 6 dés et répartissez-les par valeur. La case où se trouve le marqueur Fusée indique quels dés peuvent être utilisés : choisissez parmi les dés valides ceux que vous voulez utiliser (en utilisant à chaque fois tous les dés d'une même valeur), additionnez leur valeur et avancez le marqueur d'autant de cases. À tour de rôle, décidez si vous voulez débarquer votre chatstronaute sur la lune ou planète correspondant à l'emplacement d'arrivée. Puis relancez les dés restants pour refaire avancer la fusée et ainsi de suite. S'il ne reste plus de dés, relancez l'un des dés déjà utilisés. Si aucun dé ne représente une valeur valide, la fusée explose, et vous en récupérez les chatstronautes.

Que la fusée explose ou que tous les chatstronautes aient débarqué, une nouvelle expédition commence, avec une nouvelle personne aux commandes, en récupérant les six dés et en recommençant sur Terre. La première personne qui remplit les conditions d'un objectif le récupère (par exemple avoir 4 chatstronautes sur 4 planètes différentes). Notez que chacun de vos 8 chatstronautes a une capacité particulière : possibilité de débarquer malgré une explosion, doublement des points en débarquant sur une lune... La partie s'achève après 11 échecs ou lorsqu'une personne a placé ses 8 chatstronautes. Additionnez alors les points des planètes et lunes où se trouvent vos chatstronautes avec les objectifs atteints, et la personne avec le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Plusieurs variantes avancées peuvent être ajoutées séparément ou combinées, OVNI (essayez d'atteindre l'OVNI en profitant de capacités spéciales, mais en limitant aussi les dés valides), Explorations (en atteignant les pions Exploration sur le plateau vous bénéficiez de divers bonus (points, dés récupérés...), Missions secrètes (gagnez jusqu'à 10 points en réussissant les 3 objectifs assignés secrètement en début de partie).

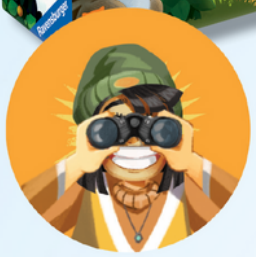
S.W.

1,2,3 FAUFILE-TOI

Qui atteindra la maison sans se faire repérer ?

Anthony Perone & Fabrice Chazal

Des ratons laveurs se frayent un chemin dans le jardin ! Attention à ne pas être repéré par le jardinier ! Il a fermé la fenêtre quelques secondes : c'est le moment de se faufiler !



www.ravensburger.com

Immersif

Mignon

Drôle

1, 2, 3 ... FAUFILE-TOI !

À chaque tour, le jardinier ferme la fenêtre et les ratons laveurs ont le temps d'un « 1, 2, 3 Faufile-toi !» pour se cacher derrière un obstacle à temps. Puis le jardinier ouvre la fenêtre de la maison pour tenter d'apercevoir les ratons laveurs qui se seraient mal cachés ! Vite vite !

6+ | 2-4 | 15'-20'

Ravensburger

Bonjour Kaya, pourriez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour. Je m'appelle Kaya Miyano. Mon activité principale est la création et l'autoédition de jeux de société. Je n'ai pas encore créé ma propre entreprise, j'ai encore un statut entre amateur et professionnel, et je travaille seul. En tant que créateur de jeux de société indépendant, il m'arrive de concevoir des jeux sur commande. Mon activité est surtout centrée sur mon label personnel.

Bonjour Sarah, pouvez-vous présenter la maison d'édition Cocktail Games en quelques lignes ?

Cocktail Games est une maison d'édition, fondée par Matthieu d'Epenoux en 2003 dont la marque de fabrique, depuis l'origine, est de mettre sur le marché des jeux simples, intergénérationnels et malins, susceptibles de plaire au plus grand nombre. C'est un cocktail ludique composé de : Matthieu, le Big Boss toujours à l'affût de nouveaux concepts de jeux fun et originaux. Miguel, le couteau suisse de l'entreprise. Mike, le responsable Développement et Suivi de production. Laura, la graphiste et illustratrice de plusieurs de nos jeux. Sarah, la responsable Communication et Vidéos. Florence, la responsable Événementielle. Julia, la responsable Export.

Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués dans le jeu de société Trio ?

Cocktail Games : Trio c'est tout d'abord Nana, un jeu de Kaya Miyano, auteur japonais, qui a été auto-édité sur le marché japonais. Cocktail Games source ses futurs jeux auprès de deux canaux principaux :

- Le canal classique avec des jeux qui nous parviennent par mail et sur salon ou festival.
- Le canal japonais avec une veille faite sur place par un intermédiaire. Trio a été repéré par lui.

Des tests en interne nous ont persuadés que l'on tenait un bon jeu. On a ensuite fait jouer des boutiques et un public néophyte. Dans les deux cas, les réactions étaient formidables. Sur la base de ces très bons retours, le jeu a été signé. L'équipe Cocktail Games ainsi que Thomas, Delphine et Gabriel (anciens salariés de Cocktail Games) se sont lancés dans le développement de Nana qui s'est peu à peu transformé en Trio.

Kaya : Pour ce qui est de l'œuvre originale **Nana**, j'ai été aidé par les gens du café jeux Saiou, notamment Beppu Sai, qui a aussi réalisé les illustrations pour la version japonaise, et Ronmei, qui m'a apporté son aide dans le développement. En ce qui concerne **Trio**, Matthieu d'Epenoux et les autres membres de Cocktail Games, ainsi que Laura Michaud, qui en a réalisé les incroyables illustrations, ont fait un excellent travail.

Trio - Acte 1 : de l'idée au prototype

Kaya : À l'origine, le jeu avait pour thème les machines à sous. Il s'agit d'un jeu où l'on appuie trois fois sur le bouton et où, si les chiffres sont bons, on obtient des pièces pour continuer à jouer et éventuellement gagner plus. Il s'intitulait Slotters et a été vendu à titre privé en 2015. À l'époque, l'un des éditeurs à qui je l'avais présenté m'a dit qu'il voulait le publier à condition qu'il soit mieux développé. Je n'ai pas poursuivi plus avant et il est donc resté dans les tiroirs de cet éditeur pendant longtemps. Quelques années plus tard, j'ai décidé de créer un jeu facile à appréhender utilisant des chiffres. Après quelques temps à réfléchir et à ne pas trouver d'idées qui me convenaient, je me suis souvenu de Slotters et j'ai créé Nana.

Trio - Acte 2 : du prototype à l'édition

Kaya : J'ai montré le prototype de Nana aux éditeurs qui m'avaient approché à l'époque de Slotters. Je pensais que Nana leur plairait, mais ils m'ont tous répondu « Non ». Malheureusement, à cette époque, les éditeurs ne cessaient de me dire « Non » à tous mes projets. Cette expérience a eu un gros impact sur ma confiance en moi et j'ai commencé à me demander si j'étais fait pour créer des jeux de société. Pourtant Nana bénéficiait d'une très bonne réputation auprès de mon entourage. Voyant cela, j'ai décidé de ne pas le laisser tomber et de le publier en autoédition au Tokyo Game Market.

Cocktail Games : Nous sommes partis de la version initiale du jeu Nana. Partir d'une base existante c'est à la fois un inconvénient et un avantage. Inconvénient, parce qu'il va falloir faire preuve d'abstraction pour ne pas être influencé par les graphismes très kawai mais probablement trop underground pour en faire un produit destiné au plus grand nombre. Avantage, parce que cela va aussi nourrir une réflexion sur le jeu lui-même, son ergonomie et nous donner des repères bien utiles pour pouvoir "refaire à notre sauce" le jeu en liaison avec l'auteur.

Pour ce jeu, nous avons dissocié les deux façons de gagner du jeu Nana pour créer deux modes de jeu : le mode Simple et le mode Picante. Nous avons aussi modifié le nombre de joueurs : de 2 à 5, il est passé de 3 à 6. En effet, le jeu à 2 joueurs nous a semblé peu pertinent du fait qu'il demande uniquement de la mémoire (et peu de déduction), et à 6, les tests ont prouvé que cela se jouait très bien également. Ainsi, cela nous a permis d'ajouter un mode en équipe, pour les joueurs en nombre pair - variante qui plait bien aux joueurs.

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

Kaya : Avec l'aide d'autres personnes, Nana a été publié en 2021. Au Tokyo Game Market, où il a été publié pour la première fois, les 300 exemplaires que j'ai apportés ont été vendus en une journée. Par la suite, les jeux que j'ai distribués se sont également vendus rapidement, et j'ai dû demander une réimpression très rapidement. Plus tard, j'ai reçu un message de Cocktail Games qui m'a poliment demandé si j'étais intéressé par une édition étrangère du jeu. Très vite, alors que Nana continuait son bonhomme de chemin au Japon, il est devenu Trio. Je suis extrêmement fier du succès que rencontre le jeu. Mon expérience avec Cocktail Games m'a redonné foi en ma création. Merci à eux.

Cocktail Games : Du point de vue éditeur, de sa signature à sa sortie en boutique, Trio a suivi les différentes étapes de l'édition :

- Travailler sur la mécanique et la règle afin de la rendre accessible à toutes et tous.
- Faire des tests suite aux micro-réglages effectués puis développer les points soulevés.
- Trouver un nom, si possible universel et qui soit en lien avec la mécanique du jeu.
- Définir un axe graphique autour de l'ambiance et de la mécanique du jeu et de son titre.
- Lancement de la fabrication française, avec son lot de bonnes et mauvaises surprises.
- Définir une stratégie de communication avec nos deux interlocuteurs principaux : les boutiques et les joueurs.
- Le faire jouer très en amont aussi bien aux futurs consommateurs, qu'aux « influenceurs », et revendeurs (distributeurs, boutiques), etc.

Trio est un phénomène en soi : y jouer, c'est l'adopter. Si bien que la communication autour de cette pépite s'est alimentée toute seule et que beaucoup de joueurs en ont parlé d'eux-mêmes, assez rapidement. Nous sommes contents de la très bonne presse qu'a eu Trio dès sa sortie et qui continue encore maintenant, notamment avec le label As d'Or - Jeu de l'Année qui vient couronner cette aventure.

Comment avez-vous vécu cette victoire ?

Kaya : Au moment où j'ai reçu le prix, je me suis dit qu'en tant que lauréat d'un prix prestigieux, je devais me comporter de façon exemplaire, remercier qui de droit et surtout l'équipe de Cocktail Games. C'est d'autant plus incroyable pour moi que c'est la première fois que ce prix est remporté par un auteur japonais. J'étais tellement concentré sur le discours que nous avions préparé que je n'ai pas tout de suite ressenti la pression. Lorsque j'ai terminé mon discours, que j'ai ri avec tout le monde chez Cocktail Games et que j'ai vu Matthieu ému, j'ai senti pour la première fois que j'étais heureux d'avoir gagné le prix.

Cocktail Games : C'est dur d'avoir une réponse très précise à cette question, car c'est surtout une myriade d'émotions. Cette cérémonie-là c'est surtout un moment vécu ensemble, où l'on a stressé, rigolé et franchement éclaté de joie tous ensemble. De la préparation dans les loges à la sortie du Festival, nous n'avons fait qu'un : l'équipe Cocktail. Chronologiquement, avant la cérémonie, certains étaient un peu stressés et l'animation sur le stand a fait monter la pression, notamment lorsque les amis viennent nous dire que « cette fois-ci, c'est sûr, c'est la bonne ! » alors que ce n'est pas du tout la première fois que l'on entend ça. On ne va pas vous mentir, on avait prévu les deux finalités mais, pour une fois, le fait d'être « favori » nous faisait croire en la potentielle victoire. Alors au moment de l'annonce de l'As d'or - Jeu de l'année… c'est tout bonnement de la joie à l'état pur. La cérémonie a été très émouvante, pour n'importe lequel d'entre nous. L'émotion de la salle, l'ovation pour Kaya Miyano et Matthieu… cela fait beaucoup de souvenirs très précieux. Pour finir, la venue de Kaya Miyano, l'auteur de Trio, était un bel événement : le voir s'épanouir tout au long du festival et le voir découvrir la vie à la française était un vrai plaisir ! Nous espérons qu'il restera fier de lui très très longtemps !

Frédéric Moyersoen Andrea Boekhoff

Saboteur

Édition spéciale 20 ans

8+ 3-10 30min

Wolfgang Kramer Franz Vohwinkel

6 qui prend !

ÉDITION SPÉCIALE 30 ANS

10+ 2-10 45min

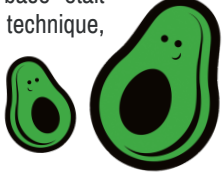
Disponibles le 8 mars !

Bonjour Laura, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours en tant qu'illustratrice ?

Bonjour ! Pour tout vous dire, je suis avant tout la graphiste de Cocktail Games. J'occupe ce poste depuis 9 ans. Cela fait quelques temps maintenant que je m'occupe du design graphique de pas mal de jeux pour Cocktail. J'ai commencé en relookant **Hanabi**, puis j'ai travaillé sur **Top Ten**. Mais c'est sur **Maudit mot dit** où mon nom apparaît pour la première fois. C'est Matthieu qui m'a poussée à le faire (le jeu et m'identifier en tant qu'illustratrice au dos de boite). C'est le premier jeu que j'ai fait qui me ressemble vraiment en design graphique, je suis très heureuse d'avoir eu cette opportunité. Je fais pas mal de choses à titre perso, cela influe beaucoup sur mon travail et ma créativité. J'aime surtout réfléchir à des ambiances, « des concepts » de manière générale.

Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustratrice sur Trio ?

Mon rôle pour Trio, comme pour la plupart des jeux chez Cocktail, est d'amener des pistes graphiques. Notre problématique est souvent la même : nous éditons des petits jeux qui n'ont pas besoin de « thématique » particulière. Pour Trio, il s'agissait d'habiller des cartes avec « juste » des numéros et essayer de rendre tout ça sexy et lisible. Dis comme ça, ça peut sembler simple… mais, pour avoir travaillé sur plusieurs jeux de ce style, je peux vous assurer que non. Il y a plusieurs points qui étaient importants pour nous : il fallait que le jeu ait une personnalité pour qu'il soit identifiable, que le public cible se reconnaisse en voyant la boite. Et bien sûr que l'ensemble soit plutôt esthétique. Quand j'ai commencé à travailler sur Trio, j'avais deux idées principales en tête. D'une part, je voulais que chaque carte soit d'une couleur vive en aplat, pour avoir un éventail de cartes colorées. D'autre part, pour la carte 7 qui est si spéciale dans le jeu, il fallait clairement qu'elle soit aussi spéciale en main comme un « golden ticket » de Willy Wonka. Quelque chose qui te donne envie d'esquisser un petit sourire si tu as la chance de l'avoir. Pour la suite, j'ai ouvert mon Pinterest et j'ai vu une photo de papel, boom ! Ça m'a tout de suite inspiré. C'est très rare que le déclic arrive si vite. Pour le coup c'était aussi simple que ça ! L'inspiration peut vraiment venir d'un petit détail. Et surtout, les papels cochent toutes les cases, c'est coloré, festif et chacun peut avoir sa propre personnalité. Pour ma part j'aime beaucoup travailler avec des formes géométriques, des ornements, en symétrie. Les papels étaient juste parfaits pour s'amuser avec ça. Quand j'ai proposé cette idée, elle a très rapidement plu à toute la Cocktail Team. On l'a validée dans la foulée. J'ai ensuite travaillé sur les cartes qui ont chacune un thème : l'amour, la mort, la musique. Il y en a aussi des plus funs comme celle avec l'avocat qui se transforme en guacamole, ou celle avec le catch mexicain. L'avocat à la base était secondaire, mais il nous permet de l'utiliser pour en faire une petite mascotte. Côté technique, je travaille beaucoup en vectoriel, j'ai tout dessiné directement sur Illustrator.



*Illustrations de Nana par **Sai Beppu***

*Illustrations de Trio par **Laura Michaud***

Fonctionnement

Trio consiste en 36 cartes, complètement réparties entre les mains et une zone centrale face cachée. À votre tour, dévoilez l'une des cartes de la zone centrale ou demandez à quelqu'un (vous inclus) de dévoiler sa plus grande carte ou sa plus petite carte. Puis, faites-le à nouveau. Si la seconde carte est différente de la première, ces cartes retournent là d'où elles venaient. Si elle est identique, faites-le une dernière fois, et si les trois cartes sont identiques, vous avez formé un trio face visible devant vous. Et il vous faut 2 ou 3 trios (selon le mode de jeu) pour remporter la partie, ou le trio de 7.

Kaya Miyano *Laura Michaud*

Pourquoi l'As d'or – Jeu de l'Année ?

À première vue, Trio est avant tout un jeu de mémoire, à la manière des 7 familles, la victoire étant garantie si vous vous souvenez parfaitement des cartes retournées au centre de la table ou dans les mains adverses, autant pendant votre tour que pendant le tour des autres. Bien sûr, pour pimenter la partie, chacune des valeurs (de 1 à 12) est représentée exactement 3 fois, ce qui rendra la quête du bon nombre d'autant plus piquante, et les moments de chance d'autant plus jubilatoires. C'est aussi pourquoi le trio de 7 octroie une victoire immédiate : étant donné qu'on ne peut pas demander n'importe quelle valeur, mais seulement la plus haute ou la plus faible, forcément la valeur la plus intermédiaire est plus difficile à réunir. En théorie du moins. Parce qu'il se pourrait très bien que la carte la plus forte de quelqu'un soit un 7, ou que l'on dévoile un 7 au centre… Peut-il même être intéressant d'aider quelqu'un d'autre à faire un trio pour libérer une valeur où vous pourrez en faire un aussi, voire un plus intéressant ? Bien sûr vous condamnerez l'inclémence du destin si vous faites dévoiler à quelqu'un d'autre une carte dont évidemment vos adversaires vont s'emparer, le parfait 1 ou 12 de début de partie par exemple, et il faudra bien prêter garde aux indices que vous donnez sur votre main ou sur la zone centrale, au risque de dévoiler volontairement une troisième carte déjà connue et empêchant votre trio plutôt qu'une troisième carte aléatoire aidant trop le reste de la table… Probabilités et bluff joueront ainsi au moins autant que chance et mémoire dans un As d'or qui ne tient pas moins des 7 familles que du Cluedo !

S.W.

UN JEU VACHEMENT BIEN

Autrice
Rita Modl

Illustrateur
Stefan Sonnberger

/SchmidtSpieleFrance

Schmidt

Auteur(s)	Masafumi Mizuno
Illustrateur(s)	Yuko Iwase
Éditeur(s)	Spiral Éditions
Thème(s)	Nature, Exploration
Mécanisme(s)	Gestion, Ressources
Âge	10+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2

Dans ce jeu de duel, construisez une pyramide témoignant de votre connaissance des lieux que vous découvrez au cours de la partie, en prenant garde à avoir toujours assez d'énergie pour explorer de nouveaux lieux intéressants… ou pour veiller à empêcher votre adversaire d'accumuler des connaissances trop précieuses.

Comment jouer ?

Lors de la mise en place, disposez 8 des 12 cartes Lieu de départ aléatoirement sur le plateau central, et mélangez 3 des 8 cartes Archive aux 24 cartes Lieu, les autres cartes Lieu de départ et Archive n'étant pas utilisées. À votre tour, choisissez de découvrir ou de repérer. Découvrir implique de choisir une carte du plateau accessible (à gauche de son pion Exploration) et au coût égal ou inférieur à la valeur indiquée par le même pion. Par exemple si le pion pointe 5, vous pourrez choisir une carte de coût 5 ou moins parmi les cinq cartes à votre gauche du plateau. Décalez alors votre pion vers la gauche d'autant de cases que le coût de la carte choisie, remplacez-la sur le plateau par une nouvelle carte de la pioche, et posez la carte choisie dans votre pyramide.

La carte peut avoir un effet immédiat : faire reculer le pion adverse, échanger des cartes dans votre pyramide, retirer de la partie une carte du plateau… Repérer consiste à choisir n'importe quelle carte du plateau et à la mettre dans votre réserve, sans déplacer votre pion. Lors de vos futures découvertes, vous pourrez poser une carte de votre réserve (en en payant le coût) au lieu d'une carte du plateau. Vous ne pouvez cependant posséder qu'une carte Archive, que ce soit en réserve ou dans votre pyramide. Après votre action, reposez-vous : additionnez les symboles apparaissant sur les cartes de votre pyramide et sur les emplacements 0 et 1 du plateau pour déplacer votre pion Exploration vers la droite (ce qui vous donnera accès à plus de cartes et plus chères au prochain tour). Cependant, vous ne prenez alors pas en compte les symboles des cartes au-dessus desquelles vous avez posé une autre carte pour ériger votre pyramide. C'est alors au tour de la personne suivante.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque vous achevez votre pyramide de 10 cartes. Additionnez alors les points de victoire des cartes de votre pyramide, en tenant compte des conditions de chacune (2 points par carte de la famille indiquée, 1 point par carte adjacente, autant de points que la carte la plus à gauche…), et la personne avec le plus de points remporte la partie.

S.W.

Auteur(s)	Paolo Mori, Remo Conzadori
Illustrateur(s)	Jonathan Aucomte
Éditeur(s)	Play Punk
Thème(s)	Pirates, Enfants
Mécanisme(s)	Flip, Placement
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 5

Recrutez votre équipage pour partir à l'aventure, et si une recrue ne vous plaît pas, vous pouvez la retourner, mais avec l'obligation d'accepter la nouvelle recrue ainsi dévoilée. Créez ainsi les meilleures synergies pour obtenir un trésor plus imposant que vos adversaires !

Comment jouer ?

Choisissez d'abord l'un des quatre plateaux Aventure, de sorte que tout le monde aura le même plateau devant soi. À votre tour, piochez une tuile Personnage du sac en n'ayant la possibilité de n'en voir qu'une face. Décrétez si le personnage vous convient ou si vous retournez la tuile, auquel cas vous n'aurez pas le choix, il vous faudra garder le personnage apparaissant sur l'autre face. Votre plateau représente un bateau pirate, un kraken, un radeau ou une île déserte, mais toujours un motif constitué de cinq colonnes d'un à cinq emplacements. Placez votre personnage sur la case la plus basse de la colonne de votre choix. Si votre personnage a un effet immédiat, appliquez-le : il peut s'agir de prendre la carte au trésor, de piocher et jouer une autre tuile, de prendre 1 pièce par personnage sur cette ligne, de prendre 1 pièce et retourner une tuile adjacente en en appliquant l'effet…

Si vous avez ainsi rempli une colonne, obtenez le bonus de cette colonne : gain de pièces, de la carte au trésor (qui rapporte 1 pièce si vous l'avez à la fin de votre tour)… C'est alors au tour de la personne suivante.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un a complété quatre des cinq colonnes de son plateau et que tout le monde a joué autant de tours. Appliquez alors les effets de fin de partie : le mousse rapporte des pièces en fonction du nombre de colonnes avec un mousse, la canonnière fait perdre la partie si on en possède 3 ou plus, la charpentière octroie des pièces en l'absence de canonnière dans sa ligne ou colonne… En outre, le radeau octroie des bonus si les personnages d'une colonne sont identiques ou tous différents. La personne avec le plus de pièces remporte alors la partie.

S.W.

Auteur(s)	M. Rambourg, T. Rivière
Illustrateur(s)	Gaël Lannurien
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Taverne médiévale, Fantasy
Mécanisme(s)	Prise de risque, coups bas
Âge	8+
Durée	25'
Nombre de joueurs	3 - 5

Obtenez les meilleurs pourboires en accueillant à votre table les personnages avec la meilleure alchimie… et en renvoyant les plus radins sur les tables de vos adversaires ! Et si vous sentez que ce n'est pas votre soir, un petit événement saura assurément bouleverser la taverne pour enquiquiner tout le monde !

Comment jouer ?

À votre tour, prenez une carte au centre de la table, la pioche étant étalée face cachée de sorte que vous voyez seulement si vous choisissez une carte Personnage ou une carte Événement. S'il s'agit d'un personnage, placez-le à une table ayant encore au moins un siège libre, la vôtre ou une table adverse, et c'est ensuite à la personne qui a accueilli le personnage de jouer (et donc à vous de rejouer si vous avez choisi votre table). Une table accueillant déjà quatre personnages est complète. Vous ne pouvez prendre d'événement que s'il y a au moins 1 pièce devant vous et 1 personnage à chaque table. Il vous faudra en effet donner 1 de vos pièces à quelqu'un d'autre (dont ce sera le tour) en plus d'appliquer l'effet chaotique de l'événement (qui vous fera par exemple défausser, échanger, remplacer, voler un personnage).

Fin de partie

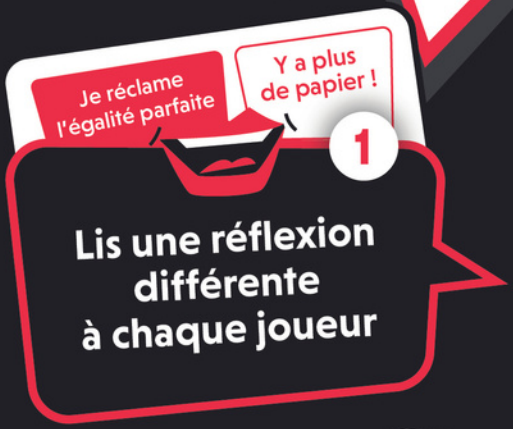
Une manche s'achève quand toutes les tables sont complètes. Calculez alors les pourboires en fonction des 4 personnages à votre table : les elfes rapportent 1 pièce par elfe à la table, les sorcières 2 pièces plus 1 pièce par sorcière sur l'ensemble des tables, les gobelins ne valent rien à l'exception de Jean-Jean qui rapporte 4 pièces par gobelin à sa table… Puis remélangez et étalez à nouveau toutes les cartes. La partie s'achève à la fin d'une manche où quelqu'un possède au moins 25 pièces. La personne avec le plus de pièces remporte alors la partie.

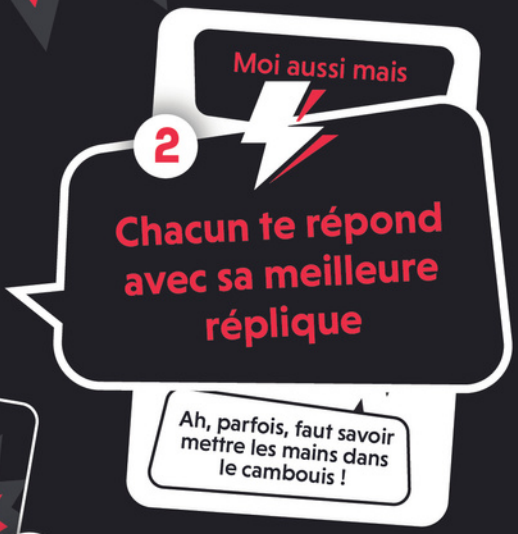
S.W.

Distribué par tribuo

Taggle

AAH, ÇA FAIT DU BIEN DE LE DIRE !





Soit la réponse est drôle **soit tu dis**

...et c'est encore plus drôle

14+ | 30' | 3-12

Yves Hirschfeld
Fabien Bleuze

Bandjo! Good vibes only

Fonctionnement

Commencez par assembler le puzzle constitué de 42 grandes pièces, et représentant un grand panorama, puis choisissez l'un des trois personnages, Timon le magicien, Lina la bagarreuse ou Sachat le chapardeur, en tournant vers vous le côté de la boîte correspondant. Retrouvez votre personnage dans le puzzle, retournez la pièce correspondante, et lancez votre aventure, chaque nouvelle pièce demandant d'en retourner d'autres et de faire des choix, dépendant souvent du personnage choisi.

Pourquoi l'As d'or – Jeu de l'Année : Enfant ?

L'éditeur Game Flow était surtout connu pour ses livre-jeux Ma Première Aventure, dont Mon Puzzle Aventure hérite d'autant plus directement que l'on y retrouve les personnages et l'univers d'En quête du dragon (le premier tome de la série), et qui proposaient déjà une aventure à choix avec différents avatars influant sur l'histoire. Mon Puzzle Aventure a ainsi l'originalité de mêler ces principes narratifs au puzzle, se distinguant nettement des autres tentatives existant déjà de ludifier davantage les puzzles. Cette fois, on a affaire à un véritable double jeu, construction du puzzle, puis déconstruction du puzzle à partir cette fois du dos des pièces, en recourant à une observation rappelant évidemment Où est Charlie ou MicroMacro et à la logique, pour faire les meilleurs choix dans cette fresque bariolée et riche, truffée d'objets et de secrets – un côté de la boîte propose d'ailleurs de trouver des bonus secrets, y compris des références à d'autres tomes de Ma Première Aventure ! Pragmatiquement, et comme le fait bien remarquer Antonin Boccara, on pourra même s'amuser de ce que jouer avec le puzzle… permette de le ranger, sans qu'on ait juste à le détruire immédiatement après l'avoir construit, comme si on l'avait fait pour « rien », avec la frustration que cela implique ! Pour cela, il fallait bien sûr que le concept ne soit pas qu'un gadget, et grâce aux efforts d'écriture, d'illustration et d'édition (la taille des pièces permettant pragmatiquement de faire entrer pas mal de texte et d'images), la partie d'« anti-puzzle » porte une réelle histoire. Or vu l'importance pour les enfants des histoires, voire du moment où parents et enfants partagent une histoire, on ne s'étonnera pas tant qu'un concept hybride aussi frais, joli et bien mené, se soit particulièrement distingué auprès du public et du jury.

Merci à Antonin Boccara et Romaric Galonnier pour leurs réponses.

S.W.

Antonin Boccara, Romaric Galonnier

Arnaud Boutle

Auteur(s)	Bertrand Roux
Illustrateur(s)	Alena Tkach
Éditeur(s)	Loki
Thème(s)	Animaux
Mécanisme(s)	Observation
Âge	3+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 6

Dans ce jeu de cache-cache, les joueurs doivent trouver les meilleures cachettes du parc pour échapper au Loup et récupérer le plus de bonbons. Mais attention, le Loup gagne aussi des bonbons en découvrant les cachettes.

Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs plantent les sapins pour réunir les deux parties de la boîte de jeu et ainsi constituer le parc. Ils positionnent les structures dans le parc. Ils choisissent un Animal et prennent les deux pions correspondants. Ils placent à côté de la boite les bonbons, les masques Loup et les deux dés.

À chaque manche, un joueur incarne le Loup, les autres incarnent les Animaux. Un manche est composée de trois phases :

- **Le Loup se prépare :** le Loup lance les dés et accroche les masques Loup sur la boîte en fonction des indications des dés.
- **Les Animaux se cachent :** le Loup ferme les yeux et compte jusqu'à 10. Pendant ce temps, les autres joueurs cachent leurs deux pions Animaux dans le parc.
- **Le Loup cherche les Animaux :** à la fin du décompte, le Loup s'installe derrière les masques et annonce un Animal qu'il voit et sa cachette. Si c'est correct, le Loup remporte un bonbon. Sinon, le Loup ne remporte rien. Le Loup fait ensuite une nouvelle annonce et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne voie plus d'Animaux.

À la fin de la manche, les Animaux n'ayant pas été retrouvés remportent un bonbon. Un nouveau joueur devient le Loup et une nouvelle manche peut commencer.

Fin de partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont incarné une fois le Loup. Le joueur ayant le plus de bonbons est déclaré vainqueur.

Pour aller plus loin

Pour renouveler les parties, les joueurs sont invités à utiliser de nouvelles structures (jouets, créations en pâte à sel...). Une variante pour les enfants à partir de 4 ans est proposée afin d'augmenter la difficulté.

Auteur(s)	Anthony Perone, Fabrice Chazal
Illustrateur(s)	Jiahui Eva Gao
Éditeur(s)	Ravensburger
Thème(s)	Jardin, Animaux
Mécanisme(s)	Déduction
Âge	6+
Durée	15' - 20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Des ratons laveurs se frayent un chemin dans le jardin afin de chaparder des objets. Mais attention à ne pas se faire repérer par le jardinier. La fenêtre est fermée : c'est le moment de se faufiler !

Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs construisent la maison et l'insèrent dans la boite de jeu. Ils positionnent les obstacles sur le plateau jardin situé au centre de la table. La poubelle est placée sur le chemin qui sépare la maison et le jardin. Enfin, les joueurs positionnent, sur la piste de score, leur marqueur score, correspondant à la couleur de leur pion raton laveur et la ligne d'arrivée.

À chaque manche, un joueur incarne le jardinier et les autres les ratons laveurs. Le jardinier se place derrière la maison, ferme la fenêtre et compte « 1...2...3... faufile-toi » à la façon d'1, 2, 3 soleil. Pendant ce temps, les joueurs cachent leur pion raton laveur derrière un obstacle. Lors du premier tour, tous les ratons laveurs doivent être cachés derrière un obstacle de la ligne du fond. Aux tours suivants, les joueurs doivent obligatoirement déplacer leur pion vers un obstacle adjacent (devant, derrière ou sur les côtés) en suivant les chemins de pierre.

À la fin du décompte, le jardinier soulève la fenêtre pour observer le plateau et les joueurs. Les joueurs dont le pion est caché derrière un obstacle jaune doivent faire du bruit et se frotter les mains. Le jardinier soulève un obstacle de son choix. S'il y a un raton laveur derrière, le jardinier remporte un jeton par pion révélé et les joueurs récupèrent leur raton laveur. Les ratons laveurs cachés derrière un obstacle jaune remportent également un jeton. Le jardinier ferme ensuite la fenêtre et un nouveau tour démarre. Une manche se termine soit dès qu'un joueur récupère la poubelle, soit dès qu'un joueur gagne son 5ème jeton. Les joueurs avancent leur marqueur de score en fonction du nombre de jetons gagnés. Un bonus de +3 est accordé aux joueurs atteignant la poubelle. Un nouveau joueur devient le jardinier et une nouvelle manche peut commencer.

Fin de partie

La partie se termine si au moins un joueur a dépassé la ligne d'arrivée à la fin d'une manche. Le joueur le plus éloigné sur la piste de score remporte la partie.

LEO COLOVINI & SEPPYO

Le Chemin de la Maison

Aidez Pirouette l'écureuil à rentrer chez elle !

POINTS FORTS :

- COOPÉRATION
- PLANIFICATION
- COMMUNICATION RESTREINTE

5+ 2-5 20'

SPACE Cow

DISPONIBLE EN BOUTIQUE

www.spacecow.fr

Auteur(s)	Thomas Favrelière
Illustrateur(s)	Alexandre Roux
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Monstres, Déguisements
Mécanisme(s)	Observation, Rapidité
Âge	5+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 6

Savez-vous... déguiser les monstres ? Regardez bien quels costumes farfelux Touffux, Gelito, Cornal et Norguz veulent porter pour le grand concours de déguisements et dépêchez-vous de retrouver les bons éléments parmi les 39 accessoires de la malle, du chapeau de bouffon au banjo en passant par le bâton de fée et les lunettes en cœur !

Comment jouer ?

Que vous soyez deux ou plus, formez deux équipes (une équipe bleue et une équipe jaune). Quelqu'un pioche la première carte Déguisements de la pile et la révèle : elle représente les quatre monstres en costume, deux sur fond bleu et les deux autres sur fond jaune. Chaque équipe récupère au centre de la table les deux grands monstres dont l'arrière-plan correspond à sa couleur. Il va alors falloir retrouver parmi les 39 accessoires variés ceux que portent vos deux monstres d'après la carte Déguisements et les costumer de façon à reproduire exactement cette carte. Bien sûr, comme ce sont des monstres, certains accessoires seront portés de façon un peu fantasque (des bottes de cow-boy ou girl avec une épée médiévale, un chapeau de sorcière avec une bouée gonflable canard...) ! Une fois vos deux monstres habillés exactement comme sur la carte Déguisements, tapez rapidement sur la carte Déguisements en criant « Déguisés ». Le tour s'arrête et les deux équipes s'assurent qu'il n'y a aucune erreur. Le cas échéant, l'équipe ayant crié « Déguisés » récupère la carte. Si un seul élément a été oublié ou s'avère mal placé, c'est l'équipe adverse qui remporte la carte. Retirez ensuite les accessoires des monstres, remettez-les au centre de la table, et commencez un nouveau tour en piochant une nouvelle carte Déguisements !

Fin de partie

La partie s'achève par la victoire de la première équipe récupérant une cinquième carte Déguisements, vous aurez prouvé votre expertise en déguisement de monstres !

S.W.

Paroles de Joueurs

*Quel est le dernier **jeu** auquel vous avez joué et qui fut une très belle **surprise** ?*

Sky Team : poser un avion en coopération, même si le thème semblait sympa, le jeu ne m'attirait pas plus que ça. Encore un énième jeu spécial 2 joueurs. Je l'ai reçu en cadeau et ce fut une grande claque ludique. Le stress est présent de piste en piste. On vit le jeu à fond, on est aux commandes de l'avion et on s'y croit vraiment ! Réel coup de cœur.

Ingrid Janssen

J'ai découvert en association un ancien jeu sorti il y a 15 ans mais réédité plus récemment en big box : **Hansa Teutonica**. Je ne suis d'ordinaire pas un joueur de kubenbois mais là, j'ai fortement apprécié la simplicité des mécaniques et l'interaction quasi-permanente offerte par ce jeu.

Pascal Zeubaist

2 pommes 3 pains : le visuel n'est pas spécialement attirant, et le principe est assez simple, voire peut paraître bête. Mais, quand on voit arriver la première pomme de pain, là, la magie opère c'est limpide !

John Rigoudy

Wingspan : essayé chez un ami, je n'étais emballé ni par le thème très nature ni par les mécaniques. Et finalement quel plaisir. Plus que du calme, le jeu apporte une vraie sérénité.

Corentin Hdt

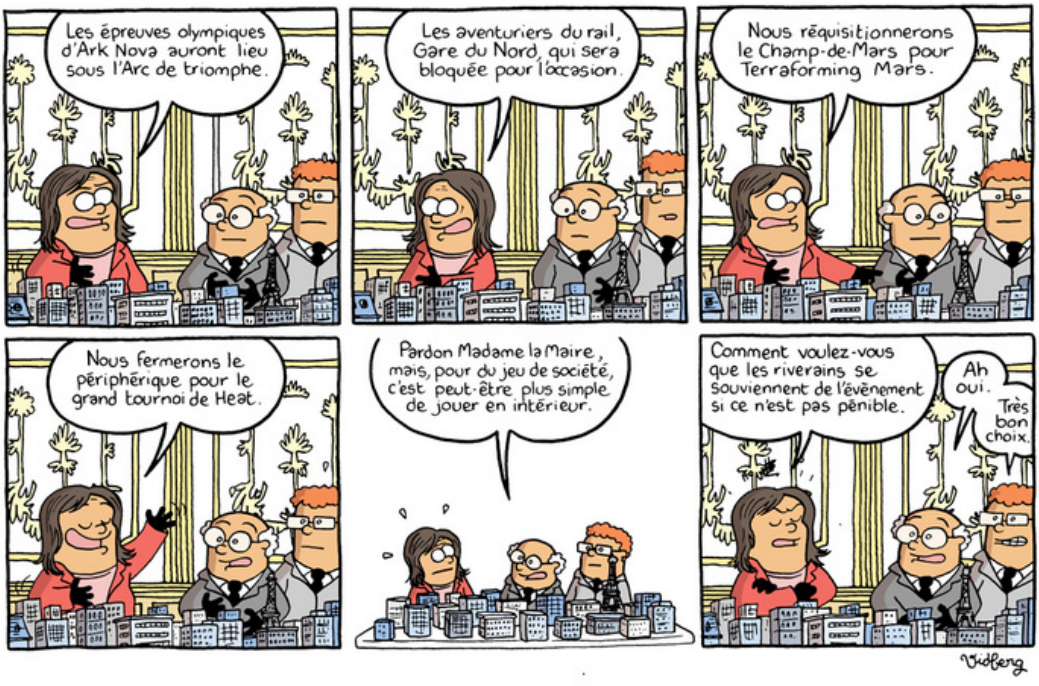
Bestioles en guerre : on me le conseille, je prends en me disant que les règles ne seront pas difficiles et les parties pas longues et là.... dingue ! 18 cartes, super profondeur de jeu ! En haleine jusqu'au bout !

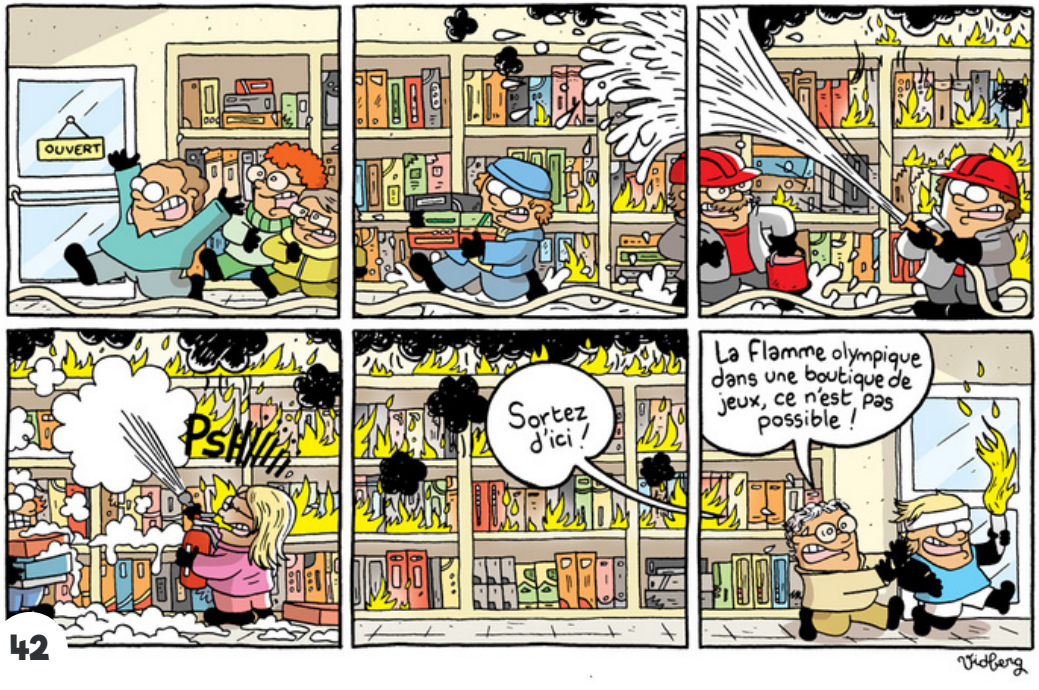
Jeff Guerrero

*Solution de la grille du jeu de démo **Water Maze**, page 14.*

L'œil de Martin

Martin Vidberg
www.martinvidberg.com





STAR WARS
UNLIMITED
UN JEU DE CARTES À COLLECTIONNER
AUX POSSIBILITÉS ILLIMITÉES
StarWarsUnlimited.com
© & ™ Lucasfilm Ltd. TM/®
© 2023 Fantasy Flight Games

JOUEZ À DICE THRONE, AVEC LES HÉROS MARVEL !

DICE THRONE MARVEL

- Gavan Brown, Nate Chatellier, Manny Trembley
- Damien Mammoliti, Manny Trembley
- 2 - 6
- 8+
- 20 - 40 min

FIN AVRIL EN BOUTIQUE

MARVEL ROXLEY the op usaopoly

Lucky Duck Games