

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 62 - FÉVRIER 2026



Interview croisée

Alexandre Droit, Yannick Gobert

Carnet d'auteurs & illustrateur

Bruno Cathala, Eliette et Jérémie Fraile, Vincent Dutrait

JEUX DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

2-4

10+

25'

Yohan Goh - Hope S. Hwang - Gary Kim - illustrée par Davide Tosello



CARNUTA

COMBINEZ RUNES ET
INGRÉDIENTS POUR CRÉER
VOS POTIONS MAGIQUES



boardgame
arena

En vente dès le 13 février
À découvrir au Festival International des Jeux de Cannes.



Sommaire du

PhiliMag
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°62

4

Top 10

Top des ventes
décembre 2025

6

Critter
Kitchen

Open Ze Bouate

8

Château
Rossignol

Dossier spécial

18

Fromage

Open Ze Bouate

19

Face Cube

Sous les
projecteurs

20

Acrylogic

Jeu de Démo

24

Top Thème

9 jeux sur...

26

All In
Predictions

Open Ze Bouate

28

Droit
Gobert

Pile ou Face

30

High Tide

Open Ze Bouate

32

Moon Colony
Bloodbath

Avis de blogueur
Expo Photos

34

Reporter

Téma thématique

38

Deux jeux
à la Une !

Sélection BGA

40

Paroles de
Joueurs

Quel est le jeu...

42

L'œil de
Martin

La BD ludique



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

Leandre Proust

Rédacteur

Siegfried Würtz

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 18 000 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. Château Combo : Au Cachot

Château Combo - Au Cachot est une extension pour Château Combo, dans laquelle 12 hors-la-loi débarquent avec un nouvelle mécanique de Cadenas : retardez leurs effets pour créer de puissants combos et découvrir de nouveaux moyens de scorer !



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



3. Flip 7

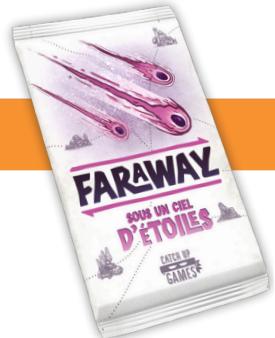
Dans Flip 7 accumulez les cartes au fil des tours pour gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout !



4. Faraway : Sous un Ciel d'étoiles



Sous un Ciel d'étoiles est une extension pour Faraway comportant des cartes Région inédites qui multiplient les opportunités stratégiques. Gare aux météorites qui font leur apparition !



4

5. DJ Set Quiz Musical

Testez votre culture musicale autrement ! Dans ce quiz unique, oubliez le titre et l'artiste : chaque chanson cache un thème à deviner. Plus de 500 musiques réparties en 80 thèmes pour des heures de défis, d'ambiance et de fun entre amis !



6. Toy Battle



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



7. Duel pour la Terre du Milieu : Alliés



Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu - Alliés est une extension pour le jeu Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu. Collectez et utilisez des jetons de pouvoir pour obtenir le soutien de vos alliés. Même si les conditions de victoire sont inchangées, les alliés modifient des règles du jeu de base !



Envoyez vos Vikings au combat et soyez le premier à vider votre main ! Combiniez habilement vos cartes, défiez vos adversaires et faites preuve de stratégie pour régner sur le Valhalla. Avec des manches rapides et des choix cruciaux, Odin est un jeu simple et dynamique pour toute la famille.



9. Le Chat et la Tour



Le Chat et la Tour est un jeu de dextérité coopératif où les joueurs construisent une tour instable et aident Neko, le chat noir, à grimper étage après étage. En plaçant tuiles et chats colorés selon les cartes Mission, ils doivent respecter des contraintes précises. Chaque mission réussie fait monter Neko, mais le moindre faux mouvement peut provoquer la chute.



10. SETI : Extension Agences Spatiales



SETI : Recherche d'Intelligence Extraterrestre - Agences Spatiales introduit de puissantes organisations asymétriques - chacune avec des capacités uniques, des avantages stratégiques et des conditions de départ qui redéfinissent la façon dont vous abordez la recherche de la vie extraterrestre.



Auteur(s)	Alex Cutler, Peter C. Hayward
Illustrateur(s)	Sandara Tang
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Restauration, Animaux
Mécanisme(s)	Planification
Âge	12+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 5

Deux concours culinaires et la venue d'un critique célèbre seront l'occasion pour votre restaurant de briller : planifiez la récupération d'ingrédients en ville en y envoyant vos trois chefs (la souris, le lézard et le sanglier) en même temps que les restaurants rivaux, suivez les recettes au fur et à mesure de leur dévoilement, tout en y ajoutant votre touche de piment et votre exigence qualitative, et sachez écouter les rumeurs sur les goûts du critique !

Comment jouer ?

À chaque manche, placez secrètement trois cartes Lieu au-dessus de votre plateau, sur les emplacements correspondants à vos trois chefs. Simultanément, tout le monde dévoile ses cartes et place ses chefs sur les files d'attente des lieux choisis. Chaque lieu est alors ouvert de gauche à droite pour en récupérer les ressources selon votre initiative - la souris étant plus rapide que le lézard, lui-même plus vif que le sanglier, mais plus l'animal est lent, plus il peut prendre de ressources, ce qui offre l'une des tensions principales du jeu, et vous force à épier les gestes adverses malgré des ingrédients cachés derrière leur paravent. Ces ressources sont donc d'abord des ingrédients de diverses qualités, des piments, des soupes et bisques mais aussi des

6



rumeurs voire un jeton Zous-chef pour disposer d'un puissant jeton supplémentaire lors de la prochaine manche. À la fin des manches 3 et 6 a lieu un concours culinaire : vous pouvez préparer avec vos ressources un plat pour chacune des trois cartes Défi révélées aux trois manches précédentes. Pour cela, il faudra les bons ingrédients, mais dans la quantité que vous voulez, leur nombre et qualité déterminant combien d'étoiles vous gagnez. Votre frigo étant assez petit après le premier concours, vous avez tout intérêt à le vider pour le remporter au mieux !

Fin de partie

Et à la fin de la 7ème manche, il est temps de satisfaire le critique avec un menu en sept services, récompensant la majorité de soupes, la possession d'un ingrédient de chaque, la qualité de chaque type d'ingrédient... et la satisfaction des trois cartes Rumeur que l'on dévoile enfin, mais que vous pouvez consulter en ayant récupéré les jetons Rumeur ! Quelques cartes vous octroient des étoiles bonus, et la personne avec le plus d'étoiles peut sabrer le champagne !

S. W.





Distribué par tribuo



LE JEU
DES QUESTIONS
QUI RAPPROCHENT !





Bruno Cathala



Eliette Fraile

Jérémy Fraile

Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

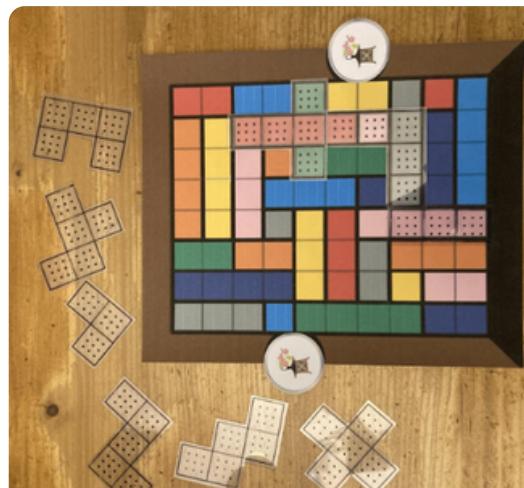
Bruno : Je suis auteur de jeux depuis plus de 20 ans maintenant. C'est pour moi un chemin de vie bien plus qu'un métier. Comme la passion est toujours présente, je continue tant que la brigade anti-vieux ne vient pas me capturer pour m'enfermer dans un Ehpad. Comme je suis un empêcheur de tourner en rond, ma passion, c'est de transformer des bouts de cartons et autres pions en aventures épiques capables de faire basculer des amitiés pour un mouton ou une tuile mal placée.

Eliette & Jérémy : Nous sommes un couple de joueurs depuis longtemps, auteurs depuis quelques années. Jérémy a déjà à son actif le jeu Sabbat Magica, un scénario d'Unlock, et un de Cartaventura. Petit à petit nous sommes passés d'un fonctionnement auteur-testeuse à coauteur-coauteuse. À nous deux, en plus de ce Château Rossignol, nous avons écrit le scénario de Guilty Fontainebleau avec Yohan Servais, et avons un jeu à paraître cette année chez Studio H, avec Sébastien Pauchon.

Château Rossignol - Acte 1 : de l'idée au prototype

L'idée initiale vient de Jérémy et de son amour pour le Japon et ses légendes. Dans les châteaux médiévaux au Japon, il existe un type de parquet nommé "plancher rossignol", parce que marcher sur certaines lattes conduit à émettre un bruit qui ressemble à s'y méprendre au chant du rossignol. On raconte que cela servait à alerter en cas d'intrusions ennemis, la nuit. Mythe ou réalité ? On ne sait pas vraiment. Mais transformer cette légende en mécanisme ludique était trop tentant et a été la base du premier prototype, développé par Eliette et Jérémy.

Au départ, il s'agissait d'un jeu symétrique, mettant en scène une course sur deux plateaux côté à côté, où chacun devait traverser le château de son adversaire pour lui voler le premier son trésor.



Ça fonctionnait relativement mais il manquait quelque chose... C'est là que Bruno arrive dans l'histoire. On se connaît depuis plusieurs années. On habite à proximité. On participe aux mêmes soirées jeux à l'époque sur Annecy. Alors au détour d'un repas (par contre ne l'invitez pas, il vaut mieux l'avoir en photo qu'en pension, et on ne vous parle même pas de ce qu'il boit), on lui montre le jeu.

S'ensuivent des discussions passionnées sur le « quoi faire ». Parce que la thématique et la mécanique de cache-cache emballent tout le monde. Mais effectivement le côté course sur deux plateaux différents ne permet pas vraiment de retranscrire l'expérience de jeu réellement souhaitée.

C'est de ces discussions que naissent deux éléments essentiels :

- La volonté de conserver l'idée initiale, mais dans un jeu asymétrique. Un joueur incarne des Ninjas tentant de s'introduire secrètement dans le château. Son adversaire incarne le gardien du château, qui va « piéger » les lattes de parquet pour tenter de localiser les intrus et de les attraper. Un jeu asymétrique... finalement dans la même famille qu'un Mr Jack par exemple.
- L'envie de continuer sur ce projet ensemble, en trio.

Un long chemin a commencé à partir de ce moment. Parce que développer un jeu à deux asymétrique, avec des chances de gain équitables pour les deux camps, c'est un sacré challenge. Ça nécessite du temps, de très très nombreux tests. Au point qu'on ne compte plus le nombre d'itérations du prototype (en fait on a compté : il y en a eu 14 !).

Aujourd'hui, on sait que l'objectif est atteint puisque systématiquement, le joueur qui perd, qu'il soit garde ou ninja, pense que c'est parce que le rôle de son adversaire est bien plus facile... avant de penser exactement le contraire lors d'une partie suivante avec changement de camp !



Château Rossignol - Acte 2 : du prototype à l'édition

Il a fallu ensuite trouver un éditeur. Au final, peu d'éditeurs auront vu le prototype. Les deux premiers ont manifesté un intérêt tel qu'on n'a pas jugé nécessaire de multiplier les présentations. Lorsque Sand Castle Games nous a proposé un contrat, on l'a accepté avec enthousiasme, pour plusieurs raisons :

- d'une part Bruno connaissait déjà bien l'équipe. Et c'est toujours bien de pouvoir travailler dans un climat de confiance,
- d'autre part, le travail éditorial fourni par cette équipe sur ses précédents opus (Res Arcana, si tu nous regardes...) était aussi assez rassurant,
- enfin, travailler avec un « petit » éditeur (petit n'étant pas péjoratif), c'est aussi la garantie de travailler en direct avec ceux qui prennent les décisions, de travailler avec un éditeur qui ne multiplie pas les sorties, et qui va donc mettre toute son énergie sur votre projet. C'est toujours plus agréable qu'avec d'autres types d'éditeurs chez qui une nouveauté chasse l'autre.

Par contre, le temps a été... long. Parce qu'il a fallu attendre bien plus longtemps que prévu avant que le jeu n'ait une place dans la file de travail de l'éditeur. Mais cette attente en valait la peine.





L'éditeur nous aura amené plusieurs éléments forts :

- la volonté de basculer notre histoire de Ninjas et Garde, assez classique, dans un univers d'animaux anthropomorphes. Les Ninjas sont devenus des Nin-chats, et le Gardien un Panda Roux. Des figures encore plus attachantes et servies éditorialement par de super chouettes figurines.
- le choix de Vincent Dutrait pour les illustrations. Vincent, on ne le présente pas, c'est clairement un des top illustrateurs à l'international. Et là, il a choisi de travailler dans un mode de colorisation un peu différent de ce qu'il fait usuellement. Il en résulte une atmosphère assez unique qui sert à merveille la mécanique de jeu. Autant dire qu'on a maintenant bien hâte de partager ça avec le public !

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

Le proto de Château Rossignol a voyagé jusqu'à son modèle grandeur nature, le château de Nijo, à Kyoto! À force d'en parler, il a bien fallu qu'on aille le voir. On a même une photo du plancher du jeu (ancienne version) sur le vrai, celui qui chante quand on marche dessus !



Un jeu de
Reiner Knizia

Illustré par
Sonja Müller

MAÎTRE MAKATSU



Maître Makatsu vous observe... et la moindre erreur se paie cher ! Jouez vos ninjas au bon moment pour éviter les jetons de pénalité... mais attention, les cartes non jouées reviennent et les points négatifs s'accumulent au fil des manches !

8+

2-6

30 min





Château Rossignol

OPEN ZE BOUCLÉ

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	J. Fraile, B. Cathala, E. Fraile
Illustrateur(s)	Vincent Dutrait
Éditeur(s)	Sand Castle Games
Thème(s)	Japon, Animaux
Mécanisme(s)	Placement, Asymétrie
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2

Au cœur de la nuit, le château Rossignol semble endormi. Pourtant, trois ninjas s'y infiltreront pour dérober les précieuses statuettes cachées dans les vases. Face à eux, un samouraï veille. Sa lanterne éclaire les couloirs, et le plancher rossignol est prêt à trahir le moindre pas imprudent.

Château Rossignol est un jeu de duel asymétrique, basé sur la déduction, le bluff et l'anticipation. Chaque joueur n'a ni les mêmes informations, ni les mêmes capacités, ni la même façon de se déplacer dans le château. Un véritable jeu du chat et de la souris du panda roux !

Comment jouer ?

Un joueur incarne les ninjas, l'autre le samouraï. Le château est composé de sections modulaires autour d'un jardin central. Huit vases sont placés face cachée : six contiennent une relique, deux sont vides. Chaque tour commence par une programmation secrète. Les deux joueurs choisissent une carte Action. Le samouraï sélectionne en plus une tuile Plancher Rossignol, déterminant la zone du château qui, ce tour-ci, trahira le moindre faux pas. Cette information est inconnue du joueur ninja.

Le joueur ninja joue dans l'ombre. Un seul ninja agit à la fois et se déplace case par case, en laissant derrière lui des disques de traces de pas visibles par le samouraï. Ces traces indiquent une zone possible, mais jamais une position certaine. Tant que le ninja évite le plancher rossignol actif, il reste invisible. Il peut voler des vases, emprunter des passages secrets et utiliser des équipements aux pouvoirs uniques pour modifier ses déplacements ou prendre des risques calculés.

Le joueur samouraï, lui, joue à information incomplète mais avec plus de contrôle. Il se déplace de zone en zone, plus rapidement, sans suivre les cases une à une. Son objectif : lire les traces, verrouiller les passages, déplacer les vases et resserrer le piège. Ses équipements lui offrent également des pouvoirs spécifiques pour ajuster ses déplacements ou surprendre les ninjas.

Deux façons radicalement différentes d'aborder le même espace : la furtivité contre la maîtrise du terrain.

Fin de partie

Les ninjas remportent la partie s'ils récupèrent cinq vases contenant une relique. Le samouraï gagne s'il parvient à capturer les trois ninjas.



FORMEZ VOS PAIRES FUYEZ LES AVALANCHES ET GARE AU YÉTI !



Distribué par tribuo



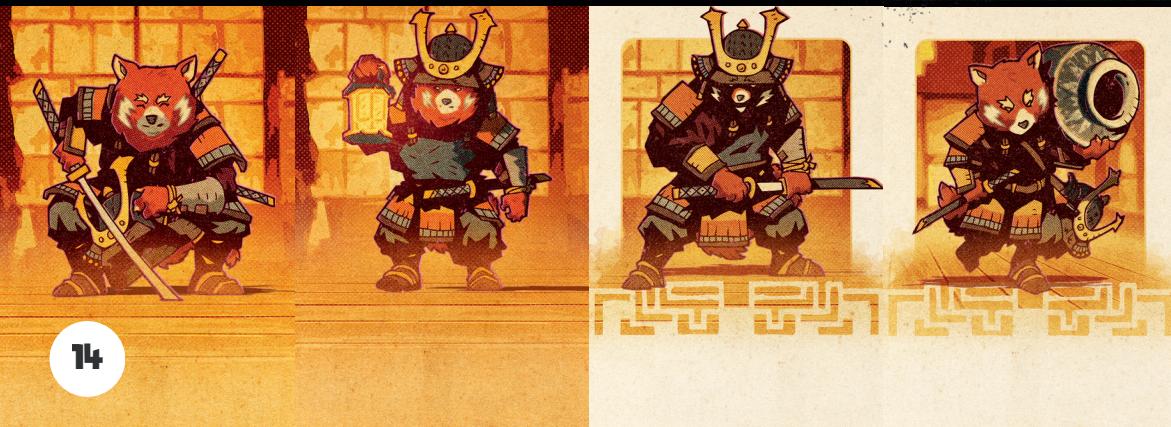
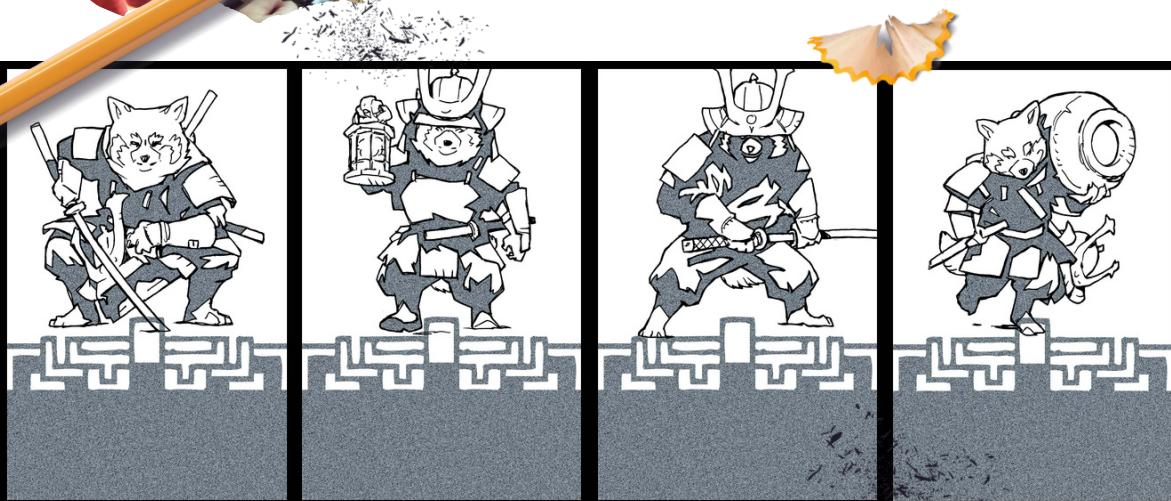
Bonjour Vincent, pouvez-vous nous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle sur le jeu Château Rossignol ?



Formé à l'École Émile Cohl à Lyon, j'ai commencé ma carrière d'illustrateur à la fin des années 1990 dans l'édition jeunesse, avant de travailler sur des jeux de rôle emblématiques. Ce parcours m'a progressivement conduit vers le jeu de société, un domaine auquel je me consacre exclusivement depuis presque vingt ans.

Je travaille encore et toujours selon une approche dite traditionnelle, à la main, sur papier, avec crayons, pinceaux et peintures, dans un dialogue constant entre l'héritage de l'illustration classique et des formes plus contemporaines de narration visuelle. Au cœur de cette démarche, une intention constante : transmettre et partager.

En lien étroit avec Cyrille Daujean, j'ai pris en charge les illustrations ainsi qu'une large part de la conception graphique du jeu Château Rossignol.

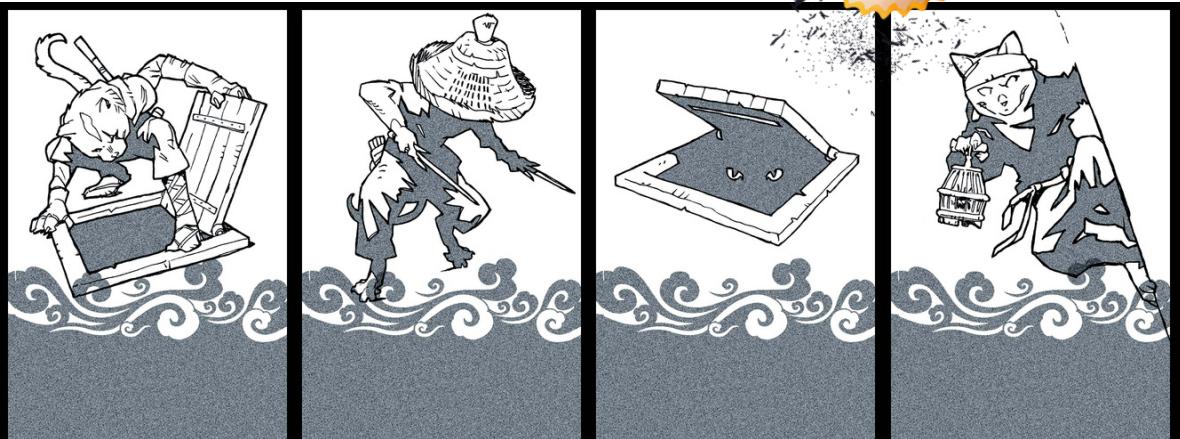


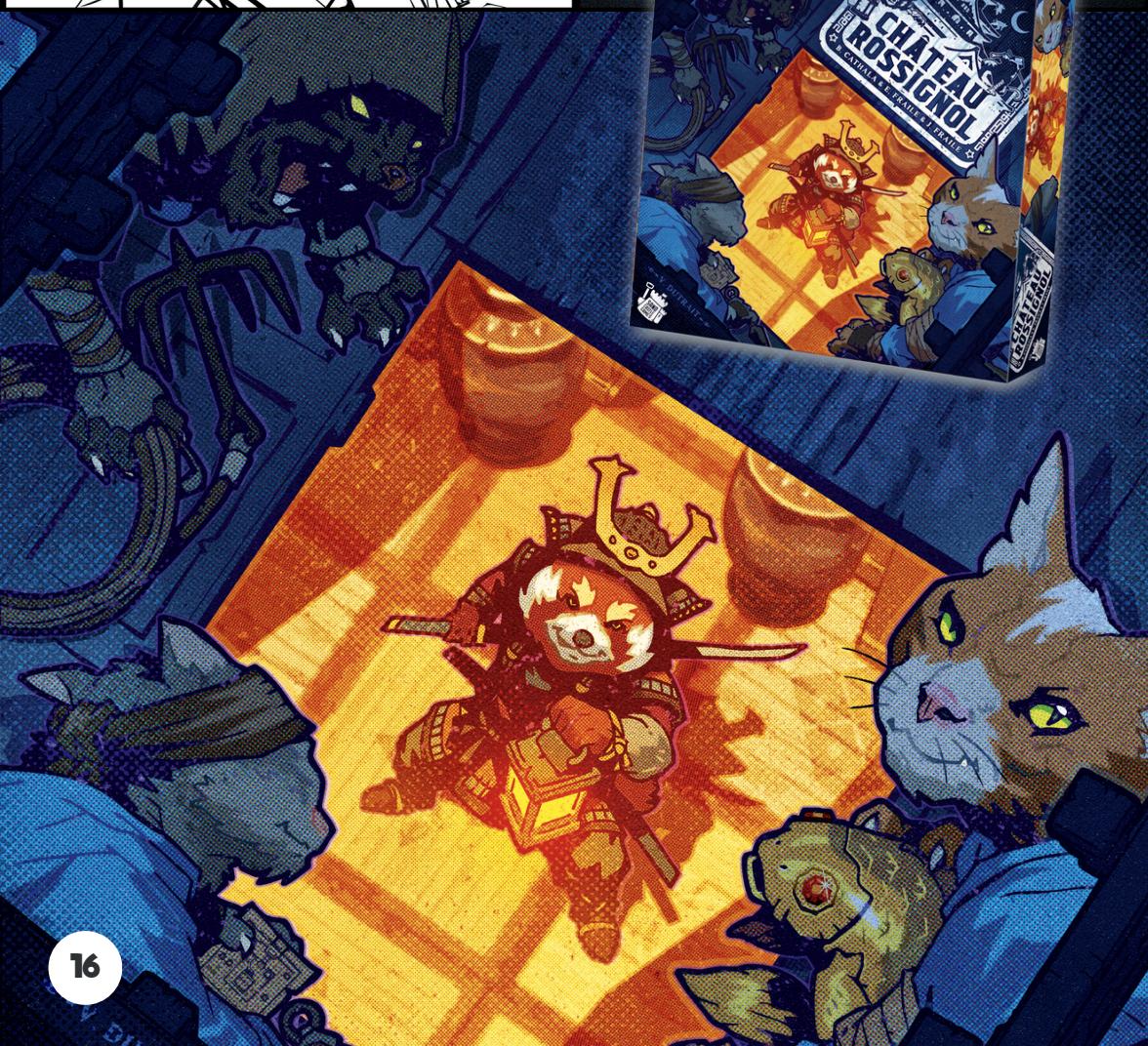
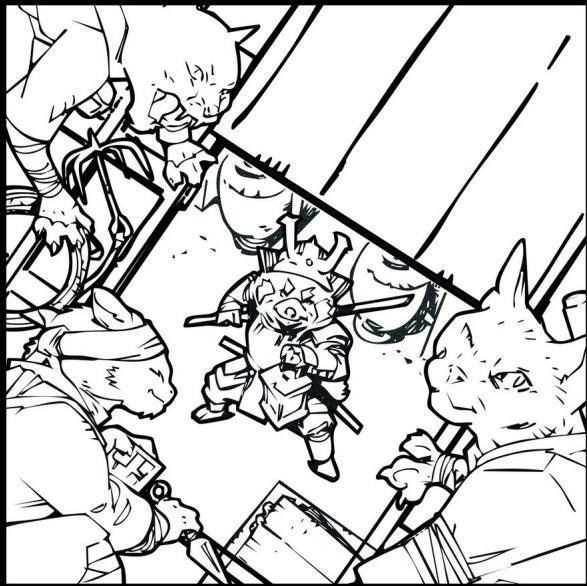
Pouvez-vous nous raconter la genèse visuelle de Château Rossignol : d'où viennent vos inspirations, et comment l'univers graphique du jeu s'est-il construit au fil du projet ?

On voit chaque année quantité de jeux aux thèmes basés sur la civilisation japonaise, parfois de manière un peu trop systématique, comme un palliatif ou par facilité. Ici, le jeu, son environnement et son gameplay tournent autour des célèbres planchers « rossignol », en s'appuyant sur des bases historiques et culturelles fortes et inédites !

Pour être à la hauteur de cette originalité et de ces particularités thématiques, il fallait trouver une approche spécifique, et surtout s'éloigner autant que possible d'un univers rebattu, disons trop mignon, kawaii ou chibi. Nous nous sommes donc orientés vers une proposition plus mature, plus sérieuse : quelque chose de radical, terre à terre et très graphique.

Passionné par le travail d'artistes japonais tels que Kawase Hasui ou Hiroshi Yoshida, et par la technique de l'impression par gravure sur bois, je me suis interrogé sur la manière d'en reproduire les principes et les rendus. L'objectif était d'aller vers un traitement de l'image très contrasté, des ombres marquées et envahissantes, un dessin anguleux, un travail de silhouettes très découpé, proche de l'estampage. Une palette volontairement réduite, des formes simples et tranchées, des couleurs presque en aplats, accompagnées d'un travail de texture précis et méticuleux sur le grain et le papier. Une forme d'épure, pour aller à l'essentiel et rendre hommage à cette enrichissante et impressionnante tradition de l'image.







JOHANNES GOUPY & YOANN LEVET



ARTHUS PILORGET

DEWAN

Un jeu de stratégie rapide et tendu, où placement de camps et gestion de main feront toute la différence.

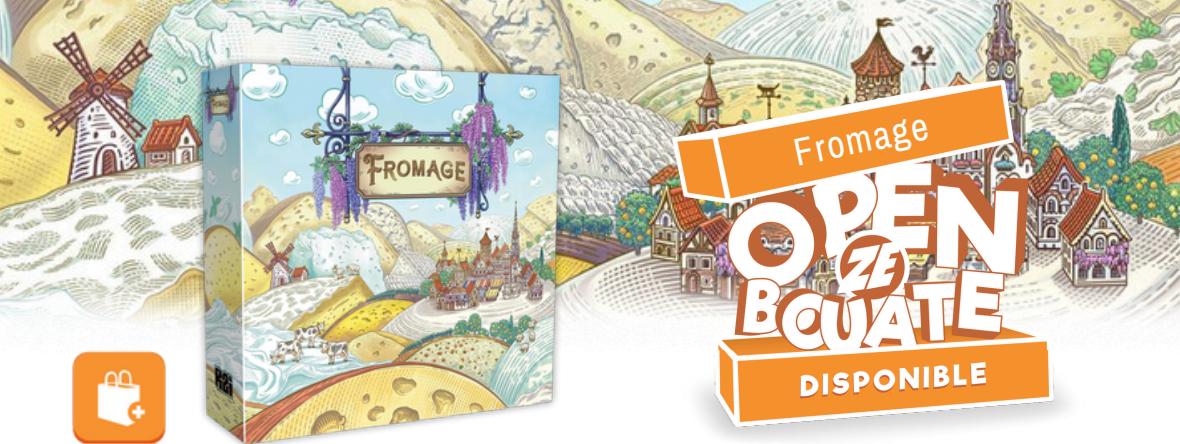


SORTIE LE 23 JANVIER!

2~4

40'

10+



Auteur(s)	B. Rosset, M. O'Malley
Illustrateur(s)	Pavel Zhovba
Éditeur(s)	Road To Infamy Games
Thème(s)	Fromages, France
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers
Âge	14+
Durée	40'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans mon jeu de 2025 préféré, vous êtes des fromagers français livrant votre production à la foire, au bistrot, dans des villes et à la fromagerie. Surveillez bien les actions des crèmeries rivales et l'affinage des fromages pour ne jamais être à court d'ouvriers et faire reconnaître votre qualité !

Comment jouer ?

Le plateau central est un cercle constitué de quatre quadrants. Vous disposez de trois ouvriers (blanc, jaune et bleu) et, simultanément, vous pouvez placer 1 ouvrier sur le quadrant vous faisant face, si la case représente la bonne couleur, et 1 sur la tuile Ressources qui lui est associée, au centre du plateau (fruits, structures, bétail, cartes Commande). Les cases ont cependant diverses orientations dont dépend leur puissance, donc le nombre de tours dans lequel vous pourrez récupérer cet ouvrier, en laissant à sa place un fromage de votre couleur. La case la plus fructueuse vous prive ainsi de cet ouvrier pendant deux tours, ce qui mérite réflexion. En outre, certaines cases représentent une fraise ou une confiture : il vous faut un fruit sur votre plateau personnel, que vous déplacez sur le fromage aux fruits ou la confiture.

Votre plateau personnel représente également quatre bâtiments asymétriques, que vous pouvez construire avec des structures pour en débloquer la capacité, et quatre étables où vous pouvez déplacer votre bétail pour poser des fromages supplémentaires. Quand vous avez passé, le plateau tourne d'un quart de tour, vous récupérez les ouvriers qui vous font face et avez donc accès à un nouveau quadrant. Regardez toujours le quadrant suivant pour vous assurer de garder les ouvriers qui y seront profitables !

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un a posé son dernier ouvrier. Chaque quadrant a son propre système de score où emporter des majorités en taquinant vos adversaires, et vous y ajoutez les éventuels points de vos bâtiments, de vos fruits et de vos cartes Commande complétées (en posant le bon ouvrier sur la case de la bonne puissance).

Pour aller plus loin

Un mode expert vous propose de drafter des tuiles Bâtiment plus techniques... même susceptibles de créer un petit moteur, pour encore plus de variété !

S. W.



Sous les projecteurs !

Face Cube : le jeu qui défie ton esprit et réveille ta créativité



Une idée puisée dans le cocon familial

Face Cube, c'est d'abord l'histoire d'un père inventif et de moments précieux avec ses enfants. Tout commence par un petit jeu destiné à divertir sa fille et son fils : des feuilles aimantées décorées de visages neutres et d'éléments de traits du visage (nez, yeux, bouches). Ensemble, ils créent des expressions variées, testant des combinaisons, par exemple une bouche souriante qui, tournée à l'envers, devient tristement mélancolique.

Le tournant arrive quand son fils développe une passion pour les Rubik's Cubes. Pour l'encourager, le père lui offre un cube personnalisé avec des photos de famille. Ce cadeau déclenche un éclat de rire collectif : en essayant de réorganiser les photos, l'enfant découvre qu'il peut combiner sa tête avec le corps de sa sœur !

L'idée vient de sa fille de 11 ans : pourquoi ne pas imaginer un jeu permettant de transformer des visages grâce à un cube casse-tête. Cette réflexion marquante a posé les bases du projet, et c'est ainsi que Face Cube a vu le jour, porté par cette inspiration familiale.

Mais ce projet ne repose pas seulement sur le désir de créer un jeu. Il devient une véritable leçon de vie : « *En faisant Face Cube j'ai justement voulu démontrer en cas pratique à ma fille les étapes de la concrétisation d'une idée... de comment on passe d'un concept dans sa tête à la réalisation dans la matière de cette idée, et aussi comment on l'accompagne jusqu'à la mise en magasin pour que de son imagination fertile naîsse quelque chose de bien concret comme n'importe quel vrai jeu.* »

Un défi impressionnant, surtout pour ce créateur autodidacte, sans aucune expérience dans le monde du jeu ou de l'édition !



Face Cube : deux modes de jeu, des possibilités illimitées

Face Cube invite au défi et à l'exploration. Deux modes de jeu principaux permettent des heures d'amusement, seul ou à plusieurs :

- Reproduire un modèle : avec 54 cartes de challenge, tentez de recréer, trait pour trait, le visage qui vous est proposé. Concentration, précision... saurez-vous relever le défi ?
- Créer librement : laissez libre cours à votre imagination en assemblant des visages drôles, étranges ou tout simplement uniques. Les combinaisons sont infinies !

Face Cube offre une expérience ludique alliant logique et créativité. Grâce à ses multiples possibilités, il stimule également la dextérité et améliore la coordination. Avec plus de 40 000 combinaisons possibles, chaque partie propose une expérience unique. Face Cube se décline en deux formats pour convenir à tous :

- Le mode solo : un casse-tête relaxant et créatif pour s'amuser en solo.
- Le pack deux joueurs : parfait pour les duels créatifs ! Défiez un ami ou un proche pour créer les visages les plus originaux et surprenants.

Pourquoi Face Cube devrait-il vous séduire ?

Au-delà de l'aspect amusant, Face Cube propose une expérience complète et enrichissante :

- Il réveille les esprits et repose les yeux des écrans.
- Il stimule à la fois la logique et l'imagination.
- Il promet un moment de découverte et de partage en famille ou entre amis.

Face Cube, c'est l'assurance de transformer une idée simple en moments mémorables. Alors, prêt à relever le défi et à explorer toutes les facettes de vos idées ?

Soumaia



ACRY LOGIC

GR
EDITION

NOUVEAU
DESIGN

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

*Disponible
aussi en*
JEU VIDÉO

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

BLEU = bleu + bleu

BLEU = blanc + bleu

ROUGE = rouge + rouge

ROUGE = blanc + rouge

VIOLET = rouge + bleu

ORANGE = jaune + rouge

BLANC = blanc + blanc

VERT = jaune + bleu

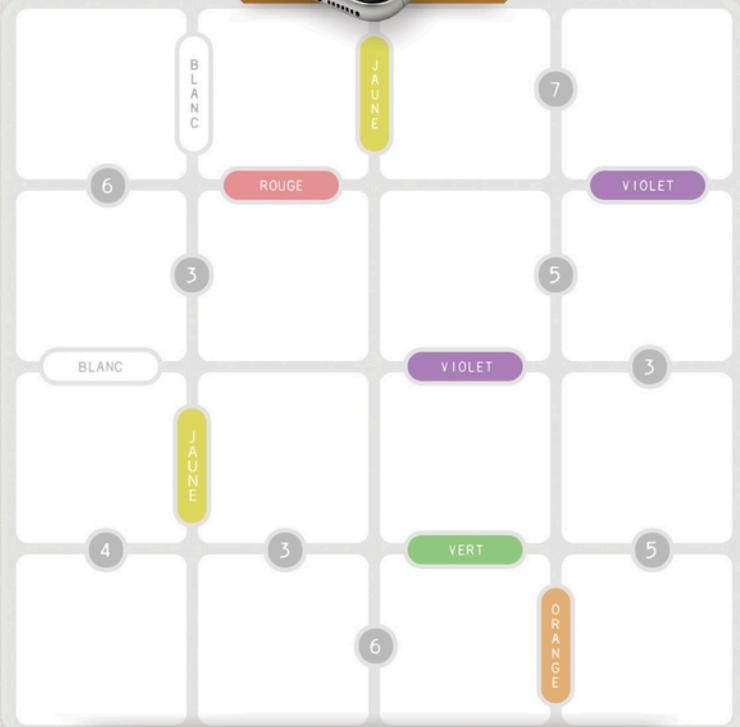
Les chiffres et les couleurs situées entre les cases sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si un indice indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases est un 2 et l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

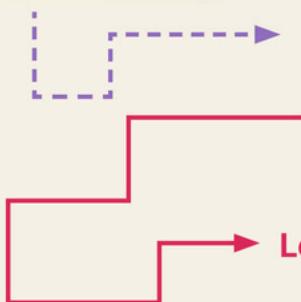


• Un jeu créé par Léandre Proust •
Remerciements à Yoann Levet - Ressources graphiques : Freepik

C'est déjà disponible !

BRILLIANT

Brilliamment simple -
simplement brillant !



Les chiffres doivent être côté à côté !



Ravensburger



SECRETS DU POUVOIR

LE COMPLÔT S'ETEND



DISPONIBLE MAINTENANT

© & ™ Lucasfilm Ltd.





GAMEGENIC

INGENIOUS SUPPLIES

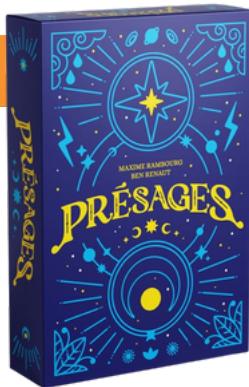


Des pochettes aux deck boxes,
en passant par les tapis et rangements:

GAMEGENIC®

a tout prévu pour vos cartes

asmodee
Inspired by Players



Présages

Dans *Présages*, formez une équipe, et votre objectif est de vous débarrasser de toutes vos cartes, sauf une. Chaque carte que vous jouez interagit non seulement avec celles de vos coéquipiers, mais aussi avec celles de vos adversaires. Choisissez le bon moment pour jouer vos cartes et maximisez vos chances de succès !



Médium

Accomplissez les prédictions qui vont nous éclairer sur le futur de notre civilisation et prouvez votre valeur ! Mais gardez un œil sur vos confrères et anticipiez leurs accomplissements, car tous les coups sont permis et il n'y aura qu'un seul élu !



Butterfly Effect Le Manoir de Hill Sing

Incarnez un groupe d'amies attirées par le spiritisme, parties explorer un manoir abandonné... Hanté, il vous piège entre ses murs ! Pour espérer vous en sortir vivantes, explorez chaque recoin, rassemblez les preuves d'un passé tourmenté et élucidez les mystères qui hantent ces lieux en atteignant l'une des 5 fins possibles.



Mysterium

M. MacDowell, astrologue doué, a détecté la présence d'un être surnaturel en entrant dans sa nouvelle maison en Écosse. Il a réuni d'éminents médiums pour une séance extraordinaire. Ces derniers ont sept heures pour contacter le fantôme et enquêter sur son assassinat.



Spirit



Dans Spirit, devenez Médium ou Esprit et apprenez à échanger sans un bruit, non pas du bout des lèvres, mais du bout du doigt. Si vous laissez chacun s'exprimer et prendre sa place dans cette étrange discussion, vous parviendrez à sauver de nombreux Esprits...



Wija



Dans Wija, votre but est de former un mot mentalement avec les lettres posées une à une par tous les joueurs. Un jeu où spiritualité, stratégie et bluff se rencontrent.

Phantom Ink



Chacun son tour, le fantôme de l'équipe donne des indices en répondant à une question secrète : il inscrit lettre à lettre sur le Bloc d'écriture le mot avant d'être stoppé par ses médiums le plus tôt possible pour ne pas donner d'indications à l'équipe adverse. La première équipe à trouver le mot mystère remporte la partie !



Hantise



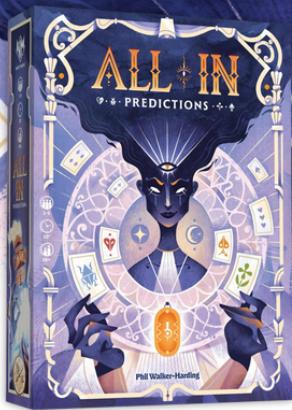
Dans ce jeu coopératif, une personne tiendra le rôle du Maître de Cérémonie et les autres seront des médiums. A chaque tour, certains médiums seront possédés par l'Esprit et devront se plier à sa volonté ; d'autres seront sauveurs et devront libérer les possédés en accomplissant des rituels.



Flashback : Lucy



Voyagez d'époque en époque à travers les visions de Lucy, une jeune fille qui hérite d'un mystérieux manoir. Mettez-vous à la place des personnages, découvrez leurs points de vue, accumulez les indices et élucidez les mystères.



All In
Predictions

OPEN
ZE
BCUATE

PROCHAINEMENT

Auteur(s)	Phil Walker-Harding
Illustrateur(s)	Dan Gartman
Éditeur(s)	Next Move
Thème(s)	Divination
Mécanisme(s)	Gestion de main, Déduction
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 5

Constituez et reconstituez votre main de cinq cartes, mais surtout, regardez bien les autres, épiez les cartes récupérées, évaluez les informations obtenues, pour qu'au moment du all in, vous puissiez prédire qui a la meilleure combinaison !

Comment jouer ?

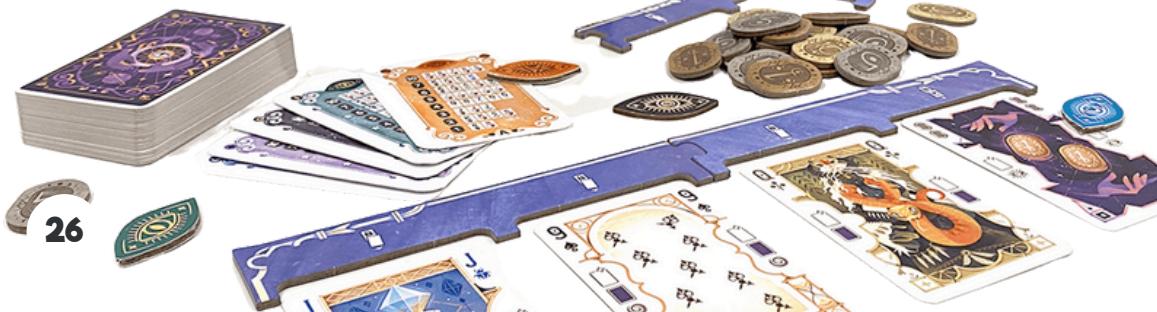
Commencez avec cinq cartes en main et deux dans la rivière. À votre tour, vous avez le choix entre trois actions : passer ce tour (en ajoutant à la rivière la première carte de la pioche), tout risquer (poser votre main devant vous, ajouter les deux premières cartes de la pioche à la rivière, et au lieu de jouer désormais, ajouter une carte de la pioche à la rivière) ou poser une carte de votre main, appliquer son effet et l'ajouter à la rivière. Il pourra par exemple s'agir de prendre une carte non recouverte de la rivière, d'échanger une carte de votre main avec une carte de la rivière, de

prendre une rune, de regarder quatre cartes de la main d'un adversaire, d'obliger quelqu'un à vous dévoiler sa combinaison la plus forte... (une personne ayant tout risqué étant immunisée contre ces 2 derniers effets). Une fois la rangée de cartes de la rivière pleine, commencez-en une autre juste au-dessous, en bloquant à chaque fois la carte au-dessus (visible, mais pas récupérable).

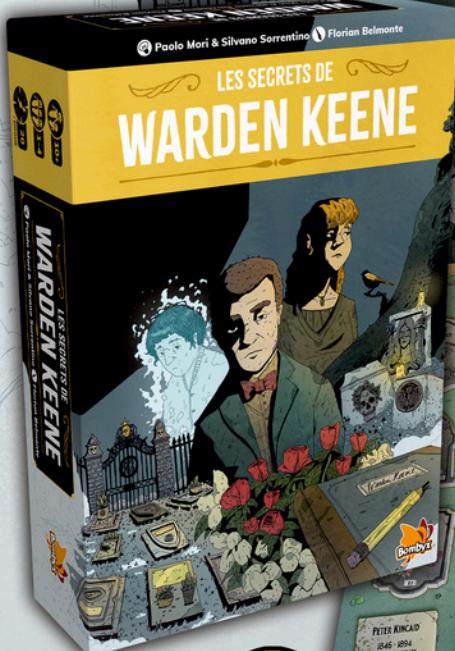
Il faudra donc apprendre à accélérer la partie au mauvais moment, mais aussi savoir sacrifier une main que les autres auraient trop bien devinée, et toujours hésiter à garder une carte s'insérant certes bien dans vos combinaisons, mais aux bonus très profitables par exemple pour voir les cartes des autres...

Quand la limite de rivière est atteinte, tout le monde pose son jeton Prédiction devant la personne possédant à votre avis la combinaison la plus forte, hors vous-même. Ces combinaisons sont celles du Poker dans les règles de base, mais une variante tord un peu ces habitudes. Votre combinaison et vos cartes Rune vous rapportent des runes, tandis que les personnes ayant bien deviné se partagent le pot de runes. Puis récupérez toutes les cartes et recommencez une manche en augmentant le pot de runes à se partager, la partie s'achevant après trois manches.

S. W.



LES SECRETS DE
WARDEN KEENE



10+



1-4



20

/énigme



Bombyx



Paolo Mori & Silvano Sorrentino



Florian Belmonte

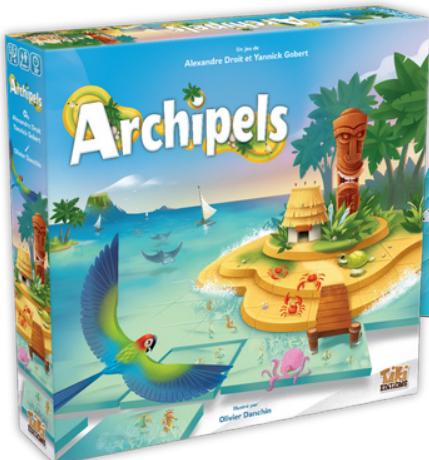


Bonjour Alexandre, pouvez-vous présenter Yannick en quelques phrases ?

Yannick est un gros bosseur et un passionné qui fourmille d'idées de tous types de jeux. C'est aussi quelqu'un qui a beaucoup d'humour. Il est presque parfait, mais il a tout de même une drôle de particularité : il parle un dialecte proche du nôtre, mais pas toujours très compréhensible. Il dit « Ouuii » au lieu de « huit » ou bien « wouagon » au lieu de « wagon »... Ce n'est pas bien grave, et c'est sûrement parce qu'il est Belge !

Comment décririez-vous le jeu Archipels en une phrase ?

Archipels est un jeu original et très fourbe, dans lequel on passe son temps à construire au mieux son île, tout en essayant d'empêcher les autres d'en faire autant.



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

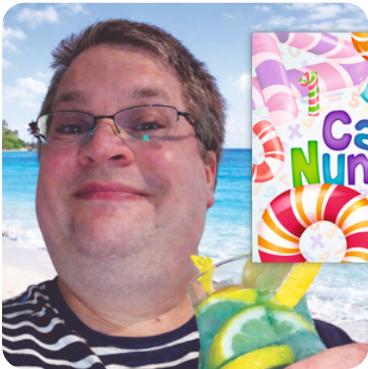
Nous avons travaillé ensemble sur tous les aspects du jeu. Mais Yannick a plus géré la répartition des tuiles, et c'est lui qui est à l'origine du scoring qui change à chaque tour.

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

J'ai bien aimé Dice Academy et Candy Numbers. Ce sont deux jeux simples et efficaces. Mais j'ai une préférence pour **Candy Numbers**, qui est à la fois un jeu de calcul, de mémoire et un stop ou encore. C'est plutôt fort de caler tout ça dans un petit jeu familial.

Tiki Editions





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

On fait peu d'aussi belles rencontres dans une vie. Alex, c'est un gars sensationnel pourvu d'une extrême sympathie et d'une créativité débordante. C'est un auteur confirmé, avec lequel j'ai plaisir de collaborer sur différents projets. On est assez complémentaires et il n'y a pas d'ego mal placé. C'est le genre d'association que tout le monde souhaite professionnellement. Présent à un maximum de festivals. C'est un de ces auteurs ayant un réel respect pour autrui. Toujours disponible, agréable et à l'écoute. À son contact, on ressent la passion du jeu qui brûle en lui.

Comment décririez-vous le jeu Archipels en une phrase ?

Un savoureux mélange de mécaniques et d'esthétique dont l'alchimie va je l'espère procurer autant de plaisir à ceux qui vont y jouer que celui qu'on a eu à le créer.

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

À l'époque où nous discutions ensemble des idées de mécaniques du jeu, j'étais en plein développement d'un de nos autres projets de jeu (on en a pleins d'autres encore, si des éditeurs lisent ces lignes). Du coup, je dois bien avouer qu'Alex a, lui, très vite vu le fort potentiel d'Archipels et il a pris l'initiative de faire des batteries de tests très rapidement. Il semble qu'il ait eu raison, car les retours des tests ont été directement positifs. Il y a eu très peu de réglages à faire par rapport à l'idée originelle. Très rapidement, il nous a aussi trouvé un éditeur extraordinaire qui a tout de suite été convaincu par le jeu. Et qui de surcroît a réalisé par la suite un super travail éditorial afin d'en faire une future pépite ludique familiale. Qui je l'espère, trouvera sa place dans un maximum de foyers.

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

En vrai, je suis assez fan de tous ses jeux. Mais avec, à mon actif, plus d'un bon millier de parties (ne me jugez pas pour la quantité... quand on aime, on ne compte pas, il paraît) d'**Apocalypse au Zoo de Carson City**... je crois qu'on peut dire que c'est mon préféré. Ce qui me plaît tout particulièrement dans ce jeu, c'est que bien qu'avec seulement quelques cartes et des règles simples, je prends toujours le même plaisir à chaque partie que je joue. De plus, il est chez un super éditeur avec de belles valeurs (Jeux Opla), ce qui ne gâche rien au plaisir. Et puis j'aime aussi son autre nouveau jeu (Phoenix chez Lubee) qui sort actuellement. Mais, je crois que je ne suis pas objectif sur ce dernier.





Auteur(s)	Marcelline Leiman
Illustrateur(s)	Zach Higgins
Éditeur(s)	Underdog Games
Thème(s)	Mer
Mécanisme(s)	Déplacement de tuiles
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

High Tide est un jeu de duel abstrait où votre adversaire et vous incarnez la marée montante, essayant de placer les tuiles hexagonales de votre couleur sur l'amoncellement de conques, coquillages et étoiles de mer le plus haut..

Comment jouer ?

Commencez par entourer une tuile neutre de deux autres tuiles neutres, deux bleues et deux roses, puis disposez aléatoirement les autres pièces autour de ce premier ensemble, jusqu'à former une espèce d'hexagone. Avec un total de sept tuiles bleues, sept roses et cinq neutres, la garantie d'au moins trois tuiles neutres au centre va vite s'avérer importante...

En effet, à votre tour, vous déplacez simplement une tuile de votre couleur ou neutre sur une tuile adjacente. Un déplacement régi par quatre règles intuitives :

- Bien sûr, vous ne pouvez déplacer qu'une tuile visible (pas recouverte), ce qui implique aussi que si vous déplacez une tuile se trouvant au sommet d'une pile vers une autre pile, vous ne déplacez que la tuile supérieure, pas celles se trouvant plus bas.

- La tuile à déplacer doit avoir au moins deux côtés libres, adjacents à aucune autre tuile, ce qui empêche de déplacer des tuiles complètement ou presque complètement encerclées.
- Après son déplacement, la tuile devra se trouver strictement plus haut que son emplacement précédent, la marée montant, on ne fait qu'élever ce qui se trouve au fond de la mer.
- Les tuiles doivent toujours être connectées, ce qui signifie qu'un déplacement ne peut jamais isoler des tuiles en laissant du vide entre les ensembles.

Fin de partie

La partie s'achève aussitôt que quelqu'un ne peut plus rien faire à son tour. Vous remportez la partie si vous avez une tuile de votre couleur au sommet de la tuile la plus haute, et en cas d'égalité, en étant la personne qui a bloqué l'autre. Comme vous vous en doutez compte tenu de la petitesse du terrain et des règles de déplacement, dès le début chaque tuile déplacée le sera aussi bien pour créer une haute colonne de votre couleur que pour embêter votre adversaire, recouvrir ses colonnes hautes ou surtout tenter de l'enfermer d'une manière qui peut l'obliger à recouvrir ses propres tuiles hautes avec des tuiles neutres - ou lui faire mettre fin à la partie !



S. W.

COLLECTIONNEZ. VOLEZ ET CRIEZ « RUCKUS ! »



Ruckus



Distribué par tribuo





L'avis des Philiboyz

Moon Colony
Bloodbath
©danslaboite



Moon Colony Bloodbath est un jeu de construction de tableau/moteur. Comme dans beaucoup de titres du genre, il s'agit de créer les combinaisons de cartes les plus rentables et efficaces. Mais, contrairement à la majorité de ces jeux, celui-ci se distingue par un fait marquant : vous passerez votre temps à voir votre moteur se faire détruire.

Créer une colonie sur la Lune, ce n'est pas une promenade de santé. Et quand, en prime, les accidents s'enchaînent et que les robots refusent obstinément de remplir les fonctions pour lesquelles ils ont été programmés préférant étriper tout ce qui bouge à la place... eh bien, c'est la catastrophe assurée.



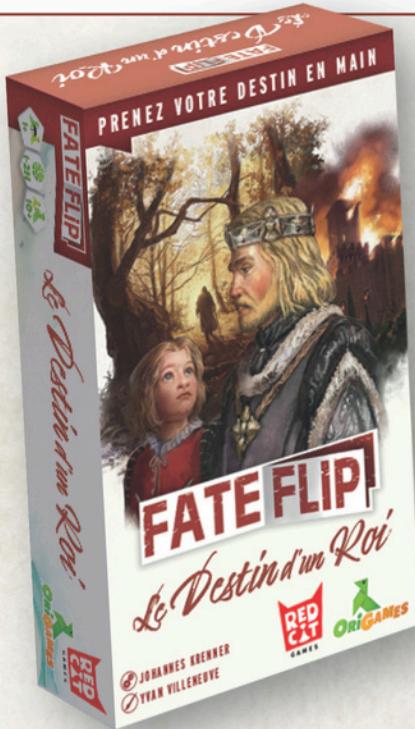
Le jeu repose sur un deck central qui déclenche des actions et événements au fil des cartes piochées. Mais attention : plus la partie avance, plus le deck s'enrichit de cartes, et la plupart d'entre elles auront des effets néfastes sur votre colonie. Imaginez un système de deckbuilding, mais avec un seul deck commun bourré de cartes... catastrophiques.

Dès les premiers tours, la tension est palpable : on a l'impression de nager à contre-courant. Vous essayez tant bien que mal de construire un moteur fonctionnel, pendant que vos colons commencent à succomber l'un après l'autre. Avec un peu de chance, votre colonie tiendra suffisamment longtemps pour dénicher le précieux manuel du parfait petit colon lunaire (et là, tout ira mieux). Mais la plupart du temps, la partie s'achèvera lorsqu'un joueur verra sa colonie balayée par des robots tueurs, des décompressions explosives ou la simple impossibilité de nourrir tout le monde.



Le jeu est simple, le jeu est rapide, le jeu est Fun ! La preuve ? Cette semaine, on y a joué tous les midis. Chaque jour, un nouveau collègue apprenait les règles, et chaque jour, la partie était bouclée en moins d'une heure – explications comprises – quel que soit le nombre de participants. Et vous savez quoi ? Dès la fin de la partie, l'envie d'en refaire une se faisait déjà sentir pour le lendemain, avec l'espoir, bien sûr, de mourir un tout petit peu moins vite cette fois-ci.

JEU NARRATIF - SOLO - AVENTURE



Le Destin d'un Roi

Quelles décisions ont façonné votre vie ? Quel sera votre héritage ? Plongez dans votre passé, et faites les bons choix pour que votre règne reste dans l'histoire.

DÉCOUVREZ LES 12 FINS DU JEU !

LISEZ LA SITUATION qui s'offre à vous

RETOURNEZ LES CARTES
dans un sens ou dans l'autre, à vos risques et périls...

PRENEZ DES DÉCISIONS
en fonction de vos ressources



SUIVEZ-NOUS

DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR NEOLIDIS - www.origames.fr





Detective Box, Codex, Dossiers criminels, Scènes de crime, Hidden Games, Investigation Files... Il est difficile de ne pas observer une explosion des jeux d'enquête à la promesse proche, une gamme d'affaires stimulantes et spectaculaires avec une immersion aussi réaliste que possible, favorisée par la quasi absence d'éléments extra-diégétiques - vous rappelant que vous n'êtes que dans un jeu, et a contrario par la prolifération d'éléments « réels » (brochures, cartes postales, boîte d'allumettes, pipette à eau, relevés téléphoniques, plans topographiques... jusqu'à l'utilisation d'internet pour consulter de faux profils facebook sur la vraie plateforme !

La proposition de **Reporter** s'inscrit donc logiquement dans cette continuité tout en faisant un pas de côté, puisqu'on y incarne... une journaliste de la RTS, véritable et importante société journalistique suisse qui a précisément commandé la création du jeu et supervisé les deux scénarios élaborés par le tandem Ludo Achraf (Ludovic Papaïs et Raphaël Nicolet, chefs de projet chez l'éditeur Helvetic) et par le spécialiste du jeu policier Stéphane Anquetil (notamment derrière Crime Zoom et l'excellent Chronicles of Crime : Noir). Une enquête s'inspire même d'une véritable enquête du journaliste d'investigation Dimitri Zufferey, qui a fourni aux auteurs ses cours sur l'OSINT (l'Open Source Intelligence, soit le renseignement sur les sources d'information publiques) et tous ses outils pour les documenter mais aussi nourrir leur créativité. Dès que l'ambition est claire mais repose sur un délicat équilibre, puisque le jeu de reportage se drape fatalement d'enjeux de serious game, avec cette envie de faire comprendre ce qu'est réellement le métier de journaliste, tout en le ludifiant autant que possible, de mêler dimension pédagogique et réel jeu susceptible d'apporter une certaine fraîcheur aux aficionados du jeu d'enquête kleenex.

Reporter comporte deux enquêtes, une plutôt facile d'une heure, et l'autre plus relevée de trois heures, la première vous faisant enquêter sur la photo d'une mystérieuse créature dans le lac Léman, et la seconde sur des débris sur le lac de Constance. Les deux fois, Reporter parvient à bien faire sentir cette pression journalistique du sujet qui pourrait être un non-sujet, de l'angle à trouver pour le rendre intéressant, des éléments à dénicher pour justifier un papier, de la souplesse pour adapter ses hypothèses et sa perspective finale...

Quelques pages vous donnent un contexte narratif pour rendre l'intrigue vraiment vivante, après quoi vous devrez naviguer dans des blocs-notes pour suivre différentes pistes, qui débloqueront des indices initialement face cachée.



Par exemple la capture d'écran d'une photo sur instagram pourra donner lieu à de multiples recherches : allez-vous plutôt regarder quelles autres photos ont les mêmes tags, écrire à la personne possédant le compte, regarder les commentaires, tenter de géolocaliser la photo, voire vous rendre à l'endroit qui semble représenté ?

Reporter fait le choix de ne pas utiliser réellement internet, ce qui est aussi une marque de prudence compte tenu du manque de fiabilité des ressources numériques, tout en proposant des images familiaires, affûtant notre regard sur le genre d'éléments que l'on voit quotidiennement. Au lieu de chercher les mobiles de suspects, on tentera de trouver la provenance d'un élément, de confronter des sources, de distinguer un montage d'une image fiable... Ce qui permet finalement d'appliquer à un champ réaliste des réflexes déjà acquis dans d'autres jeux d'enquête, à commencer par une suspicion permanente de ce qu'on nous montre et dit, parce que même un entrefilet dans la presse locale implique notre crédibilité journalistique et mérite la vérité. Une vérité qu'il faut évidemment établir dans un temps donné soumis à une double contrainte : celle de la publication du journal et celle de l'éphémérité de l'information. Peut-être que 24 heures de plus aideraient à obtenir d'ultimes et salutaires confirmations, mais l'information n'aura-t-elle pas déjà été chassée par une autre, ou ne sera-t-elle pas déjà noyée sous les traitements bien moins fiables par d'autres revues, blogs et autres posts moins scrupuleux ?



À quel point votre déontologie se satisfera-t-elle d'un papier publié dans l'urgence, sans angle excitant ou avec le risque d'une erreur ? Pour autant, accepterez-vous de ne juste pas publier ? À la manière du classique Detective, chaque recherche vous prendra un temps représenté par une horloge, pensé pour être assez intuitif : un téléphone sonnant dans le vide ne vous en fera pas perdre, quand vous déplacer vous rapprochera bien plus vite de votre deadline qu'une recherche internet... à condition de ne pas vous perdre dans les commentaires instagram. Ce temps importera d'autant plus que des événements se déclencheront à certaines heures, de même que certaines informations pourront devenir accessibles passé une certaine heure logique...

Cette première boîte, on l'a vu, permet de mettre à l'honneur la Suisse, mais la suite sera géographiquement plus libre, et devrait donner plus de place à l'ingénierie sociale, les petites formes de manipulation permettant d'obtenir des informations sans pour autant faillir à la déontologie de la profession, pour traiter un scandale de formule 1 ou dans le monde de l'art. Et quand on se souvient où *Chronicles of Crime : Noir* pouvait nous mener dans cette relative liberté d'action, on ne peut qu'être curieux de poursuivre ces enquêtes journalistiques, en traquant les fake news avec autant d'excitation que d'autres jeux nous font traquer les criminels !



S. W.



Auteur(s)	Paweł Samborski
Illustrateur(s)	Nombreux
Éditeur(s)	Awaken Realms
Thème(s)	Uchronie, Tchernobyl
Mécanisme(s)	Campagne, Coopératif
Âge	14+
Durée	120' - 180'
Nombre de joueurs	1 - 4

Vous êtes des stalkers, personnages ayant l'audace d'arpenter la zone d'exclusion de Tchernobyl après les accidents de 1986 et 2000, dans la lignée des jeux vidéo développant cette uchronie nucléaire...

Comment jouer ?

S.T.A.L.K.E.R. peut être joué en missions indépendantes grâce au mode Survie dans la zone, dix scénarios chacun jouable sur dix plans différents, ou dans un mode Campagne qui inscrit chaque partie dans une histoire plus longue, avec des conséquences des parties précédentes et une amélioration des personnages de partie en partie. Une originalité du mode Campagne est l'alternance entre les missions à proprement parler et la navigation dans la zone : vous explorez le plan, cochez des lieux, vous faites des contacts, achetez et vendez de l'équipement, trouvez des compagnons, et lisez le script de façon à vous immerger dans cet univers avant de vous lancer dans la mission suivante. Un guide des missions vous fournit un prologue et une mise en place détaillée des tuiles Plan, du paquet de cartes Environnement propre à la mission (et initialement caché dans une boîte), des anomalies, butins, ennemis et bien sûr Stalkers.

Un round commence par la pioche d'une carte Événement, puis chaque Stalker effectue deux actions standards parmi les actions de base (déplacement, déplacement prudent, échange, rechargement, collecte, leurre, boulons et écrous pour ignorer les anomalies, attaque au poignard) ou celles que vous trouverez en cours de partie (ouverture de coffre, attaque avec une arme à feu...), ainsi que des actions gratuites. Vous activerez alors les ennemis, et ce sera le tour de la personne suivante.

Si les règles de déplacement et d'attaque suivent des principes connus de portée, lignes de vue, dés, statuts... l'environnement très hostile est régi par des règles propres, de sorte que l'équipement, parfois le plus dérisoire, n'aura jamais été aussi important, jusqu'à l'obtention des puissantes reliques, mais radioactives. Le monde se raconte plus encore par ces infléchissements des règles rappelant d'autres jeux de plateau que dans les textes narratifs : chaque pas, trouvaille, attaque, rappelle que l'on est dans S.T.A.L.K.E.R., que l'on explore sciemment une zone où les radiations, les anomalies électriques, gravitationnelles voire spatio-temporelles de même que les snorks, chimères et autres rampants, existent contre toute présence humaine.

S. W.



HIDDEN GAMES

SCÈNE DU CRIME

Des enquêtes très réalistes

Une expérience multi-supports

Un matériel durable et réutilisable



90 à 150 min de jeu - En solo ou jusqu'à 6 joueurs - Dès 14 ans

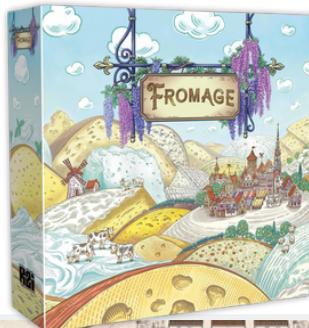
Distribué par tribuo

Découvrez la gamme complète en boutique

Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

boardgame arena

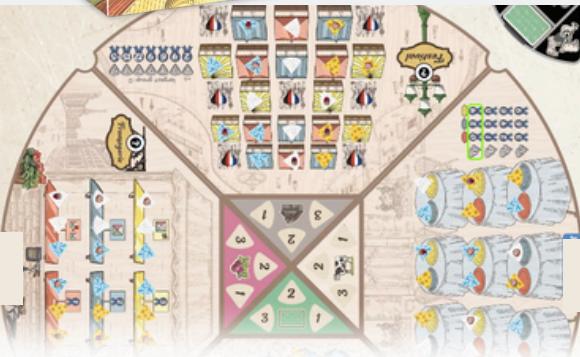


Fromage

Jouez à ce jeu



Fromage est un jeu de placement d'ouvriers, où les joueurs placent leurs ouvriers pour produire du fromage et récolter des ressources dans le quart du plateau qui leur fait face. Une fois tous les ouvriers placés, le plateau tourne, ce qui fait vieillir les fromages produits et présente à chaque joueur un nouveau quart de plateau pour leurs prochaines actions.



Carnuta

Jouez à ce jeu



Bienvenue à Carnuta, la cérémonie annuelle des druides, où chaque participant rivalise d'ingéniosité pour concocter la potion la plus remarquable. Au cœur de cette compétition, une mécanique fluide et maligne de pose de cartes et de gestion de ressources invite à optimiser ses combinaisons d'ingrédients.





BURST



À VOTRE TOUR, PIOCHEZ OU JOUEZ. MAIS SI LA RANGÉE DÉPASSE 21... VOUS SAUTEZ !
JOUREZ-VOUS LA SÉCURITÉ, OU TENTEREZ-VOUS UN BLUFF POUR FAIRE CRAQUER LES AUTRES ?

Lost Boy
ENTERTAINMENT

asmodee
Inspired by Players

Paroles de Joueurs

Quel est **LE** jeu qui vous semble être une évidence pour être nommé aux **As d'or 2026** ?



Un jeu qui m'a beaucoup plu et qui a été une vraie nouveauté en termes de mécanique (ce qui est rare) et qui a ce titre mériteraient d'être nommé : **Once Upon A Line** chez Perte & Fracas !

Jb Le Meeple



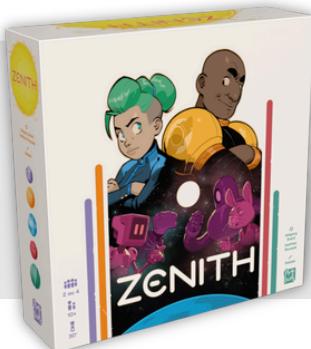
Kikai - Bricolage Heads : une édition magnifique, un jeu tendu avec un mode normal et un expert. Tellement bon à jouer !

Jérémie McGrath



Toy Battle : super simple et super rejouable. Des parties rapides qui en appellent d'autres et tous ces parcours qui permettent des revanches !

Bruno Vénunière



Pour ma part, **Zenith** est une vraie révélation. Zénith est un jeu de tir à la corde pour deux joueurs, qui a un peu des mécaniques d'engine building : rares sont les jeux à deux qui me font vibrer et pourtant, je l'adore ! Il possède aussi des illustrations très simples mais je les trouve pourtant très belles ! Édité par Playpunk, Zenith mérite de faire partie des plus grands !

Nicolas Bgd



Rebirth : c'est beau, simple (mais pas simpliste) et efficace. Le parfait équilibre entre simplicité des règles et richesse du jeu.

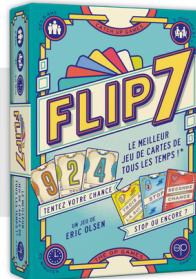
Dany Wilquin





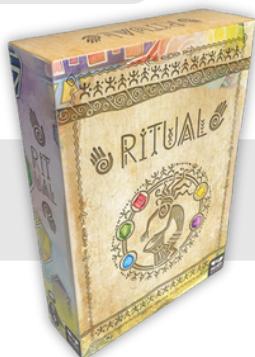
Flip 7 : je n'y croyais pas mais il a tout ce qu'on demande à un jeu tout public : immédiateté de prise en main et plaisir instantané avec l'envie d'enchaîner les parties.

Jo Barjo



Le Seigneur des Anneaux : Le Destin de la Communauté : le système Pandemic à son apogée, qui n'a plus rien à voir avec le système Pandemic classique d'ailleurs, avec une immersion totalement hallucinante... J'oublie tout ce qui peut se passer autour lorsque j'y joue.

Wawrzyniec Cococaline



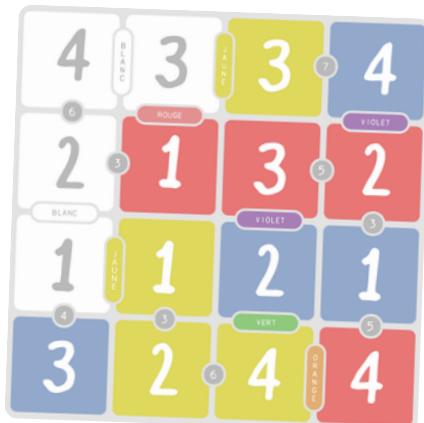
Ritual : ce coopératif révolutionne le langage, ce qu'il se passe autour de la table est assez magique.

Jo Barjo

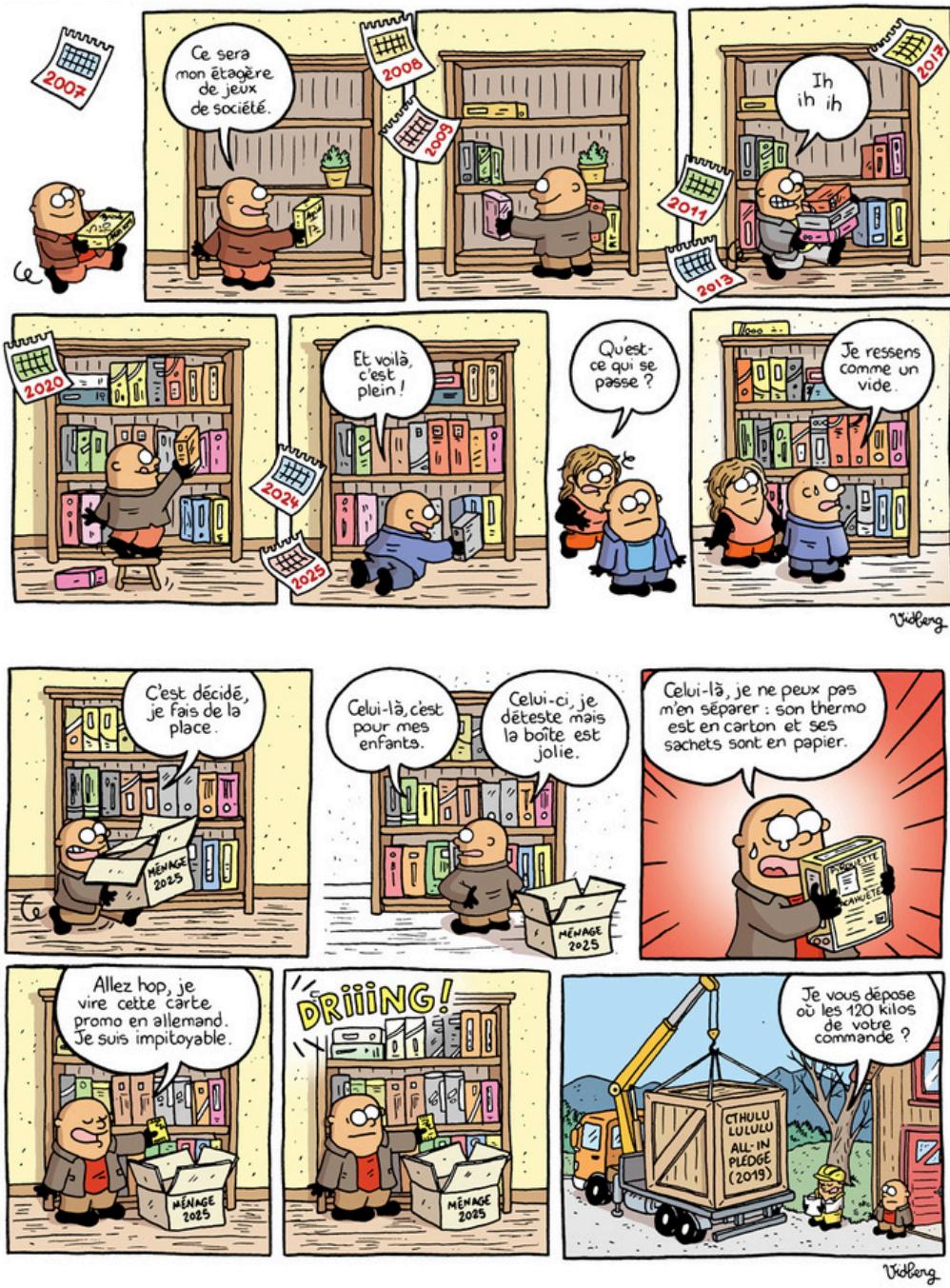


Moonshine est très chouette : univers original, bonne mécanique de jeux alliant cartes et dés.

Anaïs Gentner



Solution de la grille du jeu de démo **Acrylogic**, page 20.





FANTÔMES À FOISON

PARTIES RAPIDES

RÉFLEXION

EXCELLENTE REJOUABILITÉ



10+

2+5

20'



CONSTRUISEZ LE TRAIN LE PLUS EFFRAYANT
POUR GAGNER LA PARTIE !



asmodee
Inspired by Players

Découvrez la nouvelle EXTENSION pour Dune Imperium et Dune Imperium Insurrection



DUNE IMPERIUM LIGNÉES

2-4 joueurs

14+ ans

60 - 120 min



LE 30 JANVIER 2026 EN BOUTIQUE

