

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 63 - MARS 2026



BOREALIS

Expéditions Arctiques

Interview croisée

Baptiste Laurent,
Gautier de Cottreau

Carnets d'auteur et directeur artistique

Dariusz Mindur, Tomasz Badalski

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

STAR WARS

UNLIMITED



FAITES ÉQUIPE. PRENEZ TOUT.

SANS FOI NI LOI





Sommaire du

PhiliMag
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°63

4

Top 10

*Top des ventes
janvier 2026*

6

Carnuta

Open Ze Bouate

8

Borealis
*Expéditions
Arctiques*

Dossier spécial

18

Locus

Open Ze Bouate

19

Acryliclog

Jeu de Démon

20

Got Five

Open Ze Bouate

22

Trait Cool

Open Ze Bouate

24

Top Thème

9 jeux sur...

26

Grace

Open Ze Bouate

28

**de Cottreau
Laurent**

Pile ou Face

30

**Terres de
Destinées**

Open Ze Bouate

32

Tales on Tiles

*Sous les
projecteurs*

34

**Les Secrets de
Warden Keene**

*Thème thématique
Open ze Bouate*

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

Léandre 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. Take Time

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



2. Château Combo Au Cachot

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



3. Dune : Imperium - Lignées

Dune : Imperium - Lignées enrichit Dune : Imperium et Insurrection avec de nouveaux outils puissants pour remporter la victoire. Recrutez des commandants Sardaukar pour renforcer vos forces armées. Libérez le potentiel de toutes nouvelles tuiles Tech. De nouveaux dirigeants, contrats et cartes ouvrent plus de possibilités stratégiques que jamais.



4. 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 !



5. 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 !



6. Zenith



Zenith est un jeu tactique conçu pour 2, ou 4 joueurs en équipes. Dans cet affrontement stratégique, chaque camp se lance dans une lutte pour s'imposer sur les 5 planètes du système solaire. Pouvoir, diplomatie et développement technologique : toutes les stratégies sont permises pour décrocher la victoire.



7. Skull King - Extension



Avec Skull King - Extension, 12 cartes de couleur et 7 cartes spéciales inédites viennent enrichir Skull King. Prenez le contrôle avec Mary Throne et déjouez les plans adverses grâce à de nouveaux effets spectaculaires. Jouez désormais jusqu'à 9 joueurs pour des parties encore plus explosives.



8. Dewan



Pour marquer plus de points que vos rivaux, placez stratégiquement vos camps afin d'exploiter au mieux le terrain et les ressources pour remplir les conditions de vos tuiles Histoire. Ce faisant, vous cueillerez des baies et maîtriserez le feu afin de gagner davantage de points.



9. Les Deux Tours *Le Jeu de Plis Coopératif*



Les Deux Tours - Le Jeu de Plis Coopératif vous propose de plonger dans le monde mythique de la Terre du Milieu et de revivre les événements du second livre du Seigneur des Anneaux. Parcourez 18 chapitres, chacun avec ses règles et objectifs uniques. Nouveaux personnages, cartes puissantes et défis renouvelés enrichissent vos stratégies.



10. 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 !





CARNUTA
OPEN
2e
BOUTEILLE
EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Goh, S. Hwang, Kim
Illustrateur(s)	Davide Tosello
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Druides
Mécanisme(s)	Collection
Âge	10+
Durée	25'
Nombre de joueurs	2 - 4

Pour devenir druide de l'année, placez dans votre chaudron les ingrédients qui fonctionnent le plus harmonieusement ensemble... Mais veillez aussi bien à leur coût en rune Soleil et Lune pour optimiser votre recette et prendre les autres de vitesse !

Comment jouer ?

Quand vient votre tour, vous avez le choix entre quatre actions. D'abord, prendre au centre de la table toutes les runes représentant soit des soleils, soit des lunes, dans la limite de votre capacité. Ensuite, retourner toutes vos runes Soleil sur leur face Lune ou inversement. Mais aussi prendre l'une des huit cartes au centre de la table, dans la rangée Lune ou Soleil, et la remplacer immédiatement. En sachant que vous ne pourrez pas avoir plus de trois cartes en main à la fin du tour, et que chaque rangée propose quatre ingrédients distincts (et l'ingrédient joker qu'est le sel).

Et enfin, jouer une carte de votre main en payant son coût, qui consiste à retourner des runes sur leur face opposée, voire à en défausser au centre de la table. Ainsi, si vous ne voulez pas constamment perdre des actions à les retourner et les récupérer, vous tâcherez autant que possible de profiter de retourner vos runes pour une carte Soleil pour poser une carte Lune par exemple. Votre plateau comporte un compteur, qui reflète toujours le nombre d'ingrédients devant vous, et qui à certains stades retire un cadenas (libérant la place pour une nouvelle rune) ou permet de prendre un jeton Ingrédient bonus. À tout moment de votre tour, vous pouvez défausser une de vos deux serpes pour renouveler une rangée de cartes, que ce soit pour bénéficier de meilleurs choix... ou empêcher vos adversaires de bénéficier de cartes trop intéressantes ! Effectuez deux actions (la même ou différentes), et c'est à la personne suivante de jouer.

Fin de partie

Quand quelqu'un pose son 11ème ingrédient, jouez un dernier un tour et comptez les points de vos cartes. Par exemple un champignon pourra rapporter un point par trèfle, un papillon un point par papillon, un œuf pourrait ne rapporter aucun point mais compter pour deux œufs, du miel pourrait octroyer quatre points par duo Fleur-Crâne...

S. W.



À L'HEURE POUR LE GOÛTER!

LA COURSE DE DOMINOS

Soyez le premier à atteindre
le camion de goûters.

**1. CONTINUEZ LE
CHEMIN EN PLAÇANT
VOTRE DOMINO,**

**2. LA DERNIÈRE
CASE DU CHEMIN
INDIQUE SUR
QUELLE COULEUR
VOUS DÉPLACER,**

**3. AVANCEZ VOTRE PION SUR
LA PROCHAINE CASE LIBRE DE
CETTE COULEUR.**



www.spacecow.fr





Dariusz Mindur

Marek Cholestiakow

Guillaume Poueys

Bonjour, pourriez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Dariusz : Bonjour, je m'appelle Dariusz Mindur. Je viens de la belle ville de Cieszyn, située à la frontière entre la Pologne et la République tchèque. Au quotidien, je gère la production d'une grande usine industrielle, et je consacre le reste de mon temps à aider ma femme à développer une organisation de cinq personnes.

Je me souviens très clairement du moment où j'ai joué à mon premier jeu de société : c'était une sensation merveilleuse, comme si je contrôlais les mouvements des personnages d'un petit monde féérique. À partir de ce moment, j'ai su qu'un jour, je créerais mon propre jeu et que j'aurais la chance de transmettre la joie que j'avais moi-même éprouvée.

Marek : Bonjour ! Je travaille comme chef de produit et responsable des relations avec les auteurs de jeux chez Lucky Duck Games. Je suis un grand passionné de jeux de société et je travaille à plein temps dans ce secteur depuis huit ans. Je vis à Cracovie avec ma femme, notre fils de deux ans et notre chien. Pendant mon temps libre (qui est plutôt rare), j'écoute des livres audio et, bien sûr, je joue à des jeux, qu'il s'agisse de jeux de société ou de jeux vidéo.

Guillaume : Salutations ! Je suis responsable de la marque Lucky Duck Games au sein de Goliath au niveau international. Je collabore en lien étroit avec le studio en Pologne pour les campagnes de

financement participatif et toute la communication et le marketing autour de nos créations. J'ai toujours été un joueur, aussi bien aux jeux vidéo, jeux de société que jeux de rôles (sur table ou GN). À côté de cela je pratique la batterie dans un groupe de rock et nous vivons avec ma femme et nos animaux dans une petite ferme en région bordelaise.

Borealis : Expéditions Arctiques - Acte 1 : de l'idée au prototype

Dariusz : Je réfléchis aux mécanismes des jeux dès que j'ai un moment de libre : en conduisant, allongé sur une plage grecque, sous la douche ou pendant une réunion organisationnelle interminable au travail. L'idée d'un petit jeu de société simple, Zoo, m'est venue à l'esprit avec une telle clarté que, avant même de construire un prototype et de faire des tests, je savais qu'il serait agréable à jouer et mathématiquement élégant. J'ai présenté l'idée à Lucky Duck Games et, à ma grande surprise, j'ai rapidement reçu une offre pour le publier. Le jeu a été très bien accueilli, ce qui m'a donné un élan considérable pour développer d'autres idées de jeux de société.





Borealis : Expéditions Arctiques - Acte 2 : du prototype à l'édition

Marek : Borealis, quand il était encore Zoo, a connu un parcours très intéressant dans notre studio. Après plusieurs parties, nous avons rapidement compris que nous voulions absolument signer ce prototype. Ce qui nous a vraiment convaincus, c'est le mécanisme assez unique de déplacement des ouvriers, combiné à une simplicité générale, tout en offrant une profondeur significative dans le gameplay. Cependant, après avoir signé le jeu, celui-ci est resté longtemps en pause en raison d'autres projets en cours que nous voulions clôturer. Lorsque nous avons finalement décidé qu'il était temps de nous concentrer sur Zoo, nous avons commencé à y travailler intensivement. Le thème original était intéressant, mais nous savions que nous voulions explorer une nouvelle direction, tout en restant dans le domaine des animaux. Après de nombreuses discussions, nous avons choisi le thème des expéditions arctiques, et nous sommes convaincus que c'était le bon choix. Parallèlement, un travail de développement intensif était en cours. Si le jeu a conservé son essence, les efforts de notre équipe de développement ont été considérables. Leur objectif principal était d'augmenter la jouabilité et d'éliminer le sentiment de tours « gaspillés ». Et je dois avouer que je suis très satisfait du résultat final ! En ce qui concerne l'aspect visuel du jeu, nous savions qu'il devait être beau, mais aussi clair et facile à lire. La concurrence dans ce segment est féroce, nous devons donc miser sur des illustrations fortes et de grande qualité pour que le jeu se démarque.



Borealis : Expéditions Arctiques - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Guillaume : En général, une fois que le jeu est prêt à être imprimé à l'usine, les fichiers sont disponibles pour préparer la phase marketing et le plan média. Mais cette fois, nous avons proposé Borealis en précommande sur notre portail web avec un pack promotionnel pour soutenir la sortie avec quelques copies produites avant la production de masse pour faire parler du jeu avant sa sortie en ce début d'année 2026. Il fut également présenté à Essen avec beaucoup de retours positifs. Même si nous adorons Borealis, il faut qu'il trouve son public. Ce dispositif permet alors de créer un coup de projecteur sur le jeu plusieurs mois avant le départ en production, pour ressentir l'intérêt du marché et, pour un éditeur comme nous, de mieux visualiser le tirage nécessaire dans chaque pays.



Borealis : Expéditions Arctiques se distingue de vos précédents titres tels que *Chronicles of Crime* et *Toriki* en ce qu'il s'affranchit de toute dimension hybride. Ce choix marque-t-il une évolution majeure dans la ligne éditoriale de Lucky Duck Games ?

Guillaume : Effectivement ! C'est un choix nouveau porté par les équipes de Goliath avec lesquelles nous collaborons désormais. Nous avons pris la décision de publier chaque année des jeux traditionnels, comme *Borealis* ou *Pile-Poils* qui arrive bientôt en boutique. Stratégiquement, travailler sur ce genre de produits permet aussi de donner un peu d'air à l'équipe du studio qui travaille depuis le départ sur des créations qui nécessitent plusieurs années de travail à chaque fois. Créer un jeu comme *Borealis* prend plusieurs mois tout de même, mais l'équipe n'est plus la même lorsqu'il s'agit d'un jeu comme *Destinies* par exemple, où nous avons besoin d'auteurs, écrivains, graphistes, maquettistes, chef de projets, mais aussi développeurs, testeurs pour la partie hybride, etc. Il y a toujours des testeurs sur nos jeux, mais la dimension de test fonctionnel avant même de jouer au jeu peut parfois être très conséquente en termes de ressources nécessaires.



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

Marek : Une fois que nous avons commencé à travailler sur le produit, son développement s'est avéré très agréable. Chaque modification que nous avons apportée a fonctionné, et les tests externes n'ont fait que le confirmer. Pour un jeu aussi petit, Malgré sa modestie, il comportait une dimension « mathématique » assez appuyée, et heureusement, tout s'équilibre. En fait, ce moment a été celui où l'équipe de développement a déclaré : « Notre travail ici est terminé ! C'est parfait. »

Crédits photos
www.danslaboite.be



BELLA VISTA



· Bruno CATHALA & Andrea MAININI



· Weirdloop & Cyrille BERTIN



**AVRIL
2026**



**VOS TALENTS D'ARCHITECTE
SERONT-ILS À LA HAUTEUR ?**



Auteur(s)	Dariusz Mindur
Illustrateur(s)	Camilo, Sidharta, Toczyska, Żytniewska
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Arctique, Animaux
Mécanisme(s)	Collection
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 4

Envoyez vos 9 scientifiques observer les ours blancs, les renards polaires, les harfangs des neiges, les phoques et les macareux... mais pour remplir vos objectifs avant les autres, il faudra bien choisir quel animal observer et où, afin que vos scientifiques puissent judicieusement se déplacer de l'un de vos sites d'observation à l'autre !

Comment jouer ?

À votre tour, vous effectuez une action parmi deux, la principale étant l'observation : vous jouez une de vos quatre carte Animal au-dessus de l'un des trois sites de votre plateau principal, à condition que vous ayez sur ce site les meeples Scientifique des couleurs demandées, que vous devez alors déplacer à droite ou à gauche comme indiqué sur la carte. Selon le site, cela pourra les déplacer sur un site adjacent ou sur l'un des campements à droite et à gauche des trois sites. Sous chaque site se trouve une piste d'exploration : si le véhicule représenté sur la carte correspond au prochain véhicule de la piste, vous pouvez faire progresser votre drapeau. Enfin, vous prenez une nouvelle carte dans la rivière ou la pioche.

Le regroupement permet de renouveler votre main, de gagner un point de victoire par scientifique dans vos campements, et de placer tous ces scientifiques sur l'un de vos sites. Toute la tension va donc résider dans le choix optimal des cartes à poser : vaut-il le coup de bloquer vos scientifiques dans les campements ou pouvez-vous juste les déplacer sur un autre site pour retarder le regroupement ? Mais peut-être qu'il est temps d'envoyer tout le monde au campement, et de poser un mauvais véhicule, pour un beau regroupement et avancer sur un objectif avant les autres ? Vous devrez peser l'impact de chaque choix en fonction de paramètres simples et lisibles, mais parfois contradictoires.

Fin de partie

La partie s'achève quand quelqu'un a posé sept cartes sur l'un de ses sites ; c'est donc aussi vous qui contrôlez le tempo du jeu. Vos points dépendront surtout des cartes de la même espèce sur chaque site, de la progression de vos trois drapeaux, de la course aux trois objectifs pendant la partie et de la condition des deux cartes Score en fin de partie.

S. W.



ASGER ALEKSANDROV GRANERUD DANIEL SKJOLD PEDERSEN

/ VINCENT OUTRAIT

EXTENSION

HEAT™

ROCKY ROADS

DEUX NOUVEAUX CIRCUITS,
DEUX NOUVELLES FAÇONS
DE DOMINER LA PISTE



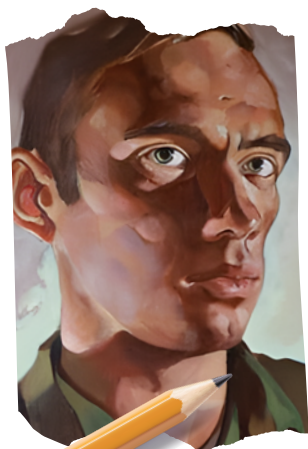
Graviers, chicanes et prises de
risque à chaque virage.
HEAT: Rocky Roads,
c'est plus de tension, plus de risques,
plus de joueurs et un championnat 1966 inédit.
Quittez l'asphalte... et gardez le contrôle !

Nécessite la possession d'une boîte de base de Heat pour être jouée.

DAYS OF
WONDER

asmodee
Inspired by Players

Bonjour Tomasz, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle dans le jeu Borealis : Expéditions Arctiques ?



Bonjour, je m'appelle Tomek. Je travaille comme artiste et directeur artistique pour des jeux de société et des jeux vidéo.

Mon rôle dans Borealis : Expéditions Arctiques consistait à créer la couche visuelle du jeu à partir d'un tableau d'inspiration préparé par l'équipe produit. Une fois l'orientation générale définie, j'ai réuni une équipe d'artistes talentueux pour créer les illustrations du jeu. J'ai ensuite préparé des briefs détaillés pour chaque animal, décrivant leur caractère, leur comportement et des références visuelles. À partir de ces briefs, les artistes ont créé des croquis initiaux, qui ont ensuite été affinés après avoir reçu des commentaires, avant l'approbation finale.

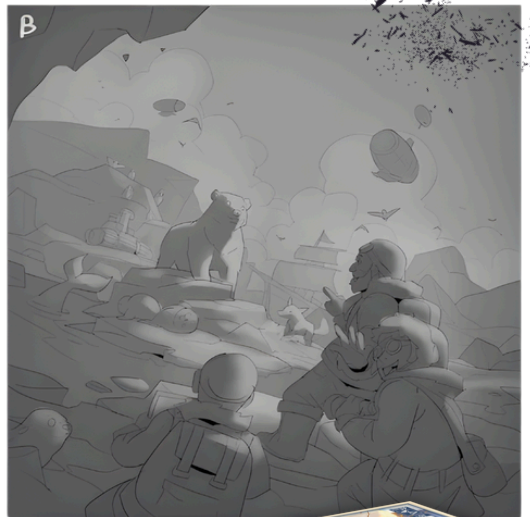


Pouvez-vous nous dire comment vous avez coordonné le travail des quatre illustrateurs et assuré la cohérence artistique tout au long du projet ?

Ce fut une tâche complexe. À l'époque, nous n'avions pas un seul artiste disponible pour créer toutes les illustrations dans les délais impartis. Travailler avec un seul illustrateur aurait facilité le maintien de la cohérence, mais nous devons respecter des délais stricts.

L'étape la plus importante a été de créer des briefs clairs et précis qui présentaient les illustrations existantes comme lignes directrices pour les autres artistes. J'ai décidé que chaque artiste serait responsable d'une espèce animale spécifique afin de garantir la cohérence visuelle au sein de cette espèce.

À l'aide des tableaux d'inspiration existants, nous avons défini les palettes de couleurs et d'éclairage pour chaque illustration avant de commander les illustrations. Cette approche a permis de garantir un processus organisé et cohérent. Au final, un observateur attentif pourra remarquer des différences stylistiques, mais le fait de diviser le travail par espèce renforce également le caractère unique de chaque animal et met en valeur ce qui les rend spéciaux.



Work in
Progress

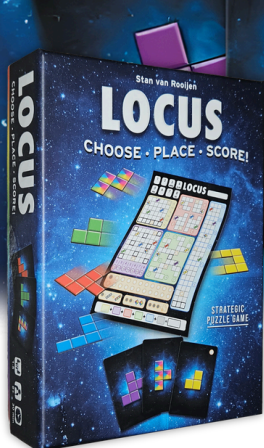
BOREALIS

Expéditions Arctiques

AKROPOLIS PANTHEON

Akropolis Pantheon : l'extension
coopérative où les Cités s'allient
pour bâtir une Capitale divine !
Relevez les Défis, érigez des Autels
et visez le meilleur score collectif.
Nécessite le jeu de base AKROPOLIS.





Auteur(s)	Stan van Rooijen
Illustrateur(s)	NP
Éditeur(s)	Tucker's Fan Factory
Thème(s)	Abstrait, Tetris
Mécanisme(s)	Draft, Flip & Write
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans **Locus**, remplissez votre feuille en draftant des motifs à la Tetris... et en tenant compte des contraintes et du scoring spécifiques à chacune des 5 zones de votre feuillet. Gagnez des pièces pour avoir un peu plus de souplesse, et tentez de déclencher des combos pour cocher en cascade malgré la rapidité de la partie !

Comment jouer ?

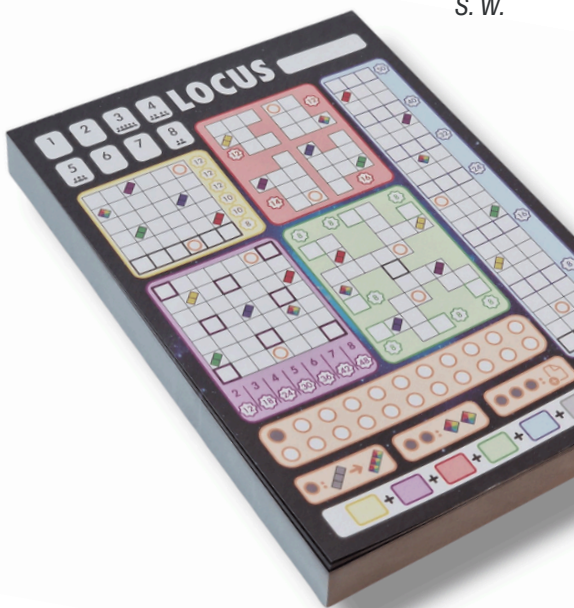
Au début d'un tour, si vous possédez le jeton Premier joueur, retournez autant de cartes que de personnes autour de la table, plus une. Puis tout le monde choisit une carte à tour de rôle. Vous pouvez la défausser pour gagner deux pièces, ou la conserver pour dessiner le motif représenté dans la zone de votre feuillet personnel correspondant à sa couleur. Une forme peut être orientée à votre guise et même retournée symétriquement, mais doit être utilisée en totalité, et sans recouvrir de case déjà cochée. En outre, dans les zones verte, jaune et bleue, vous devez cocher les cases en gras, ou des cases adjacentes à des cases déjà cochées. Si vous cochez ainsi un bonus, gagnez-le aussitôt, qu'il s'agisse d'une pièce ou d'un carré double à cocher dans la zone indiquée.

Une bonne gestion des pièces sera déterminante, puisqu'elles pourront être défaussées pour changer la couleur de votre motif, pour cocher des cases supplémentaires, voire pour cocher en plus de la carte choisie la carte restée au centre de la table ! On défausse alors toutes les cartes, on passe le jeton Premier joueur et un nouveau tour commence.

Fin de partie

Le nombre de manches dépend de votre nombre. Marquez alors les points spécifiques à chaque zone, en complétant des lignes (jaune), reliant les cases épaisses (violette), remplissant des blocs de cases (rouge), connectant le centre aux extrémités (vert), atteignant la ligne la plus haute possible (bleu) ; puis marquez une seconde fois les points de votre zone la plus faible, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.



ACTRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR ÉDITION

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 que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

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

Disponible
aussi en
JEU VIDÉO



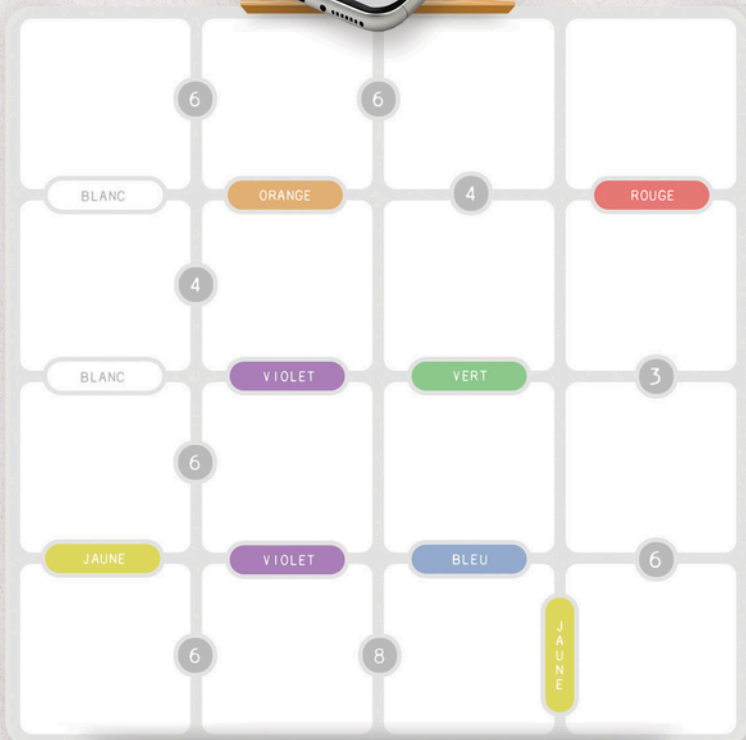
Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

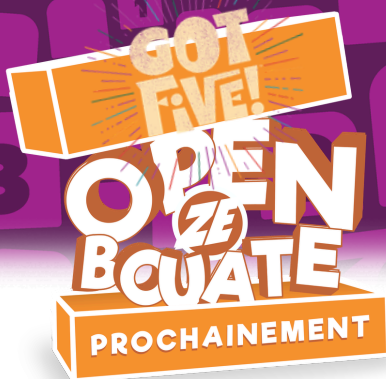
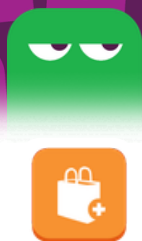
AIDE DE JEU

$$\begin{aligned} 2 &= 1 + 1 \\ 3 &= 1 + 2 \\ 4 &= 2 + 2 \\ 4 &= 1 + 3 \\ 5 &= 2 + 3 \\ 5 &= 1 + 4 \\ 6 &= 3 + 3 \\ 6 &= 2 + 4 \\ 7 &= 3 + 4 \\ 8 &= 4 + 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{JAUNE} &= \text{jaune} + \text{jaune} \\ \text{JAUNE} &= \text{blanc} + \text{jaune} \\ \text{BLEU} &= \text{bleu} + \text{bleu} \\ \text{BLEU} &= \text{blanc} + \text{bleu} \\ \text{ROUGE} &= \text{rouge} + \text{rouge} \\ \text{ROUGE} &= \text{blanc} + \text{rouge} \\ \text{VIOLET} &= \text{rouge} + \text{bleu} \\ \text{ORANGE} &= \text{jaune} + \text{rouge} \\ \text{BLANC} &= \text{blanc} + \text{blanc} \\ \text{VERT} &= \text{jaune} + \text{bleu} \end{aligned}$$



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



Auteur(s)	Yoann Levét
Illustrateur(s)	Mathieu Clauss, Simon Douchy
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Déduction
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Got Five!**, vous connaissez les numéros de tout le monde... sauf les vôtres. Devant vous, cinq tuiles alignées, visibles par vos adversaires mais invisibles pour vous. Votre mission : déduire ces cinq numéros secrets avant les autres grâce aux indices révélés en cours de partie.

Comment jouer ?

Vous possédez cinq tuiles, chacune d'une couleur différente, classées par ordre croissant sur votre support. Vous voyez les tuiles de vos adversaires, mais jamais les vôtres. Plusieurs tuiles sont aussi révélées au centre de la table. Tous ces numéros visibles peuvent être barrés sur votre fiche de jeu, puis vous affinez progressivement vos déductions pour identifier vos propres valeurs.

À votre tour, vous commencez par révéler une tuile de la réserve. Son numéro est annoncé à voix haute et rejoint la zone visible commune. Tous les joueurs mettent aussitôt leur grille à jour en intégrant ce nouvel indice.

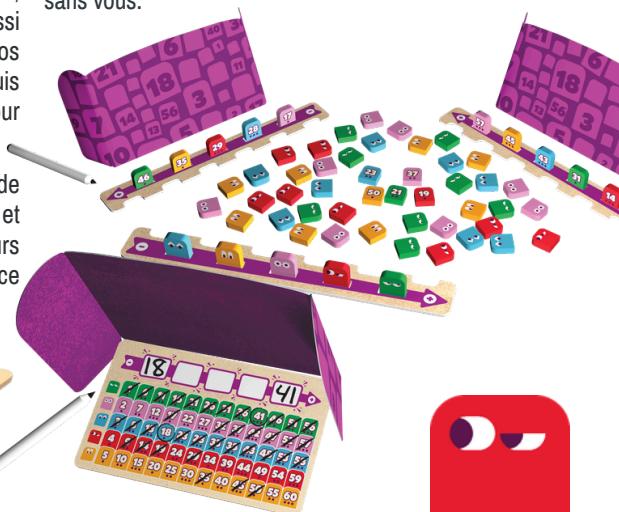
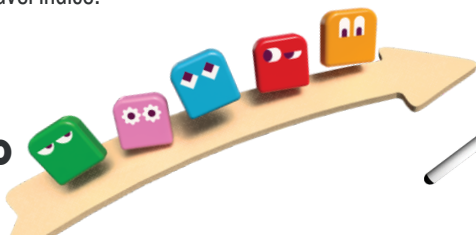
Vous choisissez ensuite une tuile visible pour demander un indice aux autres joueurs, selon deux options :

- **Classer** : les joueurs indiquent où cette tuile se placerait dans l'ordre de vos cinq tuiles. Vous ne voyez toujours pas vos numéros, mais vous obtenez une information de position capitale.
- **Comparer** : vous demandez si deux tuiles possèdent le même nombre de points. La réponse se limite à « oui » ou « non », mais elle permet d'éliminer rapidement de nombreuses hypothèses sur votre grille.

Toutes les tuiles révélées restent visibles jusqu'à la fin : chacun joue avec la même information, mais pas la même interprétation.

Fin de partie

À tout moment, vous pouvez annoncer « Got Five ! » et énoncer vos cinq numéros dans l'ordre croissant. Si vous avez raison, vous gagnez immédiatement. Si vous vous trompez, vous êtes éliminé... et la partie continue sans vous.



**VOS AMIS SAVENT TOUT...
À VOUS DE LES FAIRE PARLER !**



Distribué par **tribuo**





Auteur(s)	7 Bazis
Illustrateur(s)	Eva Hook
Éditeur(s)	Bankiiz Editions
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Dessin, Déduction
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 8

Au terme des 2 minutes, montrez votre ardoise à tout le monde, pendant que vos mots sont mélangés à autant de mots issus de la pioche (par exemple pour aboutir à 8 mots si vous êtes 4). À tour de rôle, éliminez l'un des mots, jusqu'à ce qu'il y ait autant de mots que votre nombre. Amusez-vous des hésitations des autres sans rien dire, même si votre mot est écarté ! Gardez de côté tous les mots encore au centre de la table mais qui ne devraient pas y être : ces cartes seront vos pénalités. Puis commencez une nouvelle manche.

Fin de partie

Vous perdez aussitôt que vous cumulez autant de cartes de pénalité que votre nombre, mais vous remportez la partie si vous parvenez à la fin de la 4ème manche.

Règles pour 2-3 personnes

À 2-3, dessinez 2 mots sur votre tableau, et vous procéderez aux éliminations parmi 8-12 mots !

S. W.

Trait cool est un jeu de dessin coopératif qui figurait parmi les trois finalistes du prestigieux Spiel des Jahres. Sa particularité ? Vous devrez dessiner le motif indiqué... en n'utilisant que les lignes pointillées de votre ardoise !

Comment jouer ?

Décidez d'abord si vous utilisez les mots sur fond blanc (plus simples) ou sur fond noir des 240 cartes. Tout le monde choisit l'un des côtés de son ardoise, puis pioche une carte Mot. Lancez alors un minuteur de 2 minutes, et dans ce temps, tentez de représenter de la façon la plus évocatrice possible votre mot sur votre ardoise ! Si vous n'avez évidemment pas droit aux chiffres et lettres, vous pouvez lever votre feutre pour tracer des lignes distinctes, et même arrêter votre feutre sur une ligne sans la dessiner jusqu'au bout, de même que vous pouvez effacer et vous reprendre, tourner votre ardoise... Comme vous le verrez, dessiner sur les lignes pointillées sera déjà assez difficile comme ça, d'autant que leurs sinuosités vous obligeront à faire preuve de beaucoup d'imagination. Ainsi ne s'agit-il pas tant de savoir bien dessiner que de savoir astucieusement exploiter ces lignes chaotiques !



Le jeu de dessin coopératif nommé au Spiel des Jahres.



MAINTENANT DISPONIBLE

7 BAZIS



2-8



10+



30 MIN





Duplik

Dans Duplik, l'un des participants joue le rôle du maître d'œuvre. Sa mission : décrire une illustration rigolote en donnant aux autres joueurs autant de détails que possible. Pendant ce temps, les autres joueurs dessinent la scène décrite. Plus leurs croquis comportent de critères mentionnés sur la carte d'illustration, plus le joueur remporte de points.



Kontour



Les joueurs vont tenter de faire deviner aux autres un mot, mais attention : ils ne disposent que de 30 secondes et 15 traits pour y parvenir ! Faites preuve d'imagination et d'un esprit de simplification pour remporter la victoire.



A Fake Artist Goes To New York

Chacun leur tour, les artistes tracent un trait sur l'oeuvre commune en respectant le thème imposé. Problème : l'un d'eux n'a aucune idée de ce qu'il est en train de faire !!! Arriverez-vous à griller l'imposteur qui se cache parmi vous ? Ou ce dernier sera-t-il suffisamment malin (et doué...) pour tous vous bluffer ? A Fake Artist Goes To New York est le party-game simple, rapide, efficace, et drôle par excellence... À vos pinceaux !



Ink It



Faites deviner des concepts et des objets à vos coéquipiers en utilisant... des tampons encres ! Mais attention, les coups de tampons sont limités : plus la partie avance, plus vos dessins devront être minimalistes ! Coopérez pour faire le moins d'erreurs possible et remporter la dernière manche !



Esquissé ?



Tout le monde connaît le téléphone arabe... Mais que se passe-t-il quand les mots deviennent des dessins ? Comment des ailes d'anges finissent en Dracula ? Bienvenue dans Esquissé ! Pas besoin de savoir dessiner — au contraire. Plus c'est raté, plus c'est drôle : quiproquos garantis et fous rires assurés.

Connecto



Connecto est un jeu d'ambiance inspiré du dessin-mystère dans lequel observation et rapidité sont les maîtres-mots ! Reliez des points entre eux et tentez d'être le plus rapide à retrouver le dessin caché. Avec ses 184 défis amusants et ses 4 modes de jeu (compétitif, coopératif, en équipe, solo), ce jeu de société offre des challenges variés.

Streets of Tokyo



Dans Streets of Tokyo, tout le monde dessine simultanément en suivant les rues de Tokyo. Vous n'aurez au départ que quelques dizaines de secondes pour faire deviner vos premiers mots, mais à chaque mot découvert, vous gagnerez du temps pour en dessiner d'autres. Si vous réussissez à faire deviner un mot sur chacun des 23 plans correspondant aux différents quartiers de Tokyo, vous aurez remporté la partie.

Pic'together



Pic'together est un jeu de dessin coopératif pour toute la famille. Répartissez les ardoises puis coordonnez vos crayons ! Vous devez créer un dessin ensemble, mais chacun n'en dessine qu'une partie sur son ardoise. Top chrono !

Le Grand Méchant Monstre

C'est la rentrée à l'école des Monstres ! Les élèves sont tous prêts à se mettre au travail pour dessiner le monstre le plus effrayant de l'école, et gagner ainsi le titre de Grand méchant monstre !





Auteur(s)	Antoine Saulière
Illustrateur(s)	Laura Mounereau
Éditeur(s)	Rose Noire Edition
Thème(s)	Danse
Mécanisme(s)	Combinaison, Collection, Draft
Âge	10+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

Les clans du Soleil et de la Lune se livrent tous les 8 ans à un duel... de grâce. Enchaînez les mouvements les plus équilibrés pour mener à leur terme les danses les plus belles, manipulant le plus astucieusement les 5 éléments, et ainsi vous attirer les faveurs du public !

Comment jouer ?

À votre tour, acquérez l'une des cinq cartes Mouvement au centre de la table dont le coût en Chi (voire le bénéfice) dépend de son emplacement. Décalez ensuite les cartes restantes pour combler le vide et dévoilez-en une nouvelle sur l'emplacement le plus cher. La carte acquise est ajoutée à l'une de vos deux danses, à côté d'une carte Salutation (pour la première carte ajoutée à une ligne) ou d'une autre carte Mouvement. Si aucun des symboles à sa gauche n'est connectée à un symbole à droite de la carte précédente, vous perdez 1 Équilibre ; en revanche, une connexion permet d'effectuer l'action indiquée : gagner 1 Équilibre, défausser une carte de la ligne Inspiration, gagner 1 Chi, réserver une carte pendant un tour – un bonus plus déterminant qu'il en a

l'air tant vous tenterez de pousser votre adversaire à la faute ! Attention néanmoins, tout Chi au-delà de 3 vous fait perdre 1 Équilibre. Au début de n'importe quel tour, vous pouvez terminer une danse en mettant de côté toutes les cartes Mouvement de l'une de vos danses, mais en en défaussant une carte, puis en ne gardant qu'une carte par couleur dans cette danse. Si votre danse comportait au moins cinq mouvements et que tous les symboles en étaient connectés, retournez sa carte Salutation sur sa face Éveil (avec quatre symboles au lieu de deux !), un bel avantage pour votre prochaine danse, que vous perdez aussitôt que deux symboles ne sont plus connectés.

Fin de partie

Vous perdez la partie aussitôt que le pion Équilibre est sur la première case de votre clan. Cependant, si la pioche est épuisée avant, la partie s'achève en procédant à un décompte : vous gagnez des points selon l'équilibre, pour vos cartes mises de côté et vos salutations sur leur face Éveil, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.



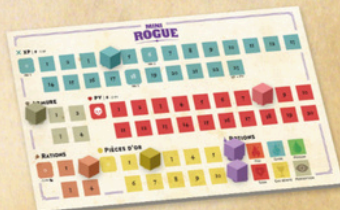
Explorez la Cité damnée et mettez fin au règne de son despote



1-2 14+ 45MN.

SORTIE LE 30 AVRIL
PRÉCOMMANDEZ-LE
À TARIF AVANTAGEUX

Jouable seul ou avec
«Mini Rogue» – jeu de base



+



1-3 coopératif
1-4 compétitif



www.nutspublishing.com

NUTS!
PUBLISHING



Bonjour Gautier, pouvez-vous présenter Baptiste en quelques phrases ?

Baptiste, c'est le gars sympathique avec qui tu as envie de partager plein de choses : un grand fan de cinéma, de sauces piquantes, de restaurants, de musique... mais il a aussi ses défauts, comme être un fervent supporter de l'équipe de football de Saint-Étienne. Il débute sa carrière d'auteur de jeux en 2021 avec B-Movie, et rejoint la Cafetière 3 ans plus tard. Voisins de bureau, on a commencé à échanger, puis à co-crée ensemble. En novembre 2024, notre premier jeu commun voit le jour, avec la sortie de Niwashi. D'autres idées suivent rapidement, notamment Red Notice !

Comment décririez-vous le jeu Red Notice : Le million ou la prison en une phrase ?

Catch me si tu peux ! Plus concrètement, les deux joueurs incarnent chacun un rôle asymétrique : soit la faussaire, qui cherche à s'enfuir aux Bahamas avec son million, soit l'agente fédérale, bien décidée à lui mettre le grappin dessus !



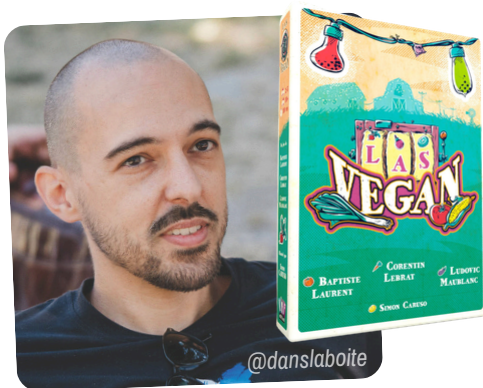
Quel a été le rôle de Baptiste sur le développement du jeu ?

Déjà, me supporter et encaisser mes blagues, c'est un rôle sacrément important... et pas évident ! Concernant le projet, je suis arrivé avec l'idée de faire un jeu qui retranscrive les sensations du film de Spielberg, que j'apprécie beaucoup. Un jour, j'ai posé le proto sur la table et j'en ai parlé avec Baptiste, et ça s'est fait naturellement : on était alignés sur les sensations, et les idées ont tout de suite synergisé !

Quel est le jeu de la ludographie de Baptiste que vous préférez ? Pour quelles raisons ?

Je pense que c'est **Las Vegas**, co-créé avec Corentin Lebrat et Ludovic Maublanc (deux autres piliers de la Cafetière), et édité par KYF Éditions. Déjà parce que j'aime beaucoup les jeux de plis, et même si la D. A. « légumes » ne m'a pas parlé au premier abord, j'ai trouvé l'idée vraiment cool et originale ! Ça apportait un vrai coup de fraîcheur au jeu de plis (sans jeu de mots avec des légumes frais !). Même si je crois qu'il n'est plus édité aujourd'hui, je le recommande fortement aux amateurs de jeux de plis !





Un jeu pour deux, donc, compétitif et asymétrique, mêlant bluff, anticipation et déduction. La D. A. et le matériel sont tops, merci à Catch Up et à Amélie Guinet pour leur merveilleux travail qui sublime le jeu.

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

Il a eu la lourde tâche de me faire travailler et de me supporter, et rien que ça, c'est déjà pas simple ! Plus sérieusement, Gautier arrive un jour à la Cafetière en voulant faire un jeu sur le thème du film Catch Me if You Can, avec un bout de proto qui marchait moyennement bien, et il m'invite à l'aider sur le projet. Ensuite, c'est un ping-pong d'idées, et c'est difficile de savoir qui a fait quoi, entre lui, moi, et Clément de Catch Up, qui a cru très tôt au projet et a bien participé à la fin du développement !

Quel est le jeu de la ludographie de Gautier que vous préférez ? Pour quelles raisons ?

C'est vite choisi : sa carrière n'en est qu'à ses débuts, donc la liste est encore courte (pour le moment). Et comme je suis son co-auteur sur Niwashi, je vais plutôt dire **Sweet** chez Grre Games, co-créé avec Anthony Martin, et qui sort souvent en famille. Simple, malin et addictif, très bien illustré par Crocotame, un chouette jeu de stop ou encore à petit prix. Le seul bémol : c'est impossible de n'en faire qu'une seule partie !

Bonjour Baptiste, pouvez-vous présenter Gautier en quelques phrases ?

Gautier, c'est le cadet de la Cafetière, l'atelier des auteurs valentinois ! Le jeune geek fan de Star Wars, de figurines et de JCC. Ludicaire, commercial Jouets, chef de projet éditorial chez Elder-Craft et auteur, il gravite dans le milieu du jeu depuis de bonnes années, malgré son jeune âge. Toujours prêt à donner un coup de main, tester un proto, papoter autour d'un verre : la moitié sympathique et sociable de notre duo ! Par contre, très mauvais aux dés, ce qui lui coûte assez cher en kebabs...

Comment décririez-vous le jeu Red Notice : Le million ou la prison en une phrase ?

Arrête-moi si tu peux : une faussaire qui cherche à encaisser des chèques contrefaits sous de fausses identités, une agente du FBI qui tente de la coincer...





Auteur(s)	Olivier Flament
Illustrateur(s)	Luca Ippoliti
Éditeur(s)	Don't Panic Games
Thème(s)	Médiéval Fantastique
Mécanisme(s)	Enchères, Gestion de main
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 6

La plupart des cartes peuvent être activées une fois par tour (par exemple pour lancer une nouvelle enchère, piocher, faire défausser), mais certaines ne sont activables qu'une fois (faire défausser trois cartes, regarder le destin secret de quelqu'un d'autre, rafraîchir ses cartes à usage unique...). Toute carte amenée à avoir un impact sur la partie est connue et peut être gagnée, puisqu'elle doit être mise aux enchères pour être posée. Il faudra donc garder suffisamment de cartes pour se prémunir contre des défausses, mais aussi pour enchérir sur les cartes correspondant à sa stratégie au bon moment, quand le risque n'est pas trop déraisonnable...

Fin de partie

Vous perdez la partie aussitôt que vous n'avez plus de carte en main ! Et vous la remportez si tout le monde a été éliminé sauf vous, ou si vous avez rempli l'un des trois destins avant les autres : un destin commun demandera à avoir cinq cartes devant soi, et plus de cartes du type indiqué que les autres, tandis que les destins privés sont plus variés et originaux, sauver un adversaire de l'élimination, ajouter trois cartes à sa main en un tour après l'enchère... Comme il en existe sept, ayez-les en tête avant la partie pour vous préparer à tout !

S. W.

Dans **Terres de destinées**, votre main de cartes est à la fois votre richesse et votre santé : vous perdez quand elle est vide, mais ne pouvez remplir l'un des trois objectifs qu'en gagnant des cartes aux enchères, enchères donc payées... avec votre main. Saurez-vous équilibrer risque et bénéfices pour éliminer vos adversaires de la course au destin ?

Comment jouer ?

On dévoile d'abord deux cartes Destin commun tandis que tout le monde reçoit un Destin secret, ainsi qu'une main de six cartes. À votre tour, piochez une carte, puis dévoilez une carte de votre main pour la mettre aux enchères. On enchère avec les cartes de sa main à tour de rôle, la personne remportant l'enchère donnant donc les cartes promises à la personne active (ou celle-ci distribuant les cartes aux autres si elle a remporté sa propre enchère). Une carte remportée aux enchères est posée devant soi : on dispose alors de ses capacités.





FRÉDÉRIC MORARD

EMANUELE ARNALDI

SPYWORLD

ÊTRE MAÎTRE DU MONDE
NE S'IMPROVISE PAS !

Créez un repaire imprenable et infiltrez
celui d'un adversaire !

Disponible sur

boardgamearena



OLIVIER FLAMENT



LUCA IPPOLITI

TERRES DE DESTINÉES

Achetez la bonne carte
en misant les vôtres



WWW.DONTPANICGAMES.COM

DON'T
PANIC
GAMES

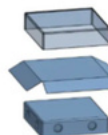


Des décors modulables pour donner vie à vos parties

Dans l'univers des jeux de figurines, les décors jouent un rôle clé dans l'immersion. Avec **Tales on Tiles**, concevoir des tables de jeu devient plus simple, flexible et créatif.

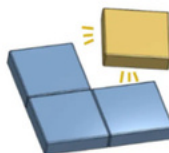
Fabriqués localement en France avec des matériaux solides et résistants, ces décors proposent une solution fiable, élégante et durable pour vos tables de jeu.

Le concept est unique : des tuiles magnétiques compatibles avec les figurines 28 mm qui s'assemblent en un clin d'œil pour créer des terrains variés tels que des donjons, des paysages naturels, des intérieurs ou encore des scènes extérieures. Il suffit d'imprimer chez vous les textures de votre choix et de les fixer sur les tuiles pour composer des décors uniques et personnalisés.

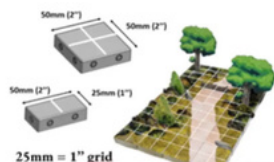


SWAP TEXTURES

MAGNETIC

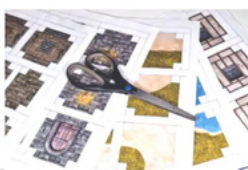


BUILD IN 3D



STANDARD GRID SIZE

NO SPECIFIC TOOL



SCATTER ACCESSORIES

Ce qui rend Tales on Tiles unique, c'est la facilité avec laquelle vous pouvez transformer vos décors. Inutile d'accumuler des boîtes encombrantes : changez simplement les textures selon vos besoins pour adapter votre terrain à chaque nouvelle aventure.

Vous pouvez également incorporer des accessoires en papier (végétation, piliers, escaliers ou murs), qui s'attachent magnétiquement entre les tuiles, pour un décor à la fois solide et modulable. En résumé, Tales on Tiles révolutionne l'art de créer des expériences de jeu immersives. Chaque partie devient une aventure visuelle où la seule limite est votre imagination.

Soumaia



Disney Villainous

Larmes de fond



Deux nouveaux méchants entrent en scène dans le jeu de cartes le plus machiavélique !

Revivez vos histoires préférées du point de vue des méchants. Mais cette fois, tout se passera-t-il comme prévu ? À vous de jouer vos cartes de la bonne manière.



Déplacez-vous dans votre Royaume.



Réalisez des actions.



Réalisez votre objectif avant les autres.

10+

2+

40'



**COMMENCEZ AVEC
DAVY JONES
VS. TAMATOA**

OU

MIX & MATCH

Affrontez-les avec des méchants
issus des autres boîtes
Disney Villainous !



©Disney

Ravensburger



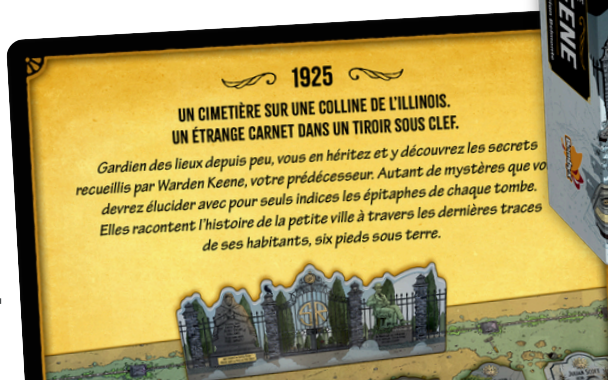
LES SECRETS DE WARDEN KEENE

Nommé aux As d'or 2024 pour Captain Flip, favori aux As d'or 2025 avec Toy Battle, également responsable de l'excellent Libertalia, de Blitzkrieg, d'Ethnos... le nom de l'auteur italien Paolo Mori est désormais sur toutes les lèvres, principalement pour des jeux d'affrontement tendus (voire directement en duel), et sa ludographie plus scrutée que jamais. Quelle surprise alors de le voir concevoir un jeu de déduction solo/coopératif avec une dimension narrative dans Les Secrets de Warden Keene, à nouveau avec un éditeur français, cette fois Bombyx, et non ses studios-frères Libellud (Dixit, Mysterium) ou Space Cowboys (Unlock!, Perspectives) où l'on aurait spontanément davantage attendu ce genre.

Certes son co-auteur surprend moins, puisque Silvano Sorrentino est responsable des gammes Decktective et Deckscape, mais l'étonnement intrigué revient face aux illustrations d'un ex-directeur de production de TricTrac, Florian Belmonte, assez proches d'une tradition de la bande dessinée noire franco-belge de Gil Jourdan à Jérôme K. Jérôme Bloche ; et évidemment face au thème.

Le Warden Keene du titre est l'ancien gardien du cimetière de Spoon River. Une fonction qui vous revient en 1925 après son décès. Mais vous ne connaissez pas le village, et Warden Keene a pensé à tout en vous aidant par son journal à en percer les secrets... par la seule observation des tombes.

Paradoxalement, le jeu est ainsi très thématique et peu thématique : un village états-unien de 1925, avant la Grande Dépression, mais peu après l'époque du Far West et la première guerre mondiale, cela convoque un imaginaire, auquel déjà la couverture et ses connotations de polar urbain ne répond pas bien. Et autant que possible, le journal de Warden Keene sera déshistoricisé, en restant vague même en évoquant des drames qui auraient pu connecter à un semblant de grande Histoire, et en refusant explicitement la situation géographique. C'est que précisément, on veut nous déboussolez, nous faire perdre nos repères, effacer tout bagage culturel : nous ne sommes que le gardien sans nom et sans réelle histoire d'un cimetière, et le monde se limite à ce que le journal nous en dit, aux 4 rangées de superbes 9 tombes en relief que l'on a sous les yeux, aux personnes qui y résident et que les mystères du jeu vont permettre de faire vivre dans notre esprit malgré leur... état.





La boîte comporte ainsi 11 secrets, à l'exposition souvent lapidaire pour vous forcer à scruter chacune des 36 tombes à partir des rares indices et de l'instruction cédée, traquant un nom, un symbole commun, une date, tentant de déduire ce qui manque, d'en chercher la raison ou l'absence de raison, créant des liens et discutant de leur pertinence. Et c'est là que les morts prennent vie, dans les échanges que l'on a avec nos partenaires de jeu pour tenter avec trois fois rien de raconter l'histoire de ces personnes, de deviner des assassinats, des adultères, des sectes, les mille (enfin 11) mystères qui confèrent une telle richesse et couleur aux 36 tombes mornes sur lesquelles vous veillez. À chaque résolution, vos débats auront tracé des lignes narratives et donné une cohérence

à cette ville que vous ne connaissez pourtant que par son cimetière, et où vous finirez pas déplacer les yeux avec une étrange familiarité : après tout, chaque secret vous fait tant regarder les tombes que vous vous souviendrez vite de laquelle porte tel symbole, tel nom, telle date qui avait déjà retenu votre attention à un moment où ce n'était pas pertinent, mais où vous vous projetiez déjà dans le plaisir de mieux la comprendre bientôt. Dans un paysage ludique où l'omniprésence des jeux d'enquête et de déduction, même souvent de qualité, peut inspirer une lassitude maussade, Les Secrets de Warden Keene surprend par la vitalité de ses tombes, et par la hâte qu'ils inspirent de nouveaux cimetières étonnants.

S. W.





Auteur(s)	Paolo Mori, Silvano Sorrentino
Illustrateur(s)	Florian Belmonte
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Cimetière
Mécanisme(s)	Déduction
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

année, ce motif constitue en fait un mystère plus grand, appelant à connecter différentes tombes pour retracer une histoire, généralement sans aucun autre élément extérieur. C'est là le moment fort du jeu, où l'on regarde les tombes en signalant aux autres chaque anomalie, en discutant de sa pertinence, en racontant ses déductions pour confronter les scénarios que l'on croit déduire malgré l'absence de toute autre narration que le journal et les tombes elles-mêmes ! On pourra s'aider des jetons de corneilles pour se rappeler les tombes retenant particulièrement notre attention, afin de plus aisément réfléchir à leurs connexions une fois qu'on pensera avoir bien fouillé tout le cimetière. Une fois que vous avez placé la bougie sur ce qui vous semble être la tombe vers laquelle le mystère pointe, vous pouvez lire le raisonnement de Warden Keene... et éventuellement vous interrompre aussitôt que vous constatez avoir suivi une mauvaise piste pour recommencer l'enquête. Ce raisonnement peut d'ailleurs aussi servir de bonne succession d'indices au cas où le mystère nous perdrait, avant la solution finale.

S. W.

Les Secrets de Warden Keene est un jeu de déduction... tombal. Gardien du cimetière de Spoon River, vous découvrez le journal de votre prédécesseur qui vous informe des 11 secrets de la ville dont les stèles ont gardé la mémoire, et vous invite ainsi à les percer pour vous familiariser avec les lieux, leur histoire et... vos locataires. Rendez-vous pages 34 - 35 pour une présentation thématique plus approfondie !

Comment jouer ?

Commencez par mettre en place le cimetière, le plateau avec son portail, couvert de 36 tombes, 9 sur les 4 allées, à disposer chacune sur l'emplacement dédié. Chaque tombe est ainsi unique, évidemment par les inscriptions qu'elle porte, nom, dates, épitaphe, mais aussi par sa forme (parfois même en relief) et son ornementation plus ou moins mystérieuse. Puis lisez l'introduction du secret auquel vous souhaitez vous confronter dans le Journal de Warden Keene, idéalement dans l'ordre. Cette introduction sera souvent aussi courte que possible, afin que vous déduisiez vous-même ce qu'il va vous falloir chercher, ce sur quoi on essaye d'attirer votre attention, et pourquoi ce nom, cette initiale, cette



HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

20 mars 2026

Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

boardgamearena



Space Lab

Jouez à ce jeu



Jamais la recherche spatiale n'a suscité autant d'enthousiasme. À travers le monde, des dizaines de vaisseaux-laboratoires s'élancent dans l'espace afin de percer chaque jour les secrets du cosmos ! Lancez votre propre station internationale ! En faisant appel aux quatre plus grandes agences spatiales mondiales, constituez l'équipage idéal pour participer aux plus prestigieux projets de recherche spatiale !



Tembo

Jouez à ce jeu



Tembo signifie « éléphant » en swahili. Dans ce jeu coopératif, vous menez un troupeau d'éléphants dans un périple palpitant à travers la savane. Pour gagner, vous devez atteindre votre destination, mais le chemin est semé d'embûches. Vous devrez trouver de la nourriture et de l'eau, traverser des terrains accidentés et éviter les lions féroces qui rôdent dans la région.



BIENTÔT DISPO !

TILT 'N' SHOUT™

Balance
ta réponse,
bascule
le plateau!

Camembert!

150
catégories
à découvrir

Noms de
fromages



Distribué par tribuo





Carcassonne : jeu beau, simple de règle et rapide à mettre en place. Avec énormément d'extensions et mini extensions pour pimenter les parties et varier les plaisirs. Aspect stratégique et compétitif pour les plus aguerris.

Arthur Catrice



Les Aventuriers du Rail : il y a peu de règles, le jeu est simple avec de la stratégie. Un jeu qui permet de réunir trois générations autour d'une table.

Gabriel Barbier



Kingdomino : la pose de dominos parle à tout le monde, il y a deux contraintes à respecter, et le scoring est une simple multiplication. Au passage on découvre la mécanique de draft (et de contre draft) ouvert.

Laurent Jallud



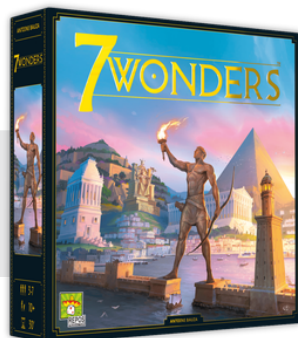
J'adore **Akropolis** ! Ça change du « lance un dé et avance un pion » et c'est super facile à comprendre. À date les personnes que j'initie avec ce jeu veulent continuer avec d'autres !

Andréanne Beaulieu



Chez moi, **7 Wonders** est le jeu qui a suscité le plus d'engouement auprès des « non-joueurs ».

Raphaël Garnier





Cascadia : le jeu est familial, magnifique et accessible. Il permet de créer de façon zen son écosystème avec des règles simples et de la satisfaction, tout en ayant un scoring généralement bien équilibré.

Xavier Bodoira



Avec des non joueurs j'ai sorti **Azul**. La 1ère réaction a été : je ne saurai pas. La simplicité des règles et du déroulement des tours les a conquis et ils ont voulu enchaîner une nouvelle partie et essayer d'autres jeux !

Michelle Le Garrec



Trio : la règle est très simple et il y a de tout dans ce jeu : de la mémoire, du bluff et un peu de stratégie. En plus il ne coûte pas cher !

Pierre du Brandt



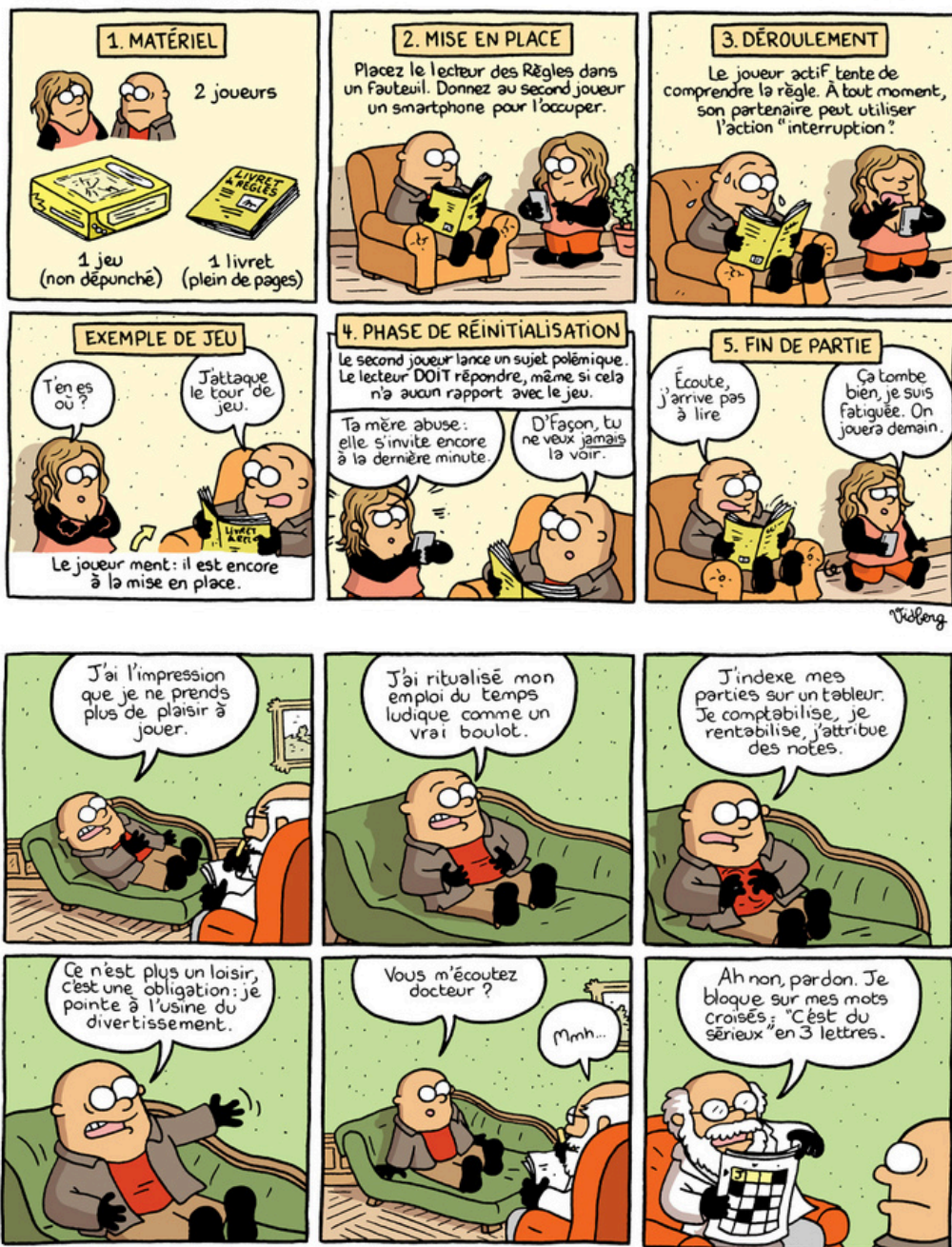
Just One : c'est le plus simple. Idéal pour les enfants, parfait avec les seniors. LE jeu pour non joueurs !

Clément Faverial



*Solution de la grille du jeu de
démonstration Acrylogic, page 19.*





Vidberg

Vidberg

CARNIVAL OF SINS

Bluffez, péchez, gagnez !



ACTARUS
EDITIONS

CE MONDE EST CRUEL. SOIS PIRE !



PLUTÔT CAVALIERS OU NÉCROMANTS?

WROTH + EXTENSIONS

 1 - 4

 14+

 60 min

DISPONIBLE MAI 2026

