

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°65 - MAI 2026

**BOARD GAME  
CAMPUS**

**Faire du jeu son job**  
*Tanguy Gréban*

**Koi**

**Carnet de création**  
*auteurs et illustrateur*



**MIKRO HERO  
HERCULE**

**Figurine d'Hercule**  
*à découper et assembler*

JEUX DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC, QUIZ PHOTO

**Le best-seller DIXIT**  
**adapté pour les enfants dès 6 ans !**



**asmodee**  
**KIDS**



# Sommaire du

# PhiliMag n°65

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

4

Top 10

Top des ventes  
mars 2026

6

Knarr  
Skali

Open Ze Bouate

8

Interview  
Board Game  
Campus

PhiliBulle

12

Denkō

Open Ze Bouate

14

Koï

Dossier Spécial

23

Micro Hero  
Hercule

Paper Toy

28

Earth  
Règne Animal

Open Ze Bouate

29

Kumata

Avis de blogueur

30

Animal  
Rescue Team

Open Ze Bouate

32

Acrylogic

Jeu de Démo

34

Jenny-Laure  
Jérémy  
Bemon

Pile ou Face

36

To Me... or  
Not To Me ?

Open Ze Bouate

38

1ers  
Contacts

Téma thématique

40

Morph

Open Ze Bouate

42

Misfit Heroes

Avis de blogueur

44

Trouvez  
l'intrus !

Quiz Photos

46

Deux jeux  
à la Une !

Sélection BGA

48

Paroles de  
Joueurs

Quel est le jeu...

50

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. 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 !



1

## 2. Horreur à Arkham Le jeu de cartes



Découvrez la toute dernière édition d'Horreur à Arkham, le Jeu de Cartes Évolutif et coopératif dans l'univers du Mythe de Cthulhu ! À la fois suite et nouveau départ, cette nouvelle édition de la boîte de base d'Horreur à Arkham propose 5 nouveaux investigateurs, de nouvelles cartes et une campagne se déroulant après la catastrophe qui a détruit la ville.



2



## 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 !



3

## 4. Zenith



Zenith est un jeu tactique conçu pour 2, ou 4 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.



## 5. Got Five!

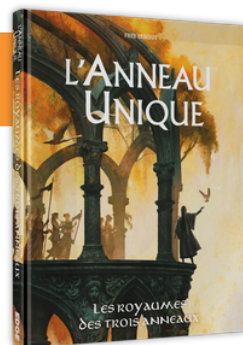


Dans Got Five!, vous connaissez les numéros de tout le monde... sauf les vôtres. Devant vous, cinq tuiles alignées, visibles par vos adversaires mais invisibles pour vous. Votre mission : déduire ces cinq numéros secrets avant les autres grâce aux indices révélés en cours de partie.



## 6. L'Anneau Unique *Les Royaumes des Trois Anneaux*

Les Royaumes des Trois Anneaux est un supplément pour L'Anneau Unique, le jeu de rôle officiel basé sur les œuvres de J. R. R. Tolkien.



## 7. Mythologies

Dans Mythologies, vous explorez les croyances des grandes civilisations du monde. Choisissez les bonnes cartes, déclenchez des pouvoirs, relevez des épreuves et placez vos entités au bon endroit pour récolter des gemmes et gagner des faveurs.



## 8. Eternal Decks

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



## 9. 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 !



## 10. Arcs : Les Confins Dévastés

Dans cette extension pour Arcs, vous embarquez pour une épopée galactique en plusieurs actes où chaque action a des répercussions à long terme. Le cœur du jeu reste tactique et rapide, mais désormais l'univers prend vie avec des intrigues évolutives, des factions qui se transforment et des événements scénarisés.





Knarr  
Skali  
**OPEN  
ZE  
BOUATE**  
EN PRÉCOMMANDE



<b>Auteur(s)</b>	Thomas Dupont
<b>Illustrateur(s)</b>	Antoine Carrion
<b>Éditeur(s)</b>	Bombyx
<b>Thème(s)</b>	Vikings
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection, Gestion de main
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Knarr**, recrutez des vikings et envoyez-les explorer de nouvelles terres d'échange et d'influence à bord de votre navire (knarr), afin de développer votre renommée et votre influence commerciale. Le jeu connaît désormais une extension, **Skali**, conséquente avec sa boîte aussi grande que le jeu de base, mais pour enrichir des parties toujours aussi efficaces et relativement accessibles.

### Le jeu de base Knarr

Dans Knarr, vous deviez à votre tour poser une carte de votre main devant vous puis prendre les gains de toutes les cartes de sa couleur (et prendre dans le marché une carte de la colonne correspondante), ou défausser les vikings requis par une exploration pour des bénéfices immédiats, mais aussi pour renforcer votre potentiel commercial, en ajoutant la terre explorée au-dessus de votre knarr. L'action bonus de commerce permettait en effet de profiter de ce knarr amélioré en échange des précieux bracelets. Dans un mélange astucieux de draft et de collection qui aboutissait en fait à une véritable course aux points, Knarr poussait à l'optimisation d'une façon presque surprenante pour un jeu relativement familial.

### L'extension Knarr : Skali

Vous bénéficiez désormais d'une skali (la ferme principale de votre domaine) en plus de votre navire, et avez accès à un marché de cartes Bâtiment. Une fois par tour, outre le commerce, vous pourrez développer votre village : payez alors le coût de l'un des 4 bâtiments de la rivière avec la nouvelle ressource que sont les pièces (toujours limitées à 3) et ajoutez-le à droite de votre skali. À chaque action que vous effectuerez, vous appliquerez tous les symboles de la ligne correspondante à cette action, ligne qui commence sur votre skali et s'étend sur vos différents bâtiments ! Enfin, les nouveaux éléments vous rapportent aussi une autre ressource inédite, les pions Raid. Quand leur réserve est vide, la personne qui en a le plus obtient un bonus et les défausse, et celle qui en a le moins subit un malus mais conserve les siens ! De quoi créer une nouvelle source de tension qui vous forcera à tenir compte mieux encore des actions adverses.

S. W.



# KNARR

SKALI

Nécessite KNARR  
le jeu de base



10+



2-4



30



Thomas Dupont Antoine Carrion



**Bonjour Tanguy, pouvez-vous vous présenter, ainsi que Board Game Campus, et nous expliquer l'ambition initiale du projet ?**

J'ai 52 ans, je vis en Belgique et je travaille dans le secteur du jeu de société depuis plus de 20 ans. En tant que ludicaire pour 15 ans, que directeur éditorial à Repos Production pour 6 ans et en tant que directeur et formateur à Board Game Campus depuis bientôt un an. En parallèle de mon travail de ludicaire, j'ai eu l'occasion de faire du sourcing (recherche de projets pour des éditeurs), du développement et de l'édition (avec Sit Down). Mais aussi d'organiser de très nombreux tournois ainsi que le Festival En Jeux ! en Belgique. Le but de Board Game Campus est de mettre en place une formation aux métiers de création et d'édition de jeux de société, axée principalement sur la pratique et la rencontre avec des professionnel·les en activité. Une formation à Bruxelles, sur un an et en présentiel.

**Quelles ont été les principales difficultés rencontrées lors de cette première édition ?**

Pas vraiment de difficulté, à part la gestion de l'ampleur du projet et de la masse de travail que ça a demandé. Il a fallu trouver les professeurs réguliers, près de 40 intervenants spécialisés et pertinents chacun et chacune dans un domaine différent, des maisons d'édition partenaires qui parrainent des

élèves et les intègrent dans leur équipe pour des stages à Essen et Cannes. Créer la structure, aménager les locaux, rassembler tous les outils, les meubles et le matériel dont une ludothèque. Mettre en place des partenariats pour que certains exercices de création et d'édition puissent avoir une finalité matérielle concrète. Prendre du temps pour bien informer et recruter les nouveaux élèves et, bien entendu, élaborer et créer un programme d'un an de cours et d'exercices. Et tout ça en un an... mais j'ai eu la chance de bénéficier d'un beau soutien et de l'aide active d'une grande partie du secteur, au niveau francophone majoritairement.

**Comment avez-vous construit le programme pédagogique, et quels types d'intervenants y participent (éditeurs, auteurs, distributeurs...) ?**

Le but de l'école est de former des « boîtes à outils », des personnes qui ont abordé pratiquement un grand nombre de tâches comme l'atorat, le développement, la gestion de projets, l'écriture de règles, le prototypage, la démonstration, le pitch de protos, l'analyse du jeu en tant que « produit ludique », les bases de mise en page, le travail d'iconographie, l'approche marketing d'un jeu et du personal branding, les contrats et l'économie du jeu, etc. Les enseignant.es et les intervenant.es sont autant de personnes qui travaillent activement dans le secteur mais toutes et tous à des niveaux et dans des entreprises différentes. On rencontre des personnes qui se lancent dans l'édition ou qui travaillent en solo comme des personnes intégrées dans des énormes structures de plus de 2000 personnes. Et ça va de l'atorat, l'idée première d'un jeu à la gestion des droits d'auteur, la traduction, la localisation, la distribution, la vente, l'influence tant pour le marché français que pour le marché international.

  
**BOARD GAME  
CAMPUS**



Je ne vais pas pouvoir citer toutes ces personnes ici mais vous les retrouvez sur notre site ainsi que très régulièrement, sur nos réseaux. Bref, le programme consiste à architecturer tous ces cours et ces partages autour de nombreux exercices parce que, pour nous, « faire » et expérimenter est la meilleure manière d'apprendre.

### **Quels retours vous ont fait les étudiants en cette fin d'année ? Certains ont-ils déjà trouvé des débouchés professionnels ?**

Le mieux serait de leur demander ! Quand je rencontre des profs de hautes écoles ou d'université, ils me demandent souvent quel est mon « taux d'abandon ». Je ne connaissais pas cette notion mais il est de zéro, tout le monde vient aux cours et passe plus de temps dans les locaux que les horaires de cours. Les élèves ont une clef et passent des soirées à travailler sur leurs protos personnels ou à tester des classiques. C'est un très bon signe je pense ! Par rapport aux débouchés, l'année n'est pas finie, ils doivent encore finaliser un jeu complet qui sera présenté, en septembre, à un jury de professionnels. Mais il y a déjà plusieurs personnes qui ont des opportunités professionnelles qui se présentent mais je leur laisse le plaisir de l'annoncer au moment venu. Par contre, comme tous les métiers de niche, il faut activement chercher du travail lorsque les études sont finies, ne pas hésiter à demander le support de son réseau et être prêt.e à déménager si une belle place se libère loin de chez soi. Ou à devenir auto-entrepreneur si on a les reins assez solides et qu'on est conscient.e qu'il est très important de bien se faire entourer à tous les postes clefs.

### **Comment les éditeurs ont-ils accueilli cette initiative ?**

L'école a reçu énormément de soutien d'un très grand nombre de maisons d'édition mais aussi de distributeurs. C'est une très grande chance, le projet n'aurait jamais vu le jour sans eux. Il y a un consensus clair sur le fait qu'il est urgent que le

monde du jeu se professionnalise, et certainement pour certains métiers relatifs à la création et à l'édition. Dans notre secteur, il y a des pointures, très expérimentées, mais pas vraiment de transmission ou alors seulement à quelques membres de leur équipe, ce qui rend la rentrée dans le milieu très difficile pour les plus jeunes générations. Et comme pour tout secteur, il y a besoin d'esprit neufs et formés pour aborder des problématiques contemporaines sans perte de temps. Au niveau des retours, les debriefs faits après chaque événement nous apprennent que les maisons d'édition ont été en grande majorité surprises par la qualité des prestations des élèves. Et elles ont toutes vu une évolution très positive entre Essen (leur premier festival) et Cannes. Cette évolution se marque par une meilleure connaissance des habitudes, des interactions, du vocabulaire et de compétences comme la démonstration ou l'approche du sourcing. Certains élèves ont même profité de Cannes pour présenter leurs premiers prototypes à des maisons d'édition. Elodie Clément et Théo Rivière, deux professeurs à l'école, leur avaient permis de les accompagner précédemment en rendez-vous et les avaient coachés par rapport à la présentation de protos.

### **Avec un peu de recul, si vous deviez faire un bilan de cette première année, qu'est-ce que vous changeriez ?**

Je pense que je ne changerais pas grand chose, mais je ne proposerais juste plus de projets en dehors des cours. Comme une grande partie des élèves a déménagé pour l'année de cours, je me suis dit que des projets annexes pourraient les intéresser pour remplir leurs soirées et congés. Mais l'année est déjà tellement intense qu'ils ont plutôt besoin de repos. Et la recherche de maisons d'édition pour le parrainage financier des élèves est une grosse source de stress pour moi mais c'est vraiment une grande aide pour les élèves donc je vais continuer.

## Comment va évoluer le programme pour la rentrée prochaine ?

Pas de changement prévu à part peut-être faire passer certains cours ou interventions avant d'autres pour les rendre plus pertinents et impactants. Et on va organiser notre journée jeu de rôle en gîte quand il fait encore beau, plutôt qu'en novembre. Et sinon, une partie des intervenant.es va changer de manière à constamment apporter des regards neufs aux élèves mais aussi et surtout à moi. J'apprends beaucoup sur les manières de travailler des un.es et des autres et c'est important que l'école reste aussi, pour moi et les autres enseignant.es, un challenge et une source d'apprentissages.

## Pensez-vous qu'une formation comme la vôtre puisse devenir un standard dans l'industrie ?

Par rapport à la croissance continue du marché et à la concurrence qui devient de plus en plus présente et solide, il est vraiment nécessaire que le secteur reste à jour et que les maisons d'édition historiques ne se laissent pas dépasser. C'est un secteur qui s'est radicalement transformé en une vingtaine d'années et qui continue d'évoluer très rapidement. Donc la formation va devenir de plus en plus indispensable. Elle permet d'évoluer dans un milieu dont on maîtrise les contours et surtout, d'éviter les « erreurs de débutant.es ». Je pense que si une bonne partie des élèves s'intègre dans le secteur du jeu et que leur expérience positive donne envie à de nouveaux élèves de tenter ce parcours, l'école trouvera sa place petit à petit. J'ai déjà été contacté par des maisons d'édition qui m'ont demandé de leur conseiller un.e élève à engager donc ça va dans le bon sens. Mais, pour le moment, je pense

qu'il faut rester mesuré dans le nombre de personnes formées chaque année. Pour Board Game Campus, on ne compte pas monter à plus de 16 élèves par an, même si la demande de formation semble à la hausse pour l'année prochaine.

## Si un lecteur du Philimag hésite à se reconverter dans l'édition de jeux, quel conseil lui donneriez-vous ?

N'hésitez pas à vous renseigner et à demander conseil, les personnes qui travaillent dans le secteur sont souvent assez généreuses et ouvertes par rapport à ça. Un grand nombre d'entre elles ont souvent dû se reconverter et parfois plusieurs fois, avant d'aboutir à leur poste. Sinon, ça dépend vraiment du métier que vous voulez exercer. Avec la professionnalisation constante et le nombre de nouveaux métiers qui se créent chaque année, le mieux est de se former ou de venir avec un bagage professionnel intéressant pour le milieu du jeu. La passion pour le jeu et une bonne culture ludique est un plus mais n'est vraiment pas obligatoire pour certains postes. Parler l'anglais me semble indispensable pour de nombreux métiers et rester à l'affût des nouvelles technologies et des nouvelles tendances est impératif comme pour de nombreux métiers qui concernent des produits culturels. Enfin, il est très important de vous rendre compte que votre rapport au jeu va évoluer, sans doute de nombreuses fois dans votre carrière et que vous ne jouerez plus de la même manière et avec un plaisir différent. Donc si votre plaisir ultime est de jouer à des jeux, il vaut mieux garder le jeu de société comme un loisir plutôt qu'un métier.

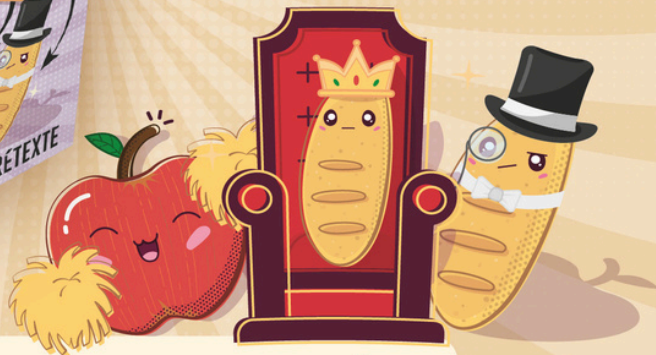


**VOUS AVEZ AIMÉ 2 POMMES 3 PAINS ?**

**VOUS ALLEZ ADORER**

**2 POMMES  
3 CO PAINS**

*Nouveaux co-pains  
Nouveaux effets !*



**1 CARTE MYSTÈRE DANS CHAQUE BOÎTE**

Distribué par **tribuo**

Un jeu de Tommy Paupe  
et Clément Gustave

**PRÉTEXTE**



# Denkō

# OPEN

# BOUCATE

## EN PRÉCOMMANDE



<b>Auteur(s)</b>	M. Barthélémy, A. Asri
<b>Illustrateur(s)</b>	Dinis Contente
<b>Éditeur(s)</b>	OldGames Edition
<b>Thème(s)</b>	Japon, Créatures
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance, Mémoire
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Denkō** est un jeu d'ambiance frénétique où de nouvelles règles s'ajouteront au cours de la partie pour semer la confusion. Votre but ne sera pas de les respecter parfaitement... juste d'espérer que les autres se tromperont avant vous !

### Comment jouer ?

Lors de la mise en place, dévoilez deux cartes Yokai... pendant cinq secondes, puis placez-les face cachée de part et d'autre de la Horde (l'emplacement de la pile centrale), face cachée : ce seront l'Ombre 1 et l'Ombre 2. À votre tour, dévoilez une carte de votre pile Yokai sur la pile centrale (la Horde) en annonçant 1, puis la personne suivante fera de même en annonçant 2, et ainsi de suite jusqu'à 16, où vous reprendrez à 1. Quand la carte jouée (peu importe le nombre annoncé) correspond à la valeur de l'une des deux cartes Ombre, tapez la bonne carte Ombre, donc gardez-la bien en tête... tout en suivant bien l'ordre des annonces, parce que quand on dévoile une carte de la valeur qui vient d'être annoncée (une carte 15 par une personne qui annonce 15), il faut taper la horde !

Être la dernière personne à taper la bonne carte ou pile, ou pire, vous tromper, en tapant au mauvais moment ou en annonçant la mauvaise valeur, vous fait récupérer toute la horde sous votre pile personnelle (et parfois les cartes Ombre, alors remplacées par de nouvelles de la pile Montagne) !

En outre, des cartes Lanterne se sont glissées dans vos cartes Yokai. Quand vous les dévoilez, tapez immédiatement l'ombre la plus petite. Puis, piochez une malédiction. Selon la difficulté voulue, vous pourrez jouer avec une malédiction active, avec trois malédictions simultanées ou... en conservant chaque malédiction dévoilée ! C'est que chaque malédiction ajoute une nouvelle contrainte, qui multiplie donc la possibilité d'erreurs, comme s'il n'était pas déjà assez difficile de penser à la fois aux cartes que l'on pose, au nombre à annoncer et aux ombres ! Notez qu'il existe même des malédictions expertes... et des malédictions vierges pour créer les vôtres !

### Fin de partie

Vous remportez la partie aussitôt que quelqu'un d'autre récupère la Horde alors que vous aviez vidé votre pile Yokai, ou si vous avez le moins de cartes dans votre pile Yokai quand la montagne est vide.

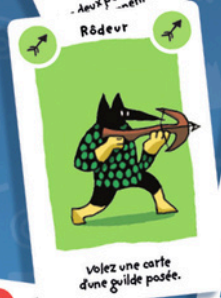
S. W.



Coen Balkestein

# Médiévallons

Battez-vous pour récupérer la couronne !





Massimo Borzi



Rosaria Battiato



Martino Chiacchiera

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

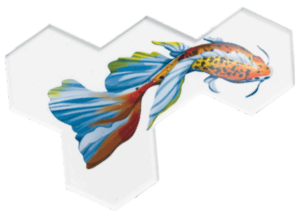
**Rosaria** : Le jour, j'enseigne l'italien, la littérature et l'histoire à des adolescents de 12 ans... la nuit, je crée, j'invente et je teste des jeux de société. Ces deux mondes se rencontrent pourtant plus souvent qu'on ne le pense, puisque je m'occupe depuis plusieurs années de game-based learning et de didactique innovante. Une chose est sûre : mon esprit est déjà tourné vers le prochain projet !

**Massimo** : J'ai plus de passions que d'années au compteur, et je suis le doyen des trois auteurs. Beaucoup de ces passions finissent par devenir des idées de jeux, comme ce fut le cas pour Bonsaï et Koï, même si mon intérêt pour le jeu est bien plus ancien. Depuis plus de 20 ans, j'étudie et je reconstruis des jeux abstraits, historiques et traditionnels du monde entier, que je fais voyager pour faire découvrir les racines du lien entre l'homme et le jeu.

**Martino** : Je suis auteur de jeux professionnel avec plus de 80 titres publiés. J'aime expérimenter en cuisine, créer des jeux en écoutant de la musique à fond et collectionner des vêtements colorés pour toutes les occasions.

### Pouvez-vous nous parler des intervenants impliqués dans le jeu Koï ?

Derrière Koï, on retrouve la même équipe créative qui a donné naissance à Bonsaï. Une rare harmonie créative s'est installée entre nous, enracinée dans une passion commune pour la culture japonaise et cette élégance silencieuse de la nature que nous cherchons à traduire en mécaniques de jeu. À ce noyau s'est ajoutée l'équipe de DV Games, en particulier Luca Appoloni et Marta Ciaccasassi, dont le soutien éditorial a été crucial pour transformer notre vision en un produit physique surprenant, notamment avec le soin apporté aux composants 3D qui font de chaque partie une expérience esthétique unique. Le jeu ne serait pas le même sans le travail merveilleux d'Emiliano Castellano qui, avec sa touche unique, a transformé notre vision en images et en couleurs.



### Koi - Acte 1 : de l'idée au prototype

Tout a commencé par le désir de donner une continuité au travail accompli avec Bonsaï. Nous voulions un jeu où la beauté ne soit pas seulement contemplative, mais strictement liée à la stratégie. Dans les premières phases, le jeu se concentrait exclusivement sur l'eau et les poissons. Nous avions même une ressource nourriture pour faire grandir les poissons, mais durant le prototypage, nous avons réalisé que cela alourdissait le flux du jeu. Nous avons donc décidé de miser sur la taille des poissons (petits, moyens, grands) comme pivot stratégique : les grands poissons rapportent plus de points mais sont plus difficiles à gérer. Le prototype initial était numérique, ce qui nous a permis de tester rapidement de nombreuses combinaisons de cartes et d'effets.

### Koi - Acte 2 : du prototype à l'édition

C'est durant cette phase que le jeu a trouvé son cadre. Nous avons réalisé qu'un bassin n'est pas seulement fait d'eau, mais qu'il est un écosystème : nous avons ajouté les rochers pour la stabilité, les lanternes pour la lumière et les nénuphars pour l'esthétique. Le saut qualitatif a eu lieu avec l'implication de DV Games. Nous avons décidé ensemble que tout élément tridimensionnel devait avoir un sens pour le score. Nous ne voulions pas de composants esthétiques gratuits, mais des éléments qui guident les choix des joueurs. Ce fut un travail de raffinement constant, des tests physiques aux blind tests, où nous avons poli chaque point critique pour nous assurer que l'alternance entre Méditer et Travailler soit fluide et poétique.



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

Après des mois d'équilibrage et de finition, voir les maquettes 3D se transformer en composants définitifs a été un moment fort en émotion. Le début officiel à la Gen Con s'est déroulé exactement comme nous l'espérions ! La réponse initiale de la communauté a été incroyable : les joueurs semblent avoir immédiatement saisi ce que nous voulions transmettre : un jeu qui soit à la fois un défi stratégique profond et un moment de sérénité visuelle. C'est toujours un plaisir de voir tous ces bassins prendre forme sur les tables des joueurs du monde entier.



## Après avoir créé ensemble Bonsaï, comment votre collaboration a-t-elle évolué sur Koï ?

Travailler sur Bonsaï nous a appris à parler la même langue. Avec Koï, notre collaboration est devenue plus fluide et ambitieuse. Nous ne voulions pas simplement répéter une formule, mais la faire évoluer. Alors que dans Bonsaï l'attention portait sur une croissance verticale et ramifiée, dans Koï, nous sommes passés à un flux plus dynamique et spatial. Il existe une confiance mutuelle qui nous permet d'écarter même de bonnes idées si elles ne servent pas la pureté de l'expérience finale. Et nous n'avons certainement pas l'intention d'arrêter notre collaboration ici.



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

L'étincelle pour Koï est née d'une singulière coïncidence géographique. Après l'expérience de Bonsaï, nous cherchions un thème qui puisse en hériter l'élégance, quand nous avons réalisé que le sujet nous poursuivait littéralement. Martino, qui vit en Allemagne, a commencé à remarquer une présence inhabituelle et constante de bassins de carpes dans sa région : il y en avait partout, des jardins publics aux jardins des voisins. En partageant cette observation lors de nos brainstormings, nous avons compris que ce n'était pas un hasard, mais un signe. Cette vision quotidienne de l'eau et de ce mouvement calme était exactement ce que nous cherchions. Nous avons arrêté de chercher ailleurs et avons décidé de transformer cette inspiration environnementale au cœur de notre nouveau projet, passant des branches du bonsaï aux reflets de l'eau.





# EN ROUTE VERS LA LUNE ! LEVEL UP

Date de sortie  
07/05/2026



PMC\*  
17.90€



Durée  
60 min



Nbre joueurs  
2-6



Âge  
8+



156 illustrations uniques  
de Franck Dion.

Accessible à toute la famille.

Une boîte et des cartes  
de jeux de 112 x 60 mm  
brillantes.



Qui viendra à bout des 8 niveaux le premier et l'emportera ? Plongez dans l'univers de Level Up et de Franck Dion. Soyez le plus rapide à réunir les combinaisons de cartes demandées pour monter de niveau : suites de cartes croissantes ou décroissantes, cartes de même valeur ou de même couleur.



Ravensburger



<b>Auteur(s)</b>	Battiato, Borzi, Chiacchiera
<b>Illustrateur(s)</b>	Emiliano Castellano
<b>Éditeur(s)</b>	Ravensburger
<b>Thème(s)</b>	Japon, Carpes
<b>Mécanisme(s)</b>	Pose de polyminos
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Justement, quand vous travaillez, vous effectuez l'une des actions Sensei : ajouter et déplacer des tuiles Koï, ajouter ou améliorer une tuile Feuillage avec un nénuphar, agrandir votre bassin, ajouter ou améliorer une rive avec une lanterne. Puis vous pouvez effectuer l'effet de tous vos assistants pour bénéficier de toutes leurs actions bonus ! Koï est ainsi un jeu d'équilibre, entre cartes instantanées et cartes Assistant d'une part, entre action de méditation et travail d'autre part, si vous souhaitez bénéficier au meilleur moment d'une puissante combinaison d'actions !

Si vous avez rempli les conditions d'une tuile Objectif, revendiquez la tuile tridimensionnelle correspondante pour l'ajouter à votre bassin, et ainsi le voir d'autant mieux déployer sa beauté.

**Fin de partie**

La partie s'achève quand il n'y a plus de koï dans la réserve ou que la pioche est vide. Vos points dépendront notamment de paramètres très lisibles : vos koï selon leur taille, les nénuphars adjacents, l'eau qui les entoure ; mais aussi vos lanternes selon leur ligne de vue, vos parchemins, vos tuiles Objectif.

S. W.

Dans **Koï**, construisez le plus beau bassin de tuiles hexagonales et polyminos afin d'y accueillir des carpes Koï, représentées sur de jolies tuiles acryliques transparentes. Il faudra pour cela gérer finement votre stockage et l'agencement des éléments, en bon sensei de l'harmonie naturelle !


**Comment jouer ?**

À votre tour, vous pouvez méditer ou travailler. Pour méditer, vous prenez l'une des cartes du plateau central, en tenant compte des éventuels coûts et bonus imprimés sur leur emplacement du plateau. Appliquez immédiatement les cartes à effet instantané avant de les placer face cachée près de votre plateau : le stockage (initialement limité à 5 hexagones !) agrandit votre zone, le marché permet d'acheter une carpe selon sa taille (1 à 3 hexagones), les parchemins sont des objectifs personnels, l'averse ajoute des tuiles à votre bassin, le puits ajoute des tuiles et pièces dans votre stockage. D'autres cartes sont des assistants que vous ajoutez face visible à côté de votre plateau Sensei.



# BELLA VISTA

 · Bruno CATHALA & Andrea MAININI

 · Weirdloop & Cyrille BERTIN



**AVRIL  
2026**



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

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



Je m'appelle Emiliano Castellano, je suis concept artist et illustrateur. J'ai une passion profondément ancrée pour cet univers : depuis que je suis enfant, mes cahiers contenaient plus de dessins que de notes (toutes mes excuses à mes professeurs, mais ça en valait la peine !).

Après avoir quitté l'école, je me suis lancé à corps perdu dans ce milieu en étudiant à la NEMO Academy de Florence, une expérience qui m'a fait tomber amoureux de ce métier.

Koï représente une étape particulière : c'est le premier jeu de société pour lequel j'ai réalisé l'intégralité des illustrations. En tant que passionné de jeux de société, le voir prendre vie est une sensation incroyable. Le seul problème ? Je crois bien que je vais devoir acheter une nouvelle étagère pour lui faire de la place !

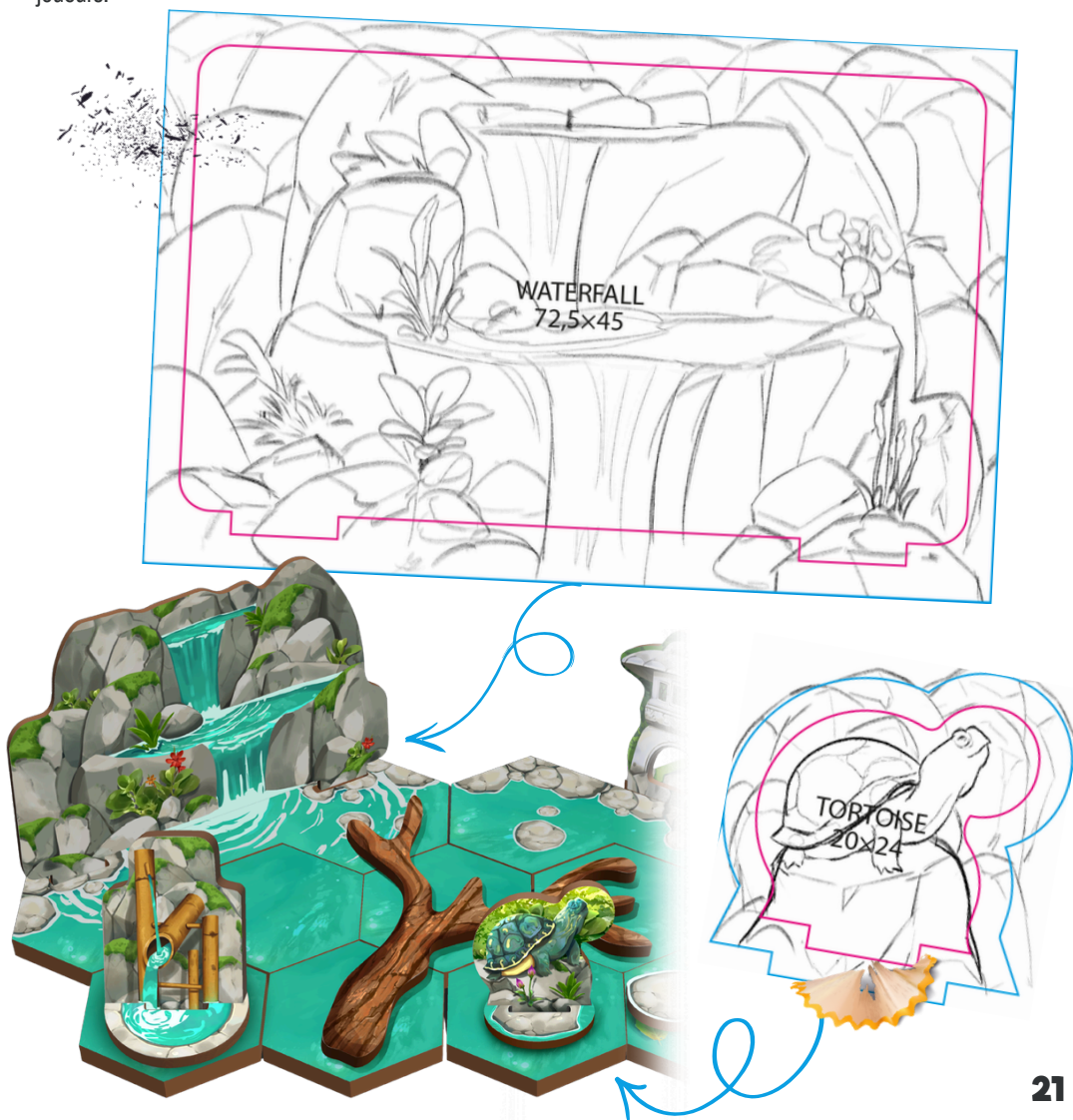


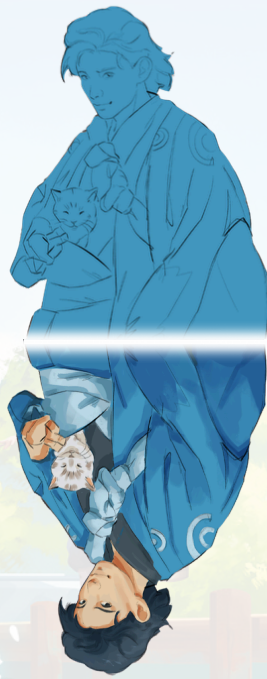
**Pouvez-vous nous raconter la genèse visuelle de Koï : d'où viennent vos inspirations, et comment l'univers graphique du jeu s'est-il construit au fil du projet ?**

Je puise une inspiration constante dans la nature : paysages, végétation et fleurs sont des thèmes centraux dans mon travail. Étant également un grand admirateur de la culture japonaise, Koï m'a immédiatement semblé être un projet fait sur mesure pour moi.

Un grand merci à Rosaria Battiato, Massimo Borzi, Martino Chiacchiera ainsi qu'à toute l'équipe de dV Games : ils avaient des idées très claires, ce qui a rendu mon travail à la fois fluide et stimulant. Pendant la production, nous avons été tout de suite sur la même longueur d'onde, partageant une vision commune qui m'a permis d'exprimer pleinement ma créativité.

La qualité des matériaux a également contribué à donner à mon illustration le rendu que je souhaitais. Et soyons honnêtes : ces carpes ne sont-elles pas magnifiques ? Retirer le film protecteur est incroyablement satisfaisant ! J'espère sincèrement que l'amour et le soin que nous avons apportés à chaque détail se ressentiront auprès des joueurs.





# Des aventures mythiques dans ta poche

Micro format, maxi réflexion.



grammes  
ÉDITION



## MIKRO HERO HERCULE

Solo - Deckbuilding - Roguelike

Incarnez Hercule et affrontez ses 12 travaux revisités avec humour dans un jeu de cartes solo malin. Construisez votre deck, améliorez vos cartes, affrontez l'imprévu... et recommencez, un peu plus fort à chaque partie.

4 mini extensions incluses

Variante coopérative 2 joueurs\*

\*nécessite 2 exemplaires de Mikro Hero Hercule.

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT



## MIKRO HERO ULYSSE

Draft - Poker - Solo

Formez des combinaisons de constellations pour guider Ulysse jusqu'à Ithaque à travers une mer déchaînée par la fureur de Poséidon.



DISPONIBLE EN OCTOBRE 2026



Évolution de deck - Solo

Gardez toujours votre deck en main et faites évoluer votre équipe d'athlètes olympiques.

Entraînez-les et organisez-les afin de faire d'Achille un coach légendaire.



DISPONIBLE EN FÉVRIER 2027





grammes  
ÉDITION

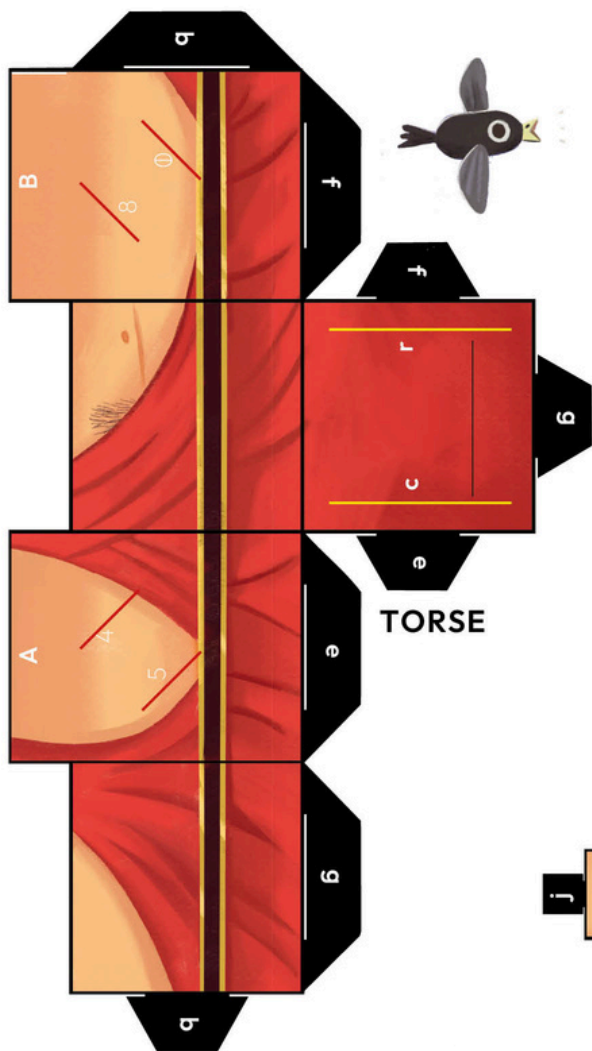


TUTO VIDÉO  
MONTAGE

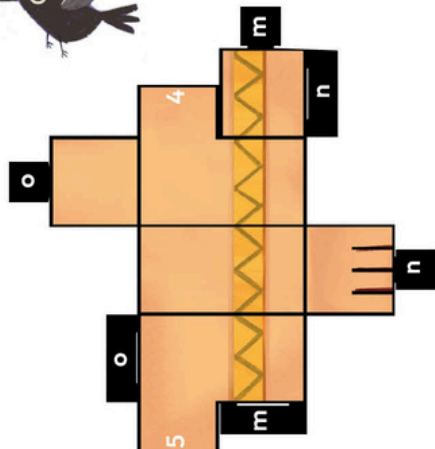


ET VOILÀ LE  
RÉSULTAT !

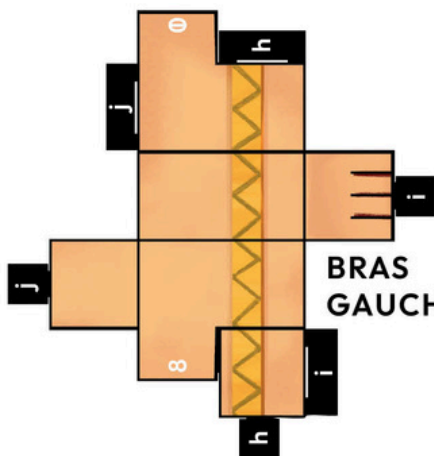




TORSE



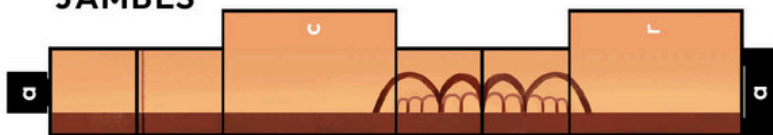
BRAS DROIT



BRAS GAUCHE



JAMBES



**STAR  
WARS**

UNLIMITED



**FAITES ÉQUIPE. PRENEZ TOUT.**

**SANS FOI NI LOI**





# 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



<b>Auteur(s)</b>	Maxime Tardif
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Animaux, Nature
<b>Mécanisme(s)</b>	Construction de tableau
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	45' - 90'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5

Les animaux arrivent dans le jeu de construction de tableau **Earth** : avec 36 espèces (pour 56 superbes pions), ils enjoliveront vos parties tout en y ajoutant leurs capacités très différentes. De quoi apporter un renouvellement judicieux qui s'intègre pourtant très aisément aux règles du jeu de base.

### Comment jouer ?

Lors de la mise en place, posez l'une des cartes Animal sur sa face Capacité collective entre la dernière personne qui joue lors du tour de table et la première. Puis, tout le monde pioche quatre cartes Animal sur leur face Capacité individuelle et en choisit une ou deux (en mode Standard ou Avancé) avec les pions Animal correspondants.

À la fin de chaque manche, toute la table bénéficie de l'animal sur sa face Capacité collective pour des effets aussi divers que la pioche de cartes, l'activation de capacités d'une certaine couleur, la perte de canopées en échange de points de victoire... Il sera ainsi recommandé de bien prêter attention à cet animal pour en bénéficier au mieux.

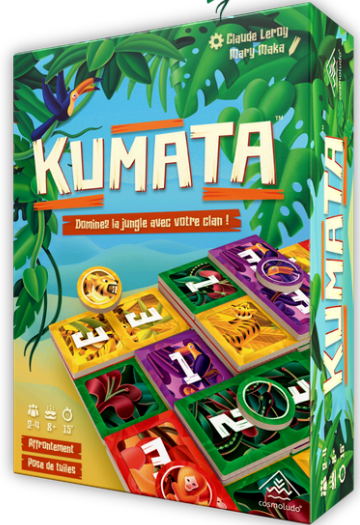
Vous activerez vos propres animaux soit en plaçant vos jetons Feuille sur le plateau Faune quand vous en remplissez les objectifs ou le bonus d'achèvement, soit en les défaussant (au risque de ne plus en avoir pour marquer les objectifs). Vous placerez alors leur pion sur une carte valide se trouvant déjà dans votre plateau, voire déplacerez ces pions de carte en carte.

Par exemple, à chaque activation de la gaufre à poche vous posez l'un de vos cinq pions Gaufre à poche sur une carte, pour un bonus de plus en plus intéressant ; ou la huppe fasciée s'envolera d'une carte avec un mot en gras vers une autre pour la faire croître, ainsi que les faunes adjacentes ; ou l'ornithorynque se déplacera deux fois en retirant des germes des flores visitées, mais pour piocher des cartes en contrepartie...

Ainsi chaque animal pourra-t-il produire ou convertir des ressources au cours de la partie, activer vos capacités d'une certaine couleur ou augmenter votre score final. Votre choix initial devra naturellement être mûrement réfléchi pour en bénéficier au mieux, et bien sûr cela vous incitera à convoiter des objectifs même déjà remportés par vos adversaires, pour les quelques points restants et surtout pour profiter de vos animaux aussi adorables qu'intéressants !

S. W.





Avec **Kumata**, l'éditeur Cosmoludo reste fidèle à son ADN abstrait... mais en y ajoutant une vraie touche de fun visuel et un soupçon de hasard maîtrisé. Ici, on ne se contente plus d'un duel cérébral sec : on joue jusqu'à 4. Un jeu abstrait moderne, malin, accessible, mais loin d'être simpliste.

### Un terrain qui vit et qui se transforme

Au centre de la table, un carré de 3x3 constitué de tuiles posées aléatoirement. Chaque joueur démarre avec 10 dominos numérotés (1, 2, 3, voire 4 à 2 joueurs, avec des combinaisons et des zones neutres). À ton tour, tu choisis l'un de tes dominos visibles pour venir recouvrir deux chiffres identiques déjà présents sur le plateau. Simple sur le papier, retors dans la pratique, tu vas comprendre. La partie se termine dès qu'un joueur a posé ses 10 dominos, et on additionne les chiffres encore visibles sur le plateau. Clair, rapide, sans prise de tête.

### Le twist du totem : quand bloquer vaut de l'or

Et là arrive le petit twist que j'aime tant dans les jeux : ton animal totem. Quand tu poses un domino, tu peux aussi placer ton jeton totem dessus pour le « verrouiller ». Cette tuile devient intouchable. Plus personne ne pourra la recouvrir. C'est à la fois : une manière de sécuriser un scoring, un énorme outil de blocage, un vrai choix de timing. Et évidemment... on regrette toujours de ne pas l'avoir posé un tour plus tôt.

Moins froid que l'abstrait classique, mais toujours très stratégique, Kumata s'éloigne volontairement du pur abstrait aux règles figées et parfaitement symétriques. Ici, il y a de l'évolution, de la révélation, des choix qui se transforment en opportunités ou en frustrations. Parfois tu ne peux pas jouer → une colonne de dominos se libère → tu gagnes plus de choix au tour suivant.

Les configurations changent, les possibilités s'ouvrent, et tu commences à lire le jeu adverse : « Ça, c'est déjà posé... ça, ça ne pourra plus revenir... celui-là n'a plus ce chiffre... » On retrouve de l'anticipation, de l'opportunisme, des micro-combos de placement, des petits coups de génie quand tu encercles une zone pour la sécuriser. Et tout ça avec une fluidité parfaite.

Kumata fait énormément de bien au jeu abstrait. Il garde la profondeur et la réflexion, mais enlève le côté parfois trop froid ou rigide du genre. La couleur attire, le totem dynamise, le plateau évolutif crée de vraies surprises. C'est malin, rapide, stratégique, accessible et très satisfaisant à jouer. Un jeu parfait pour convertir au genre abstrait tout en gardant assez de matière pour les joueurs qui aiment se creuser la tête.

HAZELTON

DAVIN CITY

PORT SONG

Animal Rescue  
TeamOPEN  
ZE  
BOUATE

EN PRÉCOMMANDE

<b>Auteur(s)</b>	Matt Leacock, Lisa Towell
<b>Illustrateur(s)</b>	Alyssa McCarthy, Jeff Langevin
<b>Éditeur(s)</b>	Fantasy Games
<b>Thème(s)</b>	Sauvetage animalier
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération, Pick and Deliver
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

- Sauver, si vous vous trouvez dans le lieu indiqué sur la carte Sauvetage – et donc en présence des pions Animal indiqués, parmi 72 possibles – en ayant assez de place dans vos véhicules pour les accueillir. Lancez alors les deux dés et ajoutez-y les bonus de votre spécialiste, des équipements, cartes Logistique... En réussissant, récupérez les jetons Récompense indiqués et retournez la carte Sauvetage. Attention à la face Pris de vitesse des dés, qui avance le marqueur de Temps, déclenchant parfois des événements...
- Utiliser la capacité de votre spécialiste.

Co-conçu par l'auteur de Pandemic, **Animal Rescue Team** est un jeu coopératif tendu où vous sauvez des animaux de diverses catastrophes en utilisant au mieux vos spécialités. Coordonnez-vous pour vous déplacer dans les véhicules optimaux afin de transporter les animaux, du lapin et du chat au cheval et même au tigre, et accomplir vos missions !

### Comment jouer ?

Lors de la mise en place, vous avez placé trois cartes Mission (dont le niveau dépend de la difficulté voulue) sur la piste de Temps, dévoilé trois cartes Sauvetage, et assigné une carte Spécialiste par personne. À votre tour, effectuez d'abord trois actions, y compris trois fois la même :

- Se déplacer sur le plateau, entre une case et la vitesse maximale de votre véhicule. Vous pouvez également remorquer la remorque ou le bateau en l'attachant au SUV ou au camion sur la même case, ou laisser votre véhicule comportant des animaux sur un refuge.

Plusieurs actions sont aussi gratuites, par exemple dépenser un jeton Récompense qui, selon son symbole, peut vous permettre d'acheter un équipement, acheter une carte Logistique, gagner une action, ajouter 1 au résultat d'un dé voire relancer un dé. Vous pouvez aussi librement transférer des spécialistes, de l'équipement et des animaux d'un véhicule à l'autre sur une même case, mais aussi accomplir une mission en défaussant les bons jetons Récompense et en ayant placé les véhicules et équipements indiqués au bon endroit. Dévoilez alors la mission suivante. Après votre tour, dévoilez une carte Sauvetage sur l'emplacement le plus élevé en faisant glisser les autres, et placez les animaux comme indiqué.

### Fin de partie

Vous remportez la partie en ayant accompli les trois missions, et la perdez... si le marqueur de Temps atteint une mission avant qu'elle ait été accomplie, ou qu'une carte Sauvetage en pousse une autre encore visible hors du plateau.

S. W.



Matt LEACOCK & Lisa TOWELL  
Alyssa MCMARTHY & Jeff LANGEVIN

# ANIMAL RESCUE TEAM

Lorsqu'un désastre survient, chaque seconde compte, et les animaux ne peuvent compter que sur vous.

Coordination, timing et sang-froid seront vos meilleurs alliés. Aurez-vous l'étoffe nécessaire pour rejoindre l'Animal Rescue Team ?



**asmodee**  
Inspired by Players

# ACRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR  
EDITION

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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

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

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

Disponible  
aussi en  
**JEU VIDÉO**



Télécharger dans  
l'App Store

DISPONIBLE SUR  
Google Play

## AIDE DE JEU

$$2 = 1 + 1$$

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 2 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$5 = 2 + 3$$

$$5 = 1 + 4$$

$$6 = 3 + 3$$

$$6 = 2 + 4$$

$$7 = 3 + 4$$

$$8 = 4 + 4$$

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

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

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

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

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

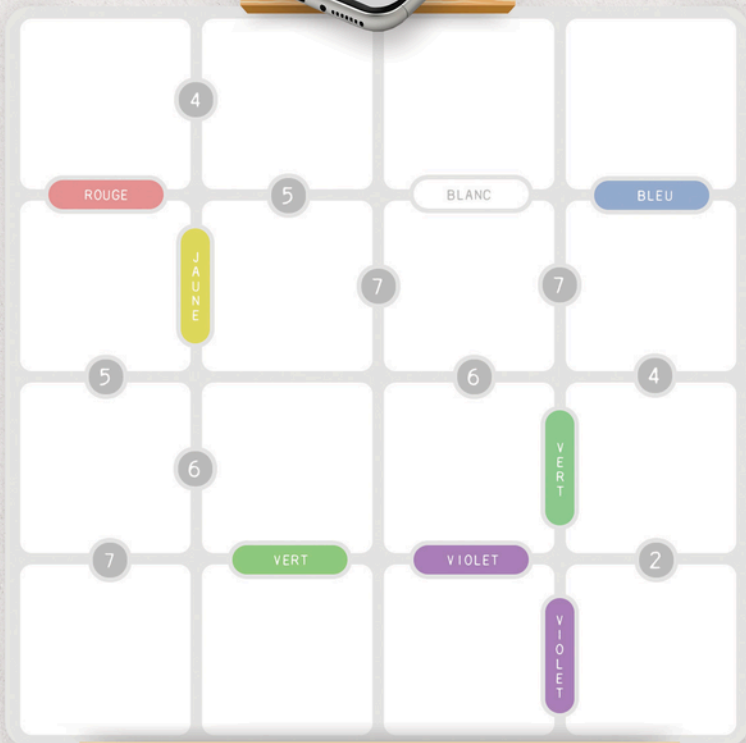
$$\text{ROUGE} = \text{blanc} + \text{rouge}$$

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

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

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

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



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



**LE DILEMME DE L'ÉTÉ APPROCHE :  
OBJECTIFS AMBITIEUX  
OU PARFUMS IRRÉSISTIBLES ?**



Distribué par **tribuo**





## Bonjour Jérémy, pouvez-vous présenter Jenny-Laure en quelques phrases ?

Jenny-Laure, c'est ma petite sœur de l'amour et la première fan de beaucoup de mes jeux. Elle est très créative, pleine d'idées et d'enthousiasme, et elle a été pour moi, à plein de moments, une ressource essentielle de vitalité et de joie de vivre.

## Comment décririez-vous le jeu To Me... Or Not To Me ? en une phrase ?

C'est un jeu qui mêle de la déduction et de l'empathie cognitive, pour passer une bonne soirée en famille ou entre amis.

## Quel a été le rôle de Jenny-Laure sur le développement du jeu ?

Jenny-Laure a stimulé la reprise et la finalisation du jeu, elle a porté la phase de tests et de retours, avec des pistes créatives sur l'évolution des règles. Et elle a aussi assumé le démarchage, la relation avec les éditeurs, et la mise en lien avec le réseau.

## Si vous deviez créer un prochain jeu avec Jenny-Laure, à quoi ressemblerait-il ?

Ça pourrait être un jeu narratif d'empathie émotionnelle, qu'on a laissé de côté en attendant que ce soit dans l'ère du temps, ou peut-être un jeu subversif par son humour et sa profondeur.

Honnêtement, des idées de jeux, j'en ai plein les tiroirs — et c'est facile pour moi d'en créer à partir de l'expérience qu'on veut susciter. Donc on ne manque jamais d'idées ! Ce dont j'aurais besoin, c'est de plus de Jenny dans ma vie : des personnes passionnées qui ont envie de porter ces projets jusqu'au bout, parce que moi, c'est la pure création qui me fait vibrer.





### Bonjour Jenny-Laure, pouvez-vous présenter Jérémy en quelques phrases ?

Jérémy, c'est mon grand frère d'amour... depuis ma naissance et l'une des personnes que j'estime le plus dans la vie. Je crois que c'est lui qui m'a transmis en partie le goût du jeu ! Je me souviens qu'à mes 18 ans, il avait créé un petit jeu en cadeau d'anniversaire, un genre de action / chiche ou vérité basé sur la gratitude, je suis pas sûre qu'il valide cette description ! Hahaha. Et je crois que ça a fait partie des premiers jeux auxquels j'ai pu jouer.

### Comment décririez-vous le jeu To Me... Or Not To Me ? en une phrase ?

Je dirai que c'est un jeu coopératif d'associations d'idées et de déduction, très inclusif, dans lequel on peut adapter la partie en fonction des personnes qui sont autour de la table.

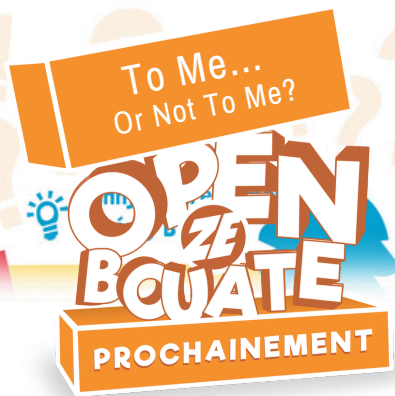
### Quel a été le rôle de Jérémy sur le développement du jeu ?

Jérémy est venu avec l'idée de départ, donc une grosse partie de la conception vient de lui ! De mon côté, je l'ai remotivé il y a quelques années pour qu'on reprenne le proto et qu'on le remette un peu au goût du jour, ensemble. Et c'est l'année dernière que Bertrand l'a repéré !

### Si vous deviez créer un prochain jeu avec Jérémy, à quoi ressemblerait-il ?

Difficile de n'en citer qu'un ! Parce qu'on a énormément d'idées et de projets ensemble. Avec Jérémy ce qu'on aime c'est être challengés. Partir d'une émotion à provoquer, d'une mécanique particulière ou d'une sensation de jeu, pour explorer plein de choses différentes en étant toujours sûrs que ça nous motive et passionne. J'ai déjà hâte de savoir quel sera notre prochain jeu/projet ensemble !





<b>Auteur(s)</b>	Jenny-Laure & Jérémy Bemon
<b>Illustrateur(s)</b>	Jérôme Soleil
<b>Éditeur(s)</b>	Bankiiz Editions
<b>Thème(s)</b>	Abstrait
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction, Ambiance
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

Justement, avec l'autre action, vous prenez l'un des totems Devine au centre de la table et vous le placez devant quelqu'un (y compris vous) dont vous estimez qu'il a suffisamment d'indices pour pouvoir deviner son mot. Si les mots au centre de la table sont Balle, Trous, Green et Dragon, et que l'on vous donne un totem, vous pouvez en déduire que le champ lexical le plus représenté et le plus explicite vous est donc destiné. Si vous trouvez alors le mot, le totem Devine est replacé au centre de la table, et les cartes Indice encore vierges portant votre numéro deviennent des indices que l'on peut donner à n'importe qui – mais celles placées sur la table restent pour créer un peu de confusion. En revanche, si vous ne donnez pas le mot apparaissant sur votre porte-carte, le totem Devine est défaussé.

### Fin de partie

Vous remportez la partie quand tout le monde a deviné son mot – vous pouvez alors tenter de rejouer en finissant avec davantage de cartes encore vierges, avec moins de totems ou plus de porte-carte ! En revanche, vous perdez la partie si tous les totems Devine ont été défaussés, n'hésitez alors pas à ajouter des totems ou utiliser des cartes Indice Joker par exemple.

S. W.

Dans ce jeu coopératif de déduction, la communication est interdite, sauf par les cartes Indice que vous posez devant vous. Encore faut-il que la personne à qui vous adressez l'indice... comprenne que c'est elle qui est concernée !

### Comment jouer ?

Commencez par glisser une carte Mot dans votre porte-carte, de façon à permettre aux autres de le lire... mais pas vous. À chaque porte-carte correspond un numéro : prenez les trois cartes Indice (vierges) portant ce numéro, mélangez toutes ces cartes puis distribuez-les. Vous pouvez regarder le numéro des cartes Indice que vous avez récupérées, mais pas le numéro des autres. En effet, à votre tour, vous pouvez donner un indice : écrivez sur la carte Indice (au dos de la face portant le numéro) un mot qui va aider la personne avec le porte-carte à ce numéro. Vous posez ensuite ce mot devant vous... et personne ne sait à qui vous donnez un indice !





Un jeu de  
**Jenny-Laure Bemon**  
et **Jérémy Bemon**  
Illustré par **Jérôme Soleil**



Le jeu coopératif  
dans lequel il faut trouver  
quels indices vous sont destinés !



**Ambiance**

**Réflexion**

**Déduction**

3-6 20' 10+

**FIN MAI 2026**





### Tous contre 1 ou 1 contre tous

L'alien, c'est étymologiquement « l'autre », intéressant quand on se dit que son synonyme « extra-terrestre » dénote également une étrangeté absolue, indiquant quelque chose de radicalement différent de tout référentiel connu, par définition hors de nous et incompatible.

Êtes-vous alors plutôt Alien et Predator ou E.T., le Géant de fer et Stitch, l'alien isolé qui met tous ses instincts de prédateur redoutable au service d'une traque sans pitié ou celui qui fuit, souvent l'hostilité de quelque force gouvernementale secrète, à peu près bien intentionnée à la Men in Black ou factuellement méchante ? De ce postulat de cohabitation impossible, épuré au maximum, Michaël Muñoz tire le principe de 1ers Contacts, qui en cela a des relents de Cryptide (indépendamment de son matériel qui par sa direction artistique l'évoque forcément, même si le jeu n'a pas grand-chose à voir) : sa pureté pratiquement abstraite permet de se représenter la créature/l'alien comme on veut, et souvent de se le représenter comme l'un de ces avatars filmiques, en cohérence avec le scénario choisi.

### Alien in Black

C'est que 1ers Contacts comporte 7 Secret Files, 7 scénarios, guidant parfois vraiment l'imagination (L'Enfant à vélo, Predator) ou restant sur un principe minimaliste (Zone 51, Perdu dans les rocheuses...). Chacun de ces scénarios précisant s'il est favorable à l'extra-terrestre ou à l'équipe d'agents, plutôt Men in Black ou plutôt Alien.

Ce scénario indique également quelle face du plateau utiliser, à quels agents faire appel parmi les 6 que contient la boîte, quel est précisément l'objectif (souvent pour l'alien de se trouver sur une case précise après un certain nombre de tours), combien de cartes Équipement sont accessibles à l'un et l'autre camp.

L'alien se cache alors derrière un paravent, où une reproduction miniature du plateau central lui permet de dessiner son campement de départ, puis lui permettra de noter ses déplacements à l'insu des agents, mais avec quelques règles essentielles : l'impossibilité de traverser une case occupée par un agent, mais aussi un lac ou une montagne, l'interdiction de s'arrêter deux fois sur une même case, et a contrario des déplacements favorisés dans les champs et en forêt, quand la ville l'oblige à tant de prudence qu'il y dépense 3 de ses 5 points !



Ainsi 1ers Contacts est-il avant tout un vrai jeu de déduction, comportant même un peu de bluff, pour des agents qui discutent de l'endroit où pourrait être l'alien afin de se déplacer et activer l'une de leurs compétences asymétriques. Par exemple, l'agent orange peut se déplacer de 2 cases, puis a le choix de placer où il veut sur la carte son petit gabarit ou de capturer l'alien s'il se trouve sur une case bien précise (les limites et atouts d'un drone). Un agent proche de la nature peut se déplacer sur les montagnes, un autre est un sniper, l'une est accompagnée de son chien Sniffington...

La bonne exploitation des pouvoirs de chacun est donc aussi essentielle à la victoire des agents que l'identification de leurs limites par l'alien, qui selon les scénarios pourra trouver opportun de se cacher derrière une montagne ou au contraire de les fuir par exemple. Mais souvent avec ce côté « battle royale » de l'obligation pour l'alien d'être à un certain endroit après une poignée de manches : comme dans un autre grand jeu asymétrique, L'île au trésor, plus on avance et plus l'étau se resserre, plus il devient impensable de s'autoriser la moindre légèreté, le moindre oubli...



### ExplorE.T.

1ers Contacts ramène à son principe premier la traque de l'alien, avec une épure tant narrative que mécanique qui dans une espèce d'anti-Pandemic donne toute la place à la déduction, aux discussions, aux ludistes autour de la table, avec une chaleur évidemment favorisée par ses couleurs et un univers cartoon. Jusqu'aux agents en apparence débonnaires, mais que vous pouvez aussi voir comme détraqués dans leur décalage, selon que vous préférerez les imaginer en équipe bienveillante chassant un monstre ou comme obscur service secret traquant l'innocent alien accidenté qui n'a rien demandé. Il donne sa place à l'imagination et à la liberté au milieu des très tendus et bien plus initiés Red Notice et Château Rossignol, autres grands jeux de traque sortant en même temps (mais limités au duel). Votre premier contact avec le jeu ne sera sans doute pas le dernier.



S. W.



<b>Auteur(s)</b>	Léandre Proust
<b>Illustrateur(s)</b>	Olekzander Zahorulko
<b>Éditeur(s)</b>	Grammes Édition
<b>Thème(s)</b>	Fantasy
<b>Mécanisme(s)</b>	Affrontement
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

L'humanité a transcendé les limites de la chair et du temps. Grâce à la Morphogénèse, certains esprits sont capables de matérialiser leurs pensées sous forme de créatures : les Morphs. Incarne un Prodigé, mêlant les cartes de deux factions, et affrontez d'autres Prodiges pour progresser sur la voie de la Morphogénèse.

**Comment jouer ?**

Au début de la partie, chaque joueur choisit deux factions et mélange leurs cartes pour former un deck de 24 cartes. Ce deck représente à la fois vos points de vie et vos créatures. Lors de votre tour, vous placez d'abord une carte de votre main en Mana, ce qui vous permettra de générer des ressources pour la suite de la partie. Ensuite, lors de la phase d'Invocation, vous utilisez ce Mana pour jouer des Créatures sur le champ de bataille et/ou activer le pouvoir de votre carte Prodigé. Chaque fois que vous jouez une carte, vous piochez immédiatement pour revenir à 4 cartes en main : votre main reste toujours complète, mais votre deck diminue... et s'il est vide, vous perdez la partie. Enfin, lors de la phase d'Assaut, vos Créatures attaquent automatiquement les créatures ennemis. Si aucune défense ne leur fait

face, elles frappent directement le deck adverse, lui faisant défausser des cartes... et donc perdre des points de vie. Une créature qui inflige ainsi des dégâts au deck adverse se dissipe immédiatement et retourne sous le deck de son propriétaire.

**Fin de partie**

La partie s'arrête dès qu'un joueur doit piocher alors que son deck est vide : il perd immédiatement.

**Pour aller plus loin**

Chaque carte de MORPH peut être personnalisée : son illustration peut être dépunchée et remplacée en glissant derrière une autre carte de taille standard (63 x 88 mm), issue de n'importe quel autre jeu de cartes. Les 50 sleeves opaques incluses permettent de maintenir ces personnalisations en place. Les cartes sont recto-verso, ergonomiquement pensé pour le confort de jeu droitier ou gaucher. Et le jeu s'adapte également à votre espace disponible : vous pouvez jouer face à face ou côte à côte, grâce aux tapis de jeu recto-verso. Enfin, un mode Solo est disponible. Vous y affrontez l'Ombre, un adversaire automatisé qui simule un joueur.



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



1-2 14+ 45MN.

## EXTENSION TRÔNE ÉTINCELANT ÉGALEMENT DISPONIBLE



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



1-3 coopératif  
1-4 compétitif



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





Misfit Heroes est tout simplement l'un de mes gros coups de cœur de ce début d'année 2026.

Jeu de construction de tableau sur le principe assez classique, j'aime qu'il offre des tours de jeu très satisfaisants avec des combos de cartes vraiment agréables, et la possibilité de construire son jeu sur plusieurs tours afin de tirer le meilleur de ses cartes.

Assurant une rejouabilité complètement folle avec la possibilité de créer à chaque partie de nouvelles cartes en combinant Personnages opaques et Attributs transparents, le jeu nous immerge dans son univers loufoque et nous offre aussi un jeu tendu où la gestion de ses ressources ne se fera pas sans douleur.

Original, amusant, satisfaisant et accessible, Misfit Heroes est un jeu qui fait un carton plein auprès de mes amis et un titre qui marque clairement mon début d'année.

Une Maman Loutre



# HEROES

## WRITE & CONQUER

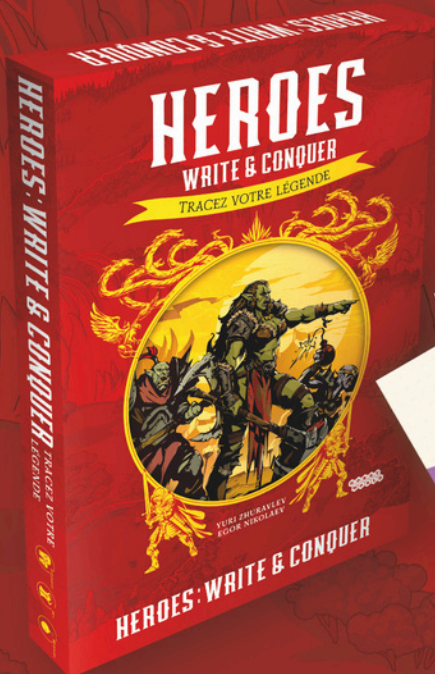
TRACEZ VOTRE LÉGENDE

YURI ZHURAVLEV  
EGOR NIKOLAEV



Un jeu de civilisation  
sans mise en place,  
à jouer partout !

DISPONIBLE EN BOUTIQUE !



6 factions aux mécaniques uniques.  
(Humains, Revenants, Gnomes, Orques, Elfes et Nagas)



Développez votre faction et  
levez une puissante armée.



Explorez de nouveaux territoires et  
découvrez des artefacts légendaires.



Combattez des monstres et défiez  
vos adversaires !

Distribué par tribuo

HOBBY  
WORLD



# Quiz Photos

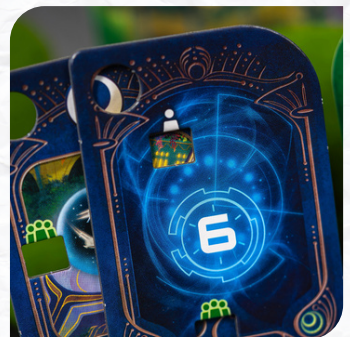
## Trouvez l'intrus !

Photos d'Amandine de [www.danslaboite.be](http://www.danslaboite.be)

### Comment jouer ?

Associez chaque photo du matériel (à gauche) à sa boîte (à droite) afin d'identifier la boîte du jeu qui est en trop.

*Solution à la page 49.*





# Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

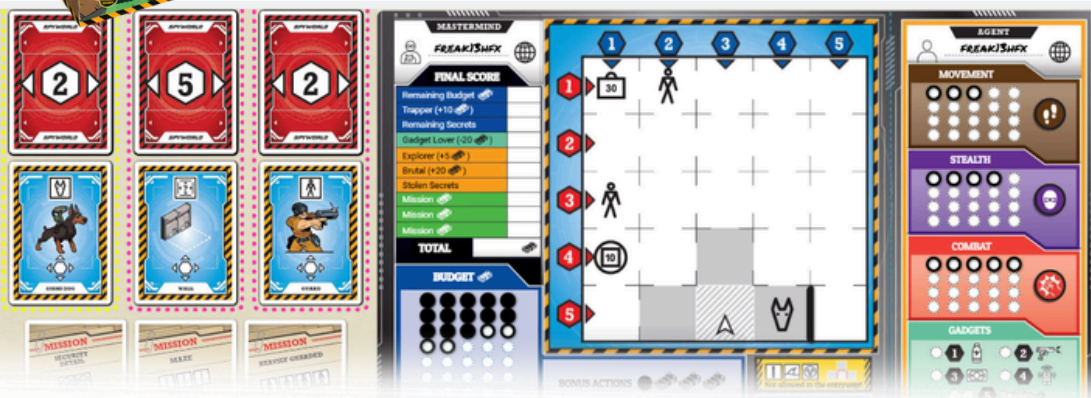


## Spyworld

Jouez à ce jeu



Après des années à amasser des richesses et à consolider votre pouvoir, vous rêvez de dominer le monde. Après tout, vous le méritez ! Malheureusement, des rivaux pensent pouvoir vous voler la vedette. Vous devez protéger les secrets de votre réussite en construisant votre repaire, en installant des pièges et en recrutant des sentinelles. Vous devrez aussi contrecarrer les plans de vos adversaires en leur dérochant leurs secrets.

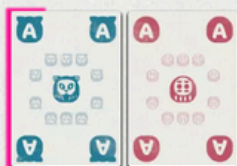


## Charuma

Jouez à ce jeu



Charuma est un jeu de pli avec la particularité de déterminer sa main de cartes grâce à une phase d'enchères. Le but du jeu est de remporter le plus de plis possible. Chaque manche sera jouée avec une main cachée et une main visible. Après plusieurs manches, le joueur avec le plus de points remportera la partie.



EN FAMILLE ET ENTRE AMIS,  
TESTEZ VOTRE COMPATIBILITÉ !

Si on vous dit  
"CAUCHEMAR"  
quelle carte choisissez-vous ?



OU



OU



Nous on ne juge pas  
(votre coéquipier si)

AVEC QUI FORMEREZ-VOUS  
LE MEILLEUR DUO ?

SORTIE AVRIL 2026

cocktailgames.com





**Sur les Traces de Darwin - Correspondances** : apporte plus de choix tactiques et de profondeur.

*Perot Elodie*



**Ark Nova - Mondes Marins** : la rivière de cartes bouge plus, les nouvelles cartes animaux et missions de conservation sont supers. Cela apporte de l'asymétrie dans les cartes actions. Bref que du bon pour moi !

*Mathieu Richard*



**Les Ruines Perdues De Narak - Chefs d'Expédition** : ça ajoute une asymétrie au jeu, des personnages qui ont tous des pouvoirs différents, de nouveaux temples de recherches. Une fois qu'on a joué avec on ne revient plus au jeu de base !

*Sylvie Latour*



**Critter Kitchen - Stands à la Carte** : clairement un bel ajout au jeu et encore plus de fun !

*Maxime Dujardin*



**Akropolis - Panthéon** : cette extension est vraiment très sympa et renouvelle la mécanique sans dénaturer le jeu.

*Explique Moica*





**SETI : Recherche d'Intelligence Extraterrestre - Agences Spatiales :** pour l'asymétrie et le départ moins sec, pas de tours à vide mais ça ne raccourcit pas le jeu.

*Florent Roussel*



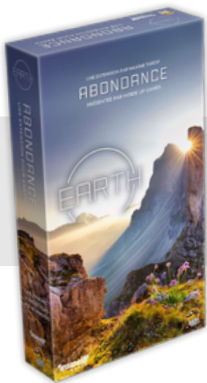
**Wingspan - Extension Océanie :** indispensable pour corriger le hasard des dés de la mangeoire grâce au nectar.

*Reynald Laurent*



**Mille Fiori - Les chefs-d'œuvre :** impossible de jouer sans après l'avoir testé. Il complète et enrichit parfaitement le jeu de base et le rend plus stratégique.

*Nath Falchetto*



**Earth - Abondance :** elle amène un peu plus d'interaction entre joueurs, de nouvelles ressources, un 6ème joueur et de belles cartes avec de nouvelles mécaniques.

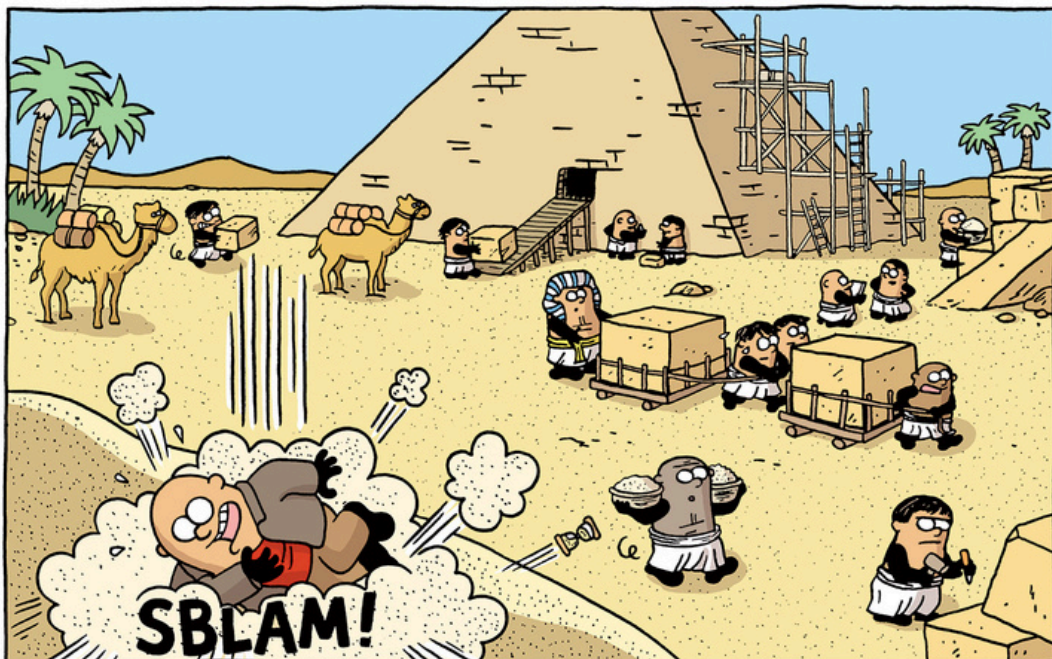
*Skaz Ma*



*Solution de la grille du jeu de démo Acryliclog, page 32.*



*Solution du Quiz Photos, page 44 :  
Bouteille à la mer.*



asmodee  
Inspired by Players

dnup.game

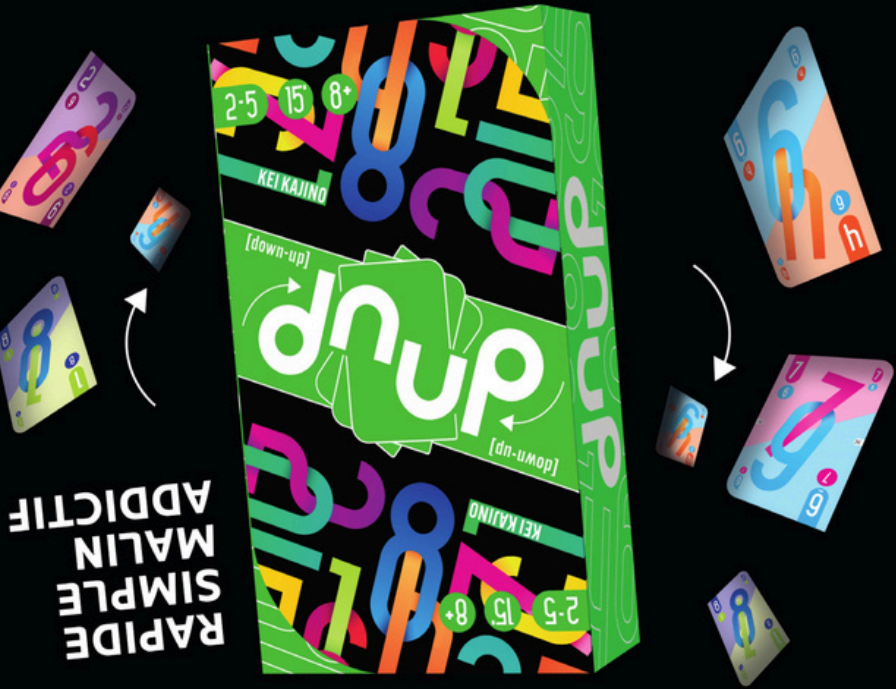


DÉCOUVREZ LES RÈGLES  
COMPLÈTES EN VIDÉO

**VOUS AVEZ ÉTÉ DNUPÉ !**

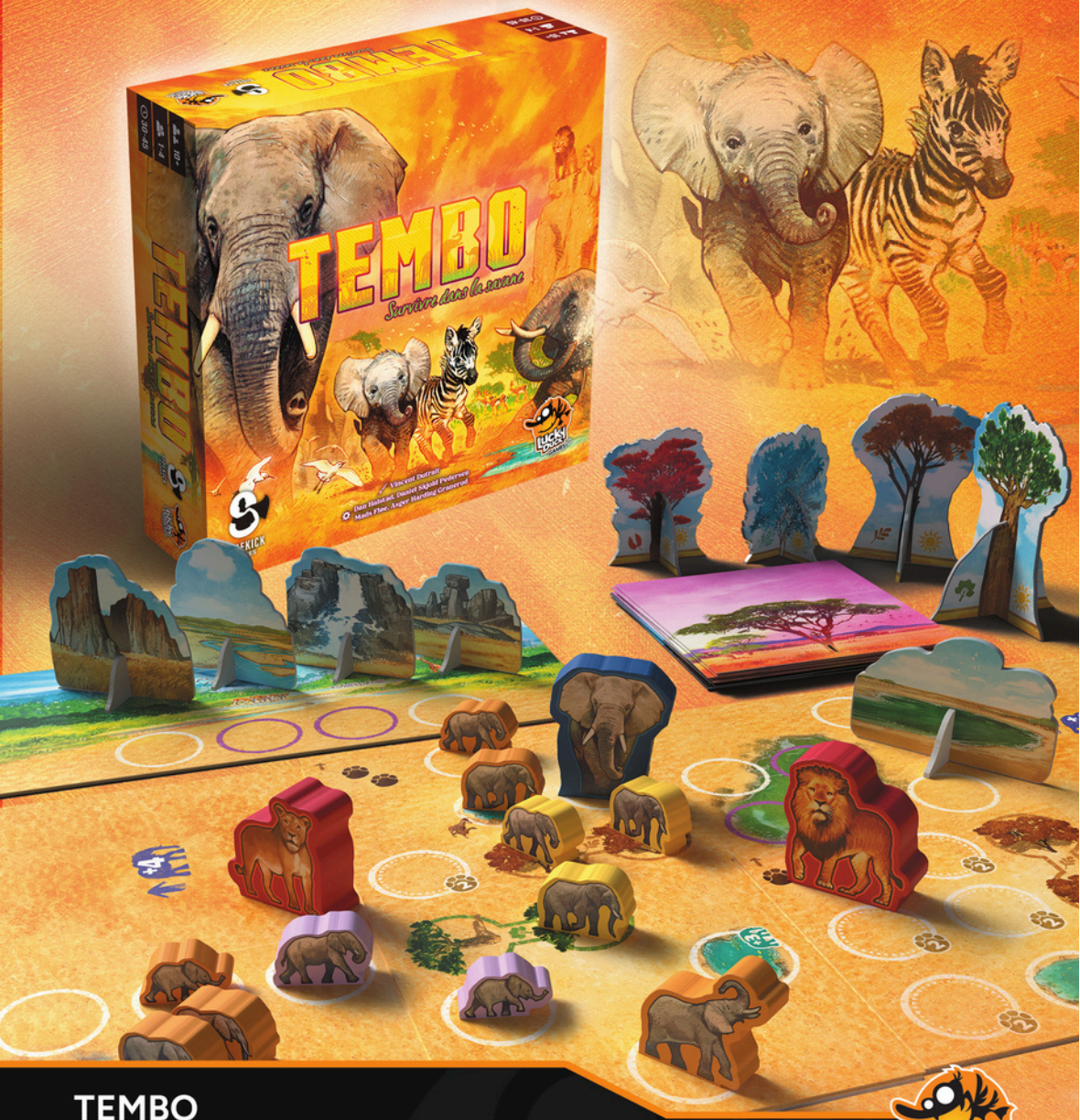
RETOURNEZ LE MAGAZINE POUR EN  
SAVOIR PLUS SUR LE JEU.

VIDEZ VOTRE MAIN AVANT QU'LES  
AUTRES NE VOUS RENVOIENT TOUT.



LE JEU QUI  
RENVERSE TOUT !

# La nature ne pardonne pas... Serez-vous à la hauteur ?



TEMBO

1-4

10+

30-45 min

DISPONIBLE AVRIL

