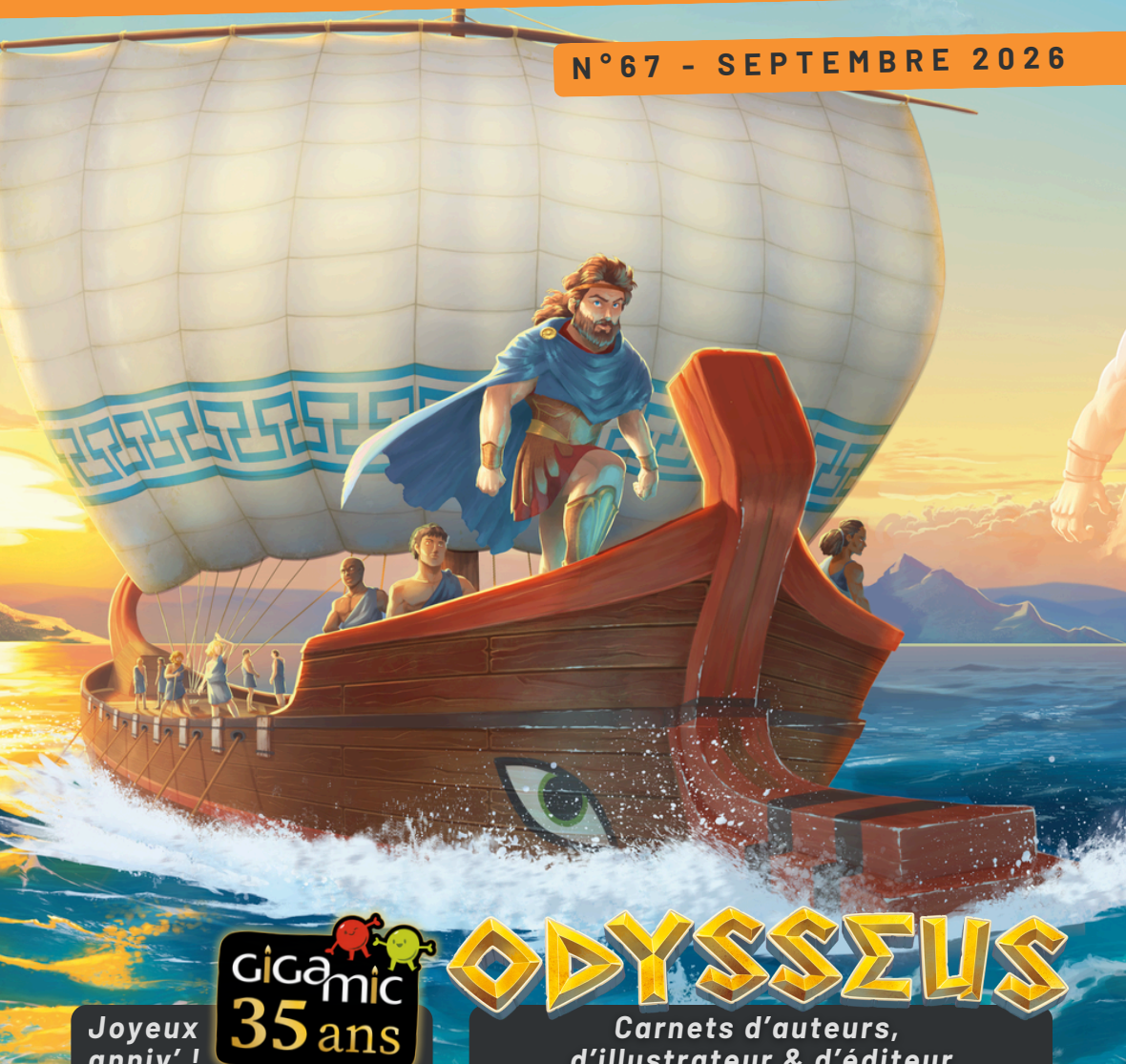


# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°67 - SEPTEMBRE 2026



**Giga mic**  
**35 ans**

**Joyeux  
anniv' !**

*Benjamin nous raconte...*

## ODYSSSEUS

**Carnets d'auteurs,  
d'illustrateur & d'éditeur**

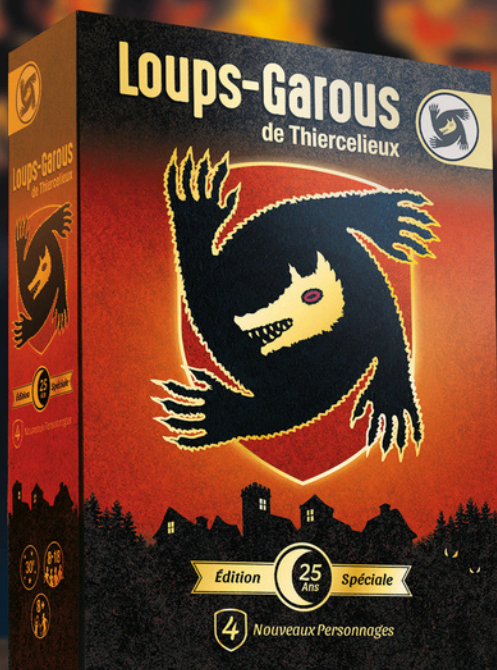
*Johannes Goupy, Matthieu Verdier et Régis Torres*

**JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC**

# 25 ANS

## À SEMER LE DOUTE

ÉDITION SPÉCIALE AVEC 4 NOUVEAUX RÔLES



**asmodee®**  
Inspired by Players





# Sommaire du

**PhiliMag**  
LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

n°67

4

**Top 10**

Top des ventes  
juillet 2026

6

**Avé  
Lemming**

Open Ze Bouate

8

**Gigamic  
à 35 ans !**

PhiliBulle

12

**Odysseus**

Dossier Spécial

22

**Aurealis**

Open Ze Bouate

23

**Cozy  
Stickerville**

Avis de Philiboyz

24

**Fric-Frac**

Open Ze Bouate

25

**Acryliclog**

Jeu de Démo

28

**Marie &  
Wilfried  
Fort**

Pile ou Face

30

**Histoires  
de  
Grenouille**

Open Ze Bouate

32

**Top Thème**

9 jeux sur...

34

**The Dream**

Open Ze Bouate

36

**Voynich  
Puzzle**

Comment c'était  
après ?

38

**De Facto**

Open Ze Bouate

39

**Guerre  
Éclair**

Open Ze Bouate

40

**Spell**

Avis de Blogueur

42

**Carnival  
of Sins**

Open Ze Bouate

43

**Yuge**

Sous les  
Projecteurs

44

**Seven  
Deadly Sins**

Open Ze Bouate

46

**L'Empereur  
Vermillon**

Open Ze Bouate

47

**Deux jeux  
à la Une !**

Sélection BGA

48

**Athlètes  
de compète**

Jeu t'aime,  
moi non plus !

50

**L'œil de  
Martin**

La BD ludique

**Publication & Régie pub**  
Grammes Édition SARL  
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  
**Impression** : Imprimerie Rochelaise  
**Dépôt légal** : Septembre 2026  
**ISSN** : 2822-9916

**Diffusion gratuite**  
Philibert SARL  
12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg  
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35  
**Tirage** : 18 000 exemplaires

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

## 1. Harmonies : Pulse

Avec l'extension Pulse pour Harmonies, votre paysage gagne en dynamisme. Elle introduit de nouvelles cartes Animaux assorties de conditions variées, qui mettront à l'épreuve votre sens de l'organisation spatiale.



## 2. Athlètes de Compète

Athlètes de Compète est un jeu de course où règne le chaos absolu ! Lancez un dé et avancez votre coureur d'autant de cases... mais tous les coureurs disposent de pouvoirs farfelus qui bouleversent la partie.



2

## 3. Courtisans Diplomates & Confidents

2 nouveaux rôles, le Diplomate et le Confident, arrivent avec de nouveaux effets. Cette extension permet de jouer à Courtisans jusqu'à 6, et introduit un nouveau mode de jeu en équipes.



3

## 4. Collect!

Collect! est un jeu de cartes facile à apprendre, qui se joue en 15 minutes environ et regorgeant de rebondissements. Avec 8 animaux uniques et une grande rejouabilité, c'est un jeu de cartes coloré, à emporter partout et impossible à lâcher !



## 5. Dnup

Dnup est un jeu de cartes dynamique pour 2 à 5, où chaque tour mêle coups malins, interactions agressives et le plaisir de voir des cartes revenir en rotation dans ta main.



4





## 6. 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.



## 7. Cozy Stickerville

Cozy Stickerville est un jeu de société familial, coopératif et Legacy qui vous invite à construire votre propre village, à accueillir de nouveaux habitants, à résoudre des mystères et à laisser derrière vous un héritage personnalisé.



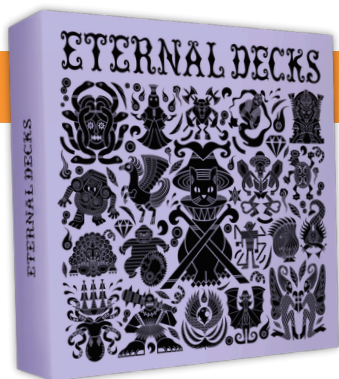
## 8. Toy Battle

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 max de médailles. Préparez-vous à un combat sans merci !



## 9. 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, c'est la fin !



## 10. Marvel Champions Peur de Rien

Peur de Rien est la nouvelle extension de campagne pour Marvel Champions : le Jeu de Cartes, inaugurant un cycle dédié aux Defenders.





|                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| <b>Auteur(s)</b>         | Marco Teubner       |
| <b>Illustrateur(s)</b>   | Cam Kendall         |
| <b>Éditeur(s)</b>        | Ravensburger        |
| <b>Thème(s)</b>          | Lemmings, Antiquité |
| <b>Mécanisme(s)</b>      | Plis                |
| <b>Âge</b>               | 10+                 |
| <b>Durée</b>             | 40'                 |
| <b>Nombre de joueurs</b> | 3 - 6               |

Il arrive que les lemmings se jettent d'une falaise... surtout si on les y pousse. **Avé Lemming** est ainsi un jeu de plis interactif, où vous vous adaptez aux règles de la manche en cours pour avancer vers la falaise sans en sauter, tout en poussant vos adversaires !

### Comment jouer ?

Au début d'une manche, dévoilez une carte Règle aléatoirement piochée parmi 22, qui explique les conséquences de chaque pli, en plus d'indiquer sur quelle face on place les quatre plateaux constituant la piste centrale. Puis tout le monde reçoit 12 cartes, et en défausse 4.

Lors d'un tour, quelqu'un joue une carte et vous devez suivre dans cette couleur ou jouer une carte X incolore (qui perd forcément le pli). Quand tout le monde a joué une carte, on regarde la règle du pli pour déterminer qui avance et de combien de cases. Généralement, la personne qui remporte le pli avance d'autant de cases que la valeur de sa carte et une seconde règle contraint le déplacement des autres lemmings, mais ce sera très variable.

Dans chacune des quatre couleurs, les cartes vont de 1 à 12, avec trois cartes négatives, -5, -3 et -1. Des cartes que paradoxalement il pourra parfois être bénéfique de conserver, parce que si vous tombez dans un trou ou de la falaise au bout de la piste... vous recommencez au début du plateau et perdez 1 point de victoire ! Il s'agira donc de progresser lors des huit plis en parvenant à s'arrêter avant le bord... et sans être poussé par ses adversaires, qui vous font avancer d'une case en arrivant sur la vôtre. En effet, après huit plis, vous gagnez des points de victoire qui dépendent de votre classement sur la piste. Vous comprenez d'autant mieux pourquoi vous défaussez 4 cartes après le dévoilement de la règle de la manche : elle peut avoir un impact déterminant sur votre manière de jouer et sur les cartes désirables pour avancer, vous arrêter voire reculer, et embêter les autres. Vous remplacez alors les lemmings à côté de la piste, dévoilez une nouvelle carte Règle, reconstituez la piste centrale, distribuez à nouveau 12 cartes et commencez une nouvelle manche.

### Fin de partie

Après quatre manches, la personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.







Distribué par tribuo



# WOMBAT TOWER™

**UN JEU COOPÉRATIF  
POUR TOUTE LA FAMILLE**





# Joyeux anniversaire !

Gigamic fête ses 35 ans !

Benjamin Dambrine

nous raconte...



## Bonjour Benjamin, pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?

Je suis Benjamin, un joueur passionné qui a eu la chance d'intégrer l'équipe Gigamic il y a une douzaine d'années en tant que commercial terrain, et après 3 refus sur mes précédentes candidatures. Résultat ? Je prends la direction générale de la société au départ du dernier des frangins fondateurs le 1er avril 2021 après être passé par de nombreux postes : responsable de l'équipe commerciale dédiée aux indépendants, coordinateur produits, responsable marketing... bref, une belle aventure !

## Pouvez-vous nous présenter Gigamic et revenir sur sa création ?

Gigamic a été fondé par trois frangins en 1991 : Jean-Christophe, Ludovic et Stéphane Gires. En somme, ils avaient envie de se lancer dans une aventure entrepreneuriale, ensemble, dans un milieu créatif. Cela aurait pu être dans le mobilier design ou dans la musique, le secteur n'a été acté que plus tard. Leur rencontre avec Blaise Muller a été déterminante pour leur

lancement avec la signature de leur premier jeu, Quarto, qui rencontrera le succès qu'on lui connaît et qui permettra à la société de perdurer ! À l'époque, les frangins ont écrit ce qu'ils voulaient que la boîte soit, les valeurs qu'elle défend, comment elle est structurée... On retrouve encore aujourd'hui ces éléments ancrés dans la culture d'entreprise de Gigamic.

## Quels ont été les temps forts et les plus grands succès qui ont marqué ces 35 premières années ?

Quarto, tout d'abord, qui a permis à Gigamic de se faire une place en tant qu'éditeur de renom. Ce succès a permis de stabiliser l'activité de la société sur les premières années de vie et a engendré l'existence d'une gamme encore très forte aujourd'hui : la gamme Classic (Quoridor, Qawale, Qomet...). Pendant 10 ans, Gigamic était uniquement éditeur de jeux d'ambiance et de jeux abstraits en bois pour deux joueurs. Au détour des années 2000, leur distributeur a été revendu (la SMIR) et les frangins ont préféré

reprennent leur distribution en direct. C'est là que débute la deuxième vie de Gigamic, celle d'éditeur et de distributeur. Afin de donner du corps à leur catalogue et être crédible auprès des boutiques et centrales d'achats, il fallait faire rentrer d'autres jeux au catalogue. Le marché allemand étant à l'époque le marché leader, il semblait naturel de proposer une activité de localisation / distribution francophone aux acteurs allemands qui cherchaient à avoir une présence Outre-Rhin. Cette décision a permis de commencer à travailler avec Amigo, Schmidt ou Zoch et a favorisé une forte croissance qui a conduit à composer une équipe interne forte et pluridisciplinaire : des chefs de projets, des commerciaux, des logisticiens, des acheteurs... C'est également à cette période que Ludovic a quitté l'aventure pour en vivre d'autres ! A compter de 2020, Gigamic a ajouté une troisième corde à son arc : la diffusion d'éditeurs indépendants. Gigamic avait composé un réseau de distribution performant pour ses marques éditoriales (édition et localisation), pourquoi ne pas la mettre à disposition d'autres acteurs pour des catégories de produits que nous ne travaillons pas en direct (jeux d'ambiance, jeux d'extérieur, jeux d'enquête, casse-têtes...). Évidemment, la revente de la société au groupe Hachette et le départ des derniers frangins en 2019 et 2021 ont également été des marqueurs importants. L'entreprise perdure aujourd'hui sans ses fondateurs mais avec les personnes qui la composent depuis des années, et toujours avec cette ambiance familiale qui fait la réputation de Gigamic.

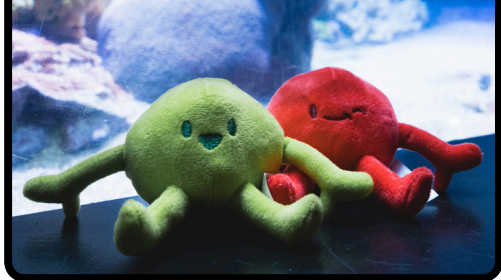
## Les 35 ans de Gigamic ont donné lieu à une grande célébration. Quels ont été les moments marquants de cet événement ?

Il y a un an, j'ai demandé à l'équipe ce qu'on pouvait faire d'exceptionnel pour nos 35 ans, la réponse coulait de source : être ensemble et partager notre amour du jeu !

Nous avons donc créé une semaine à cette image :

- Créer un festival gratuit à Boulogne-sur-Mer afin de voir des étoiles briller dans les yeux des joueurs. Plus de 150 tables de jeux avec Gigamic et ses éditeurs partenaires, des conférences sur les métiers d'auteurs et d'éditeurs, des avant-premières, des dédicaces... Plus de 1 500 personnes présentes sur cette première édition.
- Faire un Giga événement avec tous nos partenaires professionnels au cours duquel les boutiques et la presse peuvent découvrir nos nouveautés. Les auteurs peuvent assurer la promotion de leurs nouveautés ou présenter leurs prototypes aux acteurs présents. Des illustrateurs ont créé des fresques géantes dans les bureaux. Nos éditeurs partenaires peuvent nouer des liens avec tous ces acteurs, et enfin chaque salarié Gigamic peut rencontrer et discuter de son métier avec chacun.
- Faire une bamboche avec tous nos partenaires, nos familles, aussi mémorable que celle du départ des derniers frangins fondateurs. Pour cela, nous avons profité des 35 ans également d'un lieu iconique du boulonnais : Nausicaa, le plus grand aquarium d'Europe.





## Qui sont les femmes et les hommes qui font vivre Gigamic aujourd'hui ? Pouvez-vous nous présenter les équipes et les différents métiers qui font vivre l'entreprise au quotidien ?

Les hommes et femmes qui font vivre Gigamic sont les mêmes qu'il y a 10 ans, nous avons très peu de turn-over et une ambiance de travail extraordinaire qui plait apparemment beaucoup et qui transpire dans la relation quotidienne avec nos partenaires.

L'Édition, et ses trois chefs de projet qui travaillent au quotidien avec les auteurs, illustrateurs afin d'éditer les jeux qui rejoindront notre catalogue dans le futur.

La Localisation (que l'on appelle coédition en interne) avec un duo de choc, en relation avec les éditeurs internationaux pour importer et adapter les jeux d'autres contrées.

Le service Graphique avec cinq membres qui mettent en image nos jeux, visuels et catalogues.

Les achats avec Jérémy, Steffie, Sophie et Juliette qui achètent au meilleur prix et s'occupent de l'approvisionnement de nos entrepôts.

Onze logisticiens qui préparent et expédient les colis et palettes toute l'année.

Les services commerciaux autour de trois services :

- Trois personnes à l'export qui cherchent et trouvent de supers distributeurs partout dans le monde,
- Quatre commerciaux Grands Comptes pour toutes les centrales spécialistes ou alimentaires,
- Une dizaine de commerciaux indépendants qui accompagnent les points de vente indépendants en France et en Belgique.

Un service communication avec deux chargées de communication, une chargée de marketing digital, deux community manager et deux chargés événementiels.

Un service comptabilité / finance avec quatre personnes.

Un service développement et innovation avec trois personnes qui imaginent les activités et outils de demain.

De plus, l'événement a été l'occasion de présenter l'aboutissement de deux projets majeurs :

- Le premier est la parution d'un livre en fin d'année sur l'histoire de Gigamic. Depuis deux ans, nous travaillons avec Angéline Barras, une biographe personnelle d'histoires d'entreprises, afin de consigner cette belle histoire au sein d'un objet unique : un livre jouable en Pop-up.
- Le second est la création d'une ligne vestimentaire complète pour tous nos salariés à notre image. Vous les verrez bientôt sur salon.

## Comment Gigamic a-t-il évolué au fil de ces 35 années, tant dans son activité que dans sa manière de concevoir et d'accompagner les jeux ?

Le contact direct avec les points de vente depuis la reprise de notre distribution a été un marqueur important car il a nourri des échanges et stratégies tout au long des vingt dernières années. La double casquette d'éditeur et de distributeur permet cela.

Nous concevons aujourd'hui nos lignes en gammes iconiques pour avoir une lecture aisée pour les joueurs :

- Les jeux abstraits ont toujours une ligne reconnaissable et forte, très chartés ;
- Le format métal est devenu le format biseau, qui regroupe nos jeux accessibles et familiaux ;
- Le format fun avec nos jeux d'ambiance ;
- Le format **Akropolis** qui regroupe les jeux « passerelles ».

Évidemment, l'équipe s'est également beaucoup agrandie depuis les frères fondateurs. Aujourd'hui, Gigamic est une société de 58 personnes avec des profils variés au service de la réussite des jeux. Les membres de l'équipe sont donc naturellement en appui des projets éditoriaux de nos partenaires éditeurs.



## Comment imaginez-vous Gigamic dans cinq ans ? Quels sont les grands défis et les ambitions qui guideront cette nouvelle étape ?

J'imagine Gigamic continuer à déployer un catalogue autour de jeux et de produits ludiques (jeux sportifs, jeux d'extérieurs, jeux hybrides digitaux et physiques...) pour continuer à explorer les confins du secteur.

Nous visons à développer nos trois activités afin d'équilibrer leur part dans notre chiffre d'affaires (édition, coédition, diffusion) en créant des gammes, outils et présentoirs multi-éditeurs afin de créer des synergies entre maisons d'édition. Nous l'avons dit plus haut, Gigamic est devenu petit à petit un distributeur et un diffuseur d'éditeurs tiers en complément de ses activités historiques.

Gigamic a déjà largement entrepris sa transition afin de limiter l'empreinte carbone de son activité en modifiant les matériaux utilisés (format biseau), en retirant les films plastiques, en recyclant nos bâches et PLV de festival, en réutilisant nos chutes de cartons en bourrage... L'objectif est de continuer à accompagner cette tendance.

Un autre dossier plus général est de participer à la reconnaissance du jeu de société en tant qu'objet culturel, promouvoir sa chaîne de valeur et ses métiers auprès du grand public et des pouvoirs publics.

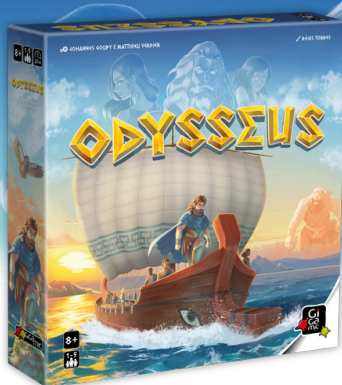
## Pour conclure, pourriez-vous partager une anecdote qui, selon vous, résume le mieux l'esprit et l'histoire de Gigamic ?

Le départ du dernier frangin fondateur a été l'une des anecdotes les plus marquantes à mon sens de l'état d'esprit de la société. En 2021, année des 30 ans de la société, Stéphane s'en va le 31 mars, en pleine période de couvre-feu. L'équipe ne se voyait vraiment pas ne rien faire et, sans concertation et mot d'ordre, chacun voulait faire une belle bamboche pour partager ce moment avec lui. Stéphane est fan du carnaval de Dunkerque, ce sera le thème de la soirée !

On se retrouve donc à calfeutrer les fenêtres des bureaux, installer la musique, je bloque Stéphane dans son bureau en attendant pour débriefer de ces 30 années. On sort de son bureau, tous les salariés sont là, son frère Jean-Christophe, tout le monde est déguisé et l'on passe un moment mémorable jusqu'à une heure avancée de la nuit. Pour autant, tout le monde était à l'heure, pro et heureux d'être au travail après quelques courtes heures de sommeil !

C'est ça l'esprit Gigamic, l'amour d'être ensemble et de partager des bons moments, entre collègues, avec nos partenaires ou autour d'une table de jeux. Cela se retranscrit toujours avec un esprit de service auprès de chacun de nos contacts.





|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| <b>Auteur(s)</b>       | J. Goupy, M. Verdier |
| <b>Illustrateur(s)</b> | Régis Torres         |
| <b>Éditeur(s)</b>      | Gigamic              |
| <b>Thème(s)</b>        | Mythologie           |
| <b>Mécanisme(s)</b>    | Collection           |
| <b>Âge</b>             | 8+                   |
| <b>Durée</b>           | 25'                  |

**Nombre de joueurs** 1 - 5

Accompagnez Ulysse dans son périple méditerranéen en développant ses compétences pour surmonter les épreuves divines et regagner Ithaque. Choisissez ses aventures pour façonner son épopée et cumuler un maximum de points.

### Comment jouer ?

Au début de la partie, le plateau central représentant le Navire d'Ulysse accueille les cartes Épreuve qui représentent les étapes de son voyage, ainsi que les jetons Récit et les jetons Faveur d'Athéna représentés par des chouettes. Chaque joueur reçoit un plateau personnel et place ses quatre compétences (force, intelligence, ruse, chance) à zéro. Les Épreuves collectées rapporteront des points en fin de partie à condition d'avoir suffisamment développé la compétence associée. À son tour, un joueur choisit une carte Épreuve accessible à l'une des extrémités du navire. Si elle jouxte des cartes cachées, celles-ci sont révélées et il récupère le jeton Faveur d'Athéna associé. Ces Faveurs permettent notamment d'obtenir de nouveaux Récits ou d'ajuster ses compétences. Chaque choix dévoile ainsi de nouvelles possibilités aux autres joueurs.

Vous devez ensuite choisir entre deux actions :

- **Partir à l'aventure** : bénéficiez des bonus de la carte (hausse de compétences ou Faveurs d'Athéna), puis intégrez-la dans la colonne correspondante de votre plateau, dans la limite de quatre cartes par colonne.
- **Se reposer** : placez la carte face cachée sans bénéficier de son gain. En contrepartie, augmentez la compétence de votre choix d'un point et recevez une Faveur d'Athéna.

Compléter une ligne de quatre compétences ou dépenser trois Faveurs permet d'obtenir un jeton Récit qui constitue un objectif rapportant des points supplémentaires selon les cartes Épreuve collectées. Réunir les cinq types d'Épreuve permet quant à soi de remporter une tuile Épopée. Ces tuiles rapportant de moins en moins de points, il faudra être plus rapide que les autres pour rafler la meilleure !

### Fin de partie

La partie s'arrête lorsque tout le monde possède onze cartes Épreuve. Seules celles dont la valeur est inférieure ou égale au niveau de la compétence associée rapportent leurs points. S'y ajoutent les points des Récits et de l'Épopée. Le joueur totalisant le plus de points de victoire l'emporte !





JOHANNES GOUPY & MATTHIEU VERDIER

RÉGIS TORRES

# ODYSSEUS



**AFFRONTEZ LES ÉPREUVES DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE**

Guidé par Athéna, prenez les meilleures décisions pour mener Ulysse et ses compagnons jusqu'à Ithaque. Un jeu stratégique inspiré de l'une des plus grandes épopées de tous les temps.



**MATTHIEU VERDIER & SIMONE LUCIANI**



**KERRI AITKEN**



# Minikin City



**LES MINIKINS DONNENT VIE À VOTRE CITÉ**



Recrutez ces adorables habitants avec créativité, utilisez leurs talents avec habileté et transformez chaque carte en opportunité. À chaque tour, développez une ville unique qui fera votre fierté et mènera à la prospérité.







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

**Johannes :** Bonjour, il paraît que je suis auteur de jeux, c'est vrai que j'ai quelques titres comme **Faraway**, **Pixies** ou plus récemment **Dewan** et **Collect!**. Je dois vous avouer un secret. Développer des jeux pour générer des émotions ludiques chez vous les joueurs, c'est ma plus grande passion. Alors je continue !

**Matthieu :** Je suis Matthieu Verdier, metteur en jeu chez Mosaic Studio (auparavant développeur pendant 9 ans chez Sorry We Are French) et plus rarement auteur (**Sur les Traces de Darwin**, **Federation**).

**Joseph :** Bonjour à tous, je suis chef de projet chez Gigamic depuis 7 ans et je m'occupe entre autres de la continuité de ce que nous appelons la gamme **Akropolis**.

**Pouvez-vous nous parler des intervenants impliqués dans le jeu Odysseus ?**

Notre intervenant principal chez Gigamic fut Joseph Foussat, en tant que chef de projet. Heureusement qu'aucun de nous trois ne fut chargé des illustrations, il faut donc ajouter Régis Torres comme intervenant principal, puisqu'il a mis en image ce qui est certainement le plus grand récit du monde occidental !

**Acte 1 : de l'idée au prototype**

Nous sommes passionnés d'astronomie et commençons d'abord par créer un jeu où les joueurs observent les astres à l'aide de télescopes. Cependant, le thème peut paraître un peu difficile, trop scientifique pour un jeu familial, avec des cartes majoritairement noires (pour représenter l'espace) et un rendu un peu trop réaliste pour les planètes, mais aussi trop d'éléments ressemblants pour les comètes, astéroïdes, galaxies, etc. Nous nous rappelons alors une discussion avec Alain Mihranyan, responsable éditorial chez Gigamic, où il nous disait adorer la mythologie grecque, ce qui est aussi notre cas. Nous modifions alors le thème du jeu et tout passe plus facilement à l'explication, le jeu raconte enfin quelque chose ! Du côté mécaniques, c'est un jeu qui a coulé de source. En effet, le développement a été très direct et après signature, il n'y a eu que très très peu de modifications. En tant qu'auteurs, c'est agréable de voir un jeu avec une genèse simple.



## Acte 2 : du prototype à l'édition

Nous proposons donc naturellement le jeu à Gigamic, car nous pensons qu'il ferait honneur à leur gamme familiale déjà inspirée des mythes ou de la culture classique occidentale, comme Akropolis, Loot ou Les Jardins Suspendus. Ils désiraient retourner à un jeu plus simple que les précédents, ce qui est le cas d'Odysseus et la signature du jeu fut assez évidente pour tout le monde. Pour un jeu basé sur les épreuves qu'Ulysse a rencontrées, le prototype qui lui est dédié a plutôt vécu une mer très calme...



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

Le travail éditorial sur *Odysseus* s'est articulé autour de trois piliers : la cohérence, l'immersion et la narration. Pour la cohérence, nous avons retravaillé l'ensemble des cartes afin de les répartir de la manière la plus logique possible entre les épreuves divines rencontrées par Ulysse. Le Cyclope, par exemple, exige des scores de compétence très élevés, à l'exception de la ruse, puisque c'est grâce à celle-ci qu'Ulysse parvient à triompher de ce redoutable adversaire. Pour l'immersion, nous voulions une forte présence sur table, avec le navire d'Ulysse voguant sur la Méditerranée. Le plateau double épaisseur renforce cet aspect en apportant du volume et du relief au jeu. Nous tenons également à saluer le travail remarquable de Régis Torres, dont les illustrations donnent vie à chacune des épreuves. Enfin, sur le plan narratif, nous avons intégré Athéna, absente du prototype initial mais pourtant essentielle dans *L'Odyssee*. Il nous semblait également important de faire découvrir cette épopée aux joueurs à travers un récit présenté à la fin des règles.

### Qu'est-ce qui a fait de *Odysseus* une évidence pour rejoindre une gamme déjà portée par des succès comme *Akropolis* ?

Tout d'abord, la thématique, parfaitement en phase avec l'esprit de la gamme *Akropolis*. Ensuite, la mécanique, à la fois simple et élégante, qui pousse les joueurs à faire des choix permanents. Il est assez rare qu'une proposition fasse immédiatement l'unanimité, mais ce fut le cas avec *Odysseus*.

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

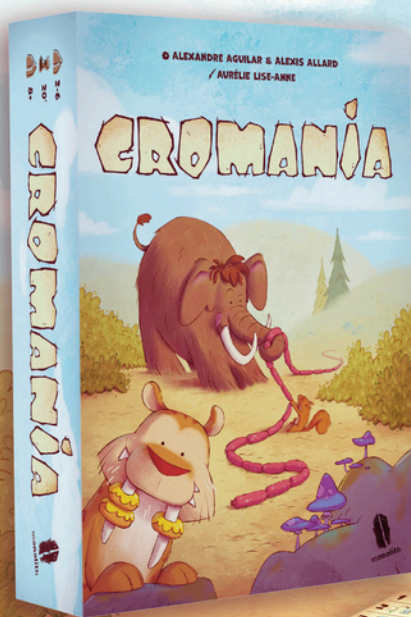
Pas mal de photomontages avec les visages de Johannes et Matthieu à la place de celui de Matt Damon ont circulé, mais on préfère les garder secrets...





# GROMANIA

**LE BINGO PRÉHISTORIQUE  
OÙ CHAQUE RESSOURCE COMPTE !**



Collectez vos ressources,  
validez vos cartes et préparez  
le plus grandfestin de la  
Préhistoire !



**asmodee**  
Inspired by Players

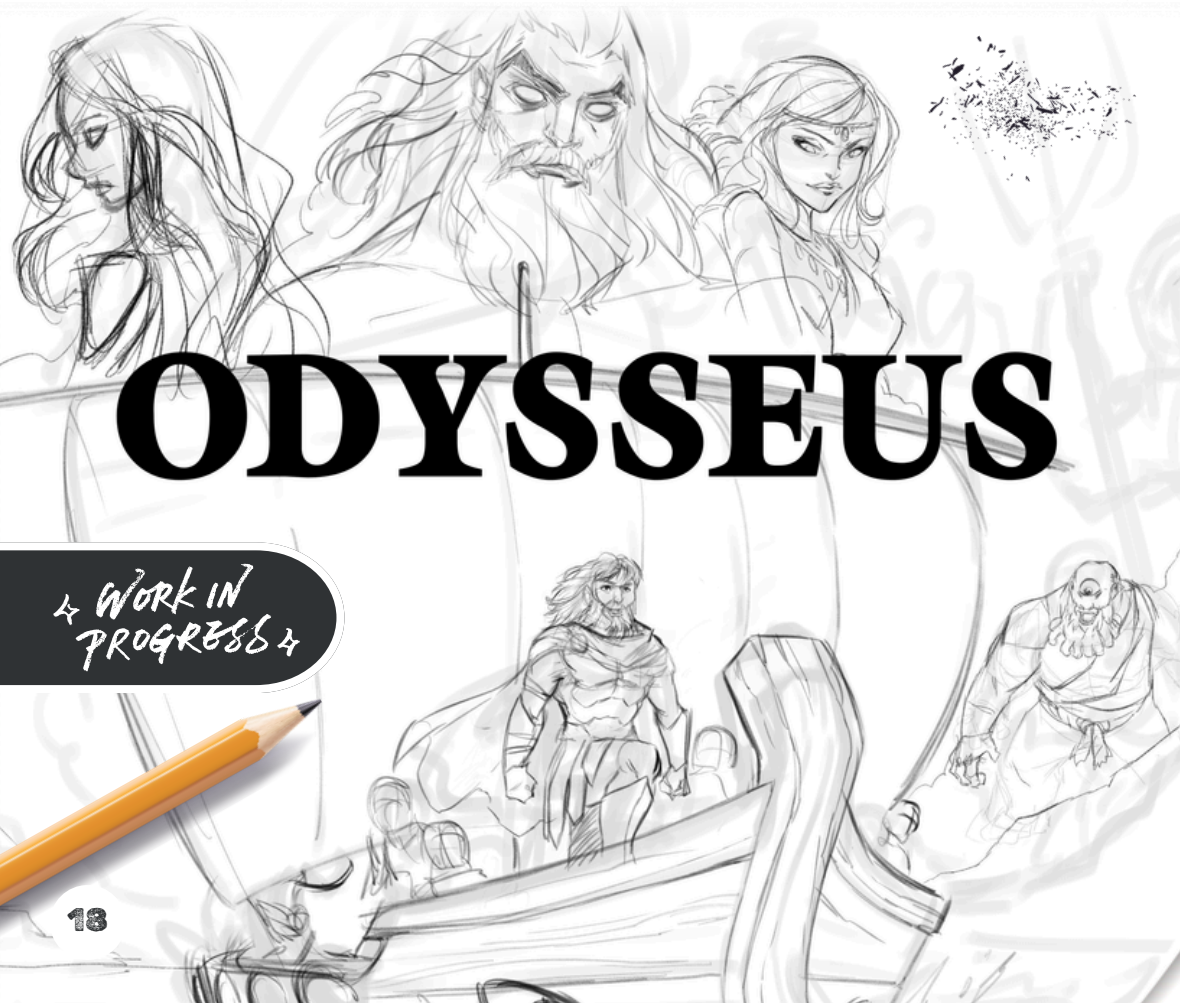


**Bonjour Régis, pouvez-vous vous présenter et nous parler de votre rôle sur le jeu Odysseus ?**

Bonjour, je suis illustrateur de jeux de société depuis 2014. Mon style est dynamique, coloré et pensé pour des jeux accessibles au grand public. Il puise beaucoup dans la bande dessinée, avec des influences issues du comics et du manga.

Je suis notamment l'illustrateur principal de la gamme **King of Tokyo**, mais j'ai également travaillé sur des titres comme **Les Aventuriers du Rail : Mon Premier Voyage** et la nouvelle édition des **Aventuriers du Rail**.

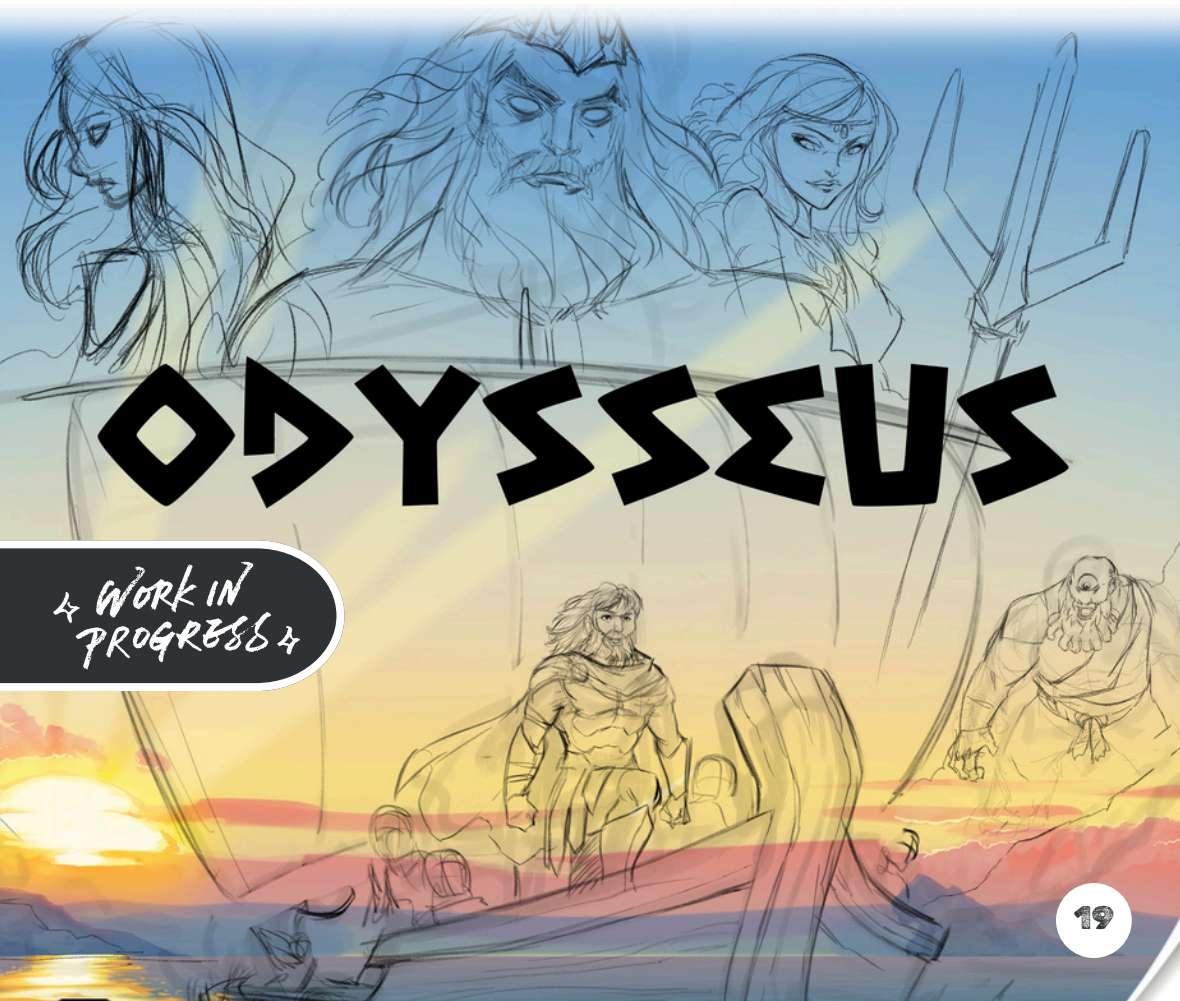
Sur le jeu **Odysseus**, j'ai eu le privilège de concevoir son univers illustré et de mettre en images les différentes étapes du voyage d'Ulysse.





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

L'Odysée appartient aujourd'hui à la culture populaire. Le principal défi était donc de rendre cet univers immédiatement reconnaissable, tout en proposant une interprétation à la fois personnelle et accessible. Les échanges avec les auteurs, Johannes et Mathieu, ainsi qu'avec Joseph, responsable du projet, ont été précieux pour trouver la bonne direction. Je considère que les illustrations d'un jeu ne doivent pas seulement être belles : elles doivent également refléter l'intention des auteurs, la vision de l'éditeur et l'expérience proposée aux joueurs. Je me suis d'abord tourné vers les différentes adaptations de L'Odysée au cinéma et dans l'animation. Mais c'est après avoir joué au prototype et compris ce que sa mécanique cherchait à faire ressentir que j'ai véritablement trouvé mon itinéraire graphique. Odysseus parle de voyage, de progression et d'épreuves. Chaque carte représente un épisode marquant du récit d'Homère, avec ses décors, ses affrontements et ses créatures fantastiques. Il fallait donc adopter une approche narrative qui accompagne la mécanique tout en procurant une immersion dans l'histoire. Pour retranscrire les enjeux des épreuves imposées à Ulysse par les dieux et rendre chaque carte unique et reconnaissable, j'ai choisi une mise en scène qui favorise l'émotion avec des cadrages inspirés du manga et du comics. Selon les situations, les créatures, les cités ou les catastrophes occupent le premier plan pour rendre chaque étape iconique. Les illustrations ont ainsi été conçues pour que les joueurs puissent se plonger dans l'aventure et vivre, à leur tour, leur propre odyssee.





# ODYSSEUS







# Carcassonne LABYRINTH



Date de sortie  
11/09/2026



PMC\*  
33,90€



Durée  
30 min



Nbre joueurs  
2-4



Âge  
8+

Deux grands classiques populaires revisités : Carcassonne Labyrinth combine le meilleur des deux mondes, dans un jeu totalement inédit. Depuis 40 ans, le délirant Labyrinthe fait vibrer les familles du monde entier, et depuis 25 ans, Carcassonne connaît un succès international. Le joueur qui se déplace le plus intelligemment et construit le plus habilement remporte la partie. Une réinterprétation suprenante et fascinante.

Auteur(s) : Klaus-Jürgen Wrede, Max J. Kobbert

Illustrateur(s) : Marcel Gröber, Franz-Georg Stämmele,

Naiade, Pilot Studio

Le meilleur de deux univers  
emblématiques, réuni  
dans un seul jeu.

Deux best-sellers : Labyrinthe,  
plus de 30 millions d'exemplaires  
vendus en 40 ans. Carcassonne,  
plus de 16 millions  
d'exemplaires vendus.



Ravensburger





|                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| <b>Auteur(s)</b>       | Joachim Thôme          |
| <b>Illustrateur(s)</b> | Alexandre Bonvalot     |
| <b>Éditeur(s)</b>      | La Boîte de Jeu        |
| <b>Thème(s)</b>        | Aventure, Jungle       |
| <b>Mécanisme(s)</b>    | Tir à la corde, Course |
| <b>Âge</b>             | 10+                    |
| <b>Durée</b>           | 30'                    |

**Nombre de joueurs** 2

**Aurealis** est un redoutable jeu de tir à la corde, où vous draftez les cartes vous permettant au mieux de remplir les conditions des lieux que vous découvrez dans la jungle, en rivalisant de renommée par une exploration toujours plus aventureuse jusqu'à ce que quelqu'un s'impose sans conteste... Souvent en surprenant son adversaire par de stupéfiants combos !

### Comment jouer ?

À votre tour, effectuez une action :

- Jouez l'une des cinq cartes Aventurier de votre support, appliquez ses effets et défaussez-la. Ces cartes ont souvent des conditions de difficulté croissante pour bénéficier de meilleurs effets. Il pourra s'agir de découvrir de nouvelles cartes Jungle à droite de sa zone, de placer des pions Animal sur ses jungles, d'y déplacer ses archéologues ou de gagner des pièces d'or.
- Si tous les emplacements Archéologue d'une carte Jungle sont occupés, vous pouvez y effectuer l'action Construire un site de fouilles (et les archéologues retournent au camp de base), ce qui déclenche l'effet de bonus Fouilles.

- Défaussez trois cartes Aventurier pour effectuer l'un des quatre pouvoirs de votre camp de base ; un gain de ressources qui, associé au renouvellement de votre main, peut bien dépanner quand les conditions des cartes sont trop difficiles.

Si vous complétez les emplacements Animal d'une carte Jungle, vous en obtenez le bonus Animal. Et si vous avez à la fois le bonus Animal et le bonus Fouilles d'une carte, vous en obtenez le bonus Exploration (qui pourra être une tuile Découverte : Temple, Animal légendaire, Relique), puis vous retournez la carte face cachée. Vérifiez alors si vous remplissez les conditions des quatre tuiles Renommée. Contrairement aux tuiles Découverte que vous gardez de façon permanente, ces tuiles Renommée vont circuler, d'autant que si votre adversaire a une tuile Renommée et que vous égalisez sur sa condition (sans même la surpasser), vous la lui prenez ! Complétez enfin votre main à partir de la rivière de cartes Aventurier.

### Fin de partie

Vous remportez la partie immédiatement si au début de votre tour vous avez sept tuiles ou plus (Découverte et/ou Renommée), ou aussitôt que vous obtenez votre troisième tuile Temple.

S. W.







Cozy Stickerville, vous l'aurez deviné, surfe sur la mode des jeux cozy - ces jeux calmes, tranquilles, où le stress n'est qu'un lointain souvenir - et par conséquent cela ne sera pas la tasse de thé de tout le monde. Si vous cherchez un jeu avec des objectifs clairs, passez votre chemin. Si vous cherchez une expérience coop' tendue où chaque ressource, chaque action compte, passez votre chemin. Si vous avez besoin de déterminer un gagnant à la fin de la soirée, passez votre chemin. Par contre, si vous avez envie de partager une expérience paisible, narrative, et de vous laissez porter par le jeu alors vous êtes au bon endroit. Faites vous couler une camomille, on est parti.



Lors d'une partie de Cozy Stickerville, les tours de jeu se composent de deux phases : matin et après-midi. Le matin, on pioche une carte qui va vous décrire un événement, vous choisissez comment réagir parmi une série de propositions avant de connaître les conséquences de votre choix. Puis, vous pourrez occuper votre après-midi avec l'une des actions à votre disposition sur le plateau ou sur les cartes adjacentes. L'idée c'est vraiment de vous raconter votre histoire, et cela sera renforcé par la pléthore d'autocollants fournis. Au départ, il va falloir planter votre tente quelque part. Où ça ? Et bien c'est vous qui choisissez. Près des arbres ? Le long de la rivière ? A l'ombre de la falaise ? Cela n'a pas vraiment d'importance en termes de jeu, mais cela renforce le storytelling. Nous l'avons placé près de la rivière, comme ça il sera plus facile pour nous d'aller nous désaltérer. C'est une action en jeu ? Absolument pas, encore une fois, c'est juste pour le plaisir de se raconter une histoire.

Ceci étant dit, vos actions auront bien des conséquences en jeu : si on venait à épuiser les ressources naturelles, il se peut qu'on nous demande de coller un autocollant par dessus notre champ de blé pour le représenter. On propose à des gens de venir planter leur tente pas loin de la notre ? Hop, un autocollant pour les représenter. Avec une mini gestion de ressources et quelques décisions portée plus sur l'envie que la rentabilité en termes de points de victoire (qui de toute façon n'existent pas), Cozy Stickerville offre une parenthèse de simplicité et de calme bienvenue. En tout cas, moi, j'ai hâte d'y retourner.

Bradley



|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| <b>Auteur(s)</b>       | Gordon, Gilmour-Long |
| <b>Illustrateur(s)</b> | Kosek, Redesiuk      |
| <b>Éditeur(s)</b>      | Lucky Duck Games     |
| <b>Thème(s)</b>        | Cambriolage          |
| <b>Mécanisme(s)</b>    | Collection, Bluff    |
| <b>Âge</b>             | 10+                  |
| <b>Durée</b>           | 60'                  |

**Nombre de joueurs** 2 - 5

À tour de rôle, une personne parmi vous est le Génie criminel... et les autres les voleurs qui tentent de le suivre pour qu'il ne garde pas tout le trésor pour lui. Bluffez, contre-bluffez, contre-contre-bluffez pour récupérer les meilleurs trésors sans trop trahir la collection de vos rêves, et exploiter les capacités des différents lieux au mieux !

### Comment jouer ?

Créez d'abord le plateau central en combinant les plateaux Lieu recto-verso. Lors de chaque semaine (manche), vous jouez autant de jours (tours) que votre configuration, et à chaque jour, une nouvelle personne devient le Génie criminel. Le matin, tout le monde choisit secrètement une carte Lieu. Le soir, le Génie criminel récupère des trésors du lieu choisi, mais si d'autres voleurs avaient choisi le même lieu, ces trésors sont répartis ! Le sel du jeu vient en grande partie de ces lieux qui ont tous une spécificité : le vol de la précieuse Mozza Lina ou de diamants au Manoir Carreau, le passage secret au Manoir Cœur pour voler les objets d'autres lieux, la Banque pour piocher des trésors, le Manoir Pique pour se faire assister des chiens Rufus et Gordie et de leur pouvoir...

On planque alors ses trésors, en les plaçant dans une alcôve vide ou une alcôve avec le même type de trésor. Le Génie criminel peut ensuite revendre des lots de ses alcôves ; à lui de voir s'il veut attendre de consolider son lot (au risque de finir avec des trésors à défausser faute de pouvoir les planquer) ou les libérer (au risque de revendre un lot avant que sa valeur soit intéressante). Les autres choisissent à tour de rôle un trésor de la rivière et le planquent.

Évidemment, vos alcôves sont une indication précieuse sur les trésors que vous voulez collecter... et donc sur le lieu où vous allez sans doute tenter de vous rendre en tant que Génie criminel...

Enfin, on remplit les emplacements vides et c'est la fin du jour.

### Fin de partie

La partie s'achève quand vous avez joué 3 à 5 semaines selon votre nombre. Vous pouvez revendre vos trésors restants comme si vous étiez le Génie criminel, et la personne avec le plus de points remporte la partie !

S. W.





# ACTRY LOGIC

NOUVEAU DESIGN

GR EDITION

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**



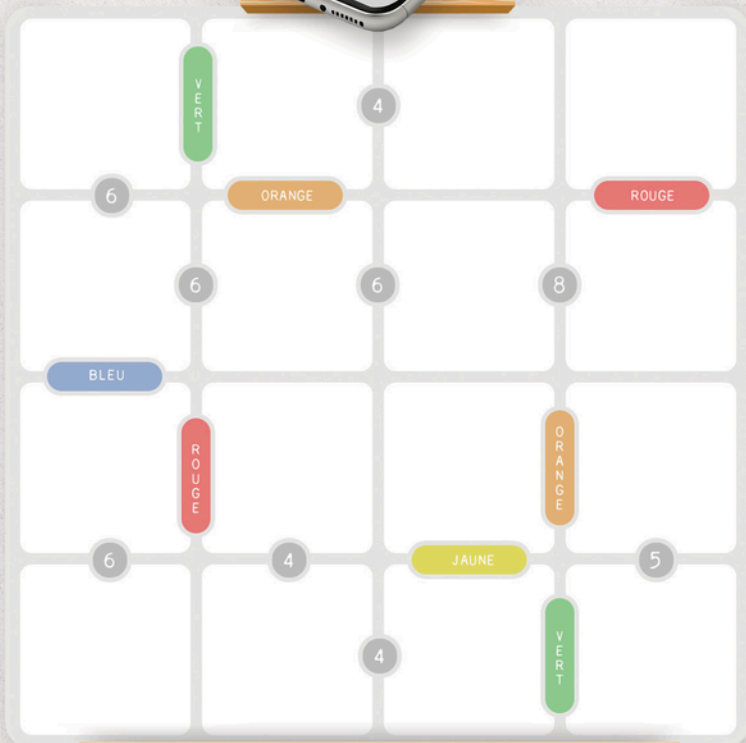
Télécharger dans  
**l'App Store**

DISPONIBLE SUR  
**Google Play**

## AIDE DE JEU

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

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

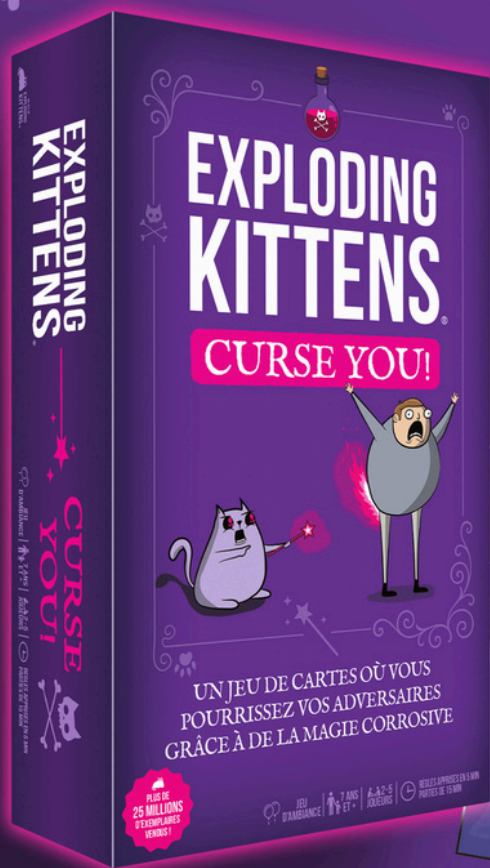


Un jeu créé par Léandre Proust  
Remerciements à Yoann Levat - Ressources graphiques : Freepik



# DEUX NOUVELLES FAÇONS

# CURSE YOU!



N'ouvrez cette Enveloppe que si vous en avez l'autorisation.

cette Enveloppe ouverte toutes les fois.

Le vainqueur de la première partie ouvre cette Enveloppe.

Préparez-vous à maudire vos amis... avant qu'ils ne vous maudissent ! Cette nouvelle version d'Exploding Kittens vous plonge dans une bataille de sorts délirante où chaque partie réserve son lot de surprises.

Débloquez des paquets secrets, découvrez de nouveaux pouvoirs et vivez une expérience différente à chaque partie.





DE RUINER VOS AMITIÉS.

# RAGE MODE



Envie d'une partie qui va vraiment dégénérer ? Avec Exploding Kittens : Rage Mode, la colère entre officiellement dans le jeu. Une arme en forme de chat, des cartes inédites plus cruelles que jamais et une seule mission : trahir vos proches sans le moindre remords.

La version la plus brutale d'Exploding Kittens est arrivée.

**asmodee**  
Inspired by Players



## Bonjour Marie, pouvez-vous présenter Wilfried en quelques phrases ?

Bonjour, Wilfried Fort est mon co-auteur préféré (et mon amour depuis 24 ans). Il est créatif, inventif : pour moi, c'est le MacGyver du jeu de société !

## Comment décririez-vous le jeu Popopop en une phrase ?

Popopop est un jeu accessible et multigénérationnel qui rassemble les joueuses et joueurs pour des moments de détente, de rigolades et (parfois) d'apéro !

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

Il est à l'origine du jeu : un jour de fin de partie d'un autre jeu, il a tapé dans un dé, celui-ci a atterri sur une carte et là...Pim ! La révélation ! et il lui paraissait évident de faire quelque chose avec cette idée. Notre objectif, dans le développement de Popopop, a été de le rendre accessible à tous et que tout le matériel du jeu soit réfléchi pour servir la mécanique. C'est un travail d'équipe et de ping pong d'idées qui nous ont fait avancer dans ce sens !

## Parmi les jeux que vous avez créés ensemble, lequel préférez-vous ? Pour quelle raison ?

Difficile, c'est comme choisir parmi nos bébés... Ils nous ont tous donné des sensations différentes, fait partager des émotions avec des personnes, nous ont fait vivre différentes aventures alors pour tout cela, je les préfère... tous !







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

Les plus anciens l'auront remarqué, mais Popopop, c'est la nouvelle édition complètement retravaillée de **Targets**, un de mes tous premiers jeux, le seul jeu que j'ai signé en solo à l'époque. Il était évident pour nous que cette nouvelle aventure allait s'écrire à deux... tellement qu'on ne s'est jamais posé la question d'ailleurs ! Le développement de Popopop nous a demandé pas mal de travail, mais toujours du travail commun, impossible pour moi de dissocier l'implication de l'un et de l'autre... sans oublier aussi l'implication de Quentin et Thibaut (Act in Games) qui ont beaucoup œuvré !

## Parmi les jeux que vous avez créés ensemble, lequel préférez-vous ? Pour quelle raison ?

Je considère chacun de nos jeux plutôt comme une aventure, un moment de vie plus ou moins long que je ne peux pas « réduire » à une simple boîte de jeu. Chaque jeu c'est : l'excitation de l'idée qui déclenche tout, la satisfaction de voir le proto qui prend forme, les parties de jeux avec les testeurs, les rencontres avec les éditeurs, les joueurs qui s'emparent du jeu... tout ça ponctué de haut et de bas et surtout de beaucoup de travail et d'énergie ! Tout ça fait qu'il est impossible pour moi de comparer nos jeux... mais par contre j'ai un tas d'histoires à raconter pour chacun d'eux !

## Bonjour Wilfried, pouvez-vous présenter Marie en quelques phrases ?

Marie est ma complice de vie depuis 2002. En 2010, on a commencé ensemble nos aventures ludiques. Elle aime dessiner. Elle a notamment illustré notre tout premier jeu **Zovnis**, elle illustre aussi très fréquemment nos prototypes. Elle aime écrire des histoires. Elle a pris beaucoup de plaisir à rédiger les histoires dans **Les Cubes Puzzle de Nono**. Elle rédige aussi tous les descriptifs (très précis) de scénarios de **Unlock Kids** et **Mon Premier Unlock** que l'on envoie à l'éditeur pour validation. Elle aime aussi organiser (au cordeau) nos déplacements professionnels en salon !

## Comment décririez-vous le jeu Popopop en une phrase ?

Popopop est un jeu coloré (merci et bravo Pimgri), original et rebondissant à pratiquer en famille ou entre amis !





|                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| <b>Auteur(s)</b>         | M. Fort, W. Fort       |
| <b>Illustrateur(s)</b>   | Olivier Danchin        |
| <b>Éditeur(s)</b>        | asmodee Kids           |
| <b>Thème(s)</b>          | Animaux, Océan         |
| <b>Mécanisme(s)</b>      | Observation, Déduction |
| <b>Âge</b>               | 4+                     |
| <b>Durée</b>             | 15'                    |
| <b>Nombre de joueurs</b> | 1 - 4                  |

Dans cette version sans application du jeu de société culte **Unlock!**, adaptée dès 4 ans, aidez la jeune grenouille Barbouille à partir à l'aventure dans l'océan à bord du navire de son grand-père, dans trois histoires différentes !

### Comment jouer ?

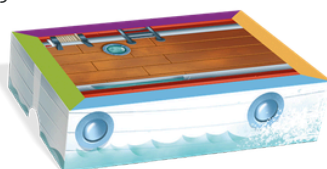
Choisissez une histoire, idéalement Barbouille à la rescousse, puis Barbouille sur l'île déserte, et enfin Barbouille et le trésor de pirate. Étalez sur la table les cartes du scénario choisi face cachée (elles ne dévoilent alors qu'un symbole unique) ainsi que les 18 tuiles Mission, puis lisez la carte racontant le début de l'aventure. Retournez alors la carte et posez-la au dos de la boîte : c'est votre lieu de départ !

Le pion Barbouille a deux côtés, Allons voir et Prenons ça, chacun associé à un demi-symbole, que vous allez associer aux demi-symboles des lieux devant vous. Par exemple, les deux points de Prenons ça et les vagues de ce qui semble être un bâton vont permettre de prendre la tuile Mission représentant deux points et des vagues... et qui se trouve justement être un bâton. Bâton qui porte un nouveau symbole, permettant de nouvelles combinaisons, puisqu'il sera sans doute pratique de faire interagir le bâton avec une autre trouvaille, pour continuer de débloquer des éléments et d'explorer les alentours du bateau !

### Fin de partie

À force d'agrandir le paysage, vous allez trouver des cases grises sur les cartes : elles vous indiquent des missions à remplir, par exemple un objet à trouver et à placer à cet endroit. Quand vous avez réussi à placer toutes les cartes en accomplissant toutes les missions, la partie est gagnée !

S. W.





Michael Kiesling

Lemonjuiceday  
(Iris Wincker)



Le best-seller  
AZUL adapté  
pour les enfants !



asmodee  
KIDS



## Visions

Visions vous plonge dans un univers onirique somptueux, porté par une mécanique simple et pleine de profondeur. Assemblez des songes pour créer des rêves et marquez un maximum de points avant la fin de la nuit... déclenchée lorsque la pioche s'épuise ou qu'un joueur se réveille trop tôt.



## Du Bout des Doigts

Dans ce jeu coopératif et sensoriel, devinez l'illustration mystère grâce à des cartes en relief. Sans parler, le Rêveur vous guide : parcourez les images du bout des doigts, partagez vos sensations et faites appel à votre intuition pour gagner tous ensemble !



## Story Box Rêves et Cauchemars

Empilez des cartes en racontant une histoire folle, drôle, farfelue..., puis relevez le défi de vous la rappeler dans le bon ordre ! Grâce à la mémoire collective, se souvenir n'a jamais été aussi simple. Un jeu intergénérationnel et follement rejouable : vous allez vous en souvenir !



## La Fabrique à Rêves

Rejoignez la Fabrique à Rêves et créez ensemble cinq aventures extraordinaires ! Associez des cartes Pensée dans cinq fioles selon le thème de la nuit, puis inscrivez vos rêves en secret sur vos tablettes. Synchronisez vos idées : plus vos rêves se ressemblent, plus vous marquez de points !





## Rêvelune



Libérez votre coéquipier coincé dans son rêve ! Dans Rêvelune, les Guides inventent des péripéties selon des contraintes narratives, tandis que le Rêveur doit retrouver le sens caché de chaque récit. Mêlant narration et déduction, coopérez pour le guider jusqu'au bout de son aventure !

## Jukurpa



Plongez dans l'univers spirituel des Aborigènes d'Australie ! En tant que chamane, invoquez les Esprits créateurs pour récolter leurs fragments de Rêves. Collecter des fragments, avancer sa ligne de rêves ou remplir ses objectifs : choisissez la meilleure stratégie pour l'emporter !



## Tisseurs de Rêves



Le Marchand de Sable a disparu ! Pour rétablir l'équilibre nocturne, récoltez des éléments oniriques et agencez-les par strates pour multiplier vos points. Déplacez les Tisseurs pour gêner vos rivaux, gérez vos ressources et devenez son digne successeur !



## Songes



Aidez Emma à décrypter 7 rêves mystérieux ! En tant qu'onirologues, explorez les œuvres de 7 artistes et résolvez les énigmes cachées dans les dessins. Sans aucune installation, ce jeu d'enquête digital se joue directement sur ordinateur, en solo ou entre amis !



## Hogaboo !



Le monde des rêves est chamboulé ! Rassemblez vos compagnons et lancez vos dés magiques sur les tuiles pour combattre vos pires cauchemars. En visant juste, parviendrez-vous à chasser tous les monstres qui hantent vos nuits... avant le réveil ?





|                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| <b>Auteur(s)</b>         | T. Dagenais-Lespérance |
| <b>Illustrateur(s)</b>   | Laëtitia Van Gasse     |
| <b>Éditeur(s)</b>        | Studio H               |
| <b>Thème(s)</b>          | Cauchemars             |
| <b>Mécanisme(s)</b>      | Tuiles, Semi-coop      |
| <b>Âge</b>               | 8+                     |
| <b>Durée</b>             | 15'                    |
| <b>Nombre de joueurs</b> | 2 - 4                  |

Dans **The Dream**, vous êtes les Gardiens tentant d'enfermer le Cauchemar dans la lumière... mais comment savoir si cette personne qui étend le Cauchemar n'avait juste pas le choix comme elle le prétend ou est en train de vous trahir ?

### Comment jouer ?

Au début de la partie, seule la tuile de départ montrant l'expansion du Cauchemar occupe le centre de la table, et tout le monde dispose d'une pioche de 10 à 16 tuiles, en plus d'une Réserve de tuiles face cachée à proximité. À tour de rôle, piochez deux tuiles de votre pioche et placez l'une face cachée dans votre Conscience, puis l'autre face visible dans la zone centrale en la connectant à une tuile présente, le cauchemar à du cauchemar et la lumière à de la lumière. Si vous ajoutez une tuile Corruption à votre Conscience (ou plus) vous n'êtes plus un Gardien mais un Traître jusqu'à la fin de la partie, cherchant subtilement à favoriser le Cauchemar...

### Fin de partie

Si pendant cette phase vous parvenez à entourer complètement le Cauchemar de lumière, les Gardiens gagnent aussitôt.

Mais il arrive plus souvent que tout le monde vide sa pioche avant que cela arrive. À tour de rôle, vous pouvez alors accuser quelqu'un d'être un Traître et dévoiler une tuile de sa Conscience, en l'éliminant si c'était une corruption... mais en défaussant une tuile de la Réserve sinon. Continuez jusqu'à ne plus vouloir accuser ou jusqu'à ce que la réserve soit vide. On dévoile alors les Consciences :

- Si la réserve est vide ou qu'il n'y a que des Traîtres, le Traître avec le plus de corruption gagne.
- S'il y a des Traîtres et des Gardiens, on défausse des tuiles de la réserve, le Traître avec le plus de corruption attend le dénouement et les autres sont éliminés.

Pendant le dénouement, les Gardiens dévoilent la Réserve et tentent de circonscrire le Cauchemar, gagnant s'ils y arrivent, ou laissant le Traître restant gagner sinon, s'il y en avait un.

Ainsi est-il aisé de perturber la partie des Gardiens en devenant un Traître, mais cela vous met en concurrence avec tout le monde, même les autres Traîtres, et vous devez prendre des risques sans vous dévoiler... Tout le monde avance ainsi dans une incertitude au cœur de la pression du jeu !

S. W.





# THE DREAM



· Thomas Dagenais-Lespérance



· Laëtitia Van Gasse



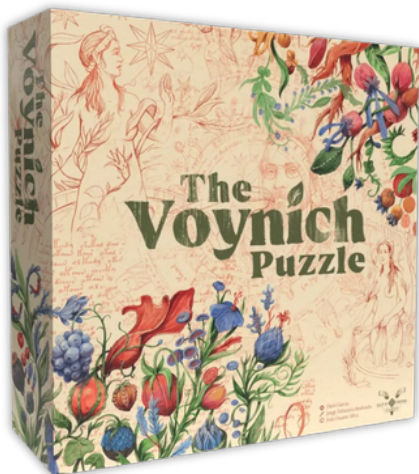
**DÉFENDREZ-VOUS  
LE RÊVE JUSQU'AU BOUT ?**



### Le mystère Voynich

Le manuscrit de Voynich est un codex dont on ne connaît pas le titre, l'auteur, l'alphabet, la langue, la structure, la logique. De ce manuscrit mystérieux qu'on n'appelle Voynich que du nom de l'antiquaire qui l'a découvert en 1912, on sait seulement (après en avoir douté au point d'imaginer un faux forgé par Voynich lui-même) grâce au carbone 14 qu'il daterait de 1404 à 1438, outre ce que l'on en constate en le feuilletant : constitué de 20 cahiers, pour un total de 234 pages (dont 14 auraient été perdues environ), il semble construit en six sections, herbier, astronomie, balnéothérapie (ou biologie ?), cosmologie, pharmacologie, recettes, ce que l'on a essentiellement déduit des nombreuses illustrations relativement ésotériques qui le parsèment.

Il est probable qu'il s'agisse d'un ouvrage écrit dans une véritable langue (pas un canular) mais construite (inventée) ou cryptée, avec au moins cinq autrices et auteurs, peut-être parce qu'il se serait agi d'un traité de sexologie et gynécologie qui espérait par ces codes graphiques et linguistiques échapper à la censure. En l'absence de clef de déchiffrement, le mystère continue néanmoins de planer, et les régulières prétentions à l'avoir décodé ont systématiquement été débunkées, au point que tout paraît encore possible.



### Garcia/Voynich : impeccable alchimie

Le thème est intrigant, et le nom de Voynich assez populaire pour immédiatement évoquer quelque chose au grand public, au point que l'éditeur madrilène de jeux de société Salt & Pepper a proposé à Dani Garcia (Barcelona, Windmill Valley, Daitoshi) d'en tirer quelque chose pour inaugurer une gamme d'eurogames plutôt complexes – et donc pas le jeu de déduction auquel on aurait pu spontanément songer.

Associer Garcia au Voynich est à la fois totalement logique et inquiétant : il est précisément connu pour ses œuvres foisonnantes, avec une espèce de baroque dans la conception mécanique, dans le bon et le mauvais sens du terme puisque cela a pu lui valoir aussi des reproches d'inélégance criante dans l'addition d'idées, pas toujours bien canalisées par les éditeurs, ou pire, n'aboutissant pas toujours au travail ergonomique qui s'imposerait pourtant pour atténuer le coût d'entrée des jeux.

On peut déjà dire d'ailleurs que The Voynich Puzzle est emblématique en ce sens du travail de Garcia et des véritables problèmes de design qu'on peut y relever. Ce que je signale ici avec d'autant plus d'intérêt que pour sa localisation française, PixieGames a précisément retravaillé ce qu'on pouvait y estimer aberrant (notamment des éléments de même couleur n'ayant pourtant aucun lien), ce qui ne fait pas que réduire sensiblement la complexité du titre, mais contribue à en faire ce que je pense être le meilleur Garcia, conjurant les désagréments d'une VO peut-être un peu trop thématique dans sa manière de pousser l'ésotérisme jusqu'à l'ergonomie. Le titre intrigue : Garcia a choisi de ne pas intituler son jeu Voynich, ou Le Manuscrit Voynich, mais The Voynich Puzzle en jouant sur un double sens : ce n'est pas qu'un jeu sur L'Énigme Voynich, mais il prend plaisir à s'en emparer littéralement comme d'un puzzle. En effet, vos actions vous permettront de récupérer des jetons Partage du Savoir, que vous convertirez en pièces de puzzle à ajouter à la section Puzzle du plateau principal.



Une zone commune donc, où toute la table reconstituera le puzzle qu'est le manuscrit de Voynich et profitera des connaissances apportées par les autres, tout en essayant d'en tirer un profit personnel, particulièrement en faisant progresser les cartes de votre livre d'actions.

### Ésotérisme thématique

C'est que tout le monde possède un petit livre (asymétrique : on commence avec des intuitions et connaissances distinctes), reproduisant la dimension livresque du Voynich, où vous avez inséré dans des pochettes des cartes correspondant aux diverses sections du manuscrit (et du plateau, où chaque section thématique est un mini-jeu à part entière). À votre tour, vous accomplissez les actions supérieures de l'une des deux cartes actives (puis vous tournerez les pages de votre livre pour avoir deux autres pages actives au tour suivant). Or ces actions ont quatre niveaux, représentés par une esquisse toujours plus nette et colorée, belle mise en image de votre compréhension croissante du manuscrit. Ces actions auront alors un impact sur des sections spécifiques du plateau... qui sont néanmoins singulièrement interconnectées, créant des combos judicieusement thématiques, parce que travailler sur une partie du Voynich éclaire aussi les autres, et qu'il n'y a alors rien à gagner à ne se concentrer que sur une ou deux

sections, l'herméneutique de The Voynich Puzzle appelant à équilibrer sa participation à toutes les sections. Toujours avec cette idée d'interaction positive chère à Garcia d'ailleurs, où vous vous appuyez partout sur ce que font les autres, évidemment : si quelqu'un trouve une clef de compréhension du codex, tout le monde va s'en saisir pour la pousser plus loin.

On pourrait penser à première vue que les mini-jeux sont abstraits, ce qui est renforcé par le fait que chez Garcia, le thème irrigue et inspire le système mécanique mais que ce dernier reste premier. C'est pour cela qu'il est si intéressant d'observer dans des détails aussi fins un souci thématique profond qui refuse précisément d'être dans l'esbrouffe. Comme beaucoup d'eurogames, The Voynich Puzzle peut donner l'impression qu'il aurait pu traiter d'usine aéronautique ou de royaume de cookies, mais en se penchant sur ce qu'est Voynich et qui est Garcia, on s'aperçoit au-delà même des petites remarques dont il émaille le livret de règles qu'il n'aurait pu faire ce jeu sur aucun autre thème.

### Pour aller plus loin

On pourra consulter les chaînes YouTube du Bureau du Bizarre et des Revues du monde qui ont consacré une vidéo au Voynich, et le carnet d'auteur de Dani Garcia sur BGG.

S. W.





|                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| <b>Auteur(s)</b>         | Benjamin Brillaud, Titus |
| <b>Illustrateur(s)</b>   | Maud Chalmel             |
| <b>Éditeur(s)</b>        | Arkham Society           |
| <b>Thème(s)</b>          | Histoire                 |
| <b>Mécanisme(s)</b>      | Déduction                |
| <b>Âge</b>               | 10+                      |
| <b>Durée</b>             | 20'                      |
| <b>Nombre de joueurs</b> | 3 - 8                    |

Le célèbre vidéaste vulgarisateur d'histoire Nota Bene co-conçoit ce jeu de culture générale, où vous devrez astucieusement utiliser des mots pour faire deviner des faits historiques. Chacun des 100 faits est accompagné d'une description et d'une anecdote, et une extension y ajoute 50 faits experts !

### Comment jouer ?

Au début d'une manche, vous recevez deux cartes Fait et huit cartes Mot. Lors d'un tour, vous placez simultanément une carte Mot dans votre réserve de mots, et vous passez les sept cartes restantes à votre gauche. Puis, vous annoncez si vous voulez faire découvrir l'un de vos deux faits avec les mots de votre réserve. Le cas échéant, prenez vos mots et placez-les librement sur et autour de la frise chronologique, y compris en les superposant, en les inclinant... Par exemple vous pourriez

placer Apparition, Assassinat et Procès sur la frise du Moyen Âge peu avant 1492 pour faire deviner la mort de Jeanne d'Arc, mais pourquoi pas aussi Guerre à l'horizontale pour suggérer la période de la guerre de Cent Ans, Femme au-dessus de la frise pour une information biographique générale...

Moins il y a de mots et plus la personne qui devine l'événement et vous gagnez de points. Néanmoins, pour cela, tous les mots de la réserve comptent, y compris ceux que vous préférez finalement ne pas utiliser en ayant trouvé mieux, ce qui vous encourage aussi à ne pas juste attendre trop longtemps le mot parfait, mais à penser astucieusement à exploiter au mieux chaque mot que vous avez. Vous défaussez alors la carte Fait et la réserve de mots, que le fait ait été deviné ou pas.

Enfin, à moins que vous ayez déjà défaussé vos deux faits (et ne participiez plus qu'à deviner), vous prenez les cartes données par la personne à votre droite, ajoutez une carte de la pioche, et recommencez un tour.

Quand plus personne n'a de fait en main, la manche s'achève, et vous en commencez une seconde, avec distribution de deux nouvelles cartes Fait.

### Fin de partie

La partie s'achève après deux manches. La personne avec le plus de points remporte la partie.

S. W.







|                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| <b>Auteur(s)</b>           | Yasushi Nagakuro     |
| <b>Illustrateur(s)</b>     | Zuza Wollny          |
| <b>Éditeur(s)</b>          | Nuts ! Publishing    |
| <b>Thème(s)</b>            | 2ème guerre mondiale |
| <b>Mécanisme(s)</b>        | Planification        |
| <b>Âge</b>                 | 14+                  |
| <b>Durée</b>               | 45'                  |
| <b>Nombre de joueurs</b> 2 |                      |

Après 300 et Port Arthur, le troisième opus de la série Rations de combat vous fait incarner l'armée allemande essayant d'atteindre la mer ou Paris aussi vite que possible, ou les armées alliées tentant d'empêcher ce Blitzkrieg.

### Comment jouer ?

Au début de la partie, l'Allemagne pioche 1 carte Objectif qu'elle dévoile et 1 qu'elle garde secrète. Elle répartit secrètement ses troupes derrière trois paravents (ses trois bases). Au début d'un tour, l'Allemagne choisit 8 cartes Action (sur 18) et les Forces alliées 6 (sur 14), en faisant attention au coût en élan. À partir du tour deux, des cartes seront défaussées aléatoirement (matérialisant la fatigue et la désorganisation croissante des armées). Vous piochez enfin une carte Brouillard de guerre pour bluffer. À chaque tour l'Allemagne et les Forces alliées effectueront successivement une phase d'opérations jusqu'à ce que les deux camps passent. Pendant cette phase, utilisez un point d'élan pour déplacer une unité, ou jouez une carte en effectuant son action. Vérifiez toujours bien votre ravitaillement, donc le contrôle des espaces entre vos unités et Paris ou votre base, afin d'éviter des malus parfois décisifs.

Quand des unités se trouvent dans un lieu contrôlé par l'adversaire, un combat a lieu, et vous retirez le paravent d'une base si elle est attaquée. Vous pouvez poser des cartes selon votre rôle, puis lancer 1 à 4 dés (selon le nombre d'unités, le ravitaillement, la supériorité de blindage, le lieu...) et en choisir 2. Si le défenseur gagne, il obtient de l'élan et l'attaquant bat en retraite ; si l'attaquant gagne, il prend le contrôle de l'espace et le défenseur bat en retraite. Mais attention, si vous ne pouvez pas battre en retraite, vos unités se rendent à l'adversaire, de sorte qu'avant de combattre vous aurez d'autant plus intérêt à couper le ravitaillement du lieu convoité ! On commence enfin un nouveau tour.

### Fin de partie

L'Allemagne gagne aussitôt que cinq unités d'infanterie alliées se sont rendues, tandis que les Forces alliées gagnent en contrôlant une base allemande à la fin d'un tour. Sinon, à la fin du tour 5, l'Allemagne gagne en ayant rempli l'un de ses deux objectifs et l'Allié en l'ayant empêché.

S. W.



Un casse-tête avec des tuiles qui se déplacent et à activer afin de reproduire le plus de formes possibles, et donc gagner le plus de points. Voici **Spell** ! Spell c'est un p'tit casse-tête « mouvant » bien brainy, qui demande réflexion, stratégie et optimisation dès les premiers tours ! On n'a que six manches pour faire mieux que l'automa et autant vous dire que c'est très court ! Pour scorer, il faut être méthodique. L'idéal est de réussir à reproduire jusqu'à trois runes en une seule manche pour maximiser nos points. C'est difficile mais pas impossible. Et c'est là que le jeu devient intéressant, bonjour la tension !

Au fil des manches, à mesure que l'automa marque des points, la pression monte. On ressent vraiment la tension du casse-tête à résoudre dans un temps très limité, ce qui rend chaque décision importante.

Le jeu nous propose des cartes Rune basiques et avancées, réparties en quatre niveaux de difficulté selon la complexité et le nombre de tuiles à activer. Spell propose également trois mises en place différentes pour le solo, deux niveaux de difficulté (également en solo), ainsi qu'un mode tournoi à 2 joueurs.

Le jeu propose suffisamment de cartes Rune de niveau 1 pour éviter d'être bloqué trop rapidement, même si on peut finir par en manquer. Obtenir ces cartes a une importance car elles nous permettront de lancer des sorts qui se révéleront très utiles pour les runes aux niveaux supérieurs.

Spell c'est un jeu, à mon sens, exigeant et dans un petit format, parfait pour les amateurs de casse-tête et de défis rapides mais intenses.





# SPELL

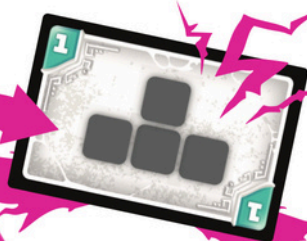
Entrez dans l'arène  
et défiez votre adversaire



Utilisez votre mage pour activer  
des tuiles ou gêner votre opposant.



Découvrez  
le mode asymétrique  
et le mode solo



Jouez avec l'arène sans cesse  
mouvante pour reproduire des runes  
et ainsi obtenir de puissants sorts !



20'



1-2



8+



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

**NUTS!**  
PUBLISHING



|                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| <b>Auteur(s)</b>         | Alex Nogués       |
| <b>Illustrateur(s)</b>   | Vicente Cifuentes |
| <b>Éditeur(s)</b>        | Actarus Éditions  |
| <b>Thème(s)</b>          | Péchés capitaux   |
| <b>Mécanisme(s)</b>      | Ambiance, Mémoire |
| <b>Âge</b>               | 10+               |
| <b>Durée</b>             | 15'               |
| <b>Nombre de joueurs</b> | 2 - 5             |

Les masques du Carnaval de la Nouvelle-Orléans ne dissimulent pas que des visages, mais aussi les péchés auxquels vous avez l'intention de céder... Posez vos sept (magnifiques) cartes au moment le plus vicieux pour recevoir la rançon du péché !

### Comment jouer ?

Au début de la partie, tout le monde dispose des mêmes 7 cartes Péchés capital, et une personne au hasard reçoit la carte Diable. Au début d'une manche, elle lance les 7 dés (tous différents, du D4 au D20), puis tout le monde pose face cachée devant soi une carte de sa main. En commençant par le diable et dans le sens horaire, dévoilez votre carte et effectuez l'action représentée, en essayant de prendre un dé pour le sécuriser sur votre carte grâce à sa capacité. On effectue alors un décompte, et on commence une nouvelle manche... sans reprendre notre carte en main. Vous jouerez votre nouvelle carte sur la précédente, tout en essayant de vous souvenir des cartes que les autres pourraient avoir en main.

C'est que, vous vous en doutez, le pouvoir de ces cartes Péchés capital, qui imite le péché représenté, fait tout le piment du jeu. L'envie vous fait scorer autant de points que le diable. La luxure prend un dé pair et un dé impair, et l'un des deux dés peut être... un dé sécurisé par quelqu'un d'autre ! La paresse vous fait prendre le dé le plus proche. La colère vous fait relancer un dé, de la table ou de quelqu'un d'autre. L'orgueil ne s'active qu'à la fin de la manche pour prendre tous les dés restants, et la carte Diable pour la manche suivante, etc.

Si à la fin de la manche vous marquez simplement la valeur des dés sur vos cartes, les personnes avec le moins de points gagnent de surcroît la valeur indiquée par le D6 blanc, qui n'est sinon pas récupérable. Le lancer et l'ordre de passage, mais aussi les cartes qu'il reste aux autres (et le souvenir que vous en avez) ont ainsi beaucoup d'impact sur le péché capital auquel vous allez céder !

### Fin de partie

Après sept manches (quand vous avez joué et activé votre dernière carte), la personne avec le plus de points devient Monarque du Carnaval !

S. W.







Yuge est une boutique de produits dérivés lancée par deux imprimeurs-graphistes passionnés de jeux de société. Nous avons eu le plaisir d'échanger avec l'un des co-fondateurs, Vincent, qui nous en a dit plus sur sa belle aventure. Voici un extrait de l'interview !

### **Pouvez-vous nous présenter Yuge et les personnes derrière le projet ?**

Yuge, c'est une boutique de produits dérivés de jeux de société en édition limitée, sous licences officielles. « Limitée » ne signifie pas forcément en quantité, même si nous n'en produisons pas des milliers, mais surtout dans le temps : généralement pendant un an. Derrière Yuge, il y a Julie et Vincent, deux imprimeurs-graphistes de métier et de passion, qui souhaitent réunir leurs deux univers : l'imprimerie (traditionnelle et industrielle) et le jeu de société.

### **Comment est née l'idée de Yuge ?**

L'idée a germé lorsque nous avons voulu offrir des illustrations de Noémie Chevalier, qui a notamment réalisé *Courtisans*, à des amis pour Noël 2024. Malheureusement, nous n'avons rien trouvé. Peu de temps après, nous sommes allés au Festival International des Jeux en simples visiteurs, et nous avons été surpris par la quantité de goodies disponibles... mais uniquement pendant le festival. Sur le chemin du retour, nous avons commencé à réfléchir à ce que nous pourrions créer nous-mêmes.

### **Pouvez-vous nous en dire plus sur votre nom ?**

Nous adorons le Japon et son univers. Nous avons voulu trouver un nom dans ce thème, et nous avons donc créé une contraction de deux mots japonais : YU, comme dans *Yu-Gi-Oh!*, qui signifie jeu ou jouet, et GE, issu de « *gemu* », qui signifie jeu, dans une acception plus moderne, notamment les jeux de société et les jeux vidéo.

### **Comment vous êtes-vous réparti les rôles ?**

On se répartit les tâches en fonction de notre disponibilité, de nos compétences et de nos affinités. Par exemple, je suis davantage en charge de la communication (réseaux et partenaires), tandis que Julie s'occupe plutôt de la partie conception visuelle et des fichiers. Même si nous venons du même milieu professionnel, nous n'avons pas suivi exactement le même parcours. Cela dit, nous restons très polyvalents : ce que l'un sait faire, l'autre est également capable de le faire.

### **Quel a été le plus gros défi lors du lancement de Yuge ?**

Les plus grands défis ont été de créer des produits de qualité, qui ne ressemblent pas à de simples objets publicitaires, tout en respectant le travail de l'illustrateur-ice, avec des prix accessibles à tous. Et, plus simplement, de se lancer dans cette aventure.

### **Vos produits sont sous licence officielle. Pouvez-vous nous expliquer comment cela se passe pour obtenir les droits de fabrication de produits liés à un univers existant ?**

Pour obtenir les droits graphiques des jeux, nous avons tout simplement démarché les éditeurs en leur présentant notre projet. The Flying Games a été le premier à nous faire confiance. Cela nous a permis d'aller rencontrer les éditeurs au Festival International des Jeux avec des produits déjà fabriqués. Suite au salon de Cannes, plusieurs éditeurs ont été emballés par notre démarche, ce qui nous a permis d'étoffer notre catalogue. Un contrat est systématiquement signé entre l'éditeur et nous afin que chaque produit soit entièrement officiel.

Retrouvez Sébastien sur le blog de Philibert pour la suite de l'interview...



The Seven  
Deadly Sins  
Battle of Discord

OPEN  
BOUATE

DISPONIBLE



|                          |                                  |
|--------------------------|----------------------------------|
| <b>Auteur(s)</b>         | Team Kaedama                     |
| <b>Illustrateur(s)</b>   | Images officielles de la licence |
| <b>Éditeur(s)</b>        | Don't Panic Games                |
| <b>Thème(s)</b>          | Manga, Combat                    |
| <b>Mécanisme(s)</b>      | Roll & Clash                     |
| <b>Âge</b>               | 10+                              |
| <b>Durée</b>             | 15'                              |
| <b>Nombre de joueurs</b> | 2 - 4                            |

Meliodas, Elizabeth et les autres personnages du manga et de l'anime **The Seven Deadly Sins** se bagarrent dans ce jeu frénétique de lancer de dés... complètement simultané. Exploitez vos techniques asymétriques et sachez quand faire appel à Hawk, l'adorable et redoutable cochon qui parle !

### Comment jouer ?

Constituez d'abord votre plateau personnel en assemblant deux plateaux Personnage, avec leurs spécificités, et une tuile Hawk.

Il n'y a pas de tour de jeu, vous lancez simultanément et aussi rapidement que possible votre dé noir et vos 4 dés colorés, partiellement ou l'ensemble, jusqu'à obtenir les faces correspondant à l'une de vos techniques. Quand enfin vous réussissez votre technique, vous placez vos dés sur le plateau, distribuez les pions de dégâts devant vos adversaires... puis recommencez à lancer vos dés. Et pendant ce temps, vos adversaires continuent de lancer les leurs, plusieurs personnes pouvant ainsi s'attaquer en même temps ! Cette simultanéité n'est brisée que par la tuile Hawk, qui requiert 5 symboles différents.

Tapez alors la tuile centrale, et vos adversaires doivent s'arrêter pour faire de même. La dernière personne qui tape subit 2 dégâts. En outre, tous vos adversaires appliquent les pions de dégâts devant eux en les défaussant pour faire avancer le cube Blessure de leurs deux personnages. Vous défaussez vous aussi vos dégâts sans vous blesser et retournez votre plateau Hawk sur son autre face, accédant à son pouvoir unique, mais si quelqu'un d'autre avait son plateau Hawk sur son verso, il le retourne sur son recto et perd l'accès à son pouvoir unique, une seule personne en bénéficiant à la fois.

### Fin de partie

Si l'un de vos personnages est KO, vous retournez son plateau, et il disposera toujours d'une technique et d'un pouvoir de régénération permettant de le sauver. Cela n'arrivera cependant qu'une fois, et un nouveau KO défaussera le personnage. Si vos deux personnages sont défaussés, vous quittez le jeu, et vous gagnez si vous êtes la dernière personne en lice.



S. W.



# Sensu™

Atteignez 15.  
Créez l'éventail parfait.



10  
ANS ET +



1 à 5  
JOUEURS



30  
DURÉE



**asmodee**  
Inspired by Players



|                          |              |
|--------------------------|--------------|
| <b>Auteur(s)</b>         | Hugo Frénoy  |
| <b>Illustrateur(s)</b>   | Naïade       |
| <b>Éditeur(s)</b>        | Studio H     |
| <b>Thème(s)</b>          | Fantastique  |
| <b>Mécanisme(s)</b>      | Affrontement |
| <b>Âge</b>               | 10+          |
| <b>Durée</b>             | 15'          |
| <b>Nombre de joueurs</b> | 2            |

L'**Empereur Vermillon** est une extension pour le jeu de duel **Leaders**, introduisant de nouveaux personnages avec leur fonctionnement asymétrique, de manière à renouveler profondément les affrontements de ce grand jeu stratégique.

### Le jeu de base

Dans **Leaders**, vous possédez un Leader à votre extrémité du plateau, et à chaque tour déplacez ou activez vos personnages, puis en recrutez un (dans une rivière, ou un draft parmi tous les personnages en mode Stratège), jusqu'à en avoir cinq. Hormis le Leader, chaque personnage dispose d'une capacité affectant généralement son déplacement, de sorte que plus la partie avance, et plus il faut tenir compte de tout ce que l'adversaire pourra faire en un seul tour avec ses cinq personnages, mais avec une grande élégance de design grâce à l'absence de hasard et la simplicité des pouvoirs, de surcroît assez logiques avec l'identité graphique du personnage. On remporte la partie en plaçant deux personnages à côté du Leader adverse (alors capturé), s'il est entouré de toutes parts par des personnages à

qui qu'ils appartiennent, ou grâce à un personnage à la condition de capture spécifique.

### L'extension

Outre un adorable nouveau Leader (donc purement iconographique), L'Empereur Vermillon comporte quatre personnages :

- Le Sniper qui peut capturer seul le Leader s'il est à une distance de trois cases ou plus en ligne droite au début de son tour.
- Le Chaman qui transforme un personnage (allié ou adverse) en grenouille pendant un tour, la grenouille se déplaçant de deux cases, y compris au-dessus d'une case occupée, mais ne pouvant pas capturer un Leader.
- La Tacticienne qui offre un déplacement bonus à un allié si un allié se trouve à côté du Leader adverse, redoutable.
- Le Feu follet qui se téléporte librement sur le plateau mais sans pouvoir capturer le Leader.

De quoi considérablement enrichir les possibilités stratégiques de **Leaders**, et percevoir différemment les anciens personnages dont la désirabilité va encore mieux varier du fait de ces nouvelles combinaisons !

S. W.





# Deux jeux à la Une !

Sélection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

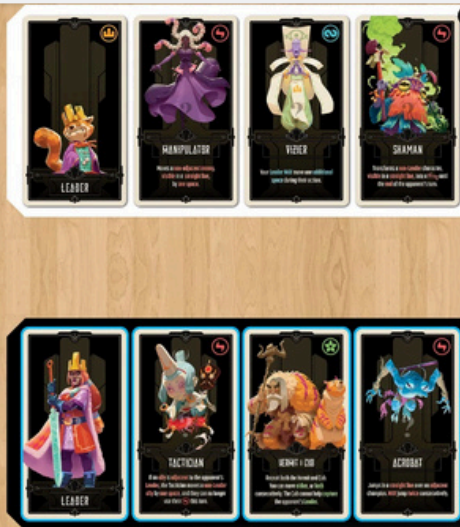


**Jouez à ce jeu maintenant**



## Leaders

Tous les printemps, les prétendants au trône recrutent chacun 4 champions et s'affrontent dans des duels aux règles insolites... Pas d'armée à diriger, ni de sang à verser : le premier à capturer son rival l'emporte. Votre heure est venue... Tactique, audace et stratégie distingueront les véritables Leaders ! Et l'extension L'Empereur Vermillon est déjà jouable !



## Fugitif

Fugitif est un jeu de cartes à deux joueurs. Un joueur est un fugitif qui tente de sortir de la ville tout en étant poursuivi par un agent imparable. Le fugitif joue ses cartes face cachée vers la table en essayant de se frayer un chemin vers un but, tandis que l'agent doit deviner ces cartes pour les découvrir. Si toutes les cartes sont face visible, le fugitif est attrapé.

**Jouez à ce jeu maintenant**





Un jeu de l'oie avec des super-pouvoirs. Une simplicité enfantine, lancez un dé, déplacez-vous d'autant de cases et laissez le chaos des athlètes opérer. Un jeu très chaotique, aléatoire, déséquilibré, qui fera sensation auprès d'un public jeune/novice et très vite oublié par les joueurs aguerris recherchant plus qu'un rire autour de la table.

*Muss Ino*



Le jeu est bien plus malin dans sa conception qu'on pourrait croire. Les pouvoirs s'imbriquent très bien ensemble. Et pour les plus stratèges, à deux ou trois ça fonctionne bien car on choisit dans quel ordre on joue nos athlètes et ça peut avoir son importance...

*Quentin Brg*

Idéal pour rassembler autour d'une table des personnes de 6 à 82 ans. On a enchaîné les parties en se chambrant entre enfants et grands-parents. Un jeu d'ambiance familial pour nous qui fait le job.

*Nicolas Poisson*



J'y suis allé presque à reculons sur Paris Est Ludique et je l'ai acheté dans l'après-midi. Il a fait un carton auprès des copains de l'asso comme en soirée avec les voisins. C'est propre et net. Ça fonctionne. On passe du bon temps... Parfois pas besoin de se compliquer la vie.

*Clem Impact*

C'est le chaos, le désordre, le déséquilibre qui en font un très bon jeu juste pour se marrer en famille, entre amis. Pas de prise de tête, de la rigolade, du couinements pour le fun. Effectivement si l'on recherche de la stratégie... passez votre chemin.

*Geo Mau*





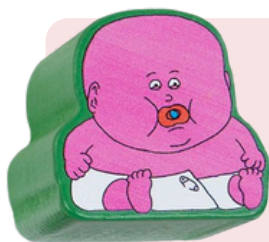


Testé au festival Paris Est Ludique, nous n'avons pas du tout aimé. On a trouvé ça chaotique et très déséquilibré selon les personnages. Pour moi ça reste une sorte de jeu de l'oie ennuyant. Je ne comprends pas toute la hype autour !

Marion Calas

Testé à plusieurs reprises et je ne comprends pas. À chaque fois un flop même avec une personne qui adore et qui a animé tout le long. Une sensation de choix mais sans en avoir réellement. On est juste spectateur du jeu, pas acteur. Finalement on peut même le qualifier de jeu solo.

Pierre-Louis Da Silva



Première découverte au Paris Est Ludique avec des amis. On joue à six, et pour le coup, je suis un peu hypé d'y jouer avec tout le battage dessus sur les réseaux. Donc on joue, on termine la partie et voilà... Rien, on s'est levé et on s'est dit : tout ça pour ça... Cinq parties après, le même ressenti. Une impression de subir le jeu, on attend son tour, on lance le dé et voilà. Ce n'est pas un jeu pour moi

Aurel Lerapt

Alors oui on l'a essayé, il est fun c'est vrai, mais pour nous pas assez pour l'acheter, le manque de stratégie fait que malgré tout tu subis plus que tu fais subir selon les dés et les personnages adverses.

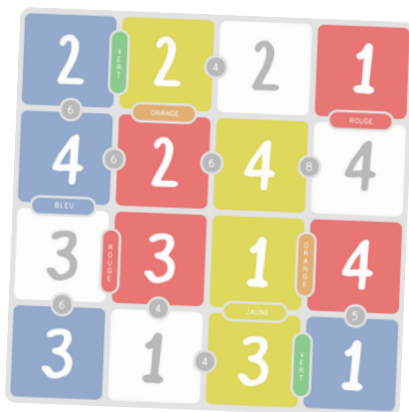
Romain Octor

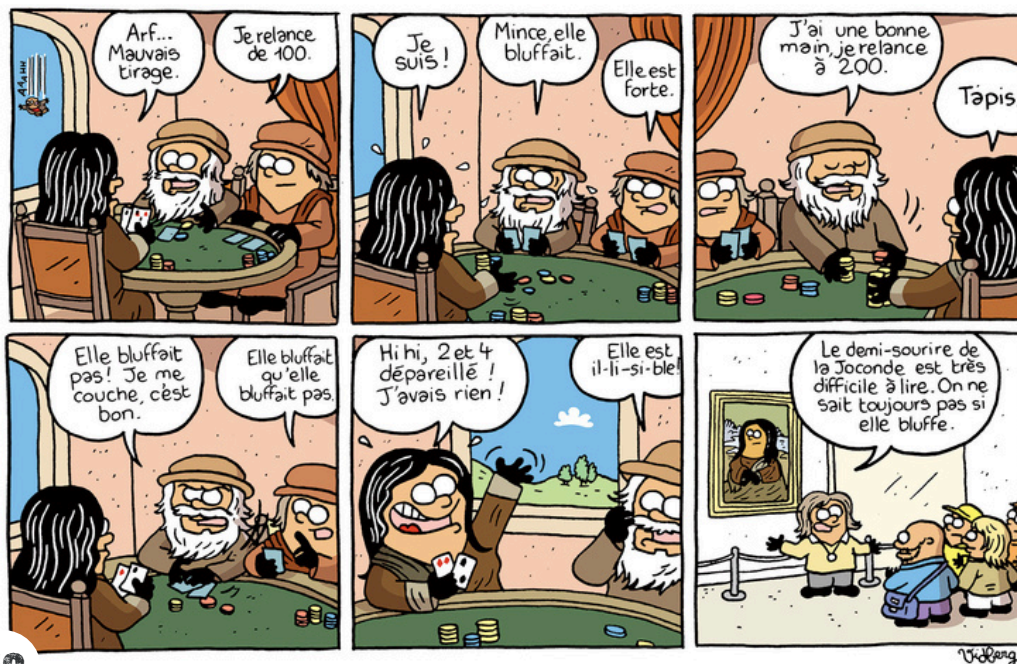
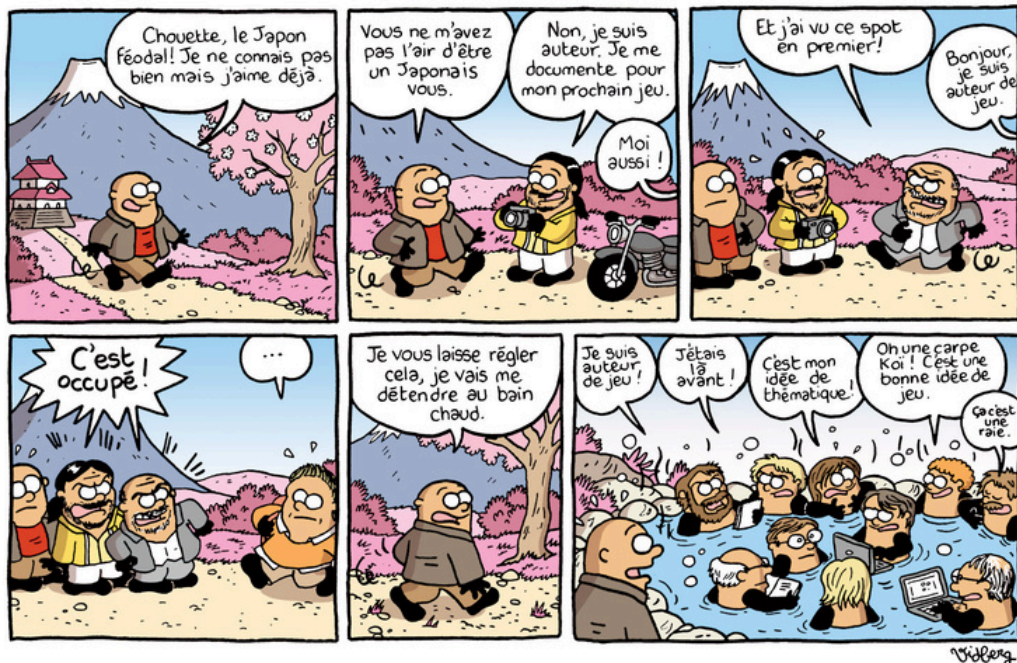


Une joie en decrescendo pour ma part. Quand son propriétaire a ouvert la boîte, gros effet wahou : j'ai touché chaque figurine tellement je n'en revenais pas. À l'explication des pouvoirs, même enthousiasme : ouh, il y a du potentiel et des combos intéressants qui se profilent... Après deux parties : est-ce que j'y rejoue ? Je peux laisser ma place ! Est-ce que je l'achète ? Non.

Eloïse Frank

Solution de la grille du jeu de  
démonstration **Acrylogic**, page 25.









# NINJAGO

Destiny's  
Bounty  
Adventures



**Disponible  
dès maintenant**

**DOTTED**  
Games

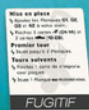
**asmodee**  
Inspired by Players

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure, the Brick and Knob configurations and NINJAGO are trademarks of the LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.



# FUGITIF

## DÉDUIS-MOI SI TU PEUX !



### FUGITIF



2



10+



15 min

LE DUEL DE BLUFF, DE DÉDUCTION  
ET DE TRAQUE SIGNÉ TIM FOWERS  
DISPONIBLE EN FRANÇAIS CET AUTOMNE

