

asmomag

LA GRANDE AVENTURE DES JEUX

INVITÉS

XAVIER COLLETTE,
PHILIPPE DES PALLIÈRES
BRUNO DESCH, ETC.

DOSSIERS

// LES NOUVELLES TENDANCES DU JEU
// LE RÉSEAU DU JEU ORGANISÉ

KERO

HORREUR À ARKHAM
LE JEU DE CARTES

**THIS
WAR
OF
MINE**
LE JEU DE PLATEAU

...

KIDS OF LONDON

DANS LE LONDRES VICTORIEN,
DÉTROUSSEZ LES BOURGEOIS
POUR SURVIVRE. MAIS GARE
AU CHEF DE QUARTIER
SI VOUS DEVEZ TROP RICHE !



DU BLUFF

DE LA RÉFLEXION

DE LA MALICE

DU FUN

... UN VRAI JEU D'ENFANTS !



RETROUVEZ TOUS NOS JEUX SUR
WWW.LAHAUTEROCHE.EU

ÉDITIONS DE
**LA HAUTE
ROCHE**



RELEVEZ LE DÉFI !

Et si on jouait à *Twin it* ?

Dans ce jeu de chez *Cocktail games*, il faut repérer au plus vite les cartes dont le motif est identique.

À VOUS DE JOUER !

Combien y a-t-il de paires ou de triples sur cette page ?

BONUS !

Et si vous possédez déjà *Twin it*, un petit casse-tête supplémentaire pour vous. Une seule carte présente sur cette page n'existe pas dans la boîte ! C'est un motif inédit de Vuarchex.

Réponses page 92

ASMOMAG N°1

Asmomag est une publication de Asmodee France

18 rue Jacqueline Auriol

BP 40119

78041 Guyancourt Cedex

Directeur de la publication

Nicolas Benoist

Rédacteur en Chef

Olivier "Yored" Noël

Secrétaire de rédaction

Thomas Hervet

Maquette et direction artistique

Nadège Calegari

Communication et gestion web :

Océane Caura et Alexandre Quicroix

Comité de rédaction :

Jean-François Beney, Nicolas Benoist, José Chaves,

Thomas Hervet, Olivier Noël, Marion Tamarit

Ont participé à ce numéro

Rédaction : Emmanuel Biré, Jean-Christophe Catté,

Cécile 'Dominique Ferret' Catté,

Olivier Chavillon, Hervé Daubet, Thibault Dério,

Nicolas Doguet, Yan Freimann, Nicolas Fuseau,

Philippe 'Tapimoket' Gallois, Guillaume Gentile,

Thomas Lajeunesse, Frédéric Morard,

Elric 'Nargasse' Noël, Olivier 'Yored' Noël,

Adrien Réaux, Raphaël 'Raf Park' Da Silva Gomes,

Édouard Rosset-Lanchet, Tanguy 'Tengi Tengi' Trapy

Remerciements :

Sébastien Soueix pour ses photos toulousaines.

Thomas pour son indéfectible

soutien et Nadège pour son énergie,

indispensables dans les moments difficiles.

Marion pour toute la volonté qu'elle a mis

pour nous aider.

Diffusion : Magasins spécialisés

(version bonus *Unlock!*) et Festivals (version gratuite)

Dépôt légal : juin 2018

N° ISSN : à venir

Impression

Maury - Manchecourt (45), France

© Asmodee France 2018

Reproduction interdite sans accord préalable

ÉDITO

La naissance d'un magazine est un événement festif. Il est émouvant de toucher du doigt, après des semaines de travail, le fruit de nos efforts imprimé sur du papier.

Nous avons créé ce magazine pour vous faire découvrir toute la richesse de la 'galaxie' Asmodee et vous informer de tout ce qui s'y passe. Les actualités, les projets, les jeux, les studios, les magasins, les auteurs, les éditeurs, les artistes, etc. tout ce et ceux qui font d'Asmodee la référence du jeu de plateau dans le monde, sont au sommaire.

Asmomag est un vrai magazine ! Nous avons opté pour un contenu riche, qui vous occupera durant de longues heures dans le train, sur votre terrasse, à la pause midi ou sur la plage !

Pour le réaliser, nous avons fait appel à une équipe de rédacteurs déjà aguerris à l'exercice de la presse ludique, à la collaboration enthousiaste de nos nombreux partenaires éditeurs, et à toute la force de proposition des passionnés de jeux présents au sein d'Asmodee.

Asmomag n°1 existe en deux versions. La première, gratuite, est distribuée sur nombre de festivals cet été. La seconde, contenant un scénario inédit de **Unlock!**, est disponible uniquement dans les magasins de jeux spécialisés, pour une somme modique. Vous savez ce qu'il vous reste à faire si vous ne l'avez pas encore entre les mains !

Nous espérons que le plaisir que vous prendrez à nous lire sera à la hauteur du soin que nous avons apporté à la réalisation de ce premier Asmomag. ■

YORED





SOMMAIRE

ACTUALITÉS

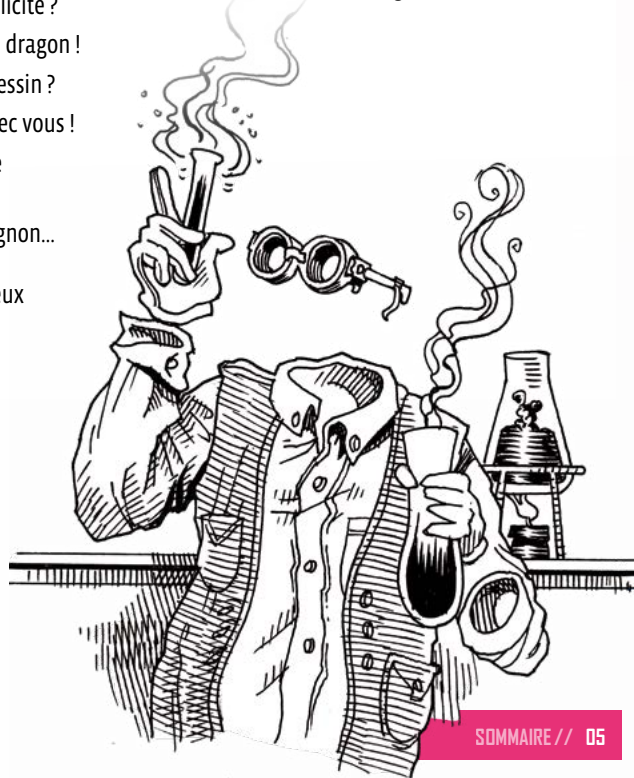
- 06 Brèves
- 12 **Les Aventuriers du Rail New York :**
Bienvenue à la grosse pomme !
- 14 **Carta Impera Victoria :**
Les grandes CIVILISATIONS
- 16 **Imaginarium :** Ces savants fous
et leurs drôles de machines
- 19 **Majesty :** Au service ludique
de Sa Majesté
- 20 **Kero :** Après l'apocalypse, le duel !
- 22 **Attack of the Jelly Monster :**
Faites vos réserves de pots de gelée !
- 24 **Carcassonne :** On se fait une tuile ?
- 27 **Smiley :** Souriez !
- 28 **Otys :** L'ivresse des profondeurs
- 30 This War of Mine
- 38 **Horreur à Arkham Le Jeu de Cartes :**
On l'aime à la folie...
- 46 **Rising Sun :**
Réconquête au pays du soleil levant
- 52 **Dream On :** I have a dream..
- 58 **Catan :** Les 1000 visages de Catan
- 62 **Breaking Bad :** Un jeu stupéfiant !
- 64 **Contrast :** Complicité ou duplicité ?
- 72 **Dragon Castle :** Hébergez un dragon !
- 80 **Pikto :** Il est pas beau mon dessin ?
- 82 **X-Wing :** Que la Force soit avec vous !
- 90 **Gloom :** Se rire de la tristesse
- 93 **Exploding Kittens NSFW :**
Les petits chats c'est trop mignon...
surtout quand ça explose !
- 94 **Santorini :** Le caprice des dieux

LE MONDE DU JEU

- 33 **Repos Production :**
C'est un belge et un viking
qui sont dans une voiture...
- 42 **Bruno Desch :**
Bienvenue à Toulouse sur jeux
- 54 **Jeu organisé :** Objectif : Jouer !
- 66 **La Haute-Roche :** L'édition tranquille
- 68 **Tendances ludiques :**
Des jeux pas comme les autres
- 76 **Les Poilus :** Un hymne à l'amitié
- 84 Les Mondes de **Xavier Collette**
- 96 **Philippe Des Pallières :**
Itinéraire d'un auteur de jeu

CONSEILS ET BONUS

- 03 Page de jeu **Twin It**
- 36 **Abalone :** Opération Billes mortes
- 50 **Zombicide Green Horde :**
Scénarios bonus
- 61 Page de jeu **Déblok!**
- 89 **Star Wars™ Legion :**
Revivez toute la saga !





BRÈVES

PAR YORED

ROI DE LA JUNGLE ET REINE DE BEAUTÉ

Jungle Speed se refait une beauté ! Après plus de 20 ans de bons et loyaux services, ce fleuron de notre écurie se devait de se moderniser et de changer de look, pour séduire aussi les nouvelles générations de joueurs, jeunes adultes comme adolescents.

Tout en conservant l'esprit festif et tribal, les graphismes ont été épurés et sont plus clairs. Mais rassurez-vous, nous avons conservé les symboles d'origine !

Quant à la mécanique de jeu, elle a été repensée pour générer des parties plus nerveuses et rapides.

Pas de panique, il s'agit toujours d'attraper le totem situé au centre de la table lorsque deux cartes identiques apparaissent devant les joueurs !

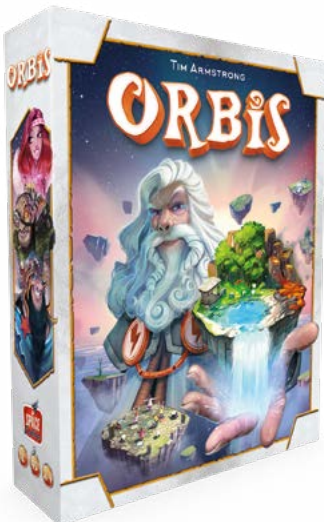


POUVOIRS DIVINS

Le prochain *Space Cowboys*, à venir pour le 4^e trimestre, est signé de l'américain Tim Armstrong (et illustré par Davide Tosello, l'illustrateur de *Oh Captain !* et *Victorian Masterminds*, l'un des prochains **CMON**). *Orbis* est un jeu facile à expliquer et rapide à jouer. Chaque joueur y choisit un dieu à incarner, puis gère au mieux ses adorateurs pour acquérir les régions les plus attractives et les assembler de la meilleure manière.

Chaque terrain possède ses propres spécificités et pouvoirs : accumulation de points, placement, destruction, etc. Agencez au mieux vos régions pour remporter la victoire et créez le meilleur des mondes !

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans, pour des parties de 45 minutes.

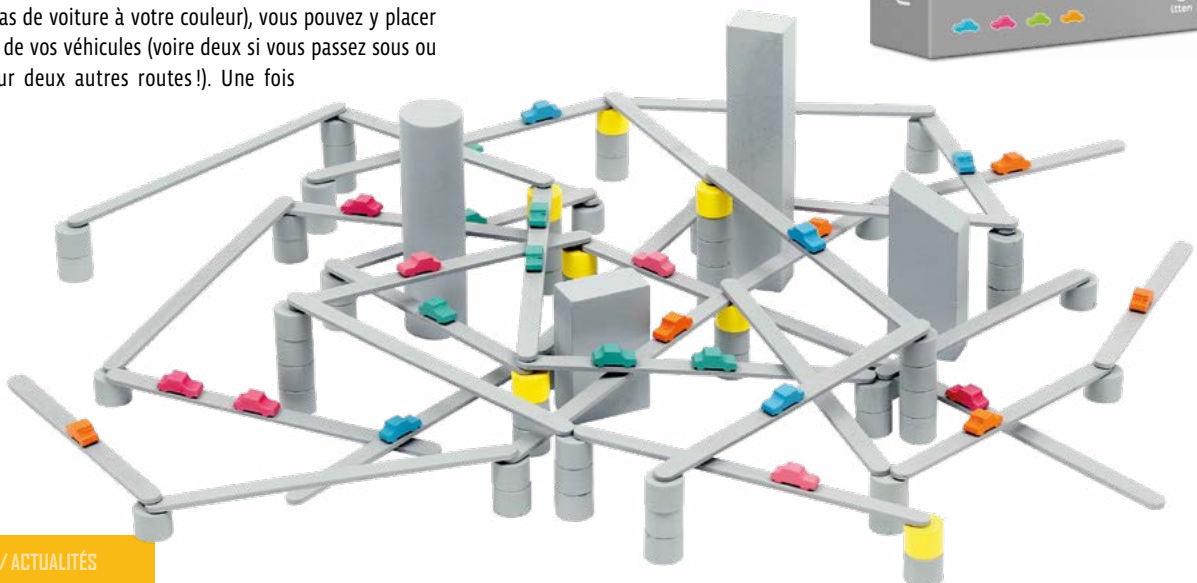


UN LABYRINTHE D'AUTOROUTES !

Parviendrez-vous à placer vos 10 voitures avant les autres joueurs ? Dans *Tokyo highway*, à votre tour de jeu, vous construisez un pilier qui doit être à portée d'un autre pilier posé précédemment. Le vôtre doit au minimum être plus bas ou plus haut d'un niveau. Placez ensuite une route entre les deux points. Si, ce faisant, vous passez au-dessus ou en dessous d'une autoroute ne vous appartenant pas (ne portant pas de voiture à votre couleur), vous pouvez y placer 1 de vos véhicules (voire deux si vous passez sous ou sur deux autres routes !). Une fois

la partie terminée, le résultat est saisissant. On prend même des photos de la structure obtenue, avant de la détruire rapidement pour y rejouer !

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans, pour des parties de 30 minutes.





ZONES DE COMBATS

L'un des plus grands succès ludiques de la première moitié de 2018 a été *This War of Mine* (voir notre article page 30). Le bouche à oreille (ou l'écran à clavier) a été tel que le premier tirage a été rapidement épuisé (mais il est à nouveau disponible à l'heure où vous lisez ces lignes).

La première extension est prévue pour la fin d'année et se nomme *Mémoires de la Cité en Ruine*. Modulaire, vous pourrez choisir d'intégrer tous les éléments ou quelques-uns. Certains n'impliquent pas de gros changements, d'autres débarquent à grand renfort de cartes et de pions !

Après vos collectes, par exemple, vous pourrez échanger des denrées avec les paysans chassés des

campagnes par la guerre. À vous de choisir si vous établissez une relation de confiance avec eux, ou si vous tentez de les contraindre.

L'extension propose 5 nouveaux scénarios inédits ! Dans l'un d'eux, comme si la guerre ne suffisait pas, la ville est envahie par une foule de gens contaminés par une terrible maladie très contagieuse. Dans un autre, vous devrez fixer le curseur entre l'empathie pour vos voisins, et votre propre survie... au prix de votre âme ?

Enfin, 5 enveloppes sont incluses. Quand vous réussissez un scénario, ouvrez l'enveloppe et choisissez un bonus à fixer sur votre plateau, qui sera utilisable dans les autres parties. Un côté « Legacy » (voir notre article page 68) très séduisant !

ROIS DE L'ÉVASION

Unlock 4 déferlera dans vos ludothèques pendant les vacances ! Parfait pour prendre le temps nécessaire à la résolution de ces *Aventures Exotiques*. Au sommaire :

- **La nuit des croque-mitaines** où vous devrez chasser les créatures qui ont envahi les rêves de Guillaume pour en faire des cauchemars !
- **Le dernier conte de Shéhérazade** : La belle ne sait plus quoi raconter au sultan et celui-ci va sans nul doute la condamner à mort. Serez-vous la sauver ? Une aventure dans le contexte magnifique des *1001 nuits*.
- **Expédition Challenger** : Direction la vallée des dinosaures pour porter secours à l'expédition du Professeur Challenger, l'un des personnages

du papa de Sherlock Holmes, Sir Arthur Conan Doyle ! Une aventure victorienne et fantastique.

L'autre très grand succès des Space Cowboys n'est pas négligé !

Peut-être aviez-vous eu la chance de toucher du doigt **Santo Tomás di Aquino**, une mini aventure d'une heure, de *T.I.M.E Stories*. Vous y explorez la caravelle éponyme pour tenter d'y sauver les flibustiers, réceptacles de la prochaine aventure des agents spatio-temporels ! Que vous ayez fait partie des chanceux ou pas, cela ne vous empêchera pas de vous projeter en 1685 pour l'aventure **Frères de la Côte**, qui vous conduit en pleine piraterie.

Disponible cet été.



LE JEU DES TRÔNES

Admirateurs des magnifiques figurines de *Rising Sun* et de *The Others*, nous n'avons pas été déçus par la qualité de celles de *Song of Ice and Fire*, le jeu de batailles de figurines dans l'univers du *Trône de Fer* (dont l'adaptation télé est *Game of Thrones*).

Avec un système de jeu simple mais très efficace, **CMON** frappe un grand coup et impressionne tous les « pousseurs de plomb » (même s'il n'y a plus de plomb depuis longtemps).

Le Trône de Fer : Le Jeu de Figurines permet à 2 joueurs de s'affronter au cours de batailles épiques. Chaque leader se retrouve à la tête de l'une des grandes Maisons de Westeros, menant des armées au combat, recrutant des héros légendaires et manipulant les rouages de la politique dans le but de s'emparer du pouvoir. Cette boîte de base présente les Maisons Stark et Lannister. Elle contient plus de 100 figurines pré-assemblées, prêtes à jouer ! Dirigez Lard-Jon Omble, Robb ou Catelyn Stark, Jaime et Tyrion Lannister ou La Montagne, Gregor Clegane. À vous d'écrire l'histoire à la lumière de vos héros !



DÉPARTS EN VACANCES

En le voyant, on pourrait penser à un jeu-jouet destiné aux grandes surfaces, mais il n'en est rien ! Derrière le titre *Fais ta valise*, se cache un jeu à se torturer les méninges façon *Tangram* ou *Tetris*. Tout le monde dispose d'une valise et de 13 objets : chapeau, bouée, palmes, crème solaire, etc. Une des 30 cartes rondes est tirée. Chaque joueur se dépêche de ranger les objets indiqués sur la carte. Tout doit rentrer dans la valise,

mais de façon à pouvoir la fermer ! Rien ne doit dépasser.

Les défis proposent des difficultés différentes, pour pouvoir jouer à tous les niveaux, des initiés aux plus organisés.

Sans doute le jeu de la rentrée !



UN ÉDITEUR QUI KIFFE

Au début de l'histoire, il y a une terrasse à Cannes où Nicolas Normandon (auteur de jeux à succès comme *Zombies*, devenu *City of Horror*) veut faire tester un jeu à Pierô (illustrateur reconnu, par exemple *Kero*) et sa femme Ericka, ainsi qu'à Gwen Renault : *TV Show* ! Scénaristes, vous créez une série en 6 épisodes, chacun composé de trois cartes : Personnage, Lieu et Événement. Argumentez et racontez ce qui se passe ! Les autres joueurs doivent être attentifs, car on les interrogera plus tard sur ce qu'ils ont « vu ».

Les 4 amis sont enthousiastes et la décision est prise, ils vont monter leur propre maison d'édition. Fondée à Aix-en-Provence, **Kif édition** a décidé de faire confiance à Asmodee pour sa distribution. Leur bébé arrivera sur vos tables début 2019 ! On l'attend avec impatience.

SORTEZ DES ABRIS !

La série culte *Fallout* débarque en jeu de plateau chez **FFG** !

De 1 à 4 joueurs découvrent les paysages irradiés. Ils peuvent choisir de travailler ensemble ou en solo pour explorer ces étranges contrées qui s'ouvrent à eux. Sur chaque tuile atteinte, des cartes seront piochées. Ennemis ? Alliés ? Ancien abri ? Qui sait ce qui attend les survivants ?

Ils pourront courir après l'expérience ou les caps, rassembler les objets ou les compagnons loyaux,

poursuivre la quête principale ou la laisser de côté pour explorer les abris.

Au fil des 4 scénarios, les héros se déplacent sur les tuiles, améliorent leurs compétences et remplissent leur inventaire. Pendant ce temps, les zones des factions en guerre gagnent en puissance, forçant les joueurs à faire allégeance ou à résister.

Une sortie très attendue, prévue en fin d'année. Plus d'infos à venir sur le site de **FFG France**.



DES MONSTRES GENTILS

Nouvel arrivant dans la grande famille Asmodee, **Explor8**, éditeur lillois, proposera son premier jeu à la rentrée ! Dans *Big Monster*, vous incarnez des explorateurs à la découverte d'une planète inconnue. Vous êtes à la recherche de monstres hauts en couleur et de cristaux précieux. La mécanique est simple : je choisis et je pose une tuile dans mon aire de jeu. Partie après partie, la maîtrise du jeu permet des combinaisons et des stratégies, insoupçonnables au néophyte. Du coup, le jeu s'adresse à tous les publics, des plus jeunes aux plus chevronnés. Jouable en équipe, individuellement ou à deux joueurs, *Big Monster* est magnifiquement servi par de superbes illustrations.

Vivement la rentrée.



JOUEZ TOUT L'ÉTÉ!

Pour la 18^e fois, le **Village des jeux** part en tournée! Venez jouer gratuitement de 17 h à minuit dans ce village de tentes et de chapiteaux abritant des tas de jeux de société et où vous attendent des dizaines d'animateurs à votre service! Nos animateurs spécialisés Asmodee vous accueilleront sous la légendaire « tente

jaune » pour vous faire initier à nos grands classiques et vous faire découvrir nos derniers jeux!

La tournée commence les 17 et 18 juillet à Saint-Raphaël et se terminera à La-Tranche-sur-Mer les 22 et 23 août.

Le programme complet sur la page Facebook du Village des jeux.



DES MONSTRES SOUS LE LIT

Vous aviez adoré **Mice & Mystics**? Imaginez que son auteur, Jerry Hawthorne, rencontre Tim Burton, le réalisateur de *L'étrange Noël de Mr Jack* et de *Alice au pays des merveilles*... Vous obtenez **Histoires de Peluches**!

Surfant sur la vague des jeux narratifs, voire l'amplifiant, **Histoires de Peluches** vous met dans la peau

« paille » de peluches. Une petite fille passe sa première nuit dans un vrai lit, après avoir été « chassée » de son berceau. Quand elle s'est endormie, les peluches s'éveillent et décident de veiller sur elle, alors que les monstres sous le lit ou dans le placard cherchent à faire de ses nuits des cauchemars!

Grâce au travail d'équipe, au courage, à la compassion et à une dose de chance, les peluches vivront un périple incroyable au fil de 7 histoires interactives. Le jeu se présente sous la forme d'un livre dont on tourne les pages pour découvrir le plateau de jeu sur la partie gauche, où se déroule la scène du scénario et où chacun déplace sa figurine (superbes d'ailleurs), et les règles spécifiques sur la page de droite! Didactiques, immersives, ces aventures sont extraordinaires, jouables entre grands ou avec des enfants à partir de 7 ans. Les parents jouant avec leurs enfants garderont des souvenirs communs inoubliables.

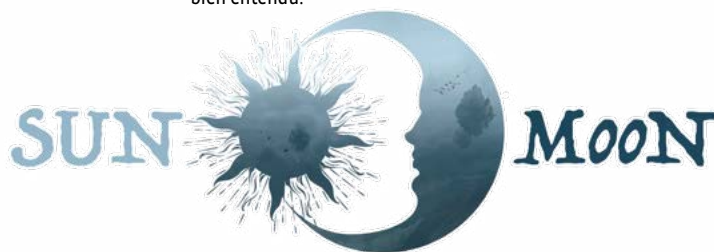
Guettez les rayonnages de votre magasin à partir du mois d'octobre!



DE JOUR COMME DE NUIT

Prenez Tom Vuarchex (**Twin it**, on le remercie d'ailleurs pour sa tuile inédite de la page 3) à la direction artistique, Vincent Dutrait aux illustrations (on ne le présente plus!) et vous avez une équipe de rêve pour le dernier jeu de Sébastien Dujardin (**Troyes, Deus**): **Sun Moon**, publié par Pearl Games.

Sur un plateau de jeu divisé en une partie jour et une partie nuit, vous devrez jouer vos cartes en choisissant de la placer sur une île volante, afin de récupérer des ressources, ou sur une cité volante, pour y honorer les commandes et gagner des étoiles d'or. Jouable de 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans, cette nouvelle perle ludique est attendue en septembre chez Pearl games, bien entendu.



COCKTAIL DE FRUITS AU SABRE

Le célèbre jeu sur plateformes numériques **Fruit Ninja** a été adapté en jeu festif par **Lucky Duck Games** ! À son tour, chaque joueur joue une carte fruit de sa main, si deux cartes identiques sont révélées, le premier joueur qui saisit le katana au milieu de la table est récompensé ! Les cartes sont ensuite placées sur la colonne de combos du joueur qui peut les convertir ou prendre le risque de continuer à jouer pour augmenter son score ! Mais il devra le faire avec les cartes de son voisin, car à la fin de chaque tour, les mains de cartes tournent.

Fun, rythmé et délirant, **Fruit Ninja** doit être arrivé dans les échoppes à l'heure où vous lisez ces lignes (mais le magasin est sans doute fermé si vous lisez le mag en pleine nuit) !



EMPIRES GALACTIQUES

Il est temps pour votre peuple de se lever et de réclamer le trône vacant de l'empereur. Il est temps de dominer la Galaxie !

Attention c'est du lourd ! Ici on s'adresse aux core gamers, aux durs, aux vrais, aux tatoués ! A contre-courant des éditeurs cherchant le jeu universel qui concernera la population mondiale, **Fantasy Flight Games** publie un titre dont les parties durent entre 4 et 8 heures ! De quoi y passer des nuits entières, comme au temps béni des *Civilisation* et autres *Dune* !

Dans **Twilight Imperium IV**, prenez la tête d'une des 17 espèces luttant pour conquérir la galaxie. Technologies uniques, traits propres, il est impératif d'adapter votre stratégie en fonction de vos atouts

et de ceux de vos adversaires ! Chaque joueur commence avec une poignée de vaisseaux et une planète, et part à la conquête de nouvelles planètes. Les civilisations vont se développer, progresser technologiquement, gagner en puissance et essayer de mettre la galaxie à leur botte.

Avec une note de plus de 8,9 sur 10 sur *boardgamegeek*, le site référence des amoureux de jeux, et plus de 350 figurines de vaisseaux, **Twilight Imperium IV** est le jeu phare des joueurs aguerris !



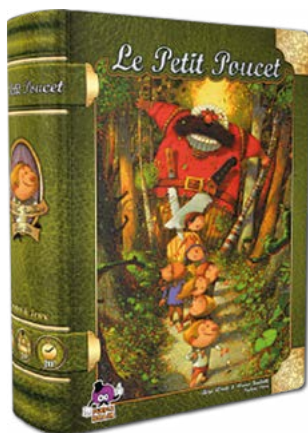
N'OUBLIEZ PAS VOS CAILLOUX

L'éditeur **Purple Brain**, spécialisé dans l'édition de jeux pour enfants adaptés de contes, a rejoint le groupe Asmodee il y a peu. Son nouveau titre sortira à la rentrée et s'inspire cette fois du *Petit Poucet* !

Il fait encore nuit lorsque vous vous enfuyez de la demeure de l'Ogre. Pour regagner la chaumière des vos chers parents, il faut tâtonner les arbres dans le noir afin de retrouver votre chemin. Le premier joueur arrivant à la chaumière

l'emporte et a droit à une bonne soupe de brocolis ! Mais attention à l'Ogre qui vous mangerait volontiers pour son petit-déjeuner !

Le jeu est signé Anja Wrede et Bruno Faidutti, avec de magnifiques illustrations de Frédéric Pillot, le tout, comme d'habitude, dans un joli coffret en forme de livre, accompagné du conte !



LE JEU C'EST NOTRE PASSION !

Retrouvez tous les jeux de ce magazine et bien d'autres encore dans les magasins spécialistes du jeu.

Des conseils, des démonstrations, des initiations, des rencontres, d'autres joueurs, du contact humain, toutes les nouveautés...

- Toulouse
- Alençon
- Lyon
- Laval
- Strasbourg
- Paris
- Aubenas
- Lille
- Poitiers
- Dinan
- etc.

PRÈS DE 400 MAGASINS
VOUS ATTENDENT DANS
TOUTES LES VILLES DE FRANCE
POUR PARTAGER VOTRE PASSION
DU JEU !

RETROUVEZ LA LISTE DES MAGASINS SUR
WWW.ASMODEE.COM
ET SUR L'APPLI ASMOCCLUB

Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play

Apple Store et le logo Apple sont des marques de Apple Inc.
Google Play et le logo logo Google Play sont des marques Google Inc.

LES AVENTURIERS DU RAIL *New York*

JEAN-CHRISTOPHE CATTÉ

BIENVENUE À LA GROSSE POMME !

NEW YORK CITY, UNE VILLE À NULLE AUTRE PAREILLE !

APPRÉCIEZ LA VISITE DE CENTRAL PARK À L'EMPIRE STATE BUILDING

ET DE TIMES SQUARE À BROOKLYN.

WELCOME TO THE BIG APPLE!

Sorti en 2004, *Les Aventuriers du Rail* est devenu un classique en peu de temps et, à l'instar du *Monopoly*, il a été décliné en de nombreuses variantes géographiques (la version *France* est d'ailleurs disponible depuis la fin de l'année dernière). Avec *New York*, la saga revient à une échelle beaucoup plus réduite, à l'opposé des *Aventuriers du Rail Autour du monde*, même si l'adjectif « réduite » ne convient pas très bien à la ville de New York. En plus du cadre spécifique, la particularité majeure de cette version se trouve là, offrant des parties rapides et une complexité minimale en termes de règles.

RUNAWAY TRAIN

Autre originalité, le train n'est pas cette fois au centre du jeu. Pas même sous forme de métro. Les pions de wagons sont remplacés par des taxis et les cartes représentent, pour certaines, des wagons mais aussi des autocars, bus, tramways et les emblématiques taxis jaunes de New York (les jokers). Il y a donc quand même du rail qui vient justifier le titre français du jeu, mais le sujet c'est plus largement le tourisme dans le New York des années 50. Il s'agit de tourisme à la fois géographique et historique. Les lieux et monuments à visiter sont toujours là de nos jours, ce cachet rétro 50's donne simplement une ambiance propre à cette version qui réjouira particulièrement les nostalgiques de l'époque, même s'ils n'ont jamais été New-yorkais. On peut même avoir l'impression de reconnaître Fonzie sur la boîte... C'est sans doute la meilleure version à présenter à des parents qui ne seraient pas particulièrement joueurs.

SUIVEZ LE GUIDE

Le but du jeu est d'accomplir des trajets entre des lieux emblématiques de Manhattan, ce qui consiste à les relier en posant ses taxis sur les routes. Plus une route est grande, plus elle rapportera de points, mais plus elle demandera de poser de taxis pour être complétée. Ainsi, une route ayant une longueur de 2 rapportera 2 points, tandis qu'une route à 4 emplacements rapportera 7 points.

On marque aussi des points en remplissant des objectifs : chaque joueur a des cartes qu'il garde secrètes et qui demandent de relier un lieu spécifique à un autre pour gagner le nombre de points indiqués. Attention, si l'objectif n'est pas réalisé, les points seront à l'inverse soustraits du score final ! Certains sont plus ambitieux que d'autres, par exemple le petit trajet du Lincoln Center à l'Empire State Building se fait en





deux routes faciles et vaut 3 points, tandis qu'aller de Central Park à Chinatown demande de traverser toute la ville et rapporte (ou fait perdre) 8 points.

Quelques lieux touristiques de la carte permettent chacun de prendre 1 point supplémentaire simplement en ayant une route qui y accède.

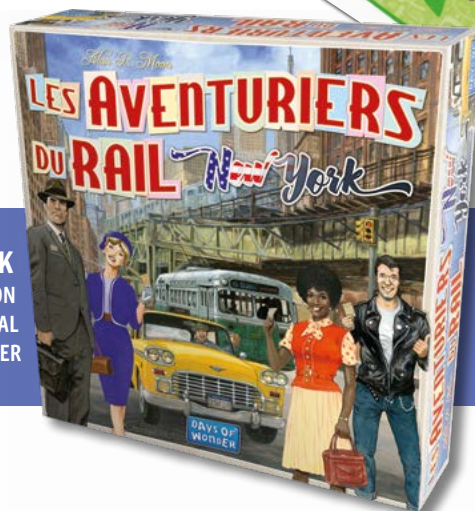
TAXI 15

Concrètement, le tour d'un joueur consiste à réaliser une action, parmi trois possibles. Il peut :

- **Prendre 2 cartes de transport** : il y a des cartes de 6 couleurs différentes, qui correspondent aux couleurs de routes. On peut choisir parmi 5 cartes visibles (qu'on remplace dès qu'elles sont prises). S'il n'y a pas ce qu'il nous faut dans ces cartes visibles, on peut tenter la pioche.
- **Poser des pions taxis** : Pour compléter une route, on doit pouvoir fournir autant de cartes de transport de la bonne couleur qu'elle en demande. Par exemple, pour faire la route noire qui relie Brooklyn à Wall Street, un joueur doit fournir 3 cartes noires. S'il le fait, il pose 3 taxis de sa couleur (chaque joueur en a 15 au total) sur la route en question. En principe c'est là qu'un adversaire s'exclame « Ah bon sang, j'allais la faire à mon tour ! ».
- **Prendre 1 à 2 nouvelles cartes d'objectif** : On commence le jeu avec déjà 1 ou 2 objectifs, mais ça peut être un peu juste pour l'emporter.

Le jeu se termine quand un joueur a épuisé ses jetons de taxis. Et dans cette version, ça va vite !

Par son petit format et sa grande simplicité, **Les Aventuriers du Rail New York** se destine en particulier à ceux qui voudraient découvrir ou faire découvrir cet excellent jeu familial, ainsi qu'à ceux qui souhaitent pouvoir s'en faire une petite partie rapide sur le pouce.



LES AVENTURIERS DU RAIL NEW YORK

UN JEU DE : ALAN R. MOON

ILLUSTRATEUR : CYRILLE DAUJEAN, JULIEN DELVAL

ÉDITEUR : DAYS OF WONDER



2-4



8+



5-15 MIN

Carta Impera Victoria

EMMANUEL BIRÉ

LES GRANDES CIVILISATIONS

**DES PÉRIODES REGULÉES JUSQU'À NOS JOURS,
BÂTIR UNE CIVILISATION BRILLANTE NE SERA PAS FACILE,
IL FAUDRA UTILISER LA FORCE, LE COMMERCE,
LA FOI, LE RÊVE PEUT-ÊTRE.**

Chacun des joueurs va tenter de dominer le monde, en s'octroyant soit la prééminence dans une majorité de domaines, soit une hégémonie absolue dans un seul.

À TRAVERS LES ÂGES

Les cartes des six domaines — Militaire, Religion, Économie, Science, Art et Utopie — sont réparties en trois âges chronologiques et forment la pioche. Les cartes du premier âge seront d'abord tirées, puis celles du second et enfin celles du troisième. La fin de la pioche annonce celle de la partie.

Trois cartes forment la main de départ. Elles sont tirées au hasard ou réparties grâce à un système de draft, plus adapté aux joueurs chevronnés. À son tour le joueur pose une carte et peut ensuite utiliser les effets de celles déjà posées devant lui, avant de compléter sa main. Cela ne nécessite parfois que quelques secondes par joueur, c'est rapide et il vaut mieux rester attentif.

UNE SEULE CARTE !

Une victoire immédiate et sans appel est possible, mais il faut pour cela avoir l'Hégémonie dans un domaine, soit 7 à 8 cartes selon le nombre de joueurs. Ce n'est pas impossible, mais une pile de cartes de la même couleur attire rapidement des réactions adverses !

Les domaines n'ont pas exactement le même nombre de cartes et elles ne sont pas toutes en nombre égal selon les âges. Le plateau des joueurs indique clairement la répartition. Il y a par exemple, 16 cartes en Religion, 8 dans les deux premiers âges, mais plus aucune au troisième. Inutile donc d'en attendre depuis la pioche en fin de partie.

Poser une carte, et une seule, est la première chose à faire lors de son tour, il faut donc bien la choisir. Le but est d'en accumuler le plus possible, mais cela ne doit pas être l'unique approche envisagée. En effet, les cartes offrent des effets de deux types distincts : l'effet permanent et l'effet de sacrifice. Tout l'intérêt du jeu réside dans les combinaisons de pose de carte et d'activation d'effets.

SAVOIR MÉNAGER SES EFFETS

L'effet permanent dépend des cartes déjà posées, il peut être déclenché si le joueur possède plusieurs cartes de la même couleur, deux ou trois selon le nombre de joueurs.

Défausser une carte Économie posée permet d'en placer une nouvelle de sa main. Les cartes Religion augmentent la main de deux cartes. Les autres domaines permettent de défausser une carte de sa main, d'échanger une carte posée avec une de sa main ou encore de choisir une carte de la défausse. S'il faut un seuil de 2 ou 3 cartes d'une couleur pour utiliser un effet permanent, il est possible d'utiliser deux fois le même effet au-delà d'un second seuil à 4 ou 5 cartes.

UNE JOLIE PETITE BOÎTE

CIV, Carta Impera Victoria, c'est aussi le chiffre romain 104, qui correspond au nombre de cartes du jeu. Le matériel est constitué d'un plateau pour chaque joueur et un jeton métallique. Le tout est très soigné. Le style des graphismes est à la fois original et agréable.



LE SENS DU SACRIFICE

L'effet de sacrifice repose sur un mécanisme différent, il faut sacrifier une carte que l'on avait précédemment posée pour le déclencher. Selon les couleurs des cartes défaussées, il est ainsi possible de faire défausser une carte à tous les autres joueurs, de prendre des cartes dans la main d'un adversaire, d'en piocher de nouvelles, d'augmenter le nombre de cartes nécessaires pour l'Hégémonie ou même d'interdire à un joueur de poser une certaine couleur à son prochain tour. Si ces effets sont très puissants, ils demandent toutefois de défausser une carte, alors que le but principal est de les accumuler.

Enfin, le domaine de l'Art possède sa mécanique propre, le joueur qui en a le plus à un moment donné peut copier un effet permanent accessible à un autre joueur. La majorité en Art peut cependant changer rapidement de joueur.

PETIT JEU, GROS POTENTIEL

Les mécanismes sont plus simples qu'il y paraît, un ou deux tours de jeu suffisent pour se caler. Les combinaisons des différents effets permettent le développement de stratégies fines d'autant qu'il est possible de programmer sur plusieurs tours. Toute l'astuce du jeu est de savoir aller au bout des possibilités offertes à un moment donné, sans pour autant s'emmêler. L'opportunité est la règle, changer de tactique s'avère parfois vital. Et surtout, il faut rester aux aguets pour contrer un adversaire au cas où...

S'il est bien difficile d'obtenir l'Hégémonie, il faut tenter d'avoir la majorité de cartes d'un ou plusieurs domaines. Les combinaisons d'effets de pioche, d'échange, de défausse sont multiples et quelques sacrifices s'avèrent nécessaires. Les retournements de situation sont légion.

La grande force de **CIV** est d'arriver rapidement et avec très peu de matériel à un niveau de jeu passionnant, voire exigeant selon le niveau des joueurs. S'il reste accessible aux débutants, il s'adresse aussi à des joueurs aguerris et se prête même au jeu en tournoi.



CARTA IMPERA VICTORIA
UN JEU DE : RÉMI AMY
ILLUSTRATEUR : CHRISTOPHER MATT
ÉDITEUR : LUDONAUTE



IMAGINARIUM

CES SAVANTS FOUS ET LEURS DRÔLES DE MACHINES

IMAGINEZ QUE LE CHAPELIER FOU SOIT EN FAIT UN INGÉNIEUR DÉJANTÉ, UN BRICOLEUR DE GÉNIE TENTANT DE CRÉER LA MACHINE PARFAITE. IMAGINEZ SIMPLEMENT QUE CE SE SOIT VOUS...

En ouvrant la boîte concoctée par Bombyx on reconnaît la patte de l'éditeur français. De superbes figurines sculptées représentant les joueurs, comme celles de *Fourberies*. Des cartes vous plongeant instantanément dans l'univers féérique steampunk du jeu, comme celles illustrées par Collette pour *Abys*. Des ressources rassemblées dans un écran cartonné fermé, qui ne se baladeront pas dans votre boîte, et donnent un indéniable cachet à votre plateau.

BEAU COMME UNE HORLOGE

C'est une réussite visuelle qui nous plonge au sein de l'usine des Rêve. Les tons marrons, cuivre, ferreux font bien ressortir la rouille de ces machines que les joueurs vont collecter sur le tapis roulant avant qu'elles ne finissent dans la bouche de la décharge. Dans un coin, il y a le bureau d'embauche des assistants. Dans l'autre, le tableau des objectifs à atteindre pour gagner la partie. Pas de glamour. Pas de Ville Lumière parcourue par des dirigeables à l'hélium ou de héros virevoltants dans des fracs impeccables. Non, on sent la sueur des bricoleurs, la rouille des machines cassées et des outils ébréchés.

C'est un parti pris visuel que j'affectionne particulièrement, ce rêve de grandeur mécanique rouillé mais prêt à éclore. Bombyx aurait pu se satisfaire de pions symbolisant les joueurs, de cubes en bois colorés pour les différentes ressources et d'un plateau plus neutre, plus consensuel. L'éditeur préfère imposer sa vision de la Révolution Industrielle, et donner un vernis patiné et rugueux dans cette lutte que se livrent les joueurs, pour quitter leur dure condition de simple bricoleur et devenir le Grand Machiniste.

LE B.A. -BA DU PETIT CATHALA

Florian Sirieix avait signé dernièrement chez Ludonaute *Oh Capitaine!*, un très bon jeu de bluff. Je ne vous ferai pas l'injure de vous présenter Bruno Cathala. Il a créé d'excellents jeux et a une productivité assez conséquente, s'associant souvent à d'autres auteurs. Et indéniablement, on sent dans *Imaginarium* la patte de Cathala.

Mais décortiquons ensemble la mécanique de ce jeu.

Le départ est déjà différencié. On prend un tableau individuel, son atelier, qui indique son rang pour le premier tour et les ressources avec lesquelles on commence. Il y a en quatre : le charbonium, la monnaie du jeu, le bois, le cuivre et le cristal, indispensable pour construire et réparer ses machines. Selon votre rang de départ, vous n'aurez pas les mêmes choses. On les place derrière son paravent, car à partir de maintenant tout est caché, et on commence la partie. Votre atelier précise aussi les différentes actions que vous pourrez tenter, et porte les quatre places disponibles dans votre établi pour les machines et les trois réservées éventuellement pour les assistants que vous pourriez embaucher. Tout le monde commence avec deux machines fonctionnelles, toujours différentes selon votre atelier.





UNE RÈGLE POUR DEUX MESQUINE À SOUHAIT

On reconnaît encore l'influence de Cathala dans la règle pour deux joueurs, élégante, sobre et toute en efficacité. Les deux joueurs vont intégrer chacun un saboteur qui va joyeusement se mêler à eux dans la planification, et les empêcher de mener à bien des projets. Comment ? En prenant une place sur le tapis, et en empêchant votre adversaire de réserver une machine. De fait, à leurs tours, ils la défaussent sans l'acheter, et reprennent une place dans la prochaine planification.



Les saboteurs vont permettre de faire évoluer l'offre des machines, en mettant à chaque tour deux d'entre elles à la défausse, et vont gêner votre adversaire.

C'est simple et chafouin, comme j'aime.

AU SUIVANT... À LA SUIVANTE !

La première phase du jeu est la planification, le placement devant le tapis roulant qui déverse les machines brisées de l'Imaginarium. Dans l'ordre du tour, chacun va se positionner, sachant que plus on se rapproche de la porte d'entrée des machines sur le tapis, plus on la paiera cher, mais mieux on sera positionné pour commencer le prochain tour. Notez que les derniers emplacements vont vous permettre de collecter du charbonium. Mais vous jouerez alors parmi les derniers.

Ensuite dans ce nouvel ordre instauré, chacun va effectuer successivement une série d'actions avant de passer la main au suivant.

On récolte d'abord ses ressources, qui vont augmenter crescendo au fil du jeu car une partie des machines ne font que créer lesdites ressources. Ensuite on achète la machine que l'on a réservée, qui arrive cassée dans votre bric-à-brac à côté de votre atelier, ou on récolte le charbonium.

SAVANTS FOUS EN ACTION

On entre alors dans le cœur du jeu avec le choix des deux actions disponibles dans son atelier. Elles sont couplées par deux et ne peuvent être répétées : les auteurs nous imposent une bonne frustration, car vous pouvez être sûr que plus d'une fois dans la partie, vous râlerez contre l'impossibilité de faire les deux actions qui vous intéressent vraiment. Mais le sel du jeu est là.





Allez-vous recruter un assistant qui va vous simplifier la tâche? Acheter des ressources ou des points de victoire? Réparer une machine tout juste récupérée, ou la démonter pour exploiter les matériaux nécessaires à sa création? Les assembler entre elles pour obtenir un nouvel effet?

Les machines en elles-mêmes sont de plusieurs types et portent des noms improbables qui m'ont particulièrement plu : elles peuvent produire des ressources, transformer une autre machine, attaquer vos adversaires, vous défendre de leurs agressions, ou avoir un effet unique comme récupérer une machine défaussée ou créer des points de victoire.

À la fin des tours, on remplace les assistants achetés, on défausse la machine la plus à droite et on comble les trous du tapis roulant, puis on recommence la planification.

UN JEU DE COURSE EFFRÉNÉE

Imaginarium est une course aux objectifs. Chaque objectif donne un certain nombre de points de victoire et ils sont ouverts à tous. Le premier qui l'obtient marque un maximum de points, celui indiqué sur l'objectif. Tous les autres joueurs qui le suivent marquent le même nombre, minoré de 1.

Au vu de la disposition des objectifs en début de partie, qui ne seront jamais totalement les mêmes, vous verrez l'orientation que vous devrez prendre pour optimiser votre plan de jeu, et accélérer la victoire.



Certains objectifs demandent de réparer des machines de défense et d'attaque, d'autres de récolter des ressources ou des assistants.

Le but est d'obtenir 20 points de victoire. À la fin des tours, avant de remplacer assistants et machines, on s'assure que personne n'a atteint ce cap. Si c'est le cas, on soulève les écrans et on compare les quatre ressources détenues par chacun. Celui qui a la majorité gagne 2 points par ressource (3 avec un certain assistant), qui vont s'ajouter à ses propres points de victoire. Ce n'est donc pas celui qui a déclenché la fin de la partie qui l'a forcément gagnée.

UN SUPERBE JEU EXPERT... MAIS PARFAITEMENT JOUABLE EN FAMILLE

Imaginarium est accessible. La beauté de l'écran en fait un parfait cadeau pour une famille ludique s'étant déjà frottée à plusieurs jeux, et qui souhaite « monter en gamme ».

Et le plaisir est là, l'envie de manipuler ses machines et d'optimiser ses gains, de progresser plus vite que ses adversaires bricoleurs et de leur damner le pion pour obtenir le titre de Grand Machiniste de l'Imaginarium. N'est-ce pas le principal dans un jeu que d'y prendre du plaisir?



IMAGINARIUM
UN JEU DE : BRUNO CATHALA
ET FLORIAN SIRIEIX
ILLUSTRATEUR : FELIDEUS BUBASTIS
ÉDITEUR : BOMBYX



2-5



14+



90 MIN

Majesty

FRÉDÉRIC MORARD

AU SERVICE LUDIQUE DE SA MAJESTÉ

LE TRÔNE EST VACANT ET NOMBREUX SONT LES PRÉTENDANTS. À VOUS DE MONTRER QUE VOUS ÊTES LE MEILLEUR CANDIDAT EN GÉRANT AU MIEUX VOTRE DOMAINE ET EN ATTIRANT À VOUS LES SUJETS LES PLUS IMPORTANTS DU ROYAUME !



Dans une jolie boîte à l'illustration prometteuse, vous trouverez des cartes lieux (les mêmes pour tous les joueurs), des cartes personnages, des meepls représentant vos assistants et toute une série de pièces sous la forme de petits jetons de poker.

Le matériel est de bonne qualité et les pièces participent vraiment au plaisir de jeu. Le tout est fort bien présenté dans un thermoforme permettant de tout ranger sans souci.

UNE MÉCANIQUE ROYALE

À chaque tour, vous n'avez qu'une seule action à faire : choisir un personnage parmi ceux qui sont disponibles, le placer sous le lieu approprié et appliquer les effets de ce lieu (généralement, gagner des sous et des assistants). Les personnages les plus intéressants vous coûteront des assistants, tandis que les autres seront gratuits ou vous en rapporteront.

La partie prend fin au bout de douze tours de jeu au bout desquels chacun compte ses sous en y ajoutant des primes pour les majorités (pour les joueurs disposant du plus de personnages dans un lieu donné) et de diversité (pour avoir occupé le plus de lieux possible). Le plus riche l'emporte. Simple, non ?

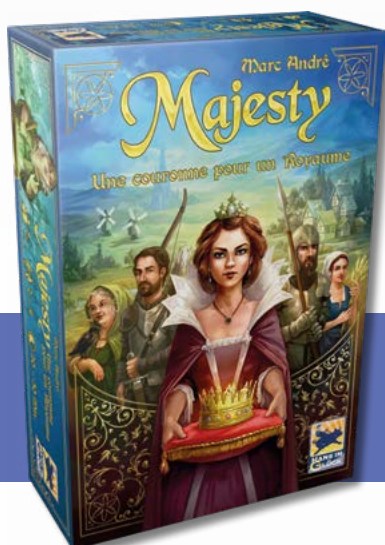
DE LA DIFFICULTÉ D'ÊTRE UN BON MONARQUE

Derrière cette apparente simplicité se cachent des choix cornéliens, qui vous forceront à y réfléchir à deux fois avant de sélectionner un personnage. Déjà parce que les différents moyens de gagner de l'argent (et la victoire !) sont nombreux : utiliser au mieux les lieux disponibles, tenter d'emporter quelques majorités ou jouer la carte de la diversité ? Impossible de trop négliger l'un de ces aspects : il vous faudra jouer sur tous les tableaux pour espérer l'emporter.

Ensuite parce que *Majesty* offre une interaction forte entre les joueurs. Outre les guerres que vous pourrez livrer à vos ennemis grâce à vos soldats, certains lieux vous permettront de gagner de l'argent lors des agissements de vos concurrents. De quoi rentabiliser le tour de vos adversaires ou perturber leurs plans.

ET POUR COURONNER LE TOUT...

Majesty est un jeu très simple d'accès, facile à expliquer et à mettre en place mais offrant de beaux moments de réflexion. Et si vous le trouviez trop simple, le jeu propose une version alternative des différents lieux avec des pouvoirs différents et plus complexes à gérer. De quoi satisfaire toute la famille !



MAJESTY
UN JEU DE : MARC ANDRÉ
ILLUSTREUR : ANNE HEIDSIECK
ÉDITEUR : HANS IM GLÜCK



2-4



7+



20-30 MIN



KERO

NARGASSE

APRÈS L'APOCALYPSE, LE DUEL !

**DANS UN UNIVERS APOCALYPTIQUE,
VOUS ÊTES À LA TÊTE D'UNE TRIBU.
FAITES PREUVE D'INGÉNIOSITÉ
ET PRENEZ LA JUSTE PART DE RISQUE
POUR PROFITER AU MIEUX DE VOS EXPÉDITIONS
DANS LE DÉSERT ET VAINCRE VOTRE ADVERSAIRE.**

Kero est un jeu de stratégie basé sur des mécaniques de dés. Pour marquer des points de victoire, il faut acheter des cartes, conquérir des territoires et globalement savoir bien employer les bonus que vous récupérez et les ressources auxquelles vous avez accès. Bien entendu, la ressource la plus précieuse de toutes est le fameux kérosène. Après tout, nous sommes dans un monde post-apo façon *Mad Max*.

FAITES LE PLEIN !

Chacun leur tour, les joueurs partent en expédition dans le désert, à la recherche de ressources. Pour représenter cela, on prend les dés (8 au départ), ainsi que son camion-sablier. Il est possible de relancer les dés aussi longtemps qu'on le désire tant qu'il nous reste de l'essence dans le camion, représenté par le sable noir qui s'écoule à l'intérieur. Toutefois, l'essence ne sera pas réinitialisée par miracle d'un tour sur l'autre, tout le temps que vous prenez lors d'un tour, vous le perdrez au suivant.

UN TRÉSOR DE JERRICAN

Il existe deux manières de recharger son camion : en tombant à court et en se faisant aider par les nomades, ce qui nous laisse un camion avec peu d'essence et un tour interrompu de façon brutale et déplaisante. Seconde solution, en dépensant

un Jerrican de Kero au début d'un tour, mais les Jerricans sont une ressource rare, qu'il est aussi possible de dépenser pour acheter de puissants dés supplémentaires, qui vous aideront à atteindre vos objectifs plus facilement.



LES BRÛLURES DU DÉSERT

Chaque face de dé représente l'une des ressources, utilisées pour payer les cartes disponibles au centre de la table, à l'exception de la face brûlure, qui n'a d'autre utilité que de bloquer le dé. Une raison supplémentaire pour ne pas trop chercher à avoir le jet parfait. Les cartes servent surtout à gagner des points de victoire. Elles sont aussi associées à une couleur, sur laquelle nous reviendrons plus tard.

La plupart des cartes offrent également un petit bénéfice tel qu'un bonus passif renforçant pour le reste de la partie votre gain du convoité Kérosène, l'aide des nomades du désert qui offrent de puissants mais hasardeux bonus, ou la possibilité de poser des pions bonus sur les territoires pour partir à leur conquête.





DE NOUVEAUX TERRITOIRES

La conquête des territoires va rythmer le jeu, c'est un événement qui se produit à intervalle régulier et dont la troisième apparition sonnera la fin de la partie. La phase conquête est très simple. Celui qui possède le plus de pions explorateurs sur une carte donnée la prend. Si les deux joueurs en possèdent autant, la carte est défaussée et personne ne la contrôle. Un territoire, c'est comme une carte, mais en mieux. Ça rapporte plus de points et de ressources. Selon les couleurs de ces derniers, vous pourrez remporter plus de cartes en fin de partie. Il faut bien anticiper cette phase et avoir acheté suffisamment de pions explorateurs pour sécuriser les régions les plus intéressantes ou empêcher l'adversaire de les récupérer trop aisément.

STOP OU ENCORE ?

Kero est un habile mélange entre stratégie et prise de risque. Pour économiser son essence, il faut accepter d'avoir une configuration de dés inférieure à ses espérances. Chercher à avoir un jet parfait, c'est de la pure prise de risque. D'un autre côté, un trop mauvais jet de dés plein de faces brûlure peut être employé pour détruire la carte que l'adversaire convoitait. Une manière de compenser le fait d'avoir perdu son tour en voulant trop. Parfois, il faudra simplement se contenter du minimum, car le jeu n'en vaut pas la chandelle.

AVANTAGE AUX VÉTÉRANS

Avec le temps, on comprendra mieux la valeur de chaque carte, quelles couleurs chercher, la valeur réelle d'un point de victoire, mais surtout le bon usage d'un effet passif. Que puis-je espérer d'un blé par tour ou d'un dé vert gratuit ? On ne peut pas tomber dans le calculatoire pur, non seulement parce que les ressources que j'ai à chaque tour ne sont jamais complètement prévisibles, que je ne serai jamais à l'abri d'un jet de dé exceptionnel, mais aussi parce que je ne contrôle pas ce qui sera ajouté au draft à la fin de mon tour.

DUEL SOUS LE SOLEIL

C'est ce genre de mécanique qui fait de **Kero** un jeu facile d'accès. Malgré toutes les possibilités offertes, malgré toute la valeur stratégique, il reste un jeu de dés, de gestion du hasard. **Kero** est idéal pour ceux qui aiment un bon jeu avec beaucoup d'interaction, de fun et suffisamment de stratégie pour avoir une impression de contrôle. Un excellent jeu pour deux joueurs, original et amusant, avec ses jets de dés compulsifs.



KERO
UN JEU DE : PROSPERO HALL
ILLUSTREUR : PIERÒ
ÉDITEUR : HURRICAN



ATTACK OF THE JELLY MONSTER

PHILIPPE TAPIMOKET

FAITES VOS RÉSERVES DE POTS DE GELÉE!

UN ALIEN GIGANTESQUE, SOUS FORME DE GELÉE, VIENT DE DÉBARQUER SUR TERRE! IL NE SEMBLE PAS TROP AGRESSIF, MAIS FAIT UNE BELLE TÂCHE GLUANTE SUR LA VILLE. IL EST TEMPS DE S'EN DÉBARRASSER!

Dans *Attack of the Jelly Monster*, tandis que les forces armées nettoient à l'aide de drones, vous êtes à la tête d'une escouade chargée de recueillir le plus d'échantillons possible. Armés de petites cuillères, vous vous dépêchez de remplir un maximum de pots qui partiront dans les laboratoires scientifiques.

LIKE A ROLLING DICE

Attack of the Jelly Monster est avant tout un jeu de rapidité, une mécanique chère à l'auteur, qui a signé d'autres titres tout aussi dynamiques. Jouable en quatre manches, le principe est extrêmement simple et s'explique en quelques lignes.

On dispose au centre de la table le plateau de jeu représentant le monstre gélatineux auquel on rattaché des plateaux de quartiers de maisons, dont la quantité va varier en fonction du nombre de joueurs. Chaque quartier pourra donner 3 sortes de bonus ou malus, selon la position d'un curseur « cible » en fin de manche. On empile, au centre, des jetons « drones » (appelés aussi « Jelly-pod »), ainsi qu'un sablier. Pour finir, des jetons de gelée, servant aussi de points, sont posés en pioche sur le côté. Chaque joueur possède 7 dés et une sorte de piste qui servira également de « barrière », mais nous y reviendrons plus loin. On peut alors démarrer la première manche après avoir lancé le top départ.

FRÉNÉSIE!

Les joueurs vont jeter frénétiquement leurs dés dans leur piste, et s'ils le désirent, en placer un en face d'un des quartiers, très souvent pour prendre un bonus en fin de manche, par exemple 7 gelées. En effet, en fin de partie, le joueur ayant le plus de gelées récoltées remportera la partie.

Pour prétendre au bonus, il faudra être majoritaire et donc placer des 5 ou des 6. On devra parfois bouger le curseur cible, car la quantité de gelée est variable et les plus gros bonus ne sont pas sélectionnés par défaut. Pour cela, seul un 3 ou un 4 posé permet de le faire. Et bien sûr, comme il y aura probablement





quelques fourbes autour de la table, un 1 ou 2 permet d'éjecter un dé du quartier qui sera éliminé au centre du plateau, vous faisant perdre souvent la majorité, et, de ce fait, le bonus convoité. Qu'à cela ne tienne, rien ne vous interdit d'en faire autant, ou mieux encore, de déplacer le curseur sur une récompense minable, hé hé !

Lorsque vous avez placé tous vos dés, vous pouvez bloquer un quartier en y plaçant votre piste « barrière », protégeant ainsi l'endroit contre les autres dés. Mais vous allez surtout retourner un sablier de quelques secondes durant lesquelles les autres joueurs doivent placer le reste de leurs dés, s'ils en ont le temps !

L'HEURE DU DÉBRIEF DE MISSION

Attack of the Jelly Monster demande normalement une attention particulière pour chaque quartier, pour choisir le bon dé et le placer au bon endroit. Et je ne vous parle pas des curseurs. Le problème est que tout le monde va tenter d'être le premier et l'effet panique a de grandes chances de provoquer des erreurs, faute de temps. Plus on sera nombreux, plus le jeu sera amusant. C'est en cela que réside toute la saveur de ce titre. La tension, la rapidité, les erreurs, les bascules de situations seront fréquentes et pourront dérouter les joueurs les plus lents.

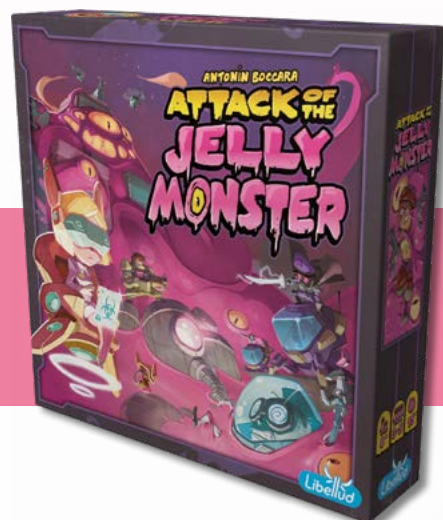
Lorsque le sablier est terminé, on résout les récompenses de chaque quartier, avec parfois de belles surprises... voire des malus, comme la donation bien malgré soi de gelée à ses adversaires. La personne ayant le plus de dés au centre aura la compensation de prendre un jeton drone, qui apportera souvent des points bonus. Le jeu se poursuit ainsi durant quatre manches.

DES JEUX EN GELÉE

Attack of the Jelly Monster est un jeu de rapidité où se mêlent les fourberies, l'observation, le chaos et parfois la temporisation. Sa durée de 15 minutes permet de tenir le rythme. Il s'adresse, bien sûr, à un public aimant les jeux où la tension est présente pour des parties endiablées !

ATTACK OF THE JELLY MONSTER

UN JEU DE : ANTONIN BOCCARA
ILLUSTRATEUR : GUILLAUME DUCHEMIN
ÉDITEUR : LIBELLUD



3-5



8+



15 MIN



THIBAUT DÉRIOZ

ON SE FAIT UNE TUILE ?

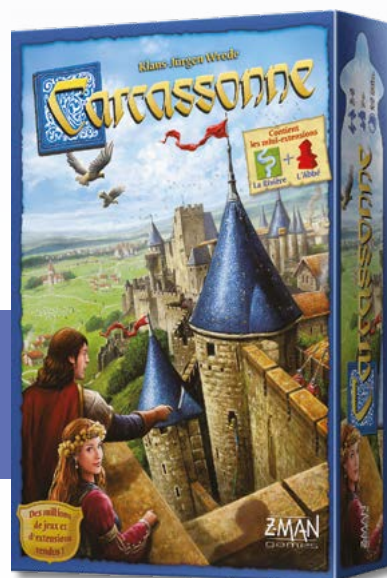
**VENDU À PLUS DE 10 MILLIONS D'EXEMPLAIRES
ET TRADUIT DANS 25 LANGUES, LE JEU DE L'ANNÉE 2001
S'EST IMPOSÉ COMME UN CLASSIQUE AUPRÈS DU GRAND PUBLIC.
SI SES PRINCIPES FONDAMENTAUX SIMPLES ET SA PRISE EN MAIN
RAPIDE LUI ONT ASSURÉ SON STATUT DE SUCCÈS PLANÉTAIRE,
CARCASSONNE S'EST VU GRATIFIÉ DE NOMBREUSES EXTENSIONS,
SI BIEN QU'IL EST AUJOURD'HUI POSSIBLE D'Y JOUER
D'UNE MULTITUDE DE FAÇONS.**

Carcassonne est un jeu de placement de tuiles, qui vont petit à petit constituer le plateau de jeu. À leur tour, les joueurs en piochent une sur laquelle est représenté un fragment de paysage (pouvant contenir tronçons de routes, parties de villes, prés ou abbayes), qu'il vient ensuite accoler où il le souhaite au paysage déjà en place. Toutefois, il doit obligatoirement placer sa tuile de façon à ce qu'elle s'accorde au paysage existant. Ceci fait, il peut ensuite poser, s'il le désire, un pion (appelé « Meeple », anglicisme et abréviation de « my people », mes gens) sur l'un des éléments de la tuile qu'il vient de poser, pour en prendre possession. Ainsi, si un joueur revendique un morceau de ville, et qu'il parvient à compléter celle-ci au cours des tours suivants, il pourra récupérer son meeples et empocher les points rapportés par l'achèvement de sa construction. Même chose pour les routes et, dans une certaine mesure, pour les abbayes. Ces dernières sont considérées comme achevées lorsqu'elles

sont au centre d'un carré complet de neuf tuiles. Les paysans ont un rôle plus complexe, puisqu'ils rapportent des points uniquement en fin de partie en fonction du nombre de villes complètes dans leur zone d'influence. Enfin, s'il est impossible de poser un meeples sur une zone déjà contrôlée par un autre, il est autorisé de raccorder plusieurs zones déjà contrôlées et ainsi de contester sa possession à un autre joueur ou de renforcer le contrôle d'une de ses propres zones.

L'ABBÉ EST À LA RIVIÈRE

L'édition de base actuelle comprend en outre deux mini-extensions bienvenues, **la Rivière** et **l'Abbé**. **La Rivière** est très utile, voire indispensable, car elle aide à organiser le paysage de la partie et permet d'offrir beaucoup plus de choix aux joueurs en début de partie. **L'Abbé**, quant à lui, est un meeples particulier, qui se place sur les abbayes ou sur les « jardins » présents sur certaines tuiles (qui fonctionnent alors comme des abbayes). Son principal intérêt est que vous pouvez décider de le récupérer et marquer des points même si l'abbaye ou le jardin ne sont pas achevés. Vous piochez une Abbaye que vous n'êtes pas sûrs de pouvoir terminer ? Minimisez les risques en y plaçant votre Abbé !



CARCASSONNE
UN JEU DE : KLAUS-JÜRGEN WREDE
ILLUSTRATEUR : ANNE PÄTZKE
ÉDITEUR : Z-MAN



2-6



7+



30 MIN

UN TRÉSOR DANS LA CITÉ

En 2001, lorsque le jeu a reçu le prix du jeu de l'année, Klaus-Jürgen Wrede s'est rendu à Carcassonne et a enterré une boîte du jeu quelque part dans la cité. Peut-être s'y trouve-t-elle encore ?



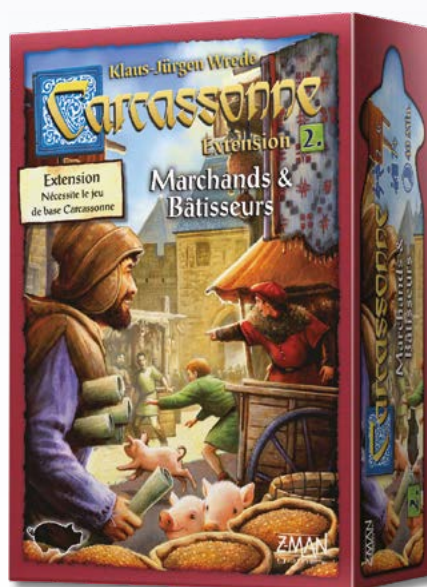
AGRANDIR LA CITÉ

Ce que l'on appellera désormais le « jeu de base », peut s'enrichir d'un nombre important d'extensions, chacune apportant de nouvelles approches ou de nouveaux mécanismes, les deux premières étant d'ailleurs considérées comme des incontournables pour de nombreux joueurs. Ainsi, la première extension, **Auberges et Cathédrales**, fournit une couleur supplémentaire de meeples afin de pouvoir jouer à 6. Les extensions suivantes fournissent toujours ces 6 couleurs pour permettre leur utilisation à 6. En outre, l'extension est accompagnée de « grands meeples », qui se jouent exactement comme les autres, mais qui comptent double en cas de conflit territorial.

Quid des auberges et des cathédrales ? L'extension propose de nouvelles tuiles dont certaines comportent des cathédrales ou des auberges bordant un lac près d'une route. Si une ville, comprenant une cathédrale, ou une route, bordée par une auberge, est achevée, le joueur la contrôlant reçoit un point bonus pour chaque tuile que compte sa construction. Mais attention, si cette ville ou cette route n'est pas achevée à la fin de la partie, elle ne rapporte aucun point !

DE L'AR... CHITECTURE OU DU COCHON !

La seconde extension, **Marchands et Bâtisseurs**, fournit évidemment de nouvelles tuiles, avec une subtilité toutefois. Certaines tuiles « cité » comportent des symboles de Marchandises pouvant être de trois sortes. Lorsqu'une ville est complétée, on procède au décompte classique, mais le joueur qui l'a terminée reçoit des jetons **Marchandise** correspondant aux symboles présents sur la ville. À la fin de la partie, chaque type de marchandise rapporte 10 points au joueur qui en possède le plus. Une dimension stratégique assez intéressante, pouvant vous conduire par exemple à aider un adversaire à finir sa ville pour en récupérer les richesses. Autre ajout, l'**Architecte**. Il doit être posé sur une route ou une ville que vous contrôlez déjà. Par la suite, si vous posez une tuile qui agrandit la zone où il se trouve, vous pouvez jouer un deuxième tour immédiatement ! Bien sûr, une fois votre route ou votre ville achevée, vous récupérez votre architecte, prêt à se lancer dans une nouvelle œuvre. Enfin, l'extension fournit un **Cochon** à chaque joueur. Ce dernier, s'il est placé dans un pré que vous contrôlez, vous permettra de gagner 4 points (au lieu de 3) pour chaque ville terminée dans votre pré à la fin de la partie.



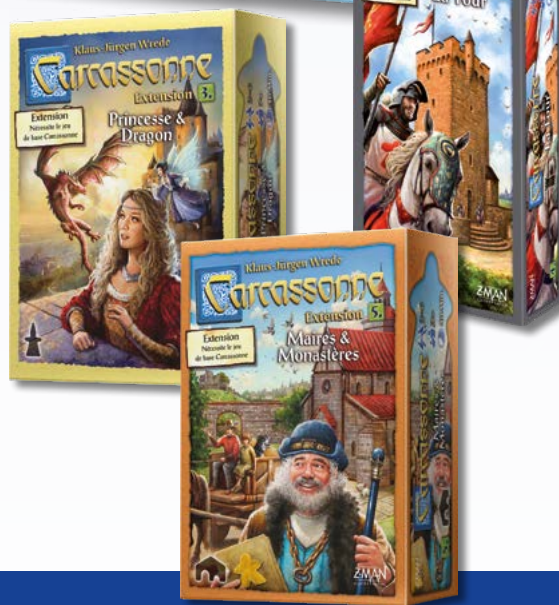


VERS L'INFINI, ET AU-DELÀ

Décrire précisément le contenu de toutes les extensions existantes serait bien trop long, mais notons ici pêle-mêle un dragon pouvant manger vos meeples, des tours servant à emprisonner les pions de vos adversaires, des ponts routiers surplombant villes et prés, des forteresses, des bazars servant à marchander des tuiles, un maire, des granges permettant de récupérer les points d'un pré avant la fin de la partie, une seconde rivière, la Cité de Carcassonne elle-même comme nouveau point de départ (et qui change la façon de placer les meeples), un roi, un chevalier-brigand, une catapulte (une vraie !), des bergers et leurs moutons, un loup, des vignobles, ou encore un cirque et des forains. Sans parler des mini-extensions proposant des meeples volants, des brigands subtilisant des points à vos adversaires ou encore un petit coup de cœur personnel, des ferrys permettant de modifier certaines intersections routières.

CARCASSONNE LA TOTALE !

Et si vous voulez vraiment tout tester, sachez qu'il existe une **Big Box**, éditée en 2017, qui propose le jeu accompagné de la quasi-totalité des extensions en une seule boîte. Toutefois, s'il est possible de jouer avec TOUTES les extensions, il est préférable d'en choisir quelques-unes à chaque fois, afin de ne pas rendre le jeu trop complexe et trop long. D'autant qu'ainsi, il est possible de le faire varier quasiment à l'infini. Allez-vous mettre l'accent sur les mécanismes stratégiques, ou allez-vous augmenter la part d'aléatoire pour plus de folie ? Le choix ne tient qu'à vous, chaque partie sera différente !



CHANGER DE DÉCOR

Si vous vous sentez las des cités médiévales, vous pouvez toujours tester la gamme « autour du monde », qui vous fera voyager dans les mers du sud, au Far West, le long du fleuve Amazone, ou même dans *Star Wars*™, en vous proposant à chaque fois des mécaniques inédites pour un jeu toujours renouvelé. Enfin, il existe une version destinée aux 4 ans et plus, intitulée **Mon Premier Carcassonne**, qui se concentre davantage sur l'aspect « construction de paysage » du jeu.

SmileyWorld SMILEY GAMES

DOMINIQUE FERRET

SOURIEZ !

ILS ONT CONQUIS NOS RÉSEAUX SOCIAUX
ET MÊME NOS ARTICLES NE PEUVENT S'EMPÊCHER
D'AFFICHER DES :) OU DES :). ILS PARTENT MAINTENANT
À LA CONQUÊTE DU MONDE LUDIQUE !

Dans la boîte de *Smiley Games* vous trouverez six cartes smiley différentes en six couleurs (orange, bleu, jaune, vert, violet, rouge) soit 36 cartes, deux dés spéciaux, 6 cartes spéciales « couleur » et enfin 6 smileys noirs uniques... pour un total de cinq jeux différents qui stimulent la mémoire, les réflexes et la perception visuelle, sans négliger la stratégie, l'observation et la concentration !

Premier jeu : Trouvé ! Étalez de manière aléatoire les 36 cartes Smileys et lancez les deux dés. Le premier indique une couleur, le second un Smiley. Soyez le plus rapide à trouver le Smiley parmi les 36 ! Le premier à atteindre le nombre de cartes de l'objectif l'emporte.

Second jeu : À moi ! Chaque joueur reçoit deux cartes spéciales, tandis que les autres sont placées en pioche, faces cachées, puis sont retournées une à une. Si vous possédez la carte Smiley noir ou couleur correspondante à la carte retournée, posez votre main dessus au plus vite !

Troisième jeu : Faites du bruit ! Les dés sont jetés et les 36 cartes mélangées et placées en pile faces cachées. Un donneur va retourner les cartes une par une en les distribuant. Dès que deux joueurs ont, face visible, un Smiley ou une couleur identique, ils doivent crier le nom de l'autre ! Si une carte correspondant aux dés est distribuée, tous les joueurs tentent d'être le premier à prononcer leur propre nom !

Quatrième jeu : Dominos. Toutes les cartes (même les spéciales) sont distribuées entre les joueurs. On jette les dés et le joueur qui possède le Smiley correspondant, débute la partie. Ensuite chacun peut suivre en posant une carte de couleur ou de Smiley identique. Le gagnant est celui qui se débarrasse de toutes ses cartes.

Cinquième jeu : La dernière ! Chacun reçoit 5 cartes, le reste est réuni en pioche. On retourne la première carte qui devient la défausse. À son tour, un joueur peut se débarrasser d'une carte de même couleur ou d'un Smiley Identique, sinon il doit piocher. Le premier à ne plus avoir de carte l'emporte.

Laissez-vous emporter par la bonne humeur dans ce jeu fun et survolté ! Soyez le plus observateur et le plus rapide, tout en affichant votre plus beau sourire.



SMILEY GAMES
UN JEU DE : EMANUELE PESSI
ÉDITEUR : CREATIVAMENTE



3-5



8+



15 MIN

OTYS

THOMAS LAJEUNESSE

L'IVRESSE DES PROFONDEURS

NOUS VOICI AU 22^E SIÈCLE. LE NIVEAU DES OCÉANS A MONTÉ AU POINT DE NE PLUS LAISSER QUE DES COLONIES ÉMERGÉES, CONSTRUITES COMME DE GIGANTESQUES PILIERS, EN UTILISANT LES DÉBRIS DES ANCIENNES CITÉS QU'ELLES REMONTENT DES PROFONDEURS. RÉPAREZ VOS SCAPHANDRES, VÉRIFIEZ VOS BATTERIES, IL EST L'HEURE DE PLONGER !

Otys est l'une d'elles, et vous voici dans la peau d'un entrepreneur qui emploie des plongeurs pour remonter des profondeurs les ressources qui permettent de satisfaire les contrats de la colonie. Et comme de bien entendu vous n'êtes pas le seul. Négocier au magasin, améliorer son équipement, et même un peu d'espionnage, tous les moyens sont bons pour surpasser vos concurrents.

UN BALLET VERTICAL

Commencez par disposer devant vous votre plateau personnel représentant votre puits et placez-y vos huit plongeurs. Les cinq du bas sont en plongée et peuvent être activés, tandis que les trois du haut sont en surface et attendent leur tour. Chacun d'eux a un effet différent. Lors de son activation, il réalise son action au niveau de profondeur où il se trouve. Ensuite il remonte à la surface, décalant ainsi les plongeurs situés au-dessus de lui. Comme ces activations se font par des

clés spécifiques, une par niveau plus un joker, il faut s'organiser pour rassembler au même niveau les ressources nécessaires aux demandes de la colonie !

SEPT PLONGEURS ET UN ROBOT

Vos huit plongeurs ont chacun leur action propre. Les quatre experts récoltent une ressource spécifique (métal, plante, carburant ou technologie), tandis que la négociante gère le troc au magasin. L'ingénieur fait progresser votre mécanicien (qui permet de déplacer vos plongeurs dans le puits) ou votre hacker (pour récupérer vos clés d'activation plus rapidement), et l'espion vous permet d'utiliser les plongeurs adverses ou vous fournit des contrats privés. Gagnez un bonus immédiat grâce au robot éclairer, et surtout récupérez un bonus de livraison chaque contrat satisfait au niveau où il est attaché.

... Et tout ce petit monde peut être amélioré pour augmenter son action normale (certains effets qui sont normalement payants ne le sont plus, ou bien d'autres bonus peuvent venir compléter l'action).





VARIANTE SOLITAIRE

Otys affiche un nombre de joueurs de 2 à 4... il peut également se jouer en solitaire. En effet, une variante officielle existe, disponible via la fiche du jeu sur le site de Pearl Games (<http://pearlgames.be/boardgame/otys/>). Dans ce mode, vous disposerez d'un nombre de tours limité pour marquer un nombre de points suffisants, de manière à laisser votre marque sur le tableau d'honneur de la colonie.

LA COLONIE OTYS

Vous n'êtes bien sûr pas seul dans cette aventure. En plus de vos concurrents directs, cinq sponsors s'intéressent à ce que vous faites. Chacun d'eux observe ce qui se passe à un niveau de profondeur donné et fournit une assistance à ceux qui y agissent, ajoutant un effet bonus à leur action. Eux aussi vont tourner, à chaque fois qu'un joueur utilise une clé joker. Les bonus qu'ils accordent accomplissent donc un cycle, planifier vos mouvements en conséquence est nécessaire pour en bénéficier au mieux... en espérant qu'un adversaire ne vienne pas tout saboter !

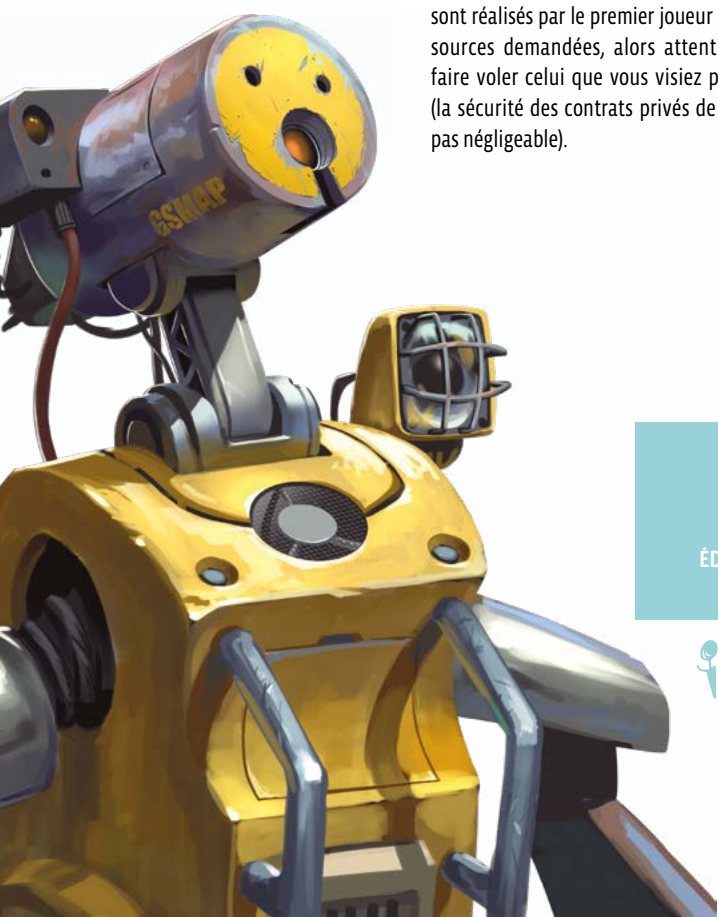
La colonie héberge aussi le magasin où acheter et vendre vos ressources. Elle présente également les contrats publics en attente de livraison : ces contrats sont réalisés par le premier joueur qui fournira les ressources demandées, alors attention à ne pas vous faire voler celui que vous visiez par un autre joueur (la sécurité des contrats privés de l'espion n'est donc pas négligeable).

VOUS AVEZ DIT « ASCENSEURS » ?

Otys s'appuie donc sur deux circuits verticaux : celui de la colonne des plongeurs, mais aussi celui des sponsors qui n'est pas moins prépondérant, même si au départ les bonus qu'ils accordent peuvent paraître secondaires (ils ne le sont pas). Et comme ces deux circuits ne sont pas synchronisés, tout le monde agissant sur les sponsors, il faut anticiper pour exploiter la situation quand vient votre tour. Heureusement que quelques possibilités de contrôle existent (des batteries permettent par exemple de maintenir un plongeur à son niveau de profondeur).

AU FOND...

Otys est un jeu tactique et opportuniste, qui vous plonge dans son univers grâce à ses plateaux colorés. La manipulation des clés d'activation et des plongeurs dans leurs glissières apporte également une certaine satisfaction tactile. Les sponsors présentant en plus deux faces aux pouvoirs différents pour varier les parties, voilà de quoi satisfaire tout type de joueur prêt à se mouiller pendant environ une heure.



OTYS
UN JEU DE : CLAUDE LUCCHINI
ILLUSTRATEUR : PAUL MAFAYON
ÉDITEURS : PEARL GAMES, LIBELLUD



2-4



14+



60 MIN



OLIVIER CHAVILLON

I WILL SURVIVE !

**UN AN DÉJÀ... UN AN DE CETTE MERDE.
AU DÉBUT, ON PENSAIT QUE C'ÉTAIT JUSTE
UNE RIXE ENTRE FACTIONS. ON N'IMAGINAIT
PAS QUE ÇA TOURNERAIT EN GUERRE CIVILE !
TOUS CES MORTS, TOUS CES RAVAGES POUR QUOI ?
JE DOUTE QUE QUI QUE CE SOIT PUISSE L'EXPLIQUER
À PRÉSENT...**

La seule chose qu'il reste à faire, pour ceux qui en ont encore la volonté, c'est survivre. Pour certains d'entre nous, c'est peine perdue. Il faut tous les jours chercher à bouffer, sécuriser l'abri, trouver le temps de dormir, fouiller la moindre ruine pour dénicher de quoi tenir jusqu'au lendemain ! Ça n'en finit pas. Et l'amitié n'est même plus un soutien, à chaque fois qu'un des nôtres sort, on ne sait pas s'il reviendra...

DU VIRTUEL AU RÉEL

Créé par Michal Oracz (le papa de *Neuroshima Hex* et de *Theseus*), *This War Of Mine (TWOM)* est un jeu de survie coopératif qui sort des sentiers battus. Tiré du jeu vidéo éponyme, il en reprend les grands axes de gameplay, tout en maintenant une communication constante entre les joueurs. En effet, ceux-ci doivent tour à tour prendre des décisions pour le groupe entier (tous les personnages à chaque fois, pas un par joueur !). Le contexte est la survie sur fond de guerre civile dans la ville en ruine de Pogoren (on ressent clairement une torpeur désespérée et sauvage, évoquant la lutte des habitants de Sarajevo). À la fin de la partie, si au moins un des trois personnages de départ survit, les joueurs gagnent ! Mais je vous préviens, c'est loin d'être acquis...

SOUS LES GRAVATS

Une partie complète de *TWOM* se joue en trois chapitres, chacun comprenant un objectif à résoudre à la fin de celui-ci. Si les conditions requises sont remplies, les personnages ont droit à un bonus. Sinon, à une pénalité.

THIS WAR OF MINE

LE JEU DE PLATEAU

Dans le jeu vidéo, ce qui constituait l'ambiance, hormis la musique, c'était la peur de l'inconnu, le risque de perdre ses personnages en cours de route si on ne prenait pas toutes les précautions nécessaires. Afin de retranscrire cette imprévisibilité, Michal Oracz nous a pondu un livre de scripts impressionnant (dans les 200 pages, écrit en tout petit) ! Couplé aux cartes, ce travail de titan donne toute sa dimension dramatique au jeu et permet aux joueurs de vivre des situations intenses et renouvelées, de celles dont on se souvient des mois plus tard (comme la mort de deux personnages parce qu'un joueur a voulu en venir aux mains sans équipement dès le premier jour, ou comme une victoire inespérée arrachée à grand renfort de ressources qui a permis au groupe de survivre jusqu'au chapitre 2... où il est mort de froid !).



UN REFUGE POUR HABITANTS EN SURSIS

Aaaah, ce plateau de jeu ! Quelle mise en ambiance ! Représentant l'abri des personnages, le plateau recèle un emplacement pour chaque élément de jeu, afin que tout soit à portée de main. Et comme Michal Oracz ne fait rien à moitié, il est double-face (deux niveaux de difficulté, donc) ! On installe dessus l'ensemble des cartes, et on dispose les nombreux jetons (aux catégories de couleurs distinctes) dans le thermoformage parfait sis au fond de la boîte de jeu. Une merveille de conception, dont le design, aussi bien des cartes que des jetons et des figurines, nous invite à nous immerger dans cette histoire pleine de rebondissements.

24H CHRONO

Astuce scénaristique pour favoriser cette immersion, le tour de jeu s'effectue autour d'une journée de 24h, découpée en phases (du matin jusqu'à l'aube). À chaque fin de phase, le rôle du décisionnaire change de joueur. Lors de ces phases, tour à tour vous faites face à des choix délicats, en essayant d'anticiper les problèmes à venir.

1. Le matin : résolution de l'événement du jour.

2. Actions de jour : les personnages peuvent être affectés à différentes tâches (déblayer, fouiller, fabriquer une amélioration, faire une rencontre – qui peut éventuellement grossir les rangs du groupe) via les différents emplacements de l'abri. Ces actions, au nombre de 3, sont limitées en fonction de l'état du personnage (blessé, fatigué, démoralisé ou affamé).

3. Le crépuscule : répartition des réserves d'eau et de nourriture.

4. La nuit : assignation des tâches entre les personnages : dormir (sur le sol ou dans un lit fabriqué précédemment), garder l'abri, ou partir explorer un lieu dans la ville.

5. Expédition : partie la plus narrative, les personnages tentent de trouver des ressources dans le lieu choisi, mais le danger guette et une mauvaise (ou bonne ?) rencontre est toujours possible !

6. Raid de nuit : l'abri doit être défendu contre les menaces extérieures, qui souhaitent piller vos ressources. Préparez-vous !

7. L'aube : les explorateurs reviennent dans l'abri, on soigne les affections et on apprend ce que le destin nous réserve.



AMIS POUR LA (SUR)VIE

Survivre, c'est tout donner pour trouver de quoi manger pour la journée, c'est prendre des risques pour essayer de trouver des pièces rares qui permettent de fabriquer des objets propres à améliorer le contexte de l'abri : chauffage, lit, récupérateur d'eau, cultures, radio, atelier, etc. Au dehors, vous devez vous risquer dans des lieux plus ou moins éloignés de chez vous, en espérant ne pas vous faire dégommer à distance, ni faire trop de bruit lors de vos fouilles. Même si le jeu en vaut parfois la chandelle, il faudra vous endurcir et prendre des décisions parfois lâches, car certaines rencontres mal anticipées vous feront regretter votre maladresse...

LE JOUR LE PLUS LONG

Sachez-le, contrairement au temps annoncé sur la boîte, *TWOM* est un jeu long, voire très long (tiens ? Il est déjà 2h du mat ?), mais une méthode de sauvegarde astucieuse vous permet de lâcher le jeu entre chaque chapitre. Alors, certes, ça peut demander un certain investissement, mais c'est à ce prix que l'on vit de grands moments intenses, angoissants, surprenants, et parfois épiques ! C'est un jeu où l'on s'attache à faire de notre mieux pour tenir à bout de bras ces malheureux personnages, et il peut parfois être cruel de les perdre pour de bon, mais, aussi dure que puisse être cette lutte pour la survie, elle verra naître en vous des élans de compassion et de courage insoupçonnés que vous ne (sur)vivrez dans aucun autre jeu !



OÙ EST PASSÉE LA NOTICE ?

Vous serez heureux d'apprendre que vous n'aurez pas à vous ingurgiter tout un manuel compliqué pour jouer, c'est un système « Fast Forward » : vous mettez en place le matériel, vous vous munissez du journal et vous commencez ! Vous apprendrez le jeu en jouant, les règles se dévoileront à vous petit à petit au fil des phases de jeu ! Quand vous vous serez familiarisé avec les règles, vous trouverez d'autres règles cachées dans le manuel des scripts qui vous permettront d'affiner les mécaniques ! Quand je vous disais que Michał Oracz ne laissait rien au hasard !



THIS WAR OF MINE
UN JEU DE : MICHAŁ ORACZ
ET JAKUB WIŚNIEWSKI
ILLUSTRATEURS : PAWEŁ NIZIOŁEK
ET MICHAŁ ORACZ
ÉDITEUR : EDGE



1-6



18+



2H



C'EST UN BELGE ET UN VIKING QUI SONT DANS UNE VOITURE...

TIME'S UP, 7 WONDERS, CONCEPT, WHEN I DREAM...

REPOS PROD ENFILE LES SUCCÈS LUDIQUES

COMME D'AUTRES ENFILENT LES PERLES.

ILS ONT ACCEPTÉ DE LEVER LE VOILE

SUR LEUR SUCCESS STORY !



Cédric Caumont et Thomas Provoost

L'histoire de Repos Production commence en Belgique, à une époque où les forums Internet s'appelaient encore des newsgroup... En cette fin des années 1990, Thomas Provoost a besoin d'un covoiturage pour se rendre à une convention de jeux, le weekend Belgoludique. C'est ainsi qu'il va faire la connaissance de Cédric Caumont. Leur passion commune pour les jeux de société va donner naissance à une belle amitié.

LES BELGES À SOMBRERO

Après quelques années à écumer les conventions (où, bien avant la création de Repos Production, ils recevront le surnom de "Belges à Sombrero" à l'occasion de l'organisation d'un tournoi de *Puerto Rico* pour Bruno Faidutti) et le lancement de leurs clubs respectifs, *le Repos* et *le Repas du Guerrier*, les deux amis font

une découverte ludique qui va déterminer leur avenir : *Time's Up!* Ce jeu d'ambiance américain édité par R&R va les inciter à créer leur propre maison d'édition pour pouvoir l'adapter au public francophone, puis européen.

De *Time's Up!* à *When I Dream*, l'histoire de Repos Production est jalonnée de succès.

UNE PROGRESSION SOLIDE

Des succès synonymes de nouvelles embauches dans la jeune société, pour permettre aux bestsellers de s'installer dans le paysage ludique et aussi de s'épanouir dans le temps. Les deux copains qui développaient des jeux sur leur temps libre sont désormais à la tête d'une équipe de 16 personnes qui travaillent d'arrache-pied pour

sortir la prochaine nouveauté étonnante ou la prochaine extension passionnante.

En quatorze ans, plus de 4 millions de *Time's Up!* ont été vendus dans le monde.

7 Wonders et ses extensions ont également atteint le million d'exemplaires en moitié moins de temps ! Pour *When I Dream*, le petit dernier de l'éditeur, après une première édition record à 87 000 exemplaires, les deuxième et troisième tirages sont déjà dans les tuyaux. Ces succès s'expliquent par des choix éditoriaux volontaires et un processus de développement qui a fait ses preuves.





PRODUCTEUR DE BONS JEUX

La vie d'un jeu commence avec son auteur. Celui-ci, que ce soit à partir d'un thème ou d'un mécanisme, veut faire partager un moment ludique, raconter une histoire, tester une idée... Il réalise donc un prototype, rédige une règle, puis part en quête d'un éditeur.

Dans ce domaine, Repos Production est très sélectif. Cédric et Thomas fonctionnent au coup de cœur. Sur un marché où sortent plus de 1300 jeux par an, pas question de surfer sur une vague ou de faire une énième déclinaison d'un jeu à succès. La maison d'édition belge cherche des jeux innovants, quitte à se démarquer de la production à la mode.

Tel un réalisateur de films, l'éditeur de jeux s'approprie un « scénario » (le prototype) parfois très brut, pour le transformer en un produit culturel commercialisable. Ergonomie, style graphique, taille de la boîte, durée d'une partie, clarté des règles, tout est pris en considération pour permettre à un bon jeu de devenir un bon produit. Ce processus est le fruit d'un long travail de développement en collaboration avec l'auteur.

UN TRAVAIL D'ÉDITION

Le développement permet de mettre le doigt sur des problèmes de règles ou des déséquilibres, avant de passer aux réglages fins des mécanismes pour une expérience de jeu la plus plaisante possible. Pour **7 Wonders**, par exemple, les premières versions de la guerre étaient problématiques. La solution des jetons a été trouvée au retour de la *Gathering of Friends*, la convention américaine d'Alan Moon, avant que les valeurs ne soient ajustées pour devenir les « 1-3-5 » que les aficionados des cartes rouges connaissent bien. Dans le très attendu **7 Wonders Armada**, en développement depuis 5 ans, une carte jaune appelée « Repaire des pirates » que les joueurs pourront découvrir au mois d'octobre, en sera à sa huitième mouture !





FAÇONNER L'ARGILE LUDIQUE

Ces tests sont évidemment réalisés en interne, du côté de l'auteur comme du côté de l'éditeur, mais Repos profite toujours des conventions et autres festivals pour tester ses jeux auprès d'un public plus large. Ces épreuves du feu auprès d'une audience plus neutre permettent d'obtenir un regard neuf sur les jeux qui sont en test depuis longtemps. Et dans le meilleur des cas, elles permettent de confirmer une bonne impression si le public s'enthousiasme.

Parallèlement à ces modifications, qui visent à donner à chaque jeu des fondations solides, le prototype va aussi évoluer physiquement et visuellement. Si l'éditeur touche rarement au thème et à l'univers initial de l'auteur, il s'implique à fond dans le traitement graphique de ses jeux. Pour un **Concept**, la simplicité des icônes a demandé beaucoup de travail. Il fallait en effet rester le plus parlant possible, tout en étant simple et en évitant les contresens.

Dans le même ordre d'idée, l'ergonomie peut évoluer au fil des tirages : un jeu qui marche a besoin d'être suivi de façon à pouvoir être amélioré. Cela a pu aller de la description de certaines cartes pour **7 Wonders**, à la réécriture de paragraphes entiers de règles pour des jeux plus exigeants comme **Ghost Stories**. Le suivi et l'écoute des retours du public est donc primordial pour la bonne continuité d'un jeu.

UN ÉDITEUR QUI FAIT DU BRUIT

Dès sa création, Repos Production a toujours été très présent sur les manifestations. Les sombreros y apportent une touche festive et permettent d'être repérés de loin. C'est le cas notamment à Essen, le rendez-vous le plus important pour les jeux à fort potentiel. Là-bas, les joueurs aguerris vont essayer les nouveautés, en parler, les partager avec leurs proches et leurs clubs. C'est une étape décisive qui va permettre de faire parler d'un jeu et inciter le grand public à le découvrir. Dès **Cash & Guns**, Repos a voulu trouver un moyen de remercier les premiers porteurs de ce bouche à oreille en leur offrant des goodies. À ces éléments de jeu en bonus, souvent des cartes ou des personnages inédits, s'ajoute un ex-ludis, une étude graphique numérotée et dédiée empruntée au monde de la BD. Ces bonus sont un peu devenus une marque de fabrique de l'éditeur, qui s'efforce de toujours surprendre agréablement ses fans.



RENDEZ-VOUS À ESSEN

Repos sera cette année encore très présent au *Essen Spiel 2018*, avec pas moins de trois nouveautés dans ses cartons :

Concept Kids, jouable à partir de 4 ans, où les enfants coopèrent pour deviner des animaux avec de toutes nouvelles icônes adaptées.

Just One, une réédition du jeu **We Are the Word**, un jeu d'ambiance coopératif, avec quiproquos et rigolade au menu.

7 Wonders Armada, l'extension maritime de **7 Wonders** avec laquelle Antoine Bauza s'est donné beaucoup de mal pour offrir aux joueurs la sensation de diriger de puissantes flottes.

DOMINIQUE FERRER

OPÉRATION BILLES MORTES

EN 1988 SUMITO REMPORTE UN PRIX AU CONCOURS DE CRÉATEURS DE JEUX DE BOULOGNE BILLANCOURT. L'ANNÉE SUIVANTE, IL EST COMMERCIALISÉ SOUS SON NOM DÉFINITIF, ABALONE. C'EST UN SUCCÈS MONDIAL. JEU DE L'ANNÉE ET MÊME DE LA DÉCENNIE, AU FESTIVAL DES JEUX DE CANNES, ABALONE EST DEVENU UN CLASSIQUE INCONTOURNABLE.

Depuis 1997, tous les ans se déroule une compétition internationale d'*Abalone*, durant le Mondial des jeux de l'esprit, à Annecy. On retrouve de nombreuses nationalités au palmarès : des Français, des Tchèques, des Autrichiens, un Allemand et des Britanniques.

GRAND MAÎTRE ABALONNIEN ?

À *Abalone*, il est aisé de reconnaître le néophyte de l'initié. Le premier éjecte des billes le plus vite possible et ne joue de coups que dans ce but. De son côté, l'initié cherche le placement et vise la bonne position. Le néophyte aura le sourire jusqu'aux oreilles quand il mènera 3 billes éjectées à 0, mais la déconfiture sera terrible lorsqu'il se fera pousser 6 billes de suite sans rien pouvoir faire, tant son adversaire aura cadennassé le jeu !

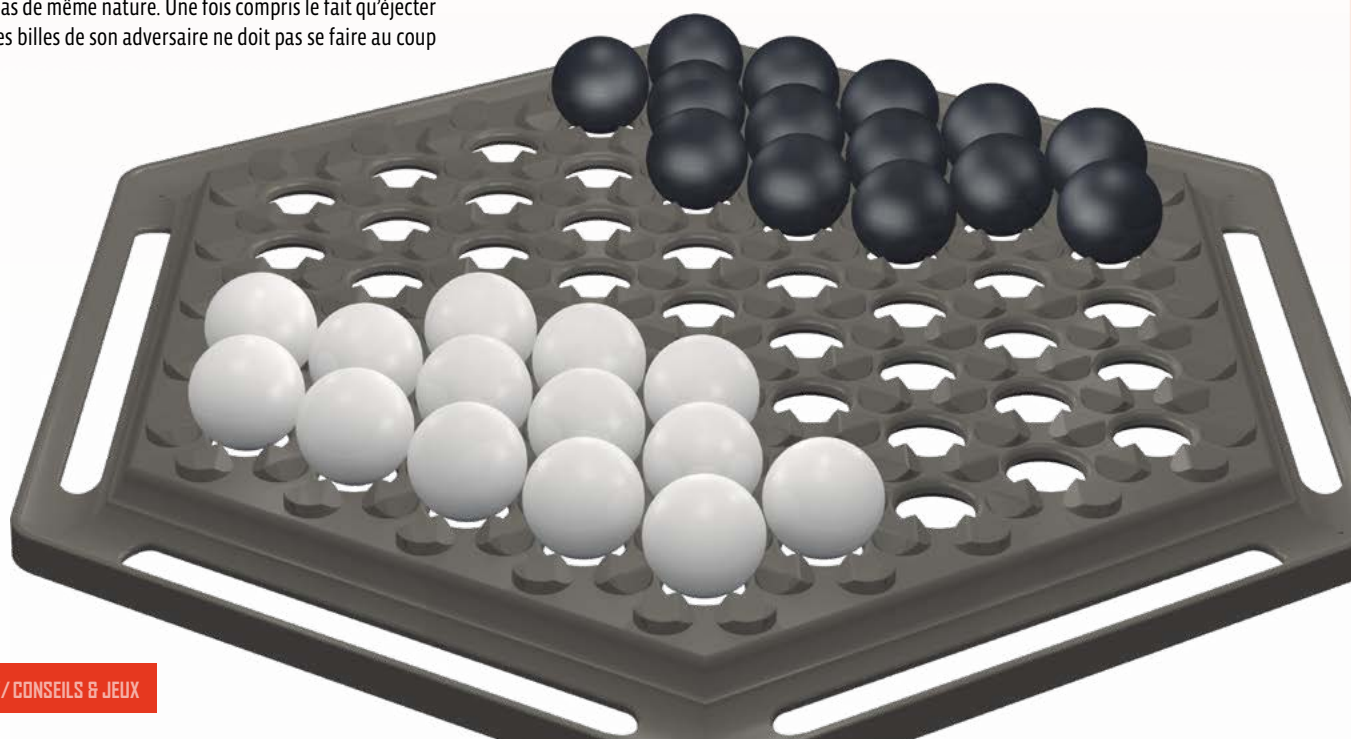
CHIENS DE FAÏENCE

La différence entre le néophyte éclairé et l'initié n'est pas de même nature. Une fois compris le fait qu'éjecter les billes de son adversaire ne doit pas se faire au coup

par coup, mais dans une construction visant à déstabiliser l'ensemble de la position adverse, le néophyte éclairé ne va donc plus du tout se précipiter à l'attaque. Incapable, toutefois, de maîtriser une guerre de mouvement, il va rester sur la défensive, attendant que son adversaire se découvre en l'attaquant. En compétition, un jeu uniquement défensif peut même être sanctionné par les arbitres (les coups joués sont notés sur des fiches, comme aux échecs, avec un système propre au jeu).

Les règles sont assimilées en 5 minutes, mais il faut des heures de parties et des mois de pratique pour devenir un initié. Comme pour tous les grands jeux de stratégie, un succès se construit sur une vision globale. On retrouve ce cas aux échecs, où faire échec n'est pas suffisant, pour gagner il faut obtenir Mat, et ça se construit.

Mais en attendant, on peut aussi se faire plaisir en utilisant des modes plus « fun » !





OPÉRATION BILLE MORTE

L'utilisation de « billes mortes » est très populaire chez les plus ludiques joueurs d'**Abalone**. Il en existe de nombreuses variantes. Nous vous proposons tout d'abord les règles principales, puis trois variantes.

RÈGLES COMMUNES

- Une bille d'une troisième couleur est placée sur la case au centre du plateau d'**Abalone**.
- Deux à quatre autres billes de cette troisième couleur sont placées en ligne autour de la bille centrale. Ou bien mises sur une case libre par les deux joueurs, chacun leur tour, avant de commencer la partie.
- On ne peut pas jouer directement une bille morte. Pour la déplacer, il faut la pousser comme s'il s'agissait d'une bille adverse (sauf variante « l'opportuniste »). Si l'on joue les blancs, on peut donc pousser une ligne contenant la bille neutre et une bille noire. Mais on ne peut pas la déplacer autrement qu'en la poussant avec ses propres billes.

Le foot-Abalone

Le but est de pousser les billes mortes, considérées comme des ballons, dans les rigoles opposées à soi. On peut bien entendu, sortir également les billes de l'adversaire. Mais qu'importe le nombre de billes perdues, c'est celui qui aura poussé le ballon ou le plus de ballons chez l'adversaire qui remporte la partie ! On peut même mettre en jeu un premier ballon au centre, puis une fois celui-ci dans un « but », remettre un ballon au centre, en enlevant l'éventuelle bille s'y trouvant et en la plaçant sur l'une de ses positions de départ, mais sans modifier le placement des billes. Et ainsi de suite.

Billes collatérales

L'idée est de placer des billes au centre, en ligne entre les deux adversaires. Les sortir du jeu ne compte pas de points, elles ne sont là que pour compliquer la tâche des joueurs en se retrouvant au milieu de leur bataille. On peut jouer cette option à 1, 3 ou 5 billes. L'option « Grande puissance » autorise la sortie des billes neutres du plateau. La version « Contrôle de l'ONU » interdit de sortir les billes neutres du plateau qui sont donc des obstacles inamovibles. Le but est toutefois le même, que l'on sorte les billes neutres ou pas, il faut éjecter 4 billes de son adversaire.

L'opportuniste

Les billes mortes retournent leur veste ! Dans cette version, la ou les billes sont de la couleur de celui dont c'est le tour ! De quoi devenir fou. De plus, si une bille neutre est en tête d'une ligne qui peut exercer une poussée, il est autorisé de pousser jusqu'à 4 billes ! Donc à 4 contre 3, 2 ou 1. Attention il est interdit de refaire le mouvement inverse de celui qui vient d'être fait. Enfin, pour cette variante, on utilise l'option « Grande puissance » ou « Contrôle de l'ONU », le but du jeu restant le même.



ABALONE

UN JEU DE : MICHEL LALET ET LAURENT LEVI
ÉDITEUR : ASMODEE



2



7+



20 MIN

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

GUILLAUME GENTILLE

ON L'AIME À LA FOLIE...

« NOUS VIVONS SUR UNE ÎLE DE PLACIDE IGNORANCE, AU SEIN DES NOIRS OCÉANS DE L'INFINI, ET NOUS N'AVONS PAS ÉTÉ DESTINÉS À DE LONGS VOYAGES. »
HOWARD P. LOVECRAFT, LE MYTHE DE CTHULHU

On peut dire que l'œuvre de Howard Philip Lovecraft est l'une des clés de voûte de notre univers ludique. De nombreux jeux de plateau, de rôles, informatiques, ont puisé dans son univers. *Horreur à Arkham Le jeu de cartes* est publié par FFG et a été nommé aux As d'or à Cannes. Pour comprendre comment ce jeu a pu obtenir la reconnaissance du monde du jeu, suivez le guide...

UN JEU À COLLECTIONNER ?

Horreur à Arkham est un jeu de cartes... étrange. C'est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs qui dirigent des investigateurs dont le but est de résoudre une enquête et de... survivre. Une enquête est composée de lieux que les joueurs explorent et de périls allant du monstre terrifiant à de simples suspicions, de portes qui grincent à des mains cherchant à les agripper.

UN SYSTÈME QUI SUIT UNE HISTOIRE

Une partie commence par le choix d'un scénario. Il vient avec ses decks : celui d'Intrigue qui indique l'avancée des forces ténébreuses, celui d'Acte qui évolue en fonction des progrès des investigateurs et celui de Rencontres, qui pimente les choses en amenant de nouveaux monstres... pardon... de nouvelles interactions

avec l'environnement. La partie commence avec le premier tour, divisé en 4 phases :

- La phase de mythe durant laquelle les forces occultes se dressent sur le chemin des personnages.
- La phase d'investigation qui permet aux joueurs d'accomplir des actions.
- La phase des ennemis où les forces occultes cherchent les investigateurs et les attaquent.
- La phase d'entretien permet de remettre en ordre les cartes pour le prochain tour.

Les tours se répètent ainsi jusqu'à la victoire des joueurs ou... jusqu'à ce que l'horreur, la folie ou la mort mette un terme à la partie.





LE JEU DE CARTES ÉVOLUTIF

Il s'agit du descendant des jeux de cartes à collectionner. Auparavant, on achetait un jeu de base et des boosters dans lesquels les cartes étaient placées aléatoirement. Pour avoir celle dont on rêvait, il fallait parfois acheter des dizaines de paquets recharges. C'est une époque révolue et les JCE sont bien plus économiques, chaque paquet contient un nombre de cartes fixes dont on a la liste ! Plus de surprises et les mêmes ressources pour tous les joueurs... et moins de dépenses !

Pour **Horreur à Arkham**, les nouveautés sont régulières, presque mensuelles. Elles peuvent être de plusieurs types :

- Les **Extensions Deluxe** mettent en place une campagne (le début d'une grosse aventure, un peu l'épisode pilote d'une série TV) avec tout le matériel nécessaire : nouveaux lieux, nouveaux personnages, etc.
- Les **Paquets** contiennent un **scénario** ainsi que de l'équipement. Ils sont liés à une campagne et se jouent dans sa continuité, formant au total une grande aventure.
- Des **Paquets indépendants** peuvent être jouables de manière totalement autonome, constituant une histoire unique, ou en complément de certaines campagnes.

AGIR LIBREMENT

Là où le système peut surprendre, c'est la liberté d'action des personnages. Bien entendu, ne vous attendez pas à un monde complètement ouvert, vous serez dirigés par le scénario, mais les joueurs peuvent explorer n'importe quel lieu disponible, chercher des noises à qui ils veulent... souvent à leur dépend. Ils peuvent rester groupés ou se séparer et décider eux-mêmes de la marche à suivre. L'ordre du tour par exemple est laissé à l'appréciation des joueurs, leur permettant de construire un vrai plan et de ne pas se retrouver bloqués arbitrairement parce que le joueur A agit forcément avant le B.

AGIR À BON ESCIENT

La liberté vient aussi de la quantité d'actions disponibles. Pas moins de 8 sont possibles, sans compter ce qu'ils peuvent faire chacun indépendamment grâce à leur propre pioche. On trouve dans cette dernière de l'équipement, des alliés qui aident le personnage au moment voulu, ou des capacités particulières issues de son expérience.

Certaines actions sont simples, comme piocher une carte de son paquet ou en jouer une de sa main. Il faut se préparer à de futures explorations ou rencontres malencontreuses.

Vous pouvez vous déplacer sur un lieu en suivant le chemin décrit sur les cartes. En arrivant, vous ouvrez le lieu (en fait, vous retournez la carte...) et découvrez ce qui s'y déroule. Passé la/les surprises, vous enquêtez et faites ainsi avancer l'histoire.

Attention ! De mauvaises rencontres peuvent toujours avoir lieu. Dans ce cas, il vous est possible de combattre la menace, mais aussi de vous interposer héroïquement pour défendre un camarade ou fuir si l'adversité vous surpasse complètement.

FAIRE APPEL AU HASARD

Quand vous êtes dans une situation difficile ou qu'une action a une chance de rater, il faut faire un test de compétence. Il s'oppose toujours à une difficulté à battre. On ajoute le score de compétence du protagoniste aux bonus/malus de son équipement et on pioche un pion chaos dans un récipient préparé en début de partie. Ceux-ci ont une valeur de +1 à -8 (ainsi que des symboles qui pourront impliquer des effets néfastes ou positifs...) qui s'ajoutera au résultat. Si on dépasse la difficulté, le test est réussi...

Si non, il faudra souffrir des conséquences horribles... enfin... c'est raté quoi...



UNE HISTOIRE EN ÉVOLUTION

L'étendue de la gamme est une des raisons de son succès. Il existe déjà 2 campagnes complètes et la 3^e est en cours de publication. Mais ne vous inquiétez pas, vous n'êtes absolument pas obligés de posséder l'une pour jouer l'autre. Des scénarios indépendants, plus courts, permettent de profiter du jeu sur un format plus concis, pour un plaisir entier.

LA BOÎTE DE BASE ET LA NUIT DE LA ZÉLOTE

Cette boîte est indispensable pour jouer : en plus des pions, elle contient les cartes de base pour les investigateurs.

3 scénarios sont présents et ils sont tous terrifiants : le premier joue sur un huis clos étrange. Vous voici dans votre bureau à la nuit tombée. Un bruit se fait entendre. Les ombres de la maison s'épaississent... à vous de découvrir la suite !

L'HÉRITAGE DE DUNWICH

Dans cette première campagne, vous serez confrontés à des situations très différentes. Votre enquête initiale porte sur la disparition de deux connaissances de votre mentor, le professeur Armitage. Du campus de l'université d'Arkham à un tripot des bas-quartiers, les extensions vous emmèneront faire un tour au musée, un voyage en train et... dans des lieux bien moins fréquentables.

Cette campagne donne le ton du jeu et est accessible. La lente descente dans la folie est savamment orchestrée et l'immersion dans l'univers est complète.

DIFFICULTÉ AJUSTABLE

Horreur à Arkham est un jeu difficile même dans son mode standard. C'est un challenge, une vraie réflexion pour les joueurs. Si néanmoins vous souhaitez une expérience plus accessible, vous pouvez toujours changer la composition du sac de Pion chaos. Ajouter un +1, enlever un -4 ou à l'inverse ajouter des blessures potentielles si vous trouvez que c'est trop facile ou que la souffrance vous séduit



SOMBRES DANS LA FOLIE... SEUL !

Adolescent, vous vous cachiez pour lire, jusque tard dans la nuit, les récits d'épouvante de Howard P. Lovecraft. Vous avez frêmi en parcourant les pages impies de *Dagon*, ou de *L'appel de Cthulhu*, vous devez des insomnies aux *Montagnes Hallucinées*... Revivez tous ces frissons grâce aux parties solos de **Horreur à Arkham** !

Le jeu propose des règles pour plonger à un joueur dans toutes ces aventures épouvantables... et passionnantes !

LA ROUTE DE CARCOSA

La 2^e campagne vous emmène au théâtre assister à une représentation de la pièce « le roi en Jaune ». C'est l'occasion de visiter les coulisses et de rencontrer du beau monde. Avec les extensions, l'asile d'Arkham, la belle Paris et ses catacombes ainsi que la mythique ville de Carcosa sont au programme.

Plus difficile que la précédente, cette histoire offre deux challenges. Elle met en place une mécanique de décompte des tours et l'équipement des personnages de la campagne sont plus compliqués à construire.

LA CIVILISATION OUBLIÉE

Cette 3^e campagne met en scène un classique de l'univers lovecraftien : la cité perdue. Un explorateur découvre une ancienne ville Aztèque, un prétexte parfait pour conduire nos intrépides investigateurs dans la jungle et de sombres cavernes...

LES SCÉNARIOS INDÉPENDANTS

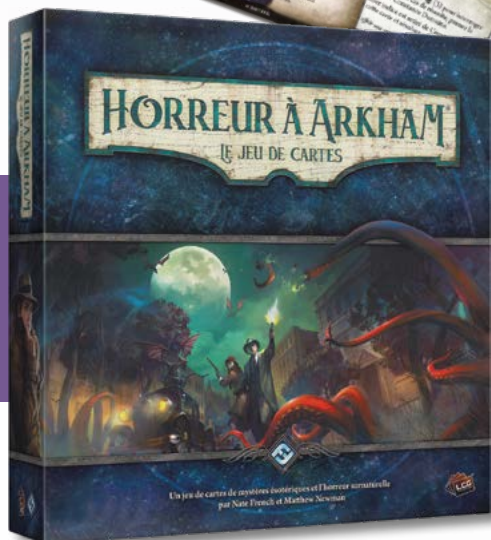
Ils peuvent être joués au cours d'une campagne, ou entre deux étapes ou bien quand bon vous plaît !

Le Carnaval des horreurs vous plonge dans une Venise dont les célébrations dissimulent de noirs secrets. Entêtant, envoûtant, il vous présente une façon différente d'aborder le jeu, sortant largement des sentiers battus.

La Malédiction du Rougarou vous entraîne dans le bayou de la Nouvelle-Orléans, à la poursuite d'une étrange créature. Ce scénario est l'un des plus variés, grâce à une mise en place différente à chaque partie et à des fins alternatives.

VOYAGE VERS LA FOLIE

Horreur à Arkham est un jeu de cartes atypique. Coopératif plutôt que compétitif, très narratif, il parvient à restituer une ambiance glauque proche de l'univers de H. P. Lovecraft. Sa difficulté et sa gamme lui donnent une longévité exceptionnelle, qui justifie pleinement sa nomination à Cannes comme meilleur jeu « expert » de l'année. Chaque partie, chaque paquet de cartes, chaque boîte est une invitation à vivre une aventure envoûtante et inquiétante. Qu'attendez-vous pour vous laisser tenter ?



HORREUR À ARKHAM LE JEU DE CARTES

UN JEU DE : NATE FRENCH
ET MATTHEW NEWMAN
ILLUSTREURS : MULTIPLES
ÉDITEUR : FANTASY FLIGHT GAMES



1-2



14+



1-2 H



PROPOS RECUEILLIS PAR YORED

BIENVENUE À TOULOUSE SUR JEUX !

Ô MON PAÏS, Ô TOULOUSE, LA VILLE DE NOUGARO EST UNE CITÉ
DONT L'ACTIVITÉ LUDIQUE EST IMPRESSIONNANTE.

L'OCCASION DE DONNER LA PAROLE À UN REPRÉSENTANT
D'UN ÉLÉMENT ESSENTIEL DE NOTRE VIE LUDIQUE, LE MAGASIN.

Asmomag : Bonjour Bruno, merci d'avoir accepté d'être notre interlocuteur pour notre premier Asmomag. Peux-tu te présenter pour que nos lecteurs fassent ta connaissance ?

Bruno Desch : Je suis le gérant de la boutique *Le Passe Temps* située à Toulouse depuis que je l'ai créée en 1999. J'ai toujours eu une passion pour les jeux de société. Depuis très jeune, j'ai joué avec mes parents et frère et sœur. Et plus tard pour faire mes études, j'ai choisi à Paris l'université de Jussieu et je suis bien sûr tombé sur la première boutique *Jeux Descartes* rue des Écoles, située à l'époque plus près de la fac. J'y ai acheté *Zargos*, la première édition *International Team* et bien d'autres choses encore.

Je suis arrivé avec ma famille sur Toulouse en 1990, j'étais client du relais Descartes de la ville, *Jeux du monde*, qui existe toujours.

Le déclic d'ouvrir une boutique, outre le fait que mon entreprise en réorganisation souhaitait voir partir une partie du personnel, est venu d'un séjour en Allemagne suivi de la rencontre de Patrick Ruttner de la boutique parisienne *Oya*.

À l'époque, il y avait d'un côté des jeux complexes et longs que l'on trouvait uniquement dans le réseau des boutiques vendant essentiellement du jeu de rôles, de figurines et de la carte à collectionner, et de l'autre les hypermarchés et les GSS qui ne vendaient que du *Monopoly*, *Trivial Pursuit* et autres *Scrabbles*. L'offre entre les deux était quasi inexistante contrairement au marché allemand très riche en jeux dit « familiaux ».

La nature ayant horreur du vide et une partie de l'Europe se dotant d'une nouvelle monnaie commune, je me suis donc dit qu'il y avait là un nouveau marché pour la France qui ne pouvait être distribué qu'en boutique spécialisée.

Voilà comment est née la boutique.

Le début a été très difficile, car 90 % des références que je proposais étaient en allemand, mais petit à petit, les localisations se sont développées et aujourd'hui, 98 % des références de la boutique sont en français avec une production française à la pointe de l'innovation sur le marché mondial.

Mais la boutique, c'est aussi et surtout une équipe composée de Simon, Baptiste et Lola la petite dernière entrée et moi-même. C'est l'âme de la boutique.

Asmomag : à une période où internet et les gros sites comme Amazon se placent en concurrence en misant à fond sur la VPC et le discount, comment perçois-tu ton rôle ?

Bruno Desch : Il est évident que la concurrence est plus forte qu'il y a quelques années, localement comme sur internet. Fort heureusement le marché s'est aussi bien développé et nous permet de nous maintenir.

La concurrence d'internet touche tous les secteurs d'activité, certains plus que d'autres. Il est clair qu'une bonne part des ventes de jeux de société se fait par ce canal avec une croissance bien plus forte que dans nos boutiques. Mais je ne suis pas sûr que nous soyons les premiers touchés. Je crois que sont concernés beaucoup plus frontalement les grandes surfaces spécialisées et les hypermarchés. Mais ceci peut rendre le secteur instable et avoir des répercussions sur notre activité.



À droite : Bruno Desch, fondateur du Passe-Temps.
Fond de page : Les rayonnages du Passe Temps.



Façade du Passe Temps

Nous avons fort heureusement des armes qui ne sont bien sûr pas les mêmes que ces concurrents-là. Nous n'aurons hélas jamais le meilleur prix, c'est un leurre de croire le contraire, nous pouvons juste espérer rester avec un écart de prix raisonnable.

Mais nous ne manquons pas d'atouts sur lesquels nous nous appuyons.

Tout d'abord notre équipe, 4 personnes qui ont la passion du jeu et qui savent la transmettre.

Nous nous efforçons de jouer à tout ce que nous référençons. Ceci nous permet d'avoir les sensations de jeu procurées au cours d'une partie. Nous pouvons alors évaluer le potentiel du jeu et savoir à quelle clientèle il s'adresse.

Nous mettons en valeur les jeux auxquels nous croyons, en les exposant dans la boutique et depuis peu en les présentant dans des vidéos avec nos mots et nos sensations.

Nous essayons de proposer un cadre agréable et un accueil toujours souriant.

Notre seul et unique objectif est que le client qui achète un jeu, y joue, y prenne plaisir et partage ce plaisir avec d'autres personnes.

Bien sûr nous avons des liens avec les bars à jeu du coin, des associations et nous participons depuis sa création au festival du jeu de Toulouse.

Notre devise, jouer et faire jouer.

Asmomag : Quelles relations entretiens-tu avec tes clients ? Quels sont, pour toi, les moyens de les fidéliser ?

Bruno Desch : Je crois que nous avons une relation privilégiée avec une bonne partie de nos clients qui, pour certains, sont devenus des amis. Ils nous font confiance. C'est d'ailleurs toujours un réel plaisir de voir revenir un client pour nous dire combien il est satisfait du jeu qu'il a acheté suite à nos recommandations.

La première et principale façon de les fidéliser, c'est un bon conseil. Bien sûr nous proposons une carte de fidélité, mais tous les commerces le font et je crois que ce critère n'est pas prépondérant.

Nous assurons aussi le service après-vente si un client ne comprend pas tel point de règle ou s'il a une question. Nous essayons toujours de répondre à sa demande.

Enfin nous essayons d'avoir à la boutique les nouveautés dès qu'elles sortent et d'y jouer le plus vite possible ainsi qu'un fond de catalogue toujours important.

Asmomag : Un jeu qui a été lancé en financement participatif peut-il encore trouver son public en magasin ?

Bruno Desch : La réponse à ta question est « oui bien sûr ».

Mais sous le vocable financement participatif se cachent des réalités très différentes avec des modèles économiques et des manières de faire très diverses.

La série des **Zombicide**, pour citer un exemple connu, nous prouve que le jeu peut trouver un public en étant distribué en boutique. Encore faut-il que le modèle économique dans lequel le jeu a été conçu le permette.

Ce que l'on peut constater aujourd'hui c'est que de plus en plus de jeux proposés en financement participatif intègrent dès l'origine, dans leur modèle, la marge réservée normalement à la distribution pour financer le développement du projet ou sa communication. Résultat, le jeu ne peut plus être vendu dans nos boutiques. **7^e continent** et **Batman** en sont de parfaits exemples.

C'est un modèle qui a une cohérence et je respecte ceux qui ont fait ce choix. La difficulté pour nous est que les clients ne font pas la différence entre un jeu issu de ce schéma et un autre du circuit traditionnel. Ils nous interrogent sur la disponibilité du jeu et nous leur répondons que nous ne savons pas et qu'ils ne le trouveront pas chez nous. Cela nous complique les choses, c'est sûr.



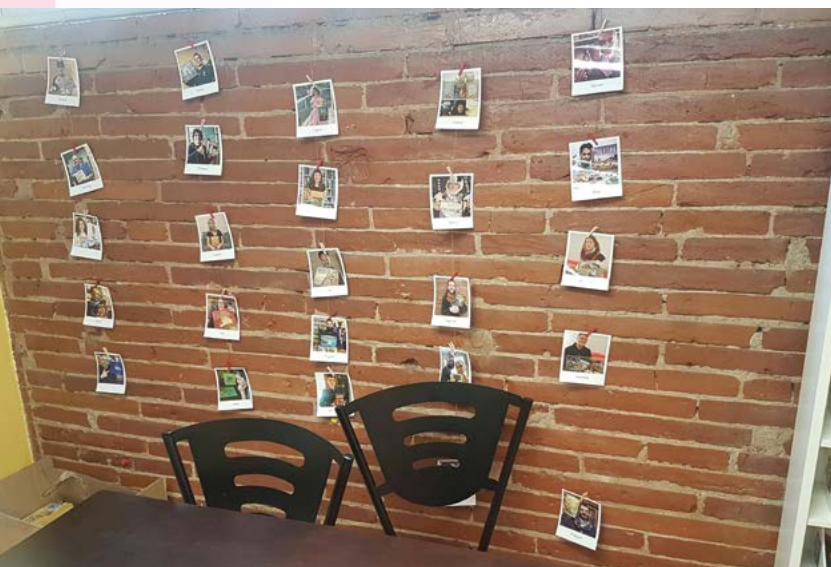
Asmomag : Toulouse est une ville très active sur le domaine du jeu. Peux-tu nous parler un peu de toutes ses activités ?

Bruno Desch : Toulouse est la ville la plus joueuse de France. Il suffit de voir le nombre de boutiques présentes dans la ville, on en dénombre 7 dans le centre-ville. Se sont installés 3 bars à jeu et un restaurant ludique.

La ville a développé une véritable politique d'intégration du jeu dans les activités de loisir, avec des ludothèques, des centres de loisirs équipés, la ludothèque de Toulouse plage qui accueille sur les bords de la Garonne des milliers de visiteurs l'été.

Le festival du jeu de Toulouse qui reçoit plus de 15 000 visiteurs a été un exemple qu'ont suivi les communes de la région : Colomiers, Fonbeauzard, Ramonville, Blagnac.

Enfin je peux évoquer les multiples associations de joueurs.



Asmomag : Conséquence de cette forte activité ludique, la ville est également très concurrentielle en matière de jeux. On dit que le joueur est gagnant parce que ça peut faire baisser les prix, mais est-ce totalement profitable au consommateur ?

Bruno Desch : Comme je le disais à la question précédente, 7 boutiques hyperspécialisées vendent des jeux de société sur la ville, mais il ne faut pas oublier les grandes surfaces comme la *Grande Récré*, *Éveil & jeux*, la *Fnac* et *Cultura* venus récemment sur le secteur.

Donc la concurrence est très forte, mais pour l'instant reste globalement dans une fourchette de prix assez resserrée. Pour être franc, la marge de manœuvre en termes de prix est faible, les loyers sont très élevés sur la ville, le personnel compétent et formé doit être rémunéré correctement et pour survivre, la marge qui nous est laissée est juste suffisante pour exercer notre métier correctement.

La guerre des prix ne serait profitable à personne et verrait inexorablement fermer les boutiques les unes après les autres. Nous ne vendons pas des produits de première nécessité et les jeux ont un ratio durabilité, pérennité sur prix très favorable par rapport à d'autres formes de loisir.





Asmomag : Quelles sont, pour toi, les prochaines tendances du jeu de plateaux ? Comment imagines-tu les jeux dans 10 ans, 20 ans ? Est-ce que les boutiques seront toujours là, selon toi ?

Bruno Desch : Alors là c'est une question piège. 10 ans c'est loin et à cet horizon je ne serai sans doute plus aux commandes de la boutique.

On peut dire que les 10 dernières années ont vu reconnaître le jeu de société comme une activité pour tous les âges y compris adultes, je crois que cela va perdurer.

Il y a eu ces dernières années des innovations fabuleuses dans les mécaniques de jeux, dans le design des boîtes, du matériel et des illustrations. Il va être très difficile d'être toujours aussi innovant dans les prochaines années, à moins peut-être de marier jeu matériel et virtuel peut-être ?

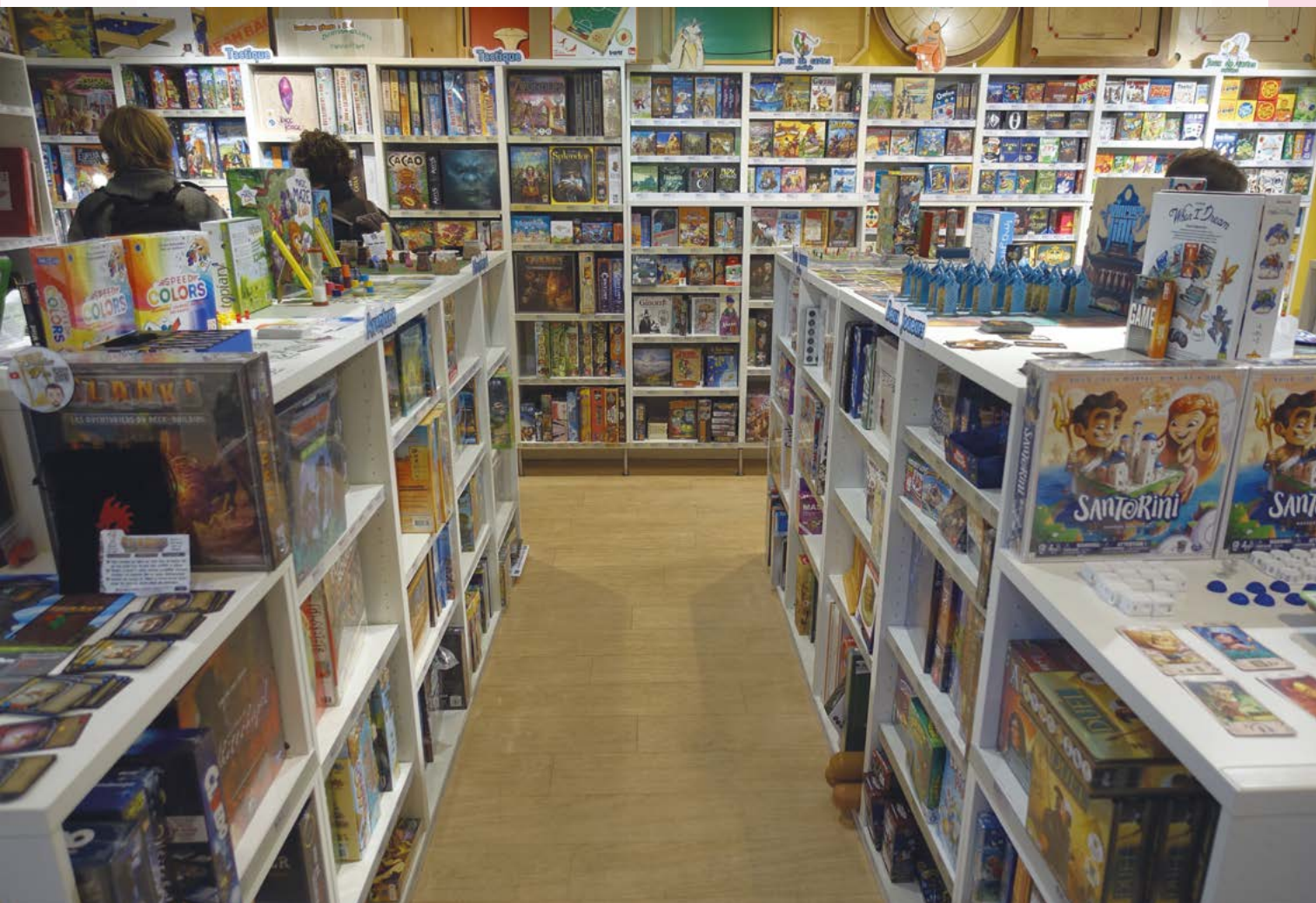
Aujourd'hui la production de jeux est très importante, on peut dire que le milieu est prolifique, mais n'est-ce pas trop ? Je ne suis pas loin de le penser, j'espère que les 10 prochaines années verront un ralentissement de ce rythme sous peine d'une surchauffe avec des conséquences sans doute désastreuses.

Le marché du jeu de société arrive à maturité, en pleine force de l'âge, espérons qu'il parviendra à ne pas vieillir et à trouver les ingrédients pour toujours rester jeune et dynamique.

Dans ce tableau, je vois les boutiques toujours jouer le rôle qui est le leur aujourd'hui, et qui est très important pour les éditeurs dans la diffusion de leur jeu.

Nous sommes le laboratoire dans lequel les éditeurs couvent leurs nouveaux jeux, voient certains grandir et se retrouver dans d'autres canaux de distribution et, hélas, d'autres mourir.

C'est dans nos boutiques que naissent les best-sellers de demain et je ne vois pas comment cela pourrait être remplacé. ■



TENGI TENGO

RECONQUÊTE AU PAYS DU SOLEIL LEVANT

PRINTEMPS, ÉTÉ, AUTOMNE ET GUERRE

**LES KAMIS SONT CLÉMENTS ET LAISSENT
UNE DERNIÈRE CHANCE À L'EMPEREUR
DE RÉINSTAURER LES TRADITIONS VIEILLES
DE PLUSIEURS SIÈCLES SUR L'ENSEMBLE DU PAYS.
LE PRIX À PAYER : LA GUERRE.**

Rising Sun vous plonge dans un Japon féodal fantastique. Vous incarnez un général qui, selon le souhait des grands kamis, doit mener son clan à la victoire afin de reconquérir le Nihon tout en restaurant les traditions vertueuses et ancestrales de l'Empire.

L'ÉQUILIBRE ENTRE DÉLICATESSE ET BRUTALITÉ

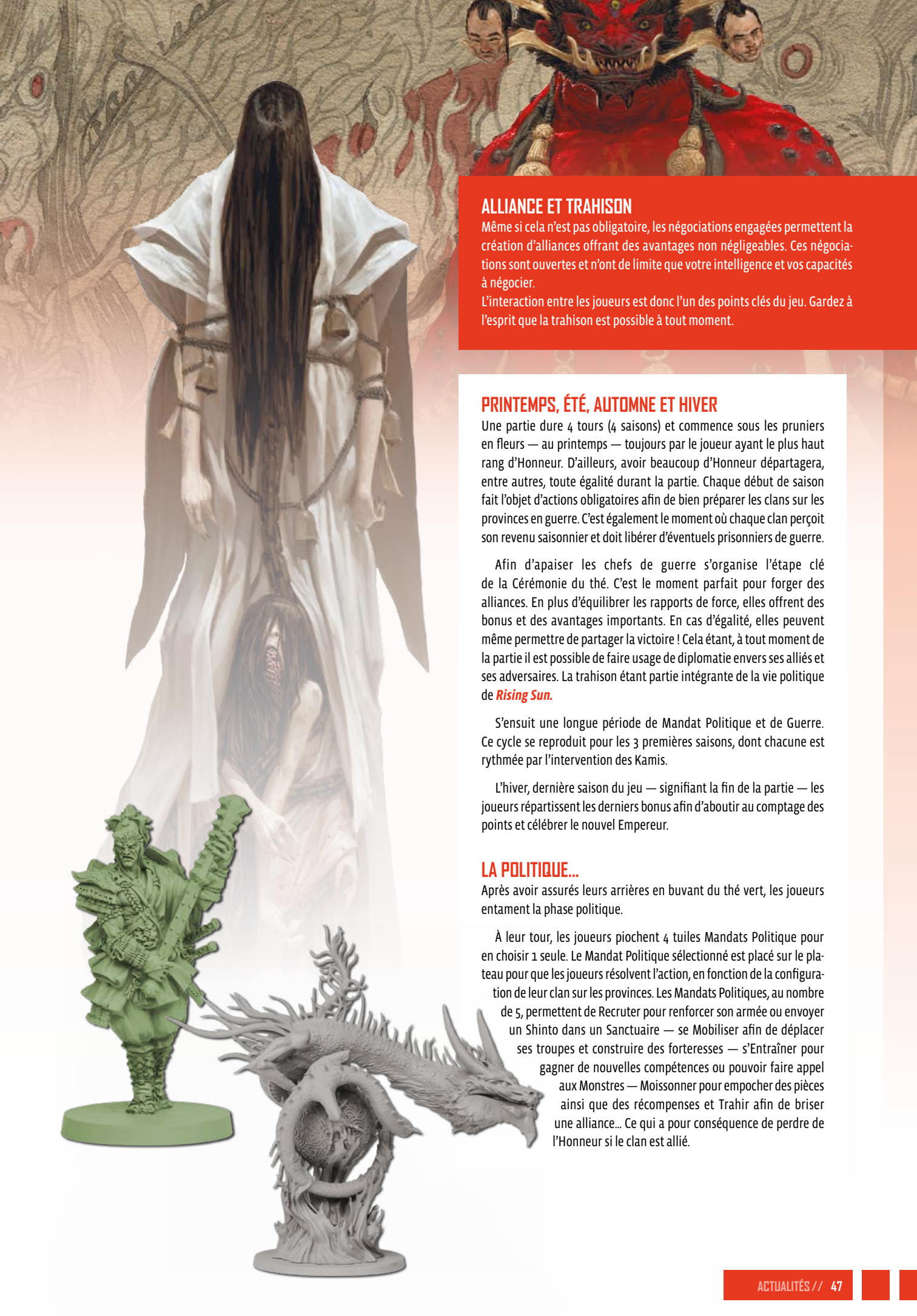
L'harmonie pourrait être l'objectif de la conception artistique de ce jeu. Le thème, évocateur, est embelli de personnages aux riches étoffes et au charisme puissant, associés à un graphisme minimaliste et épuré. L'ensemble du matériel reflète cet équilibre et pourtant, absorbé par les détails, on observera plus longuement les figurines des différents clans et surtout, les 8 monstres aussi beaux qu'imposants.

UNE GUERRE, COMPOSÉE TEL UN HAÏKU

Simple et assez rapide, à 3 ou à 5 joueurs, la mise en place du jeu est calibrée par l'imposant plateau composé de zones permettant d'accueillir les tuiles, les pions et les figurines de la partie à jouer. Une certaine organisation s'impose d'elle-même pour le placement des divers éléments à proximité.

Tout autour, les joueurs installent leurs figurines ainsi que le paravent à l'effigie du clan choisi (clan de la Carpe, de la Libellule, du Bonsaï, de la Tortue ou du Lotus) derrière lequel chacun choisit ses mises. Chaque paravent est unique et le dos précise, telle une aide de jeu, les capacités du clan ainsi que ses bonus.





ALLIANCE ET TRAHISON

Même si cela n'est pas obligatoire, les négociations engagées permettent la création d'alliances offrant des avantages non négligeables. Ces négociations sont ouvertes et n'ont de limite que votre intelligence et vos capacités à négocier.

L'interaction entre les joueurs est donc l'un des points clés du jeu. Gardez à l'esprit que la trahison est possible à tout moment.

PRINTEMPS, ÉTÉ, AUTOMNE ET HIVER

Une partie dure 4 tours (4 saisons) et commence sous les pruniers en fleurs — au printemps — toujours par le joueur ayant le plus haut rang d'Honneur. D'ailleurs, avoir beaucoup d'Honneur départagera, entre autres, toute égalité durant la partie. Chaque début de saison fait l'objet d'actions obligatoires afin de bien préparer les clans sur les provinces en guerre. C'est également le moment où chaque clan perçoit son revenu saisonnier et doit libérer d'éventuels prisonniers de guerre.

Afin d'apaiser les chefs de guerre s'organise l'étape clé de la Cérémonie du thé. C'est le moment parfait pour forger des alliances. En plus d'équilibrer les rapports de force, elles offrent des bonus et des avantages importants. En cas d'égalité, elles peuvent même permettre de partager la victoire ! Cela étant, à tout moment de la partie il est possible de faire usage de diplomatie envers ses alliés et ses adversaires. La trahison étant partie intégrante de la vie politique de *Rising Sun*.

S'ensuit une longue période de Mandat Politique et de Guerre. Ce cycle se reproduit pour les 3 premières saisons, dont chacune est rythmée par l'intervention des Kamis.

L'hiver, dernière saison du jeu — signifiant la fin de la partie — les joueurs répartissent les derniers bonus afin d'aboutir au comptage des points et célébrer le nouvel Empereur.

LA POLITIQUE...

Après avoir assurés leurs arrières en buvant du thé vert, les joueurs entament la phase politique.

À leur tour, les joueurs piochent 4 tuiles Mandats Politique pour en choisir 1 seule. Le Mandat Politique sélectionné est placé sur le plateau pour que les joueurs résolvent l'action, en fonction de la configuration de leur clan sur les provinces. Les Mandats Politiques, au nombre de 5, permettent de Recruter pour renforcer son armée ou envoyer un Shinto dans un Sanctuaire — se Mobiliser afin de déplacer ses troupes et construire des forteresses — s'Entraîner pour gagner de nouvelles compétences ou pouvoir faire appel aux Monstres — Moissonner pour empocher des pièces ainsi que des récompenses et Trahir afin de briser une alliance... Ce qui a pour conséquence de perdre de l'Honneur si le clan est allié.



VÉNÉRABLES DIVINITÉS

Recruter des Shintos afin de les envoyer vénérer les Divinités aura de l'importance lors des phases des Kamis. Ce second point, essentiel, vous permet de tirer votre épingle du jeu. Seulement, c'est le clan le plus présent sur chaque Sanctuaire qui bénéficie de l'aide des Kamis, sous forme d'une capacité spéciale à jouer immédiatement.

Chaque Mandat Politique — au nombre de sept par saison — est propice aux négociations et apporte une dimension au jeu qu'il ne faut pas manquer d'exploiter, car c'est l'étape durant laquelle les joueurs tentent d'imposer leur stratégie, dans le but d'en récolter les bénéfices lors de la phase de guerre. Cette phase est également rythmée par l'intervention des Kamis (3 fois lors des 3 premières saisons). La phase politique s'arrête donc un court instant pour appliquer les effets immédiats des Sanctuaires. Seul le joueur détenant le plus de force sera aidé des dieux.

... ET LA GUERRE, VONT DE PAIR

Sans transition s'ensuit la phase de guerre qui se reproduit 3 fois durant la partie. Les joueurs y remportent des points de victoires sur les provinces conquises.

Les Provinces en Guerre sont les fruits de toutes les convoitises et seuls les meilleurs politiciens peuvent y prétendre. En d'autres termes, les actions réalisées lors de la phase politique auront une réelle incidence sur les batailles. Et comme en état de guerre il est impossible d'offrir des pièces ou des pions rônin comme argument diplomatique, il convient de négocier différemment lors de cette étape.

L'ordre de résolution des batailles et des provinces convoitées change chaque saison. Cela implique encore une fois de ne pas négliger la phase politique saisonnière en cours, car il est impossible de concevoir une stratégie d'une saison sur l'autre.

Pour résoudre une bataille, les joueurs misent leurs pièces, leurs pions rônin (ainsi que certains bonus de

cartes saisons) sur des Avantages de Guerre, Seppuku, Prise d'Otage, Enrôler des Rôlins, Poètes Impériaux. Ces Avantages de Guerre font le bonheur des joueurs ayant le plus misé sur chacun d'eux. Le sort de la partie change inévitablement, car le joueur qui a cumulé le plus de force (par ses figurines, les rôlins enrôlés ou encore certains effets de cartes saisons) gagne la bataille et la province par la même occasion.

L'HIVER EST PAIX

À l'issue de la dernière bataille de la troisième saison, une phase de nettoyage saisonnier s'impose pour laisser s'installer l'hiver. La paix règne sur les provinces du Nihon et les joueurs peuvent compter leurs points de victoire gagnés par les Provinces en Guerre, en ajoutant certaines améliorations issues des Cartes Saisons.

Cette épopée n'a qu'une seule fin possible : l'avènement d'un nouvel Empereur au pays du Soleil Levant.

UN SAMOURAÏ EN KIMONO DE SOIE

Rising Sun est le descendant direct de la lignée du jeu *Diplomacy* (dont la dernière édition, par Asmodee, remonte à 2006) et des autres jeux de Eric Lang (*Le Parrain*, *Blood Rage*). Ce *Diplomacy* light, brillamment revisité, offre jusqu'à 120 minutes de plaisir de jeu et garantit une immersion autant par la cohérence de son univers maîtrisé que par la richesse de ses éléments. Ce jeu compétitif allie savamment conquête et contrôle de territoire, dont une partie victorieuse implique une bonne gestion des ressources ainsi qu'une certaine maîtrise de la diplomatie. Et que dire de ces prodigieuses figurines dont CMON a l'habitude de nous abreuver !



RISING SUN
UN JEU DE : ERIC LANG
ILLUSTRATEUR : ADRIAN SMITH
ÉDITEURS : COOL MINI OR NOT & EDGE



3-5



14+



90-120 MIN



VOUS ALLEZ FAIRE UN RAVAGE!

Ravage,
le magazine
des jeux de
figurines
fantastiques



mais aussi
Ravage, le
magazine des
amoureux des
jeux de société



Tests. Aides de jeu. Découvertes. Communauté.

En vente en kiosques et
magasins spécialisés

QUÊTE AMO1

LE REPAIRE DES CONTREBANDIERS

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Nous avons été imprudents. En poursuivant un nécromancien en pleine campagne, nous sommes tombés sur des groupes d'infectés, avant-garde d'une horde immense qui s'apprête à fondre sur la région comme une nuée de sauterelles. Nous voilà coincés au milieu des champs, entourés par les zombies. Nous devons absolument trouver un abri avant que la horde soit sur nous.

D'après Johannes, le domaine voisin abritait jadis des contrebandiers et dissimulerait un réseau de caves et de souterrains menant de l'autre côté de la rivière. Si nous parvenions à trouver l'entrée et nous y réfugier, nous pourrions nous cacher de la horde, tout en disposant d'une porte de sortie.

Et qui dit domaine et caves, dit bon vin, pas vrai ?

20R	16R
13V	12V
18V	17V



Aire de départ des survivants



Trébuchet



Portes



Objectifs (5XP)



Zones d'Invasion



Arme de Crypte



Matériel requis : Zombicide : Green Horde.

Dalles requises : 12V, 13V, 16R, 17V, 18V & 20R.

OBJECTIFS

Échappez à la horde ! Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Un grand cru.** Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Le repaire des contrebandiers.** La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que les 3 pion Objectif rouges n'ont pas été pris.
- **Ils se rapprochent !** Le pion d'Invasion bleu est activé quand le troisième pion Objectif rouge est pris.
- **L'entrée des tunnels.** La porte verte ne peut pas être ouverte tant que le pion Objectif vert n'a pas été pris.
- **Relique oubliée.** Le premier Survivant qui Fouille la Zone surlignée peut choisir une arme de Crypte plutôt que de piocher une carte Équipement.



QUÊTE AMO2

LE DONJON DU NÉCROMANCIEN

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Le pays est dévasté par le fléau zombie. Les vrais responsables sont les nécromanciens, qui guident les hordes d'infectés depuis leurs sombres repaires, dans lesquels ils se livrent à d'indiscrètes expériences. Nous avons localisé le refuge d'un nécromancien. Cet être vil se terre dans un donjon, au cœur d'un village en ruines. Il est temps de faire le ménage.

Matériel requis : *Zombicide : Green Horde, Wulfsburg.*

Dalles requises : 10R, 16V, 17V, 18V, 19R & 20V.

OBJECTIFS

Pour déloger le nécromancien, suivez le plan :

1. Réparez le Trébuchet.

Prenez le pion Objectif bleu et le vert, puis réparez l'engin.

2. Entrez dans

le donjon du nécromancien.

Atteignez la Zone de sortie avec tous les Survivants de départ. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient pas de Zombies.

10R	20V
19R	17V
16V	18V

RÈGLES SPÉCIALES

- **Mise en place.** Mélangez le pion Objectif bleu et le vert avec les rouges, face cachée.
- **La porte du donjon.** La porte bleue ne peut être ouverte qu'à l'aide d'un tir de Trébuchet. Elle est placée en dernier dans l'Ordre de priorité des cibles et ne peut être détruite que par un tir de Rocher.

- **Chasse au nécromancien.** Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Pièces détachées.** Le pion Objectif bleu et le vert représentent les pièces détachées du Trébuchet. Lorsqu'un de ces pions est pris, placez-le sur le Tableau de Bord du Survivant. Ces pions n'occupent pas de place dans l'Inventaire et peuvent être échangés normalement.
- **Reliques de pouvoir.** Un Survivant qui prend un Objectif Rouge prend également une arme de Crypte au hasard.
- **Protéger le maître.** La Zone d'Invasion bleue est activée dès que l'un des pions Objectif de couleur (bleu ou vert) est révélé.
- **Siffler en travaillant.** Le Trébuchet ne peut pas être utilisé avant d'avoir été réparé à l'aide du pion Objectif bleu et du vert. Un Survivant situé dans la Zone du Trébuchet peut dépenser 3 Actions d'affilée pour défausser un de ces pions en sa possession et effectuer une partie des réparations. Piochez une carte Zombie par pion d'Invasion en jeu. Une fois le pion Objectif bleu et le vert utilisés de la sorte, le Trébuchet peut être utilisé normalement.



I HAVE A DREAM...

**QUI N'A PAS TENTÉ, LE MATIN AU RÉVEIL,
LES YEUX ENCORE EMBUÉS DE SOMMEIL,
DE SE REMÉMORER LE RÊVE
DONT IL VIENT D'ÉMERGER ?**

Dream On est un jeu d'ambiance coopératif qui propose aux joueurs d'imaginer ensemble un rêve plus ou moins farfelu, puis de s'en souvenir. Plus le rêve se prolonge, plus les joueurs s'en souviennent précisément et plus leur score sera élevé.

Une partie se divise en deux étapes : le sommeil, au cours duquel les joueurs imaginent un rêve commun à l'aide des cartes « Rêve », puis le réveil, où ils tentent de se souvenir du songe le plus précisément possible afin de marquer le plus de points.

Ouvrons la boîte ensemble : on y trouve plus de 150 cartes « Rêve », les 3 cartes de score et 1 sablier. Arrêtons-nous un instant sur les cartes, magnifiquement illustrées par Valentina Moscon dans un style cartoon moderne. Elles sont à l'image du jeu : amusantes et oniriques.

ARMY DREAMERS

Après une rapide lecture des règles, qui tiennent en quelques pages claires et concises, vous voilà prêt pour votre première partie.

Il ne vous reste qu'à trouver quelques camarades de jeu, **Dream On** se jouant jusqu'à 8 personnes. L'idéal étant 4 ou 5 (en-deçà on perd un peu en ambiance autour de la table, au-delà les joueurs plus en retrait risquent de moins participer au jeu).

C'est bon, vous y êtes enfin. Vous avez recruté ce que vous avez pu pour votre première partie : votre petite sœur, mémé et le voisin.

Vous distribuez 3 cartes à chaque joueur, en leur expliquant les règles en quelques minutes. C'est bon, même le voisin ne semble pas perdu.

SWEET DREAMS

Après avoir formé une pioche commune avec les cartes « Rêve », vous retournez face visible la première carte : c'est elle qui va initier votre rêve.

Disons que la carte représente une île. Inspiré par l'illustration, vous lancez le rêve : « *Je me trouvais sur une île déserte...* », puis vous retournez le sablier.

Déjà mémé poursuit le rêve, jouant une de ses cartes, représentant une mésange : « *Avec mon oiseau de compagnie.* »

Votre petite sœur enchaîne avec une illustration de forêt : « *L'île était recouverte d'une épaisse forêt.* »

Le voisin s'y met, jouant un sens interdit : « *Qui la rendait impénétrable.* »

Se rappelant qu'il n'y a pas d'ordre de tour particulier, il enchaîne avec une seconde carte, entièrement noire : « *Lorsque tombait la nuit.* »

Peu à peu le rêve devient de plus en plus loufoque, à mesure que le tas de cartes augmente. Mais bientôt les derniers grains du sablier chutent, marquant la fin des 2 minutes et de la phase de rêve.

DREAM ON!



WAKE UP, STOP DREAMING

Place à la phase du souvenir : d'un air solennel, vous prenez la pile des cartes « Rêve » qui ont été jouées, et vous la retournez, face cachée, la première carte étant celle qui a initié votre rêverie.

Vous placez ensuite les 3 cartes de score : la colonne des +2, des +1 et celle des -2 sur la table.

Votre voisin, qui avait joué la dernière carte du rêve, prend la pile, se concentre et tente de se souvenir par quoi tout a commencé. Mémé s'agite sur sa chaise, s'écriant : « *Je me souviens, c'est facile.* »

Mais le voisin croit s'en souvenir également : « *Oui, c'est la forêt !* ». Et il retourne la carte. Oups, non, c'était l'île. La carte rejoint alors la colonne des -2. Ça commence fort...

Il passe le paquet à votre petite sœur, ignorant superbement le mouvement de tête désapprobateur de mémé.

Votre petite sœur dit d'un ton docte, comme si c'était une évidence « *C'est l'oiseau de compagnie* » et retourne la carte. Effectivement, la seconde carte est bien celle de la mésange.

« *Comme je l'ai trouvé toute seule, ça nous fait 2 points !* ».

Elle passe le paquet à mémé. Mémé qui a un doute. « *Qui se souvient de la 3^e carte ?* »

Votre voisin lève timidement le doigt. « *La forêt ?* » Cette fois c'est bon, et la carte rejoint la colonne des +1 point.

Et peu à peu, à tour de rôle, vous déroulez le songe que vous veniez de faire, en vous efforçant de vous souvenir des cartes qui ont été jouées, seul, pour marquer le plus de point possible – au risque de vous tromper – ou avec l'aide d'un autre joueur.

HAD A DREAM

Une fois la dernière carte de votre rêve retournée, vous comptez les points : 5 cartes dans la colonne des -2, 8 cartes trouvées sans l'aide des autres joueurs (+2) et 14 avec de l'aide (+1).

Total : 20 points.

Aïe. D'après le livret de règle, ce n'est vraiment pas génial comme score...

« *On tente de faire mieux ?* » propose mémé. Tout le monde est enthousiaste, vous rempilez pour votre seconde partie !

Car effectivement, terminer une partie de **Dream On** en appelle une autre. Histoire de faire mieux. Puis une autre. Et encore.

On se rend rapidement compte que jouer des cartes sans véritable lien entre elles durant la phase de rêve est contre-productif : peu de chance de s'en souvenir par la suite. Par contre si vous n'en jouez pas suffisamment, votre score ne sera pas beaucoup plus élevé.

DISTANT DREAMER

Dream On est un jeu qui fait travailler l'imagination dans un premier temps, puis la mémoire durant la seconde partie du jeu. On tente de mettre en place des astuces mnémotechniques, des liens cohérents entre les cartes... ou tellement farfelus qu'ils marqueront les esprits et permettront de s'en rappeler le moment venu.

Après plusieurs parties, on se rend compte de ce qui fonctionne. Ou pas, comme les énumérations : « *dans ma valise, j'ai mis : une carotte, un soutien-gorge, un parapluie, des livres...* » Certes, vous avez joué rapidement un paquet de cartes, mais il y a peu de chance que quiconque s'en souvienne dans le bon ordre durant la phase de réveil !

Dream On est un jeu très facile d'accès, à la portée de tous, où chacun y trouve son compte : les enfants, même jeunes puisque les cartes ne comportent pas de texte, les amateurs de jeu d'ambiance qui apprécieront les parties rapides et rythmées, mais également les joueurs confirmés, qui tenteront d'optimiser les liens entre les cartes afin de faciliter la phase de souvenir et ainsi exploser les scores !



DREAM ON

UN JEU DE : ALEXANDRE DROIT, JULIEN PROTHIÈRE

ILLUSTRATEUR : VALENTINA MOSCON

ÉDITEURS : COOL MINI OR NOT, EDGE ENTERTAINMENT



2-4



14+



60 MIN



OBJECTIF : JOUER !

ORGANIZED PLAY, KITS DE TOURNOIS, JUDGES, CLASSEMENT, CHAMPIONNAT, AVANT-PREMIÈRES, GOODIES, EXCLUS... TOUS CES TERMES RENVOIENT PEU OU PAS AU JEU ORGANISÉ. MAIS AU FINAL, C'EST QUOI ?

La notion de Jeu Organisé est intimement liée au jeu de cartes à collectionner *Magic : l'Assemblée* (sorti en 1993, rappelez-vous) et à l'organisation de tournois.

Les tournois de jeux de figurines, de société, ont toujours existé. Il suffit d'ouvrir des vieux magazines de jeux spécialisés comme les illustres *Casus Belli* ou *Jeux & Stratégie* pour trouver trace de grands Tournois, Open, Championnat de France, Masters sur nombre de jeux différents (Échecs, *Go*, *Diplomatie*, *Les Aigles*, *Blood Bowl*...). Mais le jeu de société n'a pas la maturité de jeux traditionnels comme les échecs, les dames, qui sont structurés autour de fédérations ayant pour modèle les fédérations sportives. Souvent, les tournois de jeux de société sont le fait d'associations qui demandent parfois l'autorisation et le parrainage de l'éditeur du jeu, mais il n'y a pas vraiment de coordination nationale.

Avec *Magic*, la donne change. Très vite les joueurs comprennent l'intérêt compétitif du jeu et organisent des tournois, des championnats nationaux dès la première année, là où le bon Richard Garfield n'avait voulu y voir qu'un court amusement entre deux parties de jeux plus conséquents. Très rapidement, Wizard of The Coast, l'éditeur, comprend les attentes des joueurs et organise un premier Championnat du Monde (CM) à la Gen Con à Milwaukee en 1994. Si ce premier CM fut ouvert à tous, très rapidement, Wizard structure son offre de tournois, en créant et investissant dans DCI (pour « Duelists' Convocation International »), une organisation en charge de gérer les types, les formats

de tournois, la formation des arbitres, la création d'un classement mondial, etc.

DCI met en place un classement type ELO mondial (comme aux échecs), puis des tournois PRO TOUR avec de l'argent à la clé (dès 1996), des qualificatifs à ces prestigieux tournois (QT, Grand Prix), ainsi qu'un logiciel pour administrer les tournois et remonter en ligne les résultats à DCI. Il convient d'ajouter à cela du jeu organisé dans les magasins, avec les événements pour les sorties de nouvelles extensions, les FNM (Friday Night Magic), pour recruter de nouveaux joueurs... À l'image d'une fédération sportive, DCI encadre toute la pratique Magic, du niveau amateur au plus haut niveau professionnel, puisque des joueurs vivent de Magic. Le modèle est en place depuis plus de 20 ans, maintes fois copié, il n'a pas été égalé à ce jour.





Grand Kotei Paris 2017

ON N'EST JAMAIS MIEUX SERVI QUE PAR SOI-MÊME

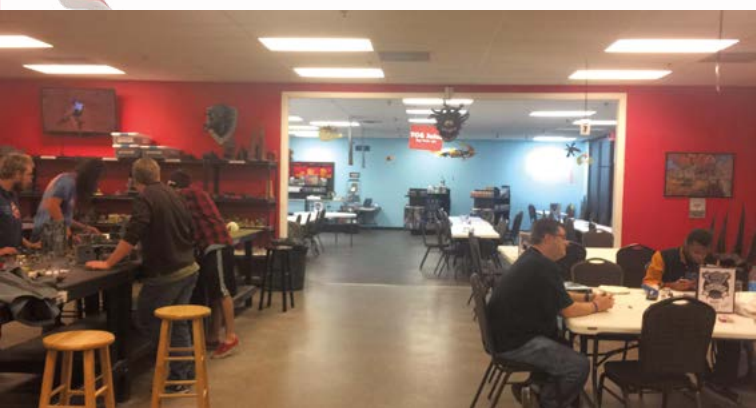
Le jeu organisé, compétitif, ou évènementiel ne peut fonctionner qu'avec le soutien des communautés, mais aussi grâce à l'investissement de quelques joueurs, qui à l'échelon local vont créer, porter une communauté et organiser des rencontres de joueurs. Les éditeurs et les magasins proposent, les joueurs disposent. Souvent, le meilleur moyen d'obtenir des choses, c'est de le faire soi-même. Vous voulez participer à un évènement de votre jeu préféré, mais visiblement votre magasin favori n'a pas commandé le kit qui va bien, ou n'a pas vu l'info ? Allez le voir, discutez avec lui de ce qui est faisable. Le magasin est trop petit pour accueillir une animation de 16 joueurs, délocalisez-la dans un club, un bar voisin tout en mettant votre magasin dans la boucle. Il pourra relayer quotidiennement votre initiative auprès des clients, des éditeurs...

LES JEUX DE CARTES, MOTEUR DU JEU ORGANISÉ COMPÉTITIF

La tournée **Magic*** donne des idées à nombre d'éditeurs. La fin des années 90 et le début des années 2000 est marqué par la création de nombreux jeux de duel en format à collectionner, qui s'inspirent tous du fonctionnement de **Magic**. Mais difficile de comparer la puissance de frappe autour de **L5R** (1995), ou **World of Warcraft** (2006) avec des jeux plus modestes.

La constatation est toujours la même : rien ne sert de faire un bon jeu et d'encourager les gens à acheter des extensions, si les joueurs ne trouvent pas d'adversaires. Les programmes de Jeu Organisé sont là pour structurer la pratique des joueurs, leur permettre de trouver des adversaires dans le cadre des magasins qui se font le relais en organisant des tournois. Cela prend souvent la forme d'un kit de tournoi payant que le magasin peut commander pour mettre en place un évènement dans ses murs. Dans ce kit, on trouve souvent des cartes promotionnelles (des dessins alternatifs, des vraies exclus), des decks boxes en carton joliment décoré, des jetons de jeux en plastiques, en bois... Tout un tas de goodies qui font la joie des collectionneurs. Aux États-Unis, cette organisation a structuré les magasins pour en faire de véritables games center avec des amplitudes horaires importantes (de 13 h à 0 h, tous les jours par exemple), avec des grands espaces de jeux pour accueillir jusqu'à 100 joueurs de cartes (voir photos).

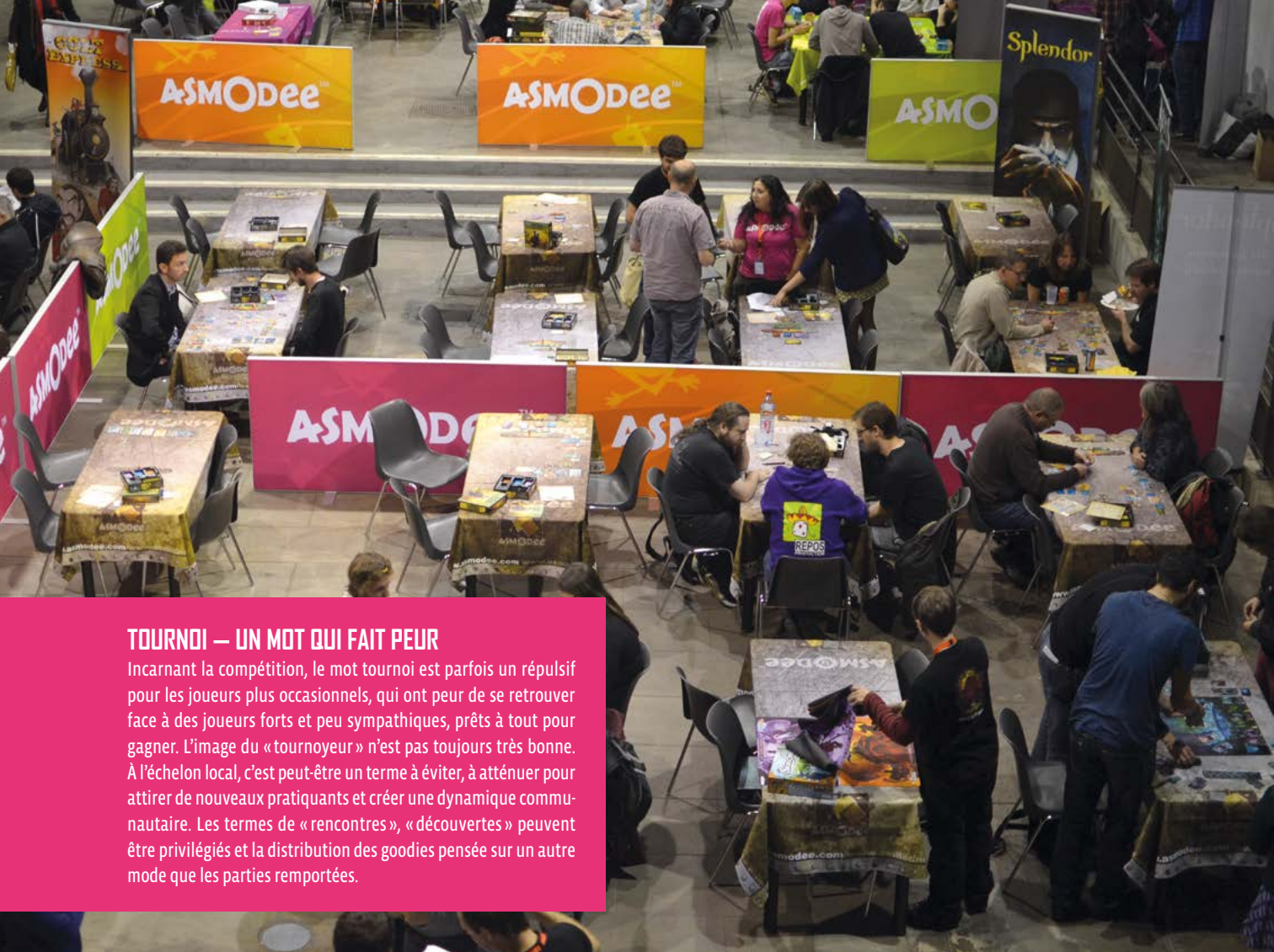
L'éditeur va mettre en place des championnats régionaux, nationaux, continentaux et forcément des mondiaux, souvent aux États-Unis. La compétition reste un des moteurs de la pratique de tous les jeux de cartes collectionnables, d'autant qu'un joueur qui s'investit dans la compétition s'investit souvent de manière exclusive pour maîtriser les arcanes de son jeu favori. Le spectacle de 350 joueurs de **L5R** dans une salle, tous concentrés dans leur partie est une image assez saisissante.



Magasin à Atlanta



* http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/12/02/profession-joueur-de-cartes-magic_4532347_4408996.html#1B44hCEjYIIRLh9.99



TOURNOI — UN MOT QUI FAIT PEUR

Incarnant la compétition, le mot tournoi est parfois un répulsif pour les joueurs plus occasionnels, qui ont peur de se retrouver face à des joueurs forts et peu sympathiques, prêts à tout pour gagner. L'image du « tournoyeur » n'est pas toujours très bonne. À l'échelon local, c'est peut-être un terme à éviter, à atténuer pour attirer de nouveaux pratiquants et créer une dynamique communautaire. Les termes de « rencontres », « découvertes » peuvent être privilégiés et la distribution des goodies pensée sur un autre mode que les parties remportées.

LES JEUX DE FIGURINES, SOUVENT À LA TRAÎNE

Du côté des jeux de figurines, la situation est différente, car l'éditeur dominant, Games Workshop n'a investi que par période dans le jeu compétitif, mais il a tenté d'autres voies. Au début des années 2000, tous les joueurs de figurines se rappellent des campagnes estivales comme Albion, Tempête du Chaos. Ces événements donnaient lieu à la vente d'un supplément spécifique (qu'on aurait pu qualifier de kits de tournoi) avec des éléments de background, des scénarios. Les acheteurs étaient encouragés à jouer dans leur cercle de jeu habituel, le supplément permettait juste de changer un peu les habitudes. Mais la finalité reste la même : créer des occasions pour que les joueurs se retrouvent. Ce sont eux qui se sont emparés de l'aspect compétitif en créant les ETC en particulier (European Team Championship) de manière complètement autonome.

Mais en figurines, il y a rarement un programme complet de jeu organisé encadrant tous les échelons de jeu. Face à ce manque, les communautés allemandes et françaises ont collaboré pour développer et utiliser la plateforme T3 (Table Top Tournament) qui permet à chacun d'annoncer des tournois, gérer ses inscriptions et annoncer des résultats en ligne. En visitant ce site et en regardant la liste des tournois à venir, le nombre de participants, on peut se faire une idée du dynamisme autour de ces jeux.

ET LE JEU DE SOCIÉTÉ MODERNE DANS TOUT ÇA ?

Organiser des tournois et des championnats est rarement une priorité pour un éditeur de jeu de société plus classique. Si des communautés de joueurs se soudent autour d'un tel projet, l'éditeur va souvent accompagner le mouvement, collaborer avec les volontaires, mais il sera rarement à l'origine de l'initiative. Car là où le public de collectionnables est en attente d'un programme de jeu organisé fort (c'est même souvent un critère pour s'engager assidument dans la pratique d'un jeu), les ludistes qui pratiquent de nombreux jeux différents ne sont pas en attente de ce genre de compétitions structurées.

Parmi les belles réussites des dernières années, on retrouve des jeux avec des mécaniques du jeu se rapprochant des JCC ou ayant des thèmes sportifs. À sa sortie, **Dominion** (2008) fait sensation et de nombreux tournois furent organisés. **7 Wonders** fait aussi partie de ceux-là. Un grand tournoi annuel au Festival de Parthenay fait office de Championnat de France, et il y a toujours plus de 70 joueurs. Difficile d'oublier **Formula D** (*Formule dé*, pour les anciens), un pré-curseur du genre. Pendant des années, les Masters de **FD** réunissaient plus de 150 joueurs. Aujourd'hui encore, c'est prêt de 90 joueurs qui se réunissent une fois par an pour célébrer ce jeu qui existe depuis 1991. J'aurais pu aussi citer **Catan**, **Carcassonne**, **Splendor**, **Seasons**, **Mémoire 44** et sa fédération dynamique.



ET MAINTENANT

Avec l'explosion du nombre de titres publiés ces dernières années, le jeu organisé, quel que soit le type de jeu, n'est pas toujours la voie assurée vers le succès, mais il reste un incontournable pour créer l'évènement, la petite étincelle qui fait la différence.

Aujourd'hui, le grand apôtre du jeu organisé compétitif est l'américain FFG. Avec *Star Wars™ Destiny*, *Assaut sur l'Empire*, *Armada*, *X-Wing*, *Star Wars™ Légion*, pour les licences *Star Wars™*, *L5R* et *Le Trône de Fer JCE*, le catalogue est plein de jeux qui peuvent se prêter à des tournois.

Chaque trimestre des kits de tournoi pour une quinzaine de joueurs sont disponibles pour les détaillants à un prix modique (- de 20 €). De quoi se mettre le pied à l'étrier sans trop d'investissement. Puis selon un calendrier différencié (les jeux *Star Wars™* d'un côté, les autres univers d'un autre), le jeu compétitif est organisé de manière pyramidale : Store Championship une fois par an (avec un kit aux alentours de 70 € pour 32 joueurs), Regional Championship une fois par an (entre 2 et 10 tournois régionaux sur le territoire suivant les jeux), puis un Championnat national qui qualifie pour les Championnats du Monde.



À *Destiny* et *L5R*, il faut ajouter des kits de Release pour les sorties d'extensions.

Les jeux non compétitifs ne sont pas oubliés puisque des jeux comme *Horreur à Arkham le jeu de cartes*, *Le Seigneur des Anneaux le Jeu de Cartes*, bénéficient de kits annuels pour réunir les joueurs autour de scénarios et de goodies inédits.

Chez Cool Mini Or Not, on ne mise pas sur la compétition, mais sur la création d'événements en magasin. Les *Game Night kits (GNK)* *Zombicide* contiennent un scénario inédit et une figurine exclusive à distribuer à chaque joueur participant à l'animation. Une façon de rendre disponible aux magasins quelques exclus kickstarter. La fin d'année 2018 sera marquée par des *GNK Black Plague* et *Blood Rage* et certainement du Jeu Organisé compétitif pour *Song Of Ice and Fire*, le jeu de figurines dans l'univers de *Trône de Fer*.

L'intégration des gammes *Catan*, *Pandemic* et *Aventuriers du Rail* au catalogue Asmodee North America va aussi donner lieu à la création de kits d'événements spéciaux pour la fin d'année 2018. Là encore, l'objectif sera de faire venir jouer dans les magasins, de partager un moment et de récompenser les participants.

Pour tout renseignement sur le jeu organisé, contactez f.alix@asmodee.com, ou nfuseau@fantasyflightgames.fr

CATAN

NARGASSE

LES 1000 VISAGES DE CATAN

CATAN EST PLUS QU'UN SIMPLE JEU, C'EST UN PEU UNE SORTE DE MONUMENT. IL S'AGIT D'UN DES PREMIERS JEUX DE SOCIÉTÉ « MODERNE », SORTI IL Y A 22 ANS, AVEC UNE BASE DE FANS QUI CONTINUENT À Y JOUER ET À LE CONSIDÉRER COMME LEUR FAVORI.

En 22 ans d'existence, le précédemment nommé « *Les colons de Catan* » ne s'est pas contenté de rester le même. Il s'est essayé à différents moyens de changer, de s'améliorer ou tout simplement d'évoluer. À commencer par les quatre extensions qui étendent chacune le jeu à leur manière. **Marins** augmente le plateau avec quelques îles vers lesquelles il faudra ouvrir des routes maritimes. **Villes et Chevaliers** propose une amélioration supplémentaire aux villes et donne aux joueurs un objectif de défense commun, pénalisant le joueur ayant le moins investi. **Barbares et Marchands** propose trois variantes supplémentaires rajoutant chacune leurs règles. La dernière, **Pirates et Découvreurs** fait varier le jeu sur tant d'aspects et d'une manière qui lui est si propre qu'elle n'est compatible avec aucune autre extension.

DE LA BAVIÈRE AUX USA

Autre type d'extension moins connu, il existe des scénarios qui changent à leur manière une partie de *Catan*. Par exemple, un bon nombre de synopsis « géographiques » proposent un plateau remplaçant le positionnement initial des tuiles. Vous pourrez ainsi jouer dans diverses régions du monde, comme la Bavière en Allemagne, dans le nord de l'Inde, ou dans différentes parties des États-Unis.





D'ailleurs, si ce sont les USA qui vous intéressent, il existe aussi un **Catan** entièrement dédié à la colonisation de ces derniers, avec ses propres règles destinées aux joueurs experts cherchant une variation du jeu de base. Un autre **Catan** « historique » du même type a pour cadre l'Europe.

VERS L'INFINI ET AU-DELÀ

Il existe des **Catan** thématiques. Les règles en varient très peu par rapport à l'édition d'origine, comme pour le **Catan Star Trek®** qui se « contente » de reprendre les règles du jeu de base, d'ajouter de jolies figurines et des cartes personnages, qui permettent d'employer des pouvoirs sympathiques à la fin de chacun des tours. Le **Catan Trône de fer™**, sorti récemment, propose des mécaniques similaires à celles du **Star Trek®**, mais ajoute en plus une menace d'invasion de Sauvageons, que les joueurs doivent contrer ou subir ensemble. Si les joueurs n'investissent pas suffisamment dans la défense, les sauvages vont réduire la zone de jeu. Lors de la troisième incursion, ils envahissent le plateau et donnent une « Victoire tragique » à l'héroïque joueur qui aura, en vain, le mieux défendu.



LES CITÉS D'OR

La prochaine délocalisation de **Catan** aura lieu en Amérique du sud avec pour thématique les multiples et grandioses civilisations qui ont vécu et ont disparu là-bas. La plus connue donne son nom à l'extension, **Les Incas**. De nouvelles règles intéressantes sont annoncées, dont la nécessité de devoir passer en déclin à deux reprises durant la partie, abandonnant ses anciennes villes, mais qui continueront à nous rapporter des ressources. On nous promet aussi des variantes de certains systèmes les plus classiques de **Catan**.

OVNIS ET COLLECTORS

On pourra aussi citer, en autres thématiques, le *Catan Égypte antique*, proposant lui aussi une variante spécifique à cette édition, ainsi que deux versions à thématiques religieuses, l'un sur la *Conquête de la terre promise*, l'autre sur *Zarahemla*, ville citée dans les textes Mormons. Un *Catan Kid's* emploie la licence du film de DreamWorks *Madagascar*. On pourra aussi mentionner un *Catan Starfarers* se déroulant dans l'espace, ainsi qu'un *Catan Stone Age*, prenant place à la préhistoire. Dans le genre étrange et introuvable, on pourra citer le *Catan : Candamir*, un ovni, sorte de jeu d'exploration inspiré de *Catan*, avec tout un tas d'événements aléatoires et une évolution de personnages. Tous ces *Catan* constituent des pièces de collection, ayant depuis été retirés du marché il y a bien longtemps (comme le sera sans doute, sous peu, le *Catan Trône de fer*).

DES PETITS SCÉNARIOS ?

Pour ceux qui veulent essayer quelque chose de différent sans trop s'éloigner de la version originale, il existe quelques petites extensions ou scénarios que vous pourrez facilement ajouter à votre jeu. L'extension *Helpers of Catan* rajoute les personnages que nous avons évoqué sur *Star Trek*, mais thématisés pour *Catan*. Le scénario *Frenemies* vous propose de gagner des bonus en aidant les autres, accélérant ainsi paradoxalement votre victoire alors que vous aidez les retardataires à remonter en selle. Quant au scénario *Oil Spring*, il rajoute du pétrole sur *Catan*, ressource qu'il est très avantageux d'employer, mais source de catastrophes naturelles. Il faut donc choisir entre se montrer exemplaire et renoncer à son usage, ou l'employer au détriment de la planète. Or, renoncer au pétrole n'est pas ce qui mène le plus facilement à la victoire !

UN CATAN COLLECTIBLE

Pour finir ce petit tour d'horizon, il serait dommage de ne pas citer *Catan : Chocolate Edition*, jeu très simplifié et à usage unique puisque chaque joueur pourra dévorer ses gains à la fin de la partie. Nous avons volontairement oublié des variantes, tant le sujet est riche : le *Catan dé* et le *Catan cartes pour deux joueurs*, ou même une extension d'extension pour *Marins. Catan*, en plus d'être une part importante de l'histoire du jeu de société, pourrait remplir un petit musée.

SI VOUS PARLEZ L'ANGLAIS

Le site de *Catan*, hélas en anglais ou en allemand, propose de nombreuses aides de jeu et les fameux scénarios utilisables pour pimenter vos parties de *Catan*.

Vous en trouverez aussi, hélas en anglais pour la plupart, sur le site de boardgamegeek.com.



DÉBLOK!

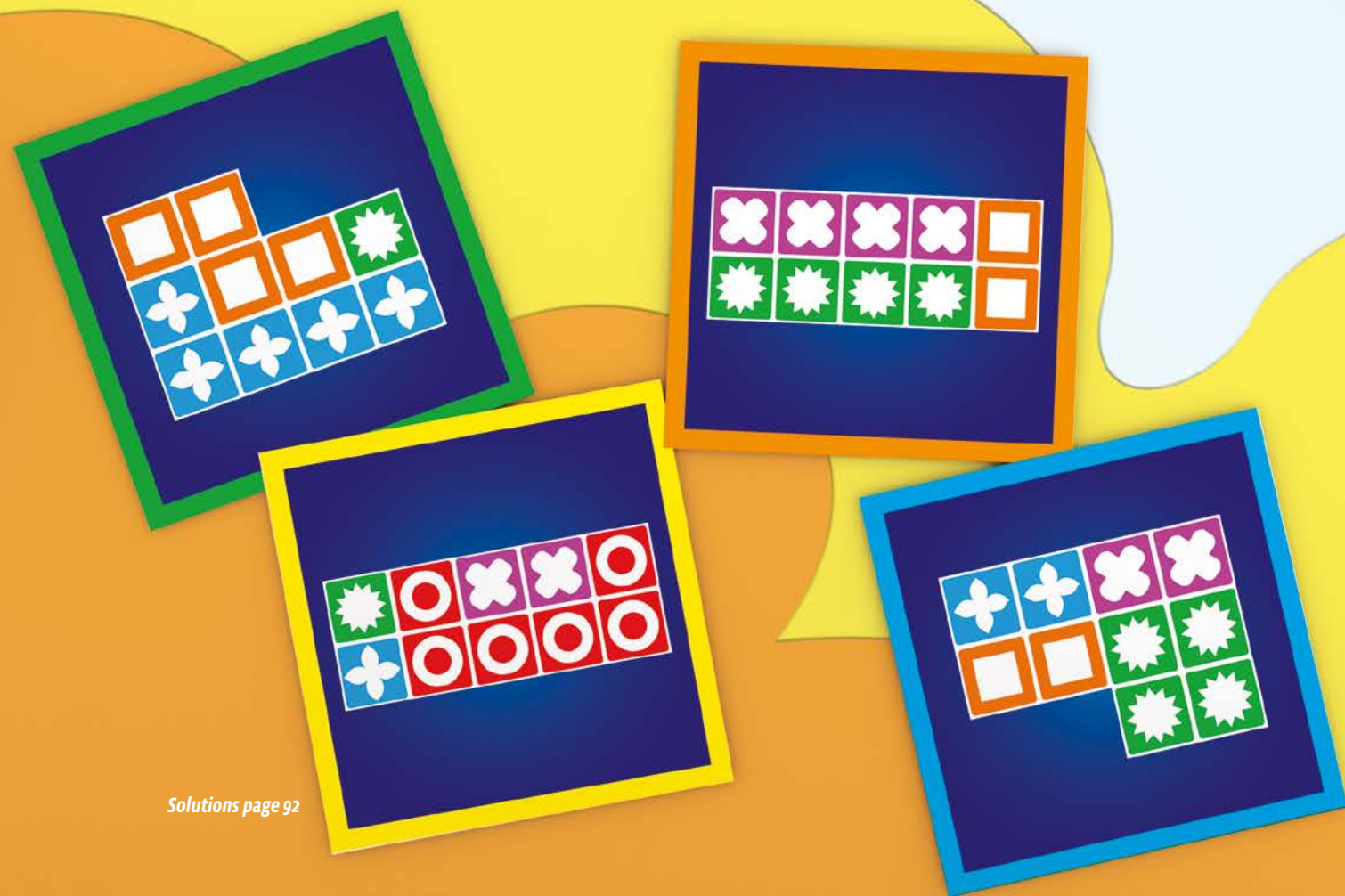
DÉCOUVREZ

EN RÉSOUVANT CE PUZZLE !

Astuce : vous pouvez voir plusieurs faces sur certaines pièces...



ET SI VOUS AVEZ DÉJÀ LE JEU CHEZ VOUS,
AMUSEZ-VOUS AVEC CES PUZZLES INÉDITS !



35 Br eaking 56 Ba d

GUILLAUME GENTILLE

UN JEU STUPÉFIANT !

LE JEU DE PLATEAU

**BIENVENUE À ALBUQUERQUE, NOUVEAU-MEXIQUE !
SON UNIVERS SOMBRE MALGRÉ LE SOLEIL,
SON TRAFIC DE DROGUE, SA CORRUPTION
ET SES RÈGLEMENTS DE COMPTES...**

5 ans après la fin de la série à succès, *Breaking Bad* revient sous les projecteurs grâce à un jeu qui mêle intrigues, fusillades et incarcérations. Si comme moi, vous êtes fan, préparez votre plus belle chemise verte, vos chaussures en croco, ajustez vos lunettes ou votre badge de la DEA, car nous voici en route pour une petite présentation...

UN UNIVERS RICHE ET TRÈS CARACTÉRISTIQUE

Albuquerque, Nouveau-Mexique. Walter White est un professeur de chimie sans histoire qui découvre qu'il est atteint d'un cancer. Souhaitant préparer l'avenir financier de sa famille, il monte avec un de ses anciens élèves, Jesse Pinkman, un laboratoire de production de méta-amphétamine. Voilà la base des 5 saisons de cette série haute en couleur, entre les alliances avec Los Pollos Hermanos et les trahisons, le violent Cartel de Juarez et les enquêtes de la DEA pour attraper le mystérieux Heisenberg...

De cela, le jeu réussit à capter les éléments importants et restitue tout ce qui vous a plu dans la série.

UN JEU ENTRE CRIMINELS ET AGENTS SPÉCIAUX

Les joueurs incarnent un membre soit de la DEA, soit d'une des 3 organisations criminelles de la série.

Leurs objectifs sont un peu différents, donnant un côté asymétrique au jeu. La DEA essaye de confisquer tous les laboratoires de chaque faction présente, tandis que les criminels veulent produire et vendre suffisamment de méta-amphétamines. Mais attention ! Les fusillades peuvent s'enchaîner et une guerre de gang ou une bavure policière peut vous éliminer.

QUELQUES RÈGLES DE BASE

Pour remplir leurs objectifs, les joueurs, à tour de rôle, ont 2 actions : jouer une carte de leur main ou une capacité de leur personnage, ou piocher. Chaque faction a son propre paquet de cartes (inspirées d'événements de la série) qui contient des actions spécifiques. En action particulière, les criminels peuvent produire de la méta-amphétamine s'ils ont un chimiste sur leur laboratoire ou la vendre s'ils ont des cristaux dans leur planque.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait vendu assez de Blue Sky ou que la DEA ait confisqué tous les labos... ou qu'il ne reste qu'un survivant !





QUELQUES SUBTILITÉS UN PEU COUPABLES

Le jeu des criminels est de produire et de vendre rapidement. N'ayant qu'un laboratoire, ils essaient de composer ensemble pour faire avancer leur business le plus rapidement possible. Faire des alliances est donc vital dans ces circonstances, permettant de profiter de la production de chacun. Bien entendu, il n'y a qu'un seul vainqueur à la fin et cette situation ne peut tenir sur le long terme. Les règlements de compte ont tendance d'ailleurs à avantager la DEA... Ils sont résolus par l'intermédiaire de cartes « fusillade » : quand un joueur joue une « fusillade », son adversaire (ou ses alliés) peut répondre avec une « fusillade » et ainsi de suite. Le dernier à en jouer une blesse son adversaire.

Attention néanmoins, plus vous vendez ou possédez de drogue dans votre planque, plus votre niveau de danger augmente. Certes, vous avez accès à certaines cartes plus puissantes, les enjeux augmentant, vos réponses sont... proportionnées. Mais vous êtes aussi dans le collimateur de la DEA qui peut vous attaquer plus directement.



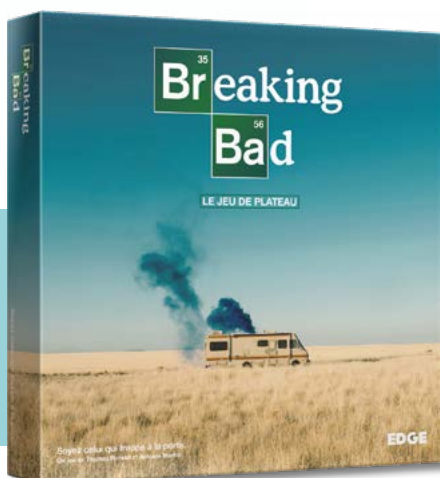
QUELQUES SUBTILITÉS PLUS LÉGALES...

Les agents de la DEA, quant à eux, utilisent des méthodes plus conventionnelles. Ils mettent en place des patrouilles qui détectent si un joueur accomplit une action illégale (produire ou vendre de la drogue, mais aussi certaines cartes marquées). L'agent peut alors constater des flagrants délits, qui fonctionnent comme des « fusillades ». Si le joueur est attrapé, il est jeté en prison et s'en remet à ce brave Saul Goodman. Au début de son tour, s'il est incarcéré, le joueur pioche 3 cartes. Si une carte « Better Call Saul » apparaît, il sort, sinon il passe son tour.

Plus le niveau de danger d'un criminel augmente, plus il risque de se retrouver en « garde à vue », ce qui lui fait perdre la drogue de sa planque et son tour de jeu. Il peut aussi être « mis sous surveillance », ce qui limite sa marge de manœuvre, à moins qu'il se moque des conséquences de ses actes...

EN CONCLUSION

Breaking Bad : Le jeu de plateau est un jeu de cartes à rôles différents qui lorgne vers le bluff par son côté alliance/trahison. Il retranscrit parfaitement la tension entre les protagonistes de la série et permet de rejouer les plus grands face à face, grâce à un système simple et accessible. Il faut savoir ne pas trop se faire remarquer et préparer intelligemment la fin de partie, un peu comme un Walter White pris dans des enjeux qui le dépassent. Voilà un jeu qui mettra du piment dans vos soirées et ravira les fans de la série !



BREAKING BAD : LE JEU DE PLATEAU

UN JEU DE : ANTOINE MORFLAN,
THOMAS RODIFAL
ILLUSTRATEUR : IMAGES TIRÉES DE LA SÉRIE
ÉDITEUR : EDGE ENTERTAINMENT



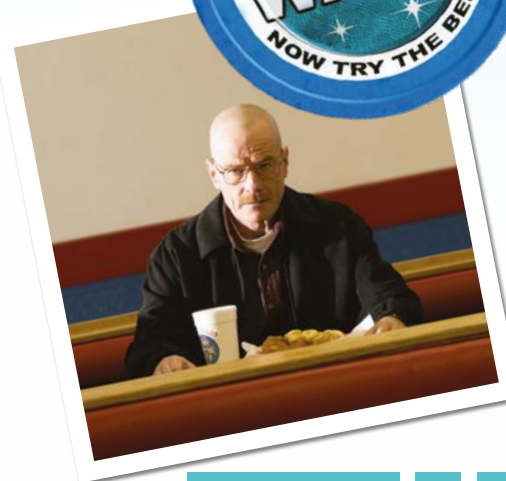
3-8



14+



1-2H



CONTRAST

NARGASSE

COMPLICITÉ OU DUPLICITÉ ?

« UNE IMAGE VAUT MILLE MOTS » DISENT CERTAINS.

MAIS QUELS MOTS ? QUEL SENS EST LE PLUS IMPORTANT DANS UNE IMAGE ?

GULLIVER EST UN GÉANT, CAR IL EST IMMENSE OU PARCE QUE LES LILLIPUTIENS SONT PETITS ?

Dans *Contrast*, on joue avec de belles illustrations, aux teintes pastel, des dessins très simples, très géométriques. Des têtes bien rondes, des animaux souriants, des décors simples, comme seraient des photos sorties de l'album de grand-mère. Chaque joueur possède six cartes : deux pour les couleurs, rouge/jaune, bleu/vert ; une carte pour le grand/petit, une pour le gros/fin, une pour le rond/carré, une pour le lourd/léger. Deux cartes, au hasard, seront posées devant chaque joueur, et il conservera les 4 autres dans sa main.

GRAND ? PETIT ? BLEU ? ROUGE ?

À chaque début de tour, une carte illustration est retournée face visible. Il est maintenant temps de choisir. Chaque joueur pose une de ses cartes devant lui, face cachée, en prenant bien garde à l'orientation de celle-ci. Si Gulliver piégé par les Liliput m'inspire « petit », je n'orienterai pas ma carte de la même manière que si elle m'inspirait « grand ». Quand chacun révèle sa carte, on marque des points uniquement si notre réponse est présente chez une majorité des joueurs. Pas question d'égalité ici, s'il n'y a pas de réponse majoritaire, personne ne marque. Toutefois, si tous les joueurs ont choisi le même adjectif, personne ne marque !

LA LOI DE LA MAJORITÉ

On ne récupère pas la carte réponse que l'on vient de jouer, on la place à droite des deux autres déjà devant nous, puis on reprend celle qui est la plus à gauche. Lorsque l'on doit choisir l'un des adjectifs, on a donc uniquement 8 choix (4 x 2). Ces cartes sont importantes, car elles donnent un indice sur ce que les autres peuvent jouer. Si plusieurs cartes Taille sont devant les joueurs, il me faudra alors trouver un autre critère pour juger mon Gulliver, car peu de chance que la taille soit majoritaire. Peut-être le vert pour évoquer l'herbe dans laquelle Gulliver est attaché ? Ou bien le jaune des habits des Lilliputiens ? Pourquoi pas tout simplement le « gros », qui évoque aussi le gigantisme ?

AU BONHEUR DES TÉLÉPATHES

Une piscine au milieu du désert, carré au milieu des dunes arrondies. Un regard complice entre les joueurs, nous jouons carré, le « meneur » a joué bleu. Mon voisin de droite peste, il a joué rond. Il ne s'agit plus de deviner la pensée d'une seule personne, mais de l'ensemble des joueurs. Il faut deviner qui va suivre qui, déterminer qui j'ai intérêt à suivre. En quelques regards, il faut s'entendre avec les joueurs plus en retard que soi, en excluant du cercle les joueurs en avance.

SE CONNAÎTRE ET CONNAÎTRE LES AUTRES

Dans l'ensemble, *Contrast* est un jeu d'association original. Il prend peu de place, peu de temps, on peut facilement le placer dans une soirée. Il laisse peu de gens indifférents. Il teste non seulement notre sensibilité, mais aussi notre compréhension de l'autre et récompense ceux qui comprennent le mieux les mécanismes des pensées des autres joueurs.





2018, ANNÉE DU SINGE... ROSE

L'éditeur Pink Monkey, à qui l'on doit **Contrast**, sort quelques titres dans les semaines à venir. À l'heure où nous écrivons ces lignes, nous avons pu y jeter un œil. Chacune garde l'esprit d'un format court pouvant facilement être joué par toute la famille :

- **Cogit**. C'est un jeu coopératif d'associations d'idées se jouant avec des cartes Images. Durant la première phase, faites deviner des cartes objets par association avec d'autres cartes objets. Durant la seconde phase, associez les réponses trouvées, à une carte de votre main, en proposant un lien logique. Enfin, souvenez-vous de tout ce qui a été trouvé pour parvenir, ensemble, à gagner un maximum de points !

• **Gold and Boom** est un jeu de mémoire dans la lignée d'un quitte ou double. On empile des cartes les unes sur les autres, faces visibles, en multiples piles, avant de les retourner une à une.

Parmi ces cartes, il y a les pépites et les explosions. À votre tour, retournez autant de cartes que vous le voulez dans une mine, en essayant de vous souvenir jusqu'où vous pouvez aller. Mais attention, si c'est une bombe vous perdez ! Simple et efficace.

- **Crazy Heroes** est un jeu de rapidité et d'observation, mettant en scène des animaux super-héros. Repérez votre animal et poussez le bon cri au bon moment sans vous tromper ! De plus, certaines cartes à récupérer portent le fruit interdit du joueur. Aura-t-il le temps de le remarquer avant de poser sa main et de faire une faute ? Quant aux cris, ils sont tous plus délirants les uns que les autres et garantissent des crises de rires.
- Dans **Face Up**, 36 cartes Suspects sont étalées sur la table. Trois cartes Indices sont retournées, une pour le haut de la tête, une pour le milieu, une pour le bas. Le premier joueur à trouver la carte Suspect répondant aux trois indices remporte la carte. Et si celle-ci est dans la pile d'un autre joueur, il transfère la carte vers sa propre pile ! Là encore, rapidité et observation sont les maîtres mots !



CONTRAST

UN JEU DE : JULIEN PERCOT
ILLUSTRATEURS : ANNAMEI, JR
CASAS, CIRODELIA, KPG IVARY,
SAPHATHHACHAT
ÉDITEUR : PINK MONKEY



2-6



8+



10 - 20'

PROPOS RECUEILLIS PAR YORED

LA HAUTE ROCHE L'ÉDITION TRANQUILLE

LA HAUTE ROCHE, C'EST UN LIEU-DIT
DE HAUTE-VIENNE, DANS LE LIMOUSIN.

LÀ, DANS UNE ANCIENNE FERME RÉNOVÉE,
SE TROUVE LA MAISON D'ÉDITION DU MÊME NOM.
IL N'ÉTAIT NUL BESOIN D'ALLER CHERCHER PLUS LOIN
POUR AVOIR UN JOLI NOM.

C'est dans la partie professionnelle de la ferme que Dominique Granger dirige la « petite » maison d'édition. Un qualificatif qui n'est pas une insulte, tant il est le fruit d'un choix bien réfléchi. La qualité plutôt que la quantité, c'est vraiment le mot d'ordre qui prime sur l'ensemble des choix de La Haute Roche.

UN MARRONNIER CENTENAIRE À LA FENÊTRE...

Quand on lui parle des avantages d'une grande ville pour un éditeur, Dominique n'hésite pas : « En fait, je ne suis pas fan des grandes villes ; j'ai travaillé vingt ans à Paris et en région parisienne et on ne m'y ferait pas revenir pour tout l'or du monde ! »

Aujourd'hui, il est tout à fait possible de travailler depuis le fin fond de la campagne à partir du moment où on a un téléphone et internet, ce qui n'est d'ailleurs pas toujours gagné chez nous. »

En effet, il n'est pas rare que le téléphone soit coupé pendant une ou deux semaines ou que la connexion internet soit à la ramasse. Quand aux portables, il faut faire quelques kilomètres pour avoir du réseau !

Mais Dominique n'en a cure, en réponse, il dresse un inventaire à la Prévert : « Le trajet pour aller au boulot qui tombe à zéro, les châteaux médiévaux en Dordogne, le gazouillis des zoïaux que j'entends depuis mon bureau, les gens qui ne sont pas stressés, l'excellente viande limousine, l'air respirable sans masque à gaz, les chevreuils qui viennent grignoter les pommes, le marronnier centenaire devant la fenêtre de mon bureau... »

ÉDITIONS DE
**LA HAUTE
ROCHE**



UNE ENTREPRISE QUASI FAMILIALE

Dominique est le seul à bosser à plein temps pour La Haute Roche, mais cela ne signifie pas qu'il n'est pas entouré : « Tout plein de gens formidables bossent avec moi, en premier lieu mon épouse Sylvie (Barc) qui s'occupe comme tu peux t'en douter du côté développement. Il m'arrive aussi d'exploiter honteusement mes enfants, en particulier pour animer le stand sur certains festivals ! Et puis bien sûr tous les auteurs, dessinateurs, graphistes, imprimeurs, animateurs, et j'en oublie, qui travaillent avec nous. »

Pour trouver les jeux qu'elle va éditer, La Haute Roche sélectionne à partir des nombreux prototypes qu'elle reçoit par mail, ce qui occupe de longues heures (c'est ainsi que **Game Over** a été découvert). Cannes et Nuremberg sont deux autres rendez-vous indispensables pour détecter le prochain titre. Toutefois, Dominique veut garder sa taille humaine : « Il y a de plus en plus d'éditeurs



Ci-dessus : Dominique Granger, éditeur en milieu naturel.
Fond de page : La ferme rénovée.



et de plus en plus de sorties. Du coup, certains bons jeux sont noyés dans la masse et ne survivent pas, ce qui est dommage.

Je n'adhère pas à la politique du "j'inonde le marché". Nous sortons au maximum un jeu par an, en pratique plutôt un jeu tous les deux ans.

Nous privilégions la qualité par rapport à la quantité, le but étant de sortir un bon jeu qui plaise au public et qui reste le plus longtemps possible. Ça n'est pas toujours facile, mais, pour une petite maison d'édition

*comme la nôtre, nous n'avons pas trop à nous plaindre. **Shabadabada** et **Game Over** se portent toujours bien, le premier ayant dépassé 300 000 ventes sur la gamme. Quant à **Kids of London**, il a très bien démarré, mais il est encore trop tôt pour en dire plus.*

Nous sommes une toute petite entreprise, quasi familiale, et mon but n'est certainement pas une croissance effrénée. Je me considère bien plus comme un indépendant que comme un chef d'entreprise.»

LA CIRCULAIRE FCPD1611058C ?

Difficile pour Dominique de parler d'une journée type, tant la taille de l'entreprise nécessite une polyvalence de tous les instants : fabrication, gestion, préparation de festival, ou soucis administratifs avec la circulaire FCPD1611058C* : « *En réalité, je crois que je ne passe quasiment jamais deux semaines identiques et ça me convient parfaitement. Parfois les vaches du voisin se retrouvent sur notre terrain, alors je me transforme en cow-boy !* » Une vraie polyvalence !

La Haute Roche travaille sur son prochain titre, qui devrait sortir à l'automne 2019. Si certains jeux sont presque éditables directement, comme **Kids of London**, d'autres demandent plus de travail et de concertation avec l'auteur. Le résultat final est parfois fort différent du prototype d'origine. Dominique nous a donné un indice sur l'auteur : « *Il porte parfois un Panama et, s'il fumait, ce serait des havanes !* »

L'ENFER DES ACCROS DU PÉRIPH

Alors oui, La Haute Roche ne fait pas partie de ces gros éditeurs aux bureaux somptueux situés dans une grande ville, éditant des dizaines de jeux par an. Parmi les éditeurs distribués par Asmodee, il y a aussi de la place pour les « indépendants », ceux qui privilégient la vie à une logique effrénée de production. Et quand on demande à Dominique ce qu'il dirait à quelqu'un pour qu'il vienne s'installer dans le coin, il répond : « *Il y a la qualité de vie bien sûr. Le Limousin est un paradis pour qui aime la nature et la tranquillité, et un enfer pour les accros du périph !* »

Moi je préparerais bien ma valise...



Ci-dessus : Les vaches du voisin.
Encore au-dessus : bureau avec vue.

* PS : le premier lecteur qui écrit à la Haute Roche pour expliquer de quoi parle la circulaire FCPD1611058C recevra un **Shabadabada** dédié !

ADRIEN RÉAUX

DES JEUX PAS COMME LES AUTRES

**NARRATIF, STORYTELLING, LEGACY,
JEU « ÉPHÉMÈRE » OU JETABLE,
AUTANT DE TERMES QUI DÉBARQUENT
DANS NOTRE PAYSAGE LUDIQUE
ET QUE NOUS ALLONS DÉCRYPTER POUR VOUS !**

En 1974 arrive dans le milieu ludique un OVNI qui réunira en peu de temps des centaines, puis des milliers d'adeptes : la première édition de **Dungeons & Dragons**. C'est un jeu dans lequel chaque joueur incarne un personnage et est libre d'évoluer comme bon lui semble. Ce fût une révolution qui a influencé beaucoup de jeunes joueurs.

Ces joueurs ont aujourd'hui grandi et sont, pour certains, responsables des jeux que vous trouvez dans les rayonnages des magasins spécialisés. D'autres ont changé de voie, mais ne refusent pas pour autant une partie de jeu entre amis le week-end, surtout si celle-ci leur rappelle les folles nuits ludiques vécues pendant leur adolescence.

DES JEUX JETABLES ?

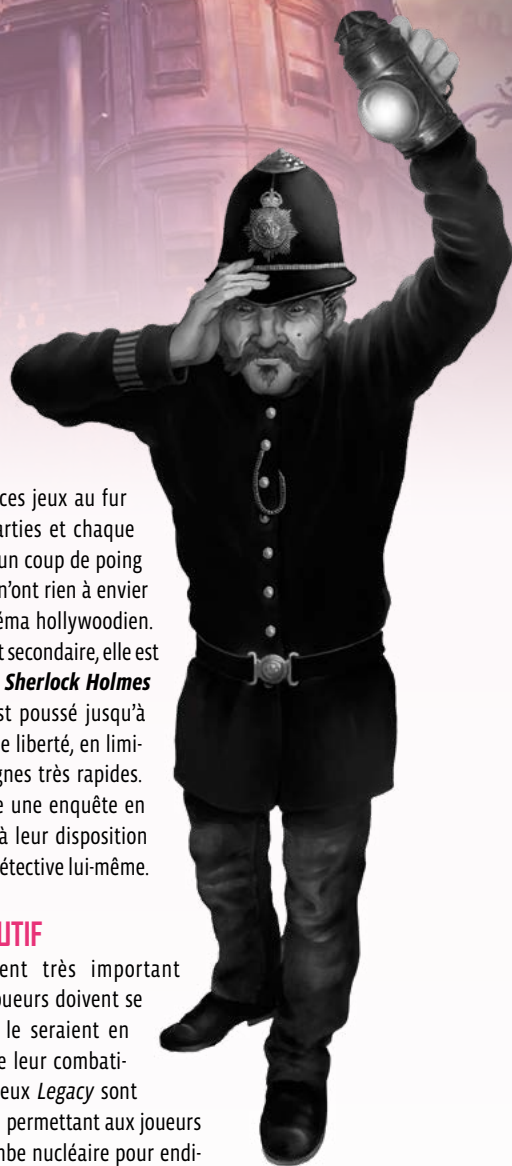
Il y a quelques années on a vu apparaître de plus en plus de titres jouables une seule fois. Qu'en penser ? D'un côté, vu le nombre limité de parties, le coût est relativement élevé. D'un autre, cette non re-jouabilité ouvre des possibilités inaccessibles en temps normal. Tandis que dans certains jeux, de type **Sherlock Holmes**, le but est de résoudre une enquête, d'autres évoluent au fil des parties, pour devenir uniques en fonction de chaque groupe de joueurs (les jeux *Legacy*, le plus connu étant **Pandemic**). Certains donnent même aux joueurs une sensation de liberté proche de celle qu'on peut ressentir lors d'une partie de jeu de rôle (**T.I.M.E. Stories**).

Plusieurs méthodes peuvent être utilisées pour créer ces effets. La principale est bien entendu l'effet de surprise. Les joueurs

découvrent les scénarios de ces jeux au fur et à mesure de la ou des parties et chaque rebondissement fait l'effet d'un coup de poing dans l'estomac. Les intrigues n'ont rien à envier aux plus grands films du cinéma hollywoodien. La mécanique reste finalement secondaire, elle est au service de l'histoire. Dans **Sherlock Holmes Detective Conseil**, le vice est poussé jusqu'à donner aux joueurs une totale liberté, en limitant les règles à quelques lignes très rapides. Les joueurs doivent résoudre une enquête en utilisant les documents mis à leur disposition comme l'aurait fait le Grand Détective lui-même.

LEGACY : UN JEU ÉVOLUTIF

L'immersion est un élément très important pour ce genre de jeux. Les joueurs doivent se sentir impliqués comme ils le seraient en situation réelle, cela renforce leur combativité et leur motivation. Les jeux *Legacy* sont les mieux placés pour cela. En permettant aux joueurs de détruire une ville à la bombe nucléaire pour endiguer la propagation de la maladie, on offre une option



Les jeux narratifs se démarquent bien souvent par un matériel de qualité, destiné à favoriser l'immersion des joueurs. Ici, *Sherlock Holmes Detective Conseil*.



qui semble efficace et pertinente dans une situation donnée, mais qui sera peut-être regrettée par le groupe dans une partie ultérieure !

Ce type de jeux apporte une véritable fraîcheur en termes d'univers. Ils s'appuient pour la plupart sur une histoire plus que sur une mécanique, il faut que l'histoire en question soit parfaite. Et pour faire une bonne histoire, un faut un bon univers. **T.I.M.E. Stories** a trouvé une formule idéale : une équipe de voyageurs temporels envoyée à diverses époques pour y résoudre des anomalies. Ainsi, les joueurs voyagent dans une multitude d'univers différents, des pirates aux zombies en passant par un asile de fou et par l'Égypte antique. Cette sensation de découvrir à chaque fois de nouveaux personnages avec qui interagir, un nouveau territoire à explorer ou encore de nouvelles aptitudes personnelles à exploiter font la force de ces jeux *one-shot*.

PORTE, MONSTRE, TRÉSOR

L'activité principale d'un joueur de **Donjons & Dragons**, c'est de créer son personnage pour l'envoyer dans la tanière du méchant monstre pour le massacrer et lui piquer tous ses trésors. C'est une caricature certes, mais c'est ce n'est pas si loin de la réalité. Si certains jeux ont gardé la notion de « rôles » du jeu de rôles, d'autres s'appuient plus sur le côté baston. En effet, de nombreux jeux invitent à une exploration de lieux remplis de monstres, de pièges et de trésors en tout genre, en alliant habilement aspect narratif et combats. Le plus classique d'entre eux est probablement **Descent**, un jeu ancré dans un monde médiéval fantastique où les joueurs interprètent des guerriers, des elfes et des magiciens et affrontent des gobelins et des ogres des collines.

DES SOURIS ET DES TENTACULES

Il en est de moins conventionnels, comme **Mice and Mystics** où les joueurs incarnent des souris qui évoluent dans les souterrains d'un château et qui se battent contre des cafards ! Ou encore **les Demeures de l'Épouvante** qui permet d'explorer de nombreuses facettes de l'univers de HP. Lovecraft.

Dans ces jeux, l'aspect narratif, le storytelling comme disent les Anglo-saxons, tient tout de même une place importante. Le scénario reste la plupart du temps assez classique, mais ces jeux peuvent aussi se démarquer par leur univers. **Mice and Mystics** en est un parfait exemple. En effet, il reprend tous les canons de l'héroïque fantasy, mais les adapte dans un monde miniature rempli de souris. Les magiciens consomment du fromage pour lancer des sorts, les guerriers utilisent des boutons de chemise comme bouclier et les plus futés peuvent construire une catapulte avec une cuillère et un grain de raisin !



Comme on peut le voir sur cet éclaté de **Descent** : des portes, des monstres et sans doute des trésors !



Pour certains jeux, un intervenant extérieur au groupe fait office de maître de jeu, de conteur. Ce peut être un joueur supplémentaire, comme dans *Descent*, ou une application qui gère toute la partie aléatoire du jeu. Ces jeux d'exploration sont au final assez éloignés des titres vus dans la première partie, mais ils sont de la même famille: ils ont la même origine.

NARRATIFS MAIS TECHNIQUES

Une grande partie des jeux narratifs sont des enfants éloignés de *Donjons & Dragons* et du jeu de rôles en général. Il y a aussi de nombreux jeux qui utilisent le storytelling comme un outil supplémentaire, tout en se basant avant tout sur une mécanique forte et innovante. Ils peuvent prendre place dans un univers inédit, comme *Dead of Winter*, ou se positionner dans des univers de films, de livres, de séries ou de jeux vidéo. C'est notamment le cas de *This War of Mine*, basé sur le jeu vidéo du même nom (au sujet duquel vous trouverez un article détaillé à la page 30 de ce magazine), de la seconde édition de *Robinson Crusoe* (à sortir de la rentrée) ou des jeux de cartes évolutifs tels que *Le Seigneur des Anneaux* ou *Horreur à Arkham*.

Horreur à Arkham en est l'exemple parfait (voir à ce sujet l'article page 38). Le jeu allie mécanique et storytelling avec une efficacité déconcertante. Une campagne se joue en plusieurs scénarii au cours desquels les joueurs vont non seulement accumuler de nouvelles cartes de plus en plus puissantes, mais également faire des choix qui les hanteront jusqu'au dénouement. Typiquement, une fois en possession du puissant *Necronomicon*, faut-il le détruire pour que ses secrets le restent



Contrairement à ceux cités dans la première partie, ces jeux sont pour la plupart entièrement re-jouables. La première expérience est souvent la meilleure, mais le fait de connaître les tenants et les aboutissants de l'histoire n'empêche pas de profiter de nouveau du jeu. Les combats sont souvent résolus avec de l'aléatoire (dés ou cartes), des événements imprévus surviennent au milieu des parties et, dans le cas de *Descent* notamment, on peut refaire une campagne entière en changeant de personnage, découvrant ainsi une toute nouvelle facette du jeu.



Capture d'écran de l'application « Maître de jeu » de la seconde édition des *Demeures de l'Épouvante*.



à jamais ou l'ouvrir pour utiliser les connaissances qu'il contient ? De plus, le jeu est extrêmement riche mécaniquement parlant, et les joueurs se creusent réellement la tête pour construire leur deck et utiliser au mieux les cartes qu'il contient. Il en va exactement de même pour **le Seigneur des Anneaux**.

UN POUR TOUS, TOUS POUR UN

En revanche, s'il existe une multitude de jeux narratifs différents, ils ont souvent une caractéristique commune : ils sont coopératifs. Il y a bien entendu des exceptions, comme dans le cas de **Dead of Winter** où un traître peut se cacher parmi les joueurs, mais généralement, les joueurs se battent ensemble contre un système de jeu. Ils peuvent affronter un joueur qui prend le rôle du maître de jeu, mais même dans ce cas-là, il y a une notion d'équipe (ou de tous contre un, dans le pire des cas).

La coopération dans un jeu narratif est un élément très important. Les joueurs se réunissent avant tout pour vivre une histoire. Certains jeux apportent un vrai challenge, même pour des joueurs aguerris. Mais la victoire est finalement presque moins importante que l'histoire qui est contée aux joueurs. Et quoi de plus normal ? C'est l'aventure qu'ils vont vivre qui crée ensuite des souvenirs inoubliables et uniques.

UN PAYSAGE LUDIQUE RAFRAÎCHI

Nous l'avons donc vu, le jeu en général subit depuis quelques années un retour old school et la narration est de plus en plus au centre de notre activité favorite. Et même sans parler de jeux narratifs, les jeux qui se démarquent le plus aujourd'hui ont pour la plupart un thème très fort qui nous promet une aventure à chaque partie. Les jeux sous licence se développent aussi, pour le plus grand bonheur des fans de certains univers. Tout cela nous promet un futur radieux pour le jeu de société. Peut être une explosion du principe de *Legacy*, ou même pourquoi pas un retour aux sources avec le jeu de rôles ? Pour le savoir, rendez-vous dans quelques années !



Dragon Castle™

HÉBERGEZ UN DRAGON !

DRAGON CASTLE RECYCLE ET ADAPTE, À SON AVANTAGE, LES MÉCANIQUES D'UN JEU EXISTANT, LE SHANGHAÏ, JEU DE PATIENCE SUR ORDINATEUR, QUI UTILISE LES TUILES DU MAH-JONG. LE RÉSULTAT EST UNE MERVEILLE LUDIQUE.

ICI RÉGNAIT LE ROI DES CIEUX...

La Forteresse du Dragon s'écroule lentement, pierre après pierre. Le Doyen des Dragons s'en est lassé et l'a abandonnée. Il est temps de bâtir une nouvelle demeure pour ce seigneur, qui n'attend rien de moins que la perfection ! Alors emparez-vous des restes de la précédente Forteresse pour en élever une nouvelle, plus grandiose encore !

La boîte de *Dragon Castle* contient quatre plateaux personnels, 116 tuiles de « Mah-Jong », dix cartes « esprits », dix cartes « dragon », divers jetons points de victoires, un grand plateau principal pour former la Forteresse du dragon à l'aide des tuiles, et des sanctuaires à poser dessus. Le matériel est de qualité et les pièces de Mah-Jong sont un vrai bonheur à manipuler.

UNE FORTERESSE EN DÉCLIN

Pour la mise en place, on positionne les tuiles, faces visibles, sur le plateau général. En plus de la mise en place standard, le livre de règles vous propose des alternatives, accompagnées de conseils pour les adapter au nombre de joueurs. Les mises en place sont également inspirées du *Shanghai*. On y retrouve le château, la tortue et bien d'autres symboles emblématiques. Une dizaine de dispositions sont proposées de 2 à 4 joueurs. Ça n'a l'air de rien, mais cela va jouer énormément sur vos possibilités et choix de tuiles pour la suite.

Les tuiles sont de 6 couleurs réparties de manière inégales. Il y a 4 séries de 6 tuiles jaunes (marchands, symbole de pièces d'or), rouges (soldats, symboles d'épées) et vertes (fermiers, symboles de bambous), d'une valeur de 1 à 6.

Viennent ensuite 4 séries de 4 saisons de couleur bleue, 4 séries de 4 vents (noires) et 4 séries de 3 dragons (violet).

Du fait des symboles, le jeu est tout à fait utilisable par des joueurs qui ont des soucis avec la reconnaissance des couleurs.

Une fois la mise en place du plateau principal effectuée, chaque joueur prend son plateau personnel et un Sanctuaire. On désigne le premier joueur, qui place devant lui le marqueur idoine. Pour finir, on dispose les jetons qui déclenchent la fin de partie.

Vous allez vous approprier des tuiles de la forteresse du dragon (plateau central) en plein déclin, pour construire votre propre forteresse (sur votre plateau). À vous de créer des combinaisons de tuiles à valider, et de les couronner d'un sanctuaire.





DÉSHABILLER CHENG POUR HABILLER JIAN

Il y a deux règles absolues à suivre :

- Pour prendre une tuile du plateau général, il faut obligatoirement que la tuile soit « disponible ». C'est-à-dire qu'une longueur doit être libre, sans tuile adjacente. Vous ne pouvez pas vous emparer d'une pièce au milieu d'autres tuiles, ni de pièces si seule la largeur est libre.
- Lors de toutes les actions que vous effectuez, vous devez obligatoirement prendre au moins une tuile de l'étage le plus élevé.

Une fois ceci bien en tête, vous effectuez à votre tour l'une des quatre actions disponibles :

- Prendre une paire de tuiles identiques que vous posez sur votre plateau personnel.
- Ne prendre qu'une seule tuile du niveau supérieur à poser et s'emparer d'un sanctuaire que vous ajoutez à votre réserve personnelle.
- Défausser une seule tuile du niveau supérieur. En contrepartie vous remportez 1 point de victoire.
- La quatrième action est disponible à partir du moment où il n'y a plus qu'un niveau de tuiles sur le plateau principal. Si c'est le cas, vous pouvez revendiquer un pion dragon qui rapporte 2 PV (et amène vers la fin de partie).



MONTREZ SA PUISSANCE

Les tuiles prises sur la Forteresse du Dragon se posent sur votre propre plateau, faces visibles et ne pourrez plus y toucher ou modifier leur position par la suite, d'où la nécessité d'anticiper pour éviter les blocages. Vous ne pouvez placer une tuile par-dessus une autre si cette dernière est face cachée.

Lorsque vous posez les tuiles prises, si vous en avez au moins 4 de même couleur et adjacentes (les diagonales ne comptent pas) vous devez « consolider » cette série en les retournant. Les tuiles peuvent être à des niveaux différents, cela ne les empêche pas d'être adjacentes. Ce faisant, vous marquez des points de victoire. Plus l'ensemble de tuiles est important, plus vous en gagnez.

Après la consolidation, vous pouvez poser un sanctuaire sur vos tuiles fraîchement retournées, si vous en avez dans votre réserve, qui rapporteront des points en fin de partie. Le nombre de sanctuaires posables sur un lot de tuiles consolidées dépend de la nature de celles-ci : un sur les marchands, soldats ou paysans, 2 sur les autres tuiles. Sur un ensemble de dragons, vous obtenez même un point de victoire bonus. La pose se fait au moment de la « consolidation » et elle est définitive.



LES ESPRITS DES DRAGONS

Après quelques parties, on pourra utiliser une carte esprit et une carte dragon, piochées au hasard, pour pimenter la partie. Elles ajoutent un pouvoir et une condition de victoire, valables pour tous les joueurs.

Les cartes « Esprit » permettent d'activer une action spéciale, mais pour cela il vous faudra vous défausser d'une tuile face visible ou d'un sanctuaire issu de votre plateau personnel. On peut, par exemple, consolider ensemble des couleurs différentes, retourner une seule tuile face cachée, etc.

Les cartes « Dragon » attribuent des points de victoire en fin de partie si certaines conditions sont réunies : un point de victoire en plus pour les sanctuaires construits en bord de plateau, des points pour les sanctuaires en ligne, etc. Bref, autant d'éléments qui vont modifier votre façon de poser vos tuiles.



PLUS RAPIDE SERA LA FIN

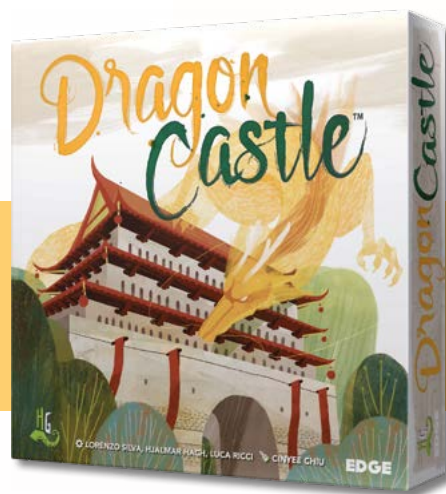
Quand les tuiles de la Forteresse du château ne sont plus que sur un niveau, une nouvelle action est disponible, l'Appel du Dragon. Il consiste à prendre un pion de la piste des dragons (en commençant par la droite), chacun d'eux rapportant 2 points. Lorsque le dernier est pris, on termine le tour en cours et la partie s'achève.

On additionne alors les points de victoire récupérés lors de la partie (consolidations et tuiles retirées du jeu), ceux sur les jetons dragons, les points des conditions des cartes dragons et les points de vos sanctuaires (un temple au 1^{er} niveau = 1 PV, 2^e niveau = 2 PV, 3^e et plus = 3PV). Le vainqueur est le joueur en possédant le plus.

LA PLUS MAGNIFIQUE DES FORTERESSES

Ce jeu est magnifique, entre les graphismes et la qualité du matériel c'est un vrai bonheur pour les yeux. Rajoutez à cela un système malin et simple, qui offre une grande rejouabilité grâce à ses différentes configurations et vous serez conquis. Suivant le nombre de joueurs, les tactiques évoluent et varient beaucoup. Si vous pouvez vous permettre une stratégie sur le long terme à deux, il va falloir être plus opportuniste à trois et quatre joueurs.

Dragon Castle est clairement un de mes coups de cœur, rapide à jouer, riche en possibilité et dont les parties s'enchaînent !



DRAGON CASTLE
 UN JEU DE : HJALMAR HACH, LUCA RICCI,
 LORENZO SILVA
 ILLUSTRATEUR : CINYEE CHIU
 ÉDITEUR : EDGE ENTERTAINMENT



2-4



8+



30-45 MIN

**NAN MAIS À L'EAU
QUOI?!**

Plouf Party



**SORTIE FIN
JUN 2018**

facebook.com/jeux.cocktailgames



The Grizzled

PROPOS RECUEILLIS PAR YORED

UN HYMNE À L'AMITIÉ

ENTRETIEN AVEC LES AUTEURS DU JEU *LES POILUS*,

JUAN FERNANDEZ ET FABIEN RIFFAUD,

À L'OCCASION DE L'ARRIVÉE DANS LE STUDIO AMÉRICAIN

COOL MINI OR NOT DE LA LICENCE DE LEUR JEU.

Asmomag : Bonjour Juan et Fabien, merci d'avoir accepté de répondre à nos questions. En cette dernière année du centenaire de la Première Guerre Mondiale *Les Poilus* débarquent définitivement chez Cool Mini or Not. Qu'est-ce que cela représente pour vous ?

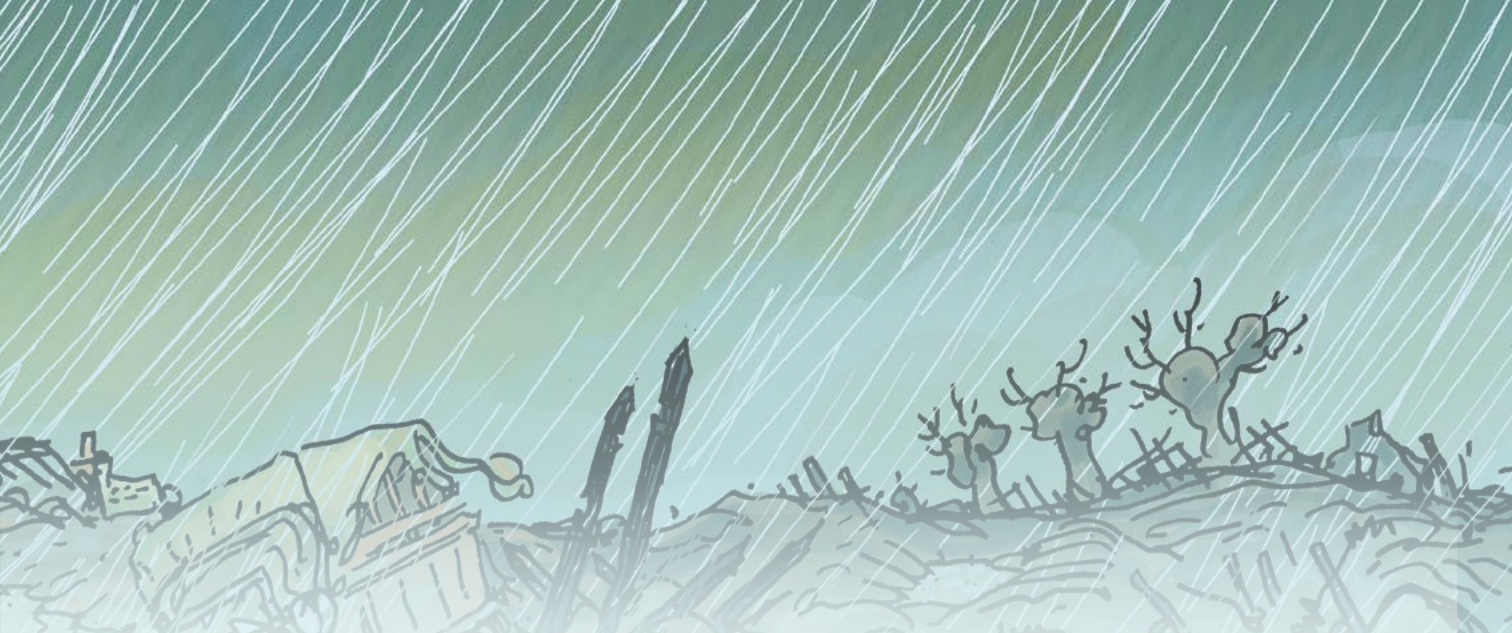
Juan : Le succès des *Poilus* aux US a été une grosse surprise. On ne pensait pas qu'un jeu sur un sujet très européen et français allait plaire au public américain, surtout traité de cette façon. Mais CMON y a cru dès le début et à peine quelques mois après sa première sortie française, le jeu était aux US. Il y a reçu un accueil enthousiaste des joueurs et a été nommé et récompensé dans pas mal de festivals. Ça nous a beaucoup émus qu'il touche autant le public américain qui n'est pas avare de superlatifs. Pour diverses raisons CMON n'avait pu que le distribuer, mais ils avaient une grande ambition pour notre jeu et quand ça a été possible, le transfert des droits s'est réalisé. La confiance et l'optimisme qu'ils ont pour *The Grizzled* (NDLR : le nom anglais du jeu) sont assez galvanisants !

Avant de reparler de votre jeu, Juan, moi je t'ai connu sous le prénom de Jean-Charles, peux-tu nous résumer ton parcours... résumer parce qu'il faudrait un numéro entier pour tout dire.

Juan : Tu as raison, j'essaie d'abrégé. Né à Madrid, arrivé à Paris à 3 ans, je suis toujours espagnol. J'ai été successivement et souvent en même temps : aide-géomètre au cadastre de Paris (les impôts), dessinateur, photographe, maquettiste, éditeur, graphiste, scénariste, réalisateur, auteur de jeux... mais je ne fais plus réellement que de la création ludique. Par le passé, avec ma première épouse, j'ai été à l'origine d'une quinzaine de jeux dont *Élixir*, et évidemment de *Tic Tac Boum* qui est encore en vente et se porte pas mal à près de 24 ans ! J'ai aussi travaillé dans la plupart des magazines de jeux de l'époque, *Jeux & Stratégie*, *Casus Belli*, *Chroniques d'Outre-Monde*, *Graal*... J'ai travaillé avec toutes les personnes actives dans le ludique il y a 25 ans. Graphiste indépendant, j'ai commencé à *Charlie Hebdo* en 1992. Tignous m'avait recommandé pour la maquette et la fabrication. Le prénom « Jean-Charles » sonnait trop snob, j'ai repris une partie de mon vrai prénom : Juan.

Après avoir longtemps vécu à Paris, je suis à Tours depuis 7 ans, j'y ai renoué avec la création de jeux.





Le dernier prototype



Fabien, peux-tu faire de même ?

Fabien : Après des études aussi sérieuses que peu passionnantes, je rejoins en 2000 un studio parisien pour réaliser des jeux web (<http://www.globz.com>). 17 ans et plusieurs dizaines de jeux web et mobiles plus tard, je rencontre Juan autour d'une partie, à Tours. Il m'invite à travailler sur un projet de jeu et, du digital au papier, l'envie étant là depuis longtemps, notre collaboration peut commencer.

D'où vous est venue l'idée de faire un jeu sur les soldats de cette Grande Guerre ?

Fabien : Notre premier projet, « La Der des Der », était un jeu d'affrontement dans les tranchées, et j'ai un souvenir très précis du jour où, après 2 parties, nous réalisons que nous avons trop bien réussi à rendre ce massacre de soldats insupportable, et que nous n'avions plus envie d'y rejouer ! Nous changeons alors complètement l'angle de vue pour se recentrer sur les soldats et leur quotidien tragique. Pas un coup de feu ne serait tiré : Les Poilus étaient nés.

En faire un jeu collaboratif a-t-il été un choix logique, ou le fruit d'une longue réflexion ?

Fabien : Une fois le propos trouvé, le choix du coopératif est devenu une évidence, le but du jeu n'étant plus de vaincre un adversaire, mais simplement de survivre, individuellement, mais surtout collectivement. Les différentes mécaniques ont été introduites pour servir le propos : le No Man's Land, les Coups Durs, le Soutien, le Moral, etc. En résumé, c'est le thème qui a nourri le jeu.

Juan : Un de nos objectifs était de limiter ou même d'empêcher qu'un joueur décide de tout. Conserver secrètes certaines informations permet à chacun de garder son libre arbitre. Les parties de *Poilus* ont la réputation d'être très difficiles et c'est une volonté de notre part pour que le jeu ne soit pas anodin et que les émotions ressenties soient aussi fortes que possible.





Repas post-bouclage de Charlie Hebdo avec Tignous, aux alentours de 1995

On va maintenant aborder un sujet plus douloureux, celui des illustrations du jeu, signées par Tignous, mort assassiné lors de l'attentat contre Charlie Hebdo. Tu peux nous parler un peu de son parcours ? De qui il était ?

Juan : J'ai rencontré Tignous à *Casus Belli* où il faisait des illustrations sous son vrai nom, Bernard Verlhac, il n'avait pas encore développé son trait « dessin de presse ». Nous sommes rapidement devenus amis et nous avons ensemble illustré le jeu de rôle *Rêve de Dragon*. Nous avons fait quelques dessins ensemble, il a fait les illustrations d'un de mes jeux. Mon expérience de la presse l'a incité à me présenter comme une solution à la fabrication de *Charlie Hebdo* (j'y suis resté 10 ans !). Nous avons commencé ensemble un dessin animé en format court basé sur un de ses albums : « les Pandas dans la Brume » (la seconde saison est en cours de réalisation). Bref, nous étions amis, et comme tous les amis très occupés nous trouvions des raisons de travailler ensemble pour pouvoir se voir. C'était un mec adorable et touchant qui jouait au teigneux (il pouvait l'être si on l'emmerdait), très exigeant dans le boulot, mais le cœur sur la main. Il avait du mal à dire non et s'impliquait pareillement pour une association de quartier que pour *Marianne* ou *Charlie*...

N'as-tu pas eu peur, après cet attentat, qu'il y ait une sorte de récupération des événements ? Du genre le jeu qu'on achète parce que le dessinateur a été tué ?

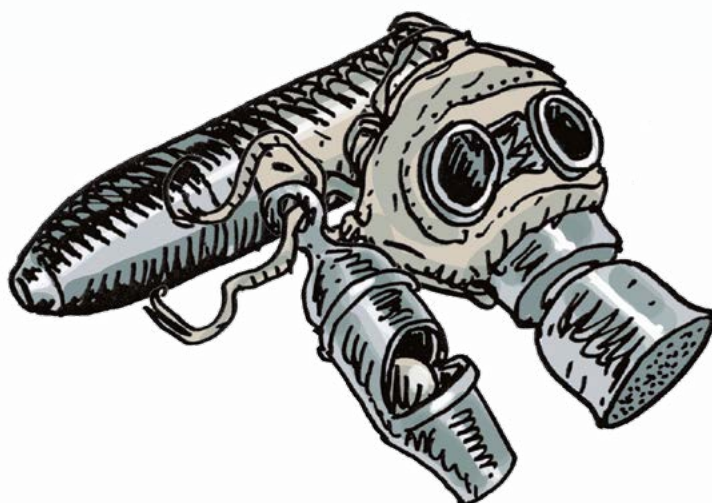
Juan : Non, je n'ai pas eu ce genre d'appréhension ! Le jeu a été signé en septembre 2014, avec l'idée de le sortir pour Cannes, fin février 2015. C'est excessivement court. J'ai cherché à joindre certains dessinateurs par l'intermédiaire de Tignous qui avait un gros carnet d'adresses, mais était comme toujours trop débordé pour le faire lui-même. C'est en découvrant le projet et ses valeurs qu'il m'a laissé comprendre qu'il le ferait bien. C'était inespéré, mais enthousiasmant. Le seul dessin que nous lui avons demandé de refaire était la Colombe de la Paix qu'il m'a envoyée le 29 décembre. L'attentat a eu lieu une semaine plus tard...

J'ai été dévasté par l'assassinat de mes amis.

Nous nous sommes interrogés sur la sortie du jeu et c'est Chloé, la femme de Tignous, qui nous a précisé qu'il était hors de question que l'on change quoi que ce soit à ce qui avait été prévu avec lui. Que renoncer ce serait céder. Donc galvanisés et tristes nous avons fait en sorte que le jeu paraisse comme prévu, ça a été très dur. C'était son dernier projet et il ne l'a jamais vu fini.

J'ai mis un an avant de pouvoir faire jouer le jeu sans être submergé par l'émotion.

Le sous-titre : « L'amitié plus forte que la Guerre » résonne depuis avec une force particulière.





À la fin de l'année, le centenaire sera derrière nous, quelle carrière imaginez-vous pour *Les Poilus*, une fois les lumières de l'événement historique éteintes ?

Juan : Nous espérons que le jeu soit suffisamment installé pour durer au-delà des commémorations. D'autre part, à la rentrée, *CMON* publie *The Grizzled, Armistice edition*, qui est une campagne scénarisée des *Poilus* avec beaucoup de nouveautés et les figurines de nos 6 poilus. J'imagine que ce sera, d'un point de vue éditorial, le point final des *Poilus*.

Ma question habituelle de fin d'interview, que peut-on vous souhaiter pour le futur ?

Fabien : Dans un tout autre registre, *Décrocher la Lune* reçoit un bel accueil et on lui souhaite une longue vie ! Nous avons aussi écrit un scénario pour *Time Stories : Madame*, qui est prévu fin 2018 (après un scénario sur la 1^{re} guerre reprenant certaines sensations des *Poilus*, mais qui n'a pas été retenu). Pour les autres projets, ils sont encore sur notre table de travail (sourire).

Merci de vous être prêtés au jeu de cette interview.

Juan : Merci à toi et surtout aux joueurs qui aiment notre jeu, ça nous tient tellement à cœur, et qui nous font toujours des retours très touchants.

Fabien : Merci à toi ! Je n'en dis pas plus, Juan est déjà suffisamment bavard. ■



pikto

EMMANUEL BIRÉ

IL EST PAS BEAU MON DESSIN ?

UN PETIT JEU DE DESSIN PLUTÔT MALIN, FACILE, RAPIDE, AMUSANT ET QUI APPELLE INÉVITABLEMENT UNE AUTRE PARTIE.

Présenté à l'occasion du festival des jeux de Cannes en février 2018 par Cocktail Games, *Pikto*, de l'auteure japonaise Chikasuzu, propose d'affronter ses amis en dessinant. Chacun leur tour, l'un des joueurs va endosser le rôle de celui qui devine le sens des dessins, pendant que tous les autres vont s'efforcer de dessiner.

LE JEU DES 1000 MOTS

Le jeu est accessible à partir de douze ans, mais certains enfants plus jeunes pourront aussi participer (NDLR : on a vu des enfants à partir de 7 ans jouer, et même 6, avec un peu d'aide), au besoin en écartant les mots qu'ils ne connaissent ou ne comprennent pas.

La boîte du jeu contient les petites ardoises et les feutres, une autre ardoise pour noter les scores, ainsi qu'un dé à douze faces et les cartes où sont inscrits les mots à deviner, numérotés de un à douze. Le matériel de jeu a été visiblement conçu pour durer et plus de mille mots sont proposés, ce qui permet d'enchaîner de nombreuses parties.

Les joueurs qui dessinent prennent la première carte du paquet. Le joueur qui devine lance le dé qui indique le mot à découvrir. Sur chaque carte deux mots sont distingués par des pictogrammes, un « facile » pour une toute première partie et un « difficile » pour joueurs retors.

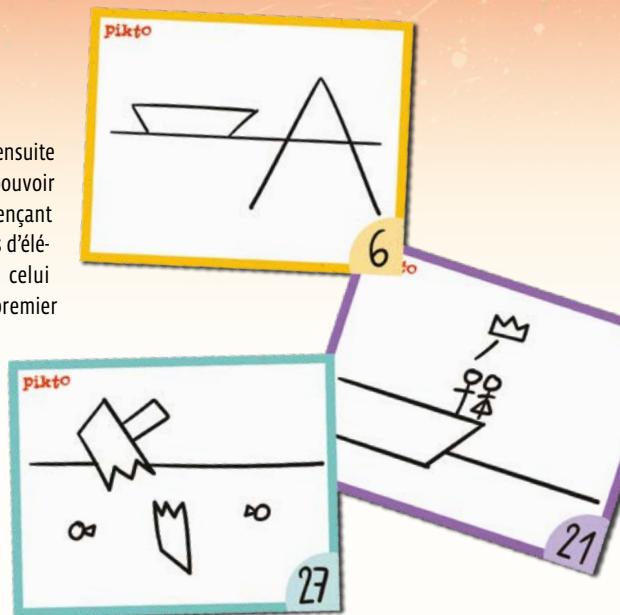
DESSINER COMME DES ROBOTS

C'est parti, chacun doit faire un dessin permettant de deviner le mot, du premier coup. Par contre, les joueurs ne peuvent utiliser que des traits droits et des cercles qui doivent être complets, fermés. Le point et la flèche sont autorisés, mais rien de plus n'est permis. Ce n'est donc pas le talent ni le coup de crayon qui sont les plus utiles, mais bien la capacité à être précis, synthétique et surtout malin.

Les traits et les cercles sont ensuite comptés et les joueurs vont pouvoir montrer leur dessin, en commençant par celui qui a dessiné le moins d'éléments. En cas d'égalité, c'est celui qui a terminé son dessin en premier qui le dévoile. Il faut donc réussir à dessiner le moins possible, mais de manière suffisamment détaillée pour que ce soit compréhensible et sans y passer des heures non plus ! Le joueur qui devine n'a droit qu'à une seule proposition par dessin. C'est souvent l'idée qui prime et permet de deviner le mot. Dès qu'il est trouvé le tour s'arrête, le dessinateur gagne deux points, celui qui a deviné un point. Le joueur de gauche devient celui qui va deviner et la partie continue jusqu'à ce que les joueurs aient tous deviné une ou deux fois selon le nombre de joueurs.

C'EST QUOI CE TRUC ?

La contrainte de dessin ligne-cercle pimente pas mal le jeu. Les objets géométriques sont faciles à représenter mais l'absence de courbes peut être parfois un vrai casse-tête. Enfin, dessiner ou deviner certains mots comme « permis de conduire » ou « fête des mères », ce n'est pas toujours une mince affaire !





Comme souvent dans les jeux de dessin, **Pikto** est très amusant et déclenche rires et gémissements. Le premier enjeu est de découvrir le mot à représenter. Chacun part sur une idée, une manière de faire comprendre le mot, pas forcément un dessin fidèle. Ensuite la partie du jeu la plus sympathique est de découvrir comment les autres ont fait avec les mêmes contraintes, ce qui est rarement triste. Il y a bien sûr un gagnant mais l'essentiel est que tout le monde s'amuse. Inévitablement les parties de **Pikto** s'enchaînent car l'envie est grande de faire mieux la fois suivante. Le plaisir pourra être renouvelé par l'introduction de variantes.

PIKTO EN MODE BATTLE

Dix cartes **Forme** sont incluses. Si on joue avec la variante, une de ces cartes est tirée : demi-cercle, lune, losange, etc. Cette forme ne comptera que pour un élément, c'est donc un atout, pour peu que l'on arrive à l'intégrer dans le dessin, ce qui n'est pas toujours le cas.

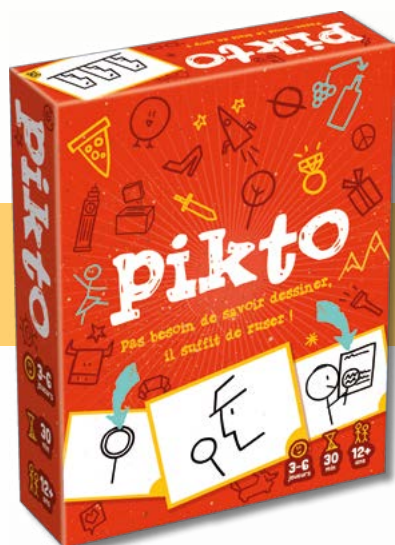
Une autre option possible peut faire la différence au niveau des scores. Le joueur qui doit deviner peut donner un point de victoire bonus au dessin de son choix, s'il le trouve particulièrement réussi.

Dernière variante importante, le jeu en équipe propose de jouer en équipes de deux, ce qui permet de faire participer jusqu'à dix joueurs. Les deux joueurs d'une équipe doivent se faire deviner les dessins l'un à l'autre selon les tours. Toutes les équipes jouent sur le même mot. Chaque équipe qui trouve le dessin marque un point. Parmi les dessins devinés, celui qui a le plus petit nombre d'éléments dessinés remporte un point de plus. Les joueurs de la même équipe doivent donc bien se comprendre.

DES TRAITS ET DES RONDS

Pikto réussit à combiner les mécanismes éprouvés du jeu de dessin avec de nombreuses innovations qui le dynamisent et réduisent les temps d'attente. Par ailleurs, l'utilisation d'éléments géométriques simples est facile, efficace et ne pénalise pas les mauvais dessinateurs. Enfin, les différentes variantes renouvellent le plaisir de jeu.

Comme les tablettes de dessin sont rigides, il n'est pas obligatoire de jouer sur une table, on peut emmener le jeu en voyage, dans le train ou même en extérieur.



PIKTO
UN JEU DE : CHIKASUZU
ÉDITEUR : COCKTAIL GAMES



3-6



12+



30 MIN

STAR WARS X-WING LE JEU DE FIGURINES

RAF PARK

QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

**PRENEZ LA TÊTE D'UN ESCADRON DE VAISSEAUX
ET BATTEZ VOTRE ADVERSAIRE PAR LA QUALITÉ
DE VOTRE PILOTAGE ET LA PUISSANCE DE VOS ARMES !**

Depuis six ans, nos tables de jeu ont pris un air de reconstitution des batailles spatiales dans l'univers de George Lucas, avec plus de cinquante vaisseaux, une quantité affolante de pilotes et d'équipements disponibles, une flopée d'accessoires en tout genre et des vaisseaux gigantesques. Vous aurez l'embaras du choix pour constituer votre flotte et vous faire plaisir.

Avant de commencer à jouer, il faut recruter votre escadron. Rien de plus simple, il existe cinq factions dans le jeu qui sont l'Empire, les Rebelles, les Racailles & Scélérats, le Premier Ordre et la Résistance. À vous de choisir votre camp et de combattre.

CONSTITUEZ VOTRE FLOTTE

Pour constituer un escadron, il faut assembler 100 points. Les vaisseaux sont accompagnés de cartes avec un coût qui varie suivant le pilote et le vaisseau. Car tous les navires n'ont pas les

mêmes capacités : taille de socle, puissance en attaque, défense, bouclier et points de coques ne sont que quelques-uns des critères pour vous aider à choisir. Chaque vaisseau est proposé avec différents pilotes. Plus ils sont expérimentés, plus leur coût est élevé, mais les capacités spéciales peuvent vous sortir de situations inextricables. De même, plus son initiative sera haute et plus il tirera tôt lors des combats. Vous pourrez aussi équiper votre vaisseau d'améliorations en tout genre, moyennant un surcoût de points : système de visées, armes secondaires, copilotes, etc. Ce ne sont que quelques exemples parmi 300 améliorations différentes disponibles et, même si toutes sont pas compatibles avec tous les vaisseaux, vous avez de quoi les customiser afin de les rendre encore plus performants.

Le jeu commence ici, entre la création d'un escadron existant pour coller aux films, son optimisation pour obtenir de meilleurs résultats, la constitution d'une nuée de petits vaisseaux ou de quelques gros surarmés. Il ne tient qu'à vous de choisir.



PRÉVOIR, MANŒVRER, TIRER !

Vous démontrerez vos talents de pilotes sur l'espace de jeu de 90 cm sur 90, où chacun commence sur l'un des bords. On démarre la partie qui se déroule en une succession de manches, composées de trois phases :

- Indiquez secrètement la manœuvre qu'effectuent vos vaisseaux à l'aide d'un disque qui possède plus ou moins de mouvements, suivant votre navire. Placez-les au mieux pour qu'ils puissent tirer selon le meilleur angle de tir. Anticipez les mouvements de votre adversaire pour ne pas exposer vos points faibles.



UNE SECONDE ÉDITION !

Dans quelques semaines sortira la seconde édition de *X-Wing* avec un starter tout neuf. Mais que les joueurs aguerris se rassurent, FFG a prévu des kits, par faction, pour mettre jour leurs flottes et leur permettre de les jouer comme si de rien n'était, avec les nouvelles règles.

Parmi les nouveautés de cette seconde édition sont attendus :

- Une jouabilité accrue avec de légères modifications pour plus de fluidité.
- Une part plus importante accordée à la Force dans vos parties.
- Un renforcement de l'identité des Factions.
- Un générateur d'escadrons officiel *X-Wing* !

On attend tout cela avec impatience !

- Exécutez le déplacement choisi à l'aide de gabarits, dans l'ordre croissant d'initiative. C'est là que l'on constate vos talents de pilote. Évitez les astéroïdes et autres débris qui occasionnent des dégâts parfois mortels.
- Faites feu avec vos tirs principaux ou secondaires, mais cette fois-ci dans l'ordre décroissant de l'initiative. On finit par retirer les marqueurs qui ne servent plus et on recommence.

DEVENIR UN AS !

Une partie dure généralement une heure, ou s'arrête à la fin du temps imparti en ce qui concerne les « *dogfights* », ou si une condition de victoire est remplie dans le cas d'un scénario. Il existe aussi un autre format appelé « *Epic* » qui demande plus de points mais permet d'intégrer des vaisseaux gigantesques tels que le Tantive IV ou le transport Rebelle.

Pour débiter vous avez besoin d'un starter qui contient tout ce qu'il faut pour jouer : gabarits de mouvements, dés, jetons, règles et quelques vaisseaux. De quoi s'initier tranquillement. Libre à vous ensuite de compléter votre flotte avec des figurines vendues à l'unité au gré de vos envies, voire de participer à des tournois !

LES HÉROS DE L'ESPACE

X-Wing, avec ses figurines de vaisseaux déjà peintes et son format prêt à jouer, est un de ces jeux faciles d'accès qui, comme *Star Wars™*, parle à toutes les générations. C'est aussi un moyen parfait pour se lancer dans l'univers du jeu de figurines. Il n'en demandera pas moins quelques parties pour maîtriser toutes les subtilités, mais il reste aujourd'hui une référence et un plaisir pour les yeux des grands et petits enfants que nous sommes.

X-WING
UN JEU DE : JASON LITTLE
ILLUSTRATEURS : MULTIPLES
ÉDITEUR : FANTASY FLIGHT GAMES



2+



14+



45 MIN



PROPOS RECUEILLIS PAR YORED

LES MONDES DE XAVIER COLLETTE

**POUR LE PLAISIR DE NOS YEUX,
NOUS AVIONS ENVIE D'ACCUEILLIR L'UN DES ARTISTES
QUI NOUS TRANSPORTENT PAR LEUR TRAVAIL D'ILLUSTRATEUR
SUR LES JEUX. POUR CE PREMIER NUMÉRO,
NOUS AVONS INVITÉ LE BELGO-BRETON XAVIER COLLETTE,
L'UN DES GRAPHISTES LES PLUS EN VUE CES DERNIÈRES ANNÉES**



BIO

Né en Belgique, Xavier Collette a suivi une formation de graphiste à Liège (après une tentative vite rébarbative dans une branche scientifique). Petit à petit, son goût pour l'illustration a pris le dessus. Joueur de jeux de rôles, c'est dans ce domaine qu'il signé ses premières illustrations, aux éditions du 7ème cercle principalement (Gammes *Kuro*, *Qin* puis *Keltia*, entre autres). Il devient ensuite concept artiste pour une société de jeux vidéo puis travaille pour des films 3D de publicité. Dans le même temps il signe des couvertures de romans. Il signe ensuite ses premières bandes dessinées, livres illustrés et ses premiers travaux dans le jeu de plateau... Un vrai touche à tout.

Asmomag : Bonjour Xavier, merci de répondre à nos questions. Tu es considéré aujourd'hui comme l'un des meilleurs illustrateurs dans le domaine du jeu de société (avec un grand prix de l'illustration en 2015 et 2016 au Festival Finistaise de jeux, entre autres), comment le ressens-tu ?

Xavier Collette : Wow, on démarre direct comme ça ! Merci beaucoup. J'avoue avoir beaucoup de mal à avoir des prétentions de ce genre. Sans vouloir faire de fausse modestie, je peux juste dire que je fais mon travail du mieux possible. Je peux avoir du recul sur ce que je fais (et pour être franc, j'en suis rarement satisfait longtemps, étant plutôt perfectionniste), mais je n'ai aucune idée de la portée que cela peut avoir dans le milieu, ou la façon dont on me considère.

Je l'entends parfois, mais j'ai beaucoup de mal à réaliser ce genre de chose. Personnellement, je ne fais pas attention à la notoriété des gens... si on parle d'illustrations, je vais juste regarder le niveau de la personne, mais c'est tout. Et comme je pense qu'il est impossible de faire cela pour soi-même...

Bref, si je devais résumer le tout en un seul mot : étrangement.

Asmomag : Comment es-tu arrivé dans notre monde ludique ?

Xavier Collette : Par le hasard total. Je ne suis pas un joueur « jeu de société », mais un joueur « jeu vidéo » (oui, un gameeertz).

Quand j'ai fait mes premiers jeux, je travaillais essentiellement pour la BD et le livre jeunesse.





Et c'est là que sont venus deux éditeurs de jeu de société : Libellud et Bombyx. S'en sont suivis de nombreuses collaborations, principalement avec eux (car si on regarde bien les jeux que j'ai illustré, il y a en a peu en dehors de ces deux éditeurs) : **Et Toque**, **Dixit**, **Timeline**, **Abyss**, **Mysterium**, etc.

Même si le jeu n'est pas mon domaine à la base, j'adore créer des univers différents, et avoir de la variété. Donc je suppose que le jeu de société peut amener tout cela, et que c'est pour ça que je m'y sens plutôt à l'aise.

Asmomag : As-tu des genres de prédilection ? Des choses qui t'éclatent et d'autres que tu détestes faire ?

Xavier Collette : Le fantastique, je pense. Dans sa globalité... que ce soit en jeu, en BD, en jeunesse, le « réel » m'ennuie un peu... on y est déjà tous les jours, autant s'évader un peu le temps d'une partie de jeu ou d'une lecture.

Donc pas de réelles grosses préférences, je me suis autant éclaté à faire les illustrations d'**Abyss** que de **Mysterium**, par exemple, alors que ce sont deux univers et styles très différents.

La SF me tente moins. Le côté rigide, moins organique des choses me correspond moins.

Asmomag : Techniquement, quelles sont les techniques que tu préfères ? Celles que tu penses le mieux maîtriser et au contraire celles qui te sont étrangères ou t'intéressent peu, par goût ou aptitudes ?

Xavier Collette : Ma technique de prédilection, c'est clairement l'illustration numérique. C'est celle que j'utilise au quotidien, et où je suis le plus efficace, sans l'ombre d'un doute. Après une dizaine d'années à la pratiquer, je m'y sens à l'aise, et maîtrise mon environnement de travail.

J'ai pourtant un grand amour pour le noir et blanc, le graphite, le fusain, des méthodes plus traditionnelles, qui permettent justement de sortir la tête du boulot, de penser à autre chose.

L'encre aussi, et particulièrement un événement que j'aime beaucoup : l'inktober (qui est, en gros, un petit défi d'illustrateur, durant lequel on va faire une illustration, à l'encre, chaque jour, pendant tout le mois d'octobre).





Station de travail.
Extrait de l'Inktober 2017 *The Little Witches Exodus*,
livre à paraître aux Editions Coliandrium.

Asmomag : Tu fais aussi des couvertures de livres, de la bande dessinée. Combien de temps, par exemple, mets-tu à faire une couverture comme celle de *Abyss* ? Travailles-tu sur plusieurs oeuvres en même temps ?

Xavier Collette : Oui, j'aime que le boulot soit diversifié. Et j'aime toucher à différents domaines, c'est toujours enrichissant (et j'ai aussi la chance de pouvoir le faire, je ne le renie pas). Pour le temps, c'est aléatoire... Parfois, on va passer beaucoup de temps sur une chose qui pourrait sembler simple. Mais d'autres fois on va avoir beaucoup de retours et de changements à faire pour contenter le client (on peut même dire que certains en abusent un peu, ça arrive, un travail doublant son temps de réalisation pour le même tarif, au final).

Et dans d'autres cas, cela va tout seul. C'est le cas pour une couverture d'*Abyss*, qui prenait, en moyenne, une journée à faire.

Et sinon, oui, j'ai toujours plusieurs choses en chantier, des projets imposants, sur du long terme, et de petits contrats ponctuels, comme des couvertures de roman, qui vont s'entrecroiser.

Asmomag : Tu as sans doute des 'maîtres', des dessinateurs, classiques ou contemporains que tu admires particulièrement. Certains autres qui t'inspirent. Peux-tu nous en citer quelques uns ?

Xavier Collette : Pour être franc, je n'ai pas de « maîtres ». Des gens dont j'aime beaucoup le travail, oui.

Pour ceux qui m'ont marqué... Le premier est Akira Toriyama (auteur de *Dragon Ball*, *Docteur Slump*, mais aussi, pour changer de domaine, auteur de la ligne artistique du jeu *Chrono Trigger*, qui est LE jeu Super Nes de mon cœur). Je suis un enfant du Club Dorothée... on ne se refait pas. Plus tard, d'autres noms s'ajoutent à cette première référence, avec des gens comme Katsuhiro Otomo (*Akira*), Hayao Miyazaki (et le studio Ghibli dans son ensemble. Avec une pensée pour Isao Takahata, qui vient de nous quitter).

LE SOUFFLEVENT

ANDORRYSS - XAVIER COLLETTE



Il y a tous les univers fantastiques, au sens large, aussi. Des noms comme Tolkien, Alan Lee, Brian Froud sont des sources d'inspiration aussi.

Il y a aussi beaucoup d'illustrateurs contemporains... Aleksy Briclot, par exemple, a certainement été une de mes plus grosses motivations quand j'ai repris l'illustration, et découvert l'illustration numérique. Mais il y en a bien trop pour commencer une liste, même non exhaustive...

Puis pour parler, vite fait, de peinture... un tableau qui m'a toujours fasciné : « L'île des morts », d'Arnold Böcklin (dans ses 5 déclinaisons, avec une préférence pour celle de Leipzig, de 1886).

Asmomag : Lors du travail pour un jeu, comment procèdes-tu ?

Xavier Collette : Toujours de la même manière. Un briefing, une thématique, une explication de la mécanique, si elle influence les illustrations. Et j'habille le tout.

Tester les mécaniques (certains vont crier au scandale), je ne pense pas que ce soit nécessaire si on comprend comment cela fonctionne.

Dans le fonctionnement pur, c'est toujours la même chose aussi. Un croquis. On le valide. Un test avec les couleurs. On le valide. Le rendu final. On le valide. C'est simple, mais ça marche bien.

Je pense aussi que le fait de ne pas être totalement de l'univers du jeu de société permet d'apporter un petit plus, du sang neuf, et de ne pas être trop influencé par « ce qui se fait » habituellement.

Asmomag : Tu es installé en Bretagne depuis quelques années. Pourquoi ?

Xavier Collette : Je suis juste venu m'installer à Rennes parce que ma compagne y habitait. Donc, tout simplement : par amour !

Asmomag : Quelles sont tes dernières publications ? Tes projets ?

Xavier Collette : Certains le savent, je travaille depuis un peu plus d'un an comme directeur artistique pour Libellud Digital, qui est un studio de jeux vidéo indé. Donc je me fais plus rare dans le jeu de société, mes heures étant déjà bien occupées par ce poste.



Mes projets... Eh bien je pense que le plus gros déjà annoncé, c'est **Dixit World**, en développement chez Libellud Digital (www.libellud-digital.com), qui me prend la majorité de mon temps.

Beaucoup de couvertures de livres aussi : *Des sorciers et des Hommes*, de Thomas Geha, aux éditions Critic, *Poussière Fantôme*, d'Emmanuel Chastellière, et *l'Agence Mysterium*, de Loïc Le Borgne, aux éditions Scrinéo, et d'autres pour Flammarion et Bragelonne, pour la fin de l'année.

Je peux vous parler aussi des illustrations que je fais pour les romans de ma compagne, autrice, et l'univers de Town. Plusieurs romans sont déjà parus, je ne peux que vous inviter à vous y plonger (<http://www.onirography.com/parutions/>). Le troisième tome est en cours d'écriture.

Et sinon, j'aimerais beaucoup mener à terme une publication indé, l'inktober que j'avais fait l'année dernière. J'avais déjà fait l'expérience pour celui de l'année 2015, et j'aimerais le refaire pour celui de 2017. C'est également en cours...

Asmomag : Que peut-on te souhaiter pour les prochaines années ?

Xavier Collette : Que tout continue comme ces deux, trois dernières années, professionnellement parlant, c'était parfait !

Oh, et un peu moins de chaleur (j'aime le froid) durant les étés ! ■

BD ET LIVRES GRAPHIQUES :

Alice au pays des merveilles, avec David Chauvel, chez Drugstore
Le chat qui avait peur des ombres, avec sa compagne Rozenn Illiano, chez Mic Mac.
Le gondolier des ténèbres, avec Gudule, chez Mic-Mac
Le Soufflevent (4 albums), avec Andoryss, chez Delcourt

JEU

Timeline, chez Asmodee
Et Toque, chez Libellud
Dixit (extensions), chez Libellud
Noé, chez Bombyx
Les 3 petits cochons, chez Purple Brain
Mysterium, chez Libellud
Conan, chez Monolith
Abyss, chez Bombyx

LIVRES

De nombreuses couvertures de romans chez Bragelonne, L'Atalante, Castelmore, Critic, Oniroprods, etc.

STAR WARS

LEGION™

GUILLAUME GENTILLE

REVIVEZ TOUTE LA SAGA !

AIDE
DE JEU

**PAS BESOIN D'ALLER DANS UNE GALAXIE TRÈS TRÈS LOINTAINE
(OU DANS UN CINÉMA) POUR RETROUVER STAR WARS™.
LÉGIION, LE JEU DE FIGURINES, VOUS FAIT REVIVRE LES GRANDS
MOMENTS DE LA SAGA, VOIRE EN INVENTE DE NOUVEAUX...**

J'étais parti pour vous créer un scénario tout beau, tout neuf, mais je me rends compte que le travail est déjà à moitié fait. Je ne vais pas vous faire une énième présentation de *Légion* mais, en m'appuyant sur les points forts du jeu, vous montrer comment vous pouvez recréer la bataille de la Lune d'Endor, avec vos propres idées à vous !

UN SYSTÈME QUI RACONTE

Légion est un système narratif : la diversité des actions vous permet d'exprimer des comportements différents et l'enchaînement des événements de jeu

rapelle la trame d'un film. Une partie nécessite 3 éléments : un scénario qui détaille les buts des deux camps, un déploiement qui influence la mise en place et un environnement qui intervient pour thématiquer la partie. Les scénarios peuvent être du contrôle d'objectifs, du sabotage ou du placement. La destruction de l'adversaire n'étant qu'un moyen de résoudre les égalités en fin de partie, vous ne tomberez pas dans le bain de sang gratuit.

Voyons pour la bataille d'Endor...

IMAGINONS UNE NOUVELLE AVENTURE

La lune d'Endor. Lord Vader visite une installation avant le lancement de l'arme ultime de l'Empire. Tapi dans les bois aux alentours, Luke Skywalker sait que le terrible Seigneur Sith est là et que le temps est compté avant qu'il ne s'aperçoive de sa présence... La destruction de ce poste relais ne sera pas de tout repos.

COMMENT RACONTER CETTE HISTOIRE ?

En reprenant les éléments de la boîte de base. Utiliser le scénario *Positions-clés* avec un déploiement en *Ligne de Bataille* paraît un bon compromis. On place des pions objectifs sur certains éléments de décors. Le but est de les contrôler (en étant le plus nombreux autour) à la fin de la partie.

Le joueur Impérial place des objectifs dans son camp et se déploie avant le rebelle, pour représenter la surprise de l'attaque.

La position étant avantageuse pour le joueur impérial, les rebelles devraient recevoir le soutien des Ewoks.

Créer une carte environnement est intéressant : quand un joueur impérial effectue un mouvement, on lance 1D8. Sur un critique, l'unité subit une touche sans défense.

Voilà qui peut permettre de recréer facilement une des batailles les plus emblématiques de la Saga !

N'AYEZ AUCUNE LIMITE

Plus qu'un jeu, *Légion* est un outil pour revivre les grands moments de la saga *Star Wars*™. Une fois passées les premières parties, vous aurez à votre portée une galaxie de possibilités qui n'a pas fini de s'enrichir !

Gloom

DOMINIQUE FERRET

SE RIRE DE LA TRISTESSE

QUI AURA LA FAMILLE LA PLUS MALHEUREUSE ?
LA PLUS MISÉRABLE ? LA PLUS PITOYABLE ?
PRENEZ LE CONTREPIED DES JEUX HABITUELS !

Gloom, ça signifie tristesse, mélancolie, obscurité, dans la langue de Shakespeare. **Gloom** est un jeu qui prend à contrepied les clichés habituels. Plutôt que de proposer de faire connaître la gloire à des héros, il fait tout le contraire.

BROYEZ DU NOIR... ET VOS PERSONNAGES !

Gloom est un jeu de cartes imprimé sur plastique transparent : quand vous les empilez, seules les informations valides sont visibles ! Vous voici à la tête d'une famille de marginaux délirants, à qui vous allez faire subir les pires tragédies et les plus funestes événements. À tel point que lorsque, rompu par le malheur, ils n'ont plus aucune estime d'eux-mêmes, vous les tuez ! Si l'après-vie est à l'opposé de l'existence terrestre, ils seront éternellement heureux !

Mais vos adversaires ne l'entendent pas ainsi, eux vont tout faire pour que la vie de vos personnages soit ponctuée d'événement positifs et de coups de chance ! Et interdiction de tuer quelqu'un qui a encore de l'amour propre.

PLUS NOIR QUE ZOLA !

En début de partie, avec la boîte de base, chaque joueur choisit l'une des 4 familles : Castel Besognard, La Cigüe, Malheureux Manoir des Malformations ou Gué d'Eau-sombre. Les 5 personnages de sa famille sont posés devant le

joueur, qui reçoit 5 cartes de la pioche. Ensuite, on joue chacun son tour. On effectue 2 actions : poser un modificateur sur un personnage vivant, jouer un événement (dont on suit les instructions), jouer une mort prématurée (uniquement si le score d'estime de soi de la victime est négatif), défausser, ou passer. Les cartes étant transparentes, on les empile, un bonus pouvant prendre la place d'un autre en le recouvrant, et ainsi de suite.

RACONTE-MOI TES MALHEURS

L'aspect capital du jeu, c'est sa dimension narrative. À chaque carte jouée, vous êtes encouragé à expliquer ce qu'il se passe. Par exemple si vous jouez « A été dévoré par des ours », à vous de raconter comment cela s'est produit. Lors d'une visite au zoo où il a chuté ? Lors d'une expédition pour chercher du pétrole en Arctique ? Pendant une randonnée au Canada ?

Et si le Professeur Helena Besognard, l'un des personnages de votre adversaire, « A fait un heureux héritage » ? Qui est donc mort ? Que représente cet héritage ? Un château, une voiture, un orphelinat dont elle a la charge ?

Chaque carte peut faire baisser ou monter l'Estime de soi et donner au personnage une icône d'histoire qui sera activée par des cartes Effets.



GLOOM
UN JEU DE : KEITH BAKER
ILLUSTRATEURS : SCOTT REEVES
ET TODD REMICK
ÉDITEUR : EDGE ENTERTAINMENT



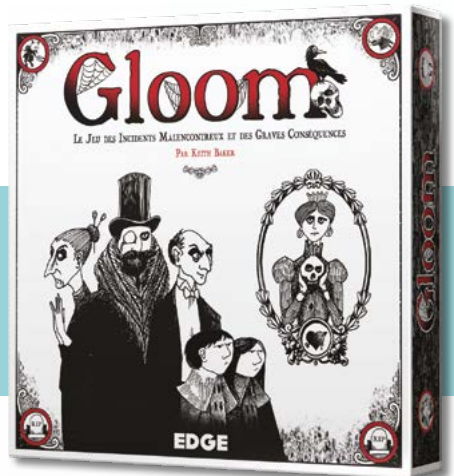
2-4



14+



60 MIN





ALONE, ALONE IN THE DARK

Dès que l'une des familles a entièrement trépassé, la partie se termine. Le joueur qui possède le moins de points d'estime de soi, en faisant le total de tous ses personnages, remporte la partie !

La boîte de base permet de jouer jusqu'à 5 joueurs, avec 20 cartes personnages et 80 cartes modificateur et événements. Mais l'imagination des auteurs est sans limite puisque 4 extensions sont déjà disponibles, de 55 cartes chacune :

- **Foyers malheureux** ajoute un nouveau type de cartes, les Demeures. Chaque famille en possède une dans laquelle se déroulent des événements imprévus !
- **Invités indésirables** propose une nouvelle famille et met en scène les moutons noirs des familles. Des personnages que personne ne voudrait voir chez lui mais qui vont tout de même s'incruster, avec tous leurs malus indésirables !
- **Expéditions malchanceuses** expédie, par des cartes spéciales, l'ensemble des personnages de la table dans des lieux répugnants du monde entier.
- **Morts sans repos** fait entrer en scène les morts-vivants ! Le trépas n'est plus une fatalité pour les personnages qui peuvent devenir des vampires, des fantômes ou des goules !





DES HORREURS INDICIBLES ET DES GROSBILL

Enfin, deux boîtes thématiques sont arrivées il y a peu dans les rayonnages. Entièrement compatibles avec l'intégralité de la gamme **Gloom**, elles sont jouables indépendamment :

- **Gloom Cthulhu** s'inspire de l'univers de Lovecraft : Université Miskatonic, Les Whateley, Village d'Innsmouth ou Sanatorium d'Arkham sont les familles proposées. Quant aux cartes, en voici quelques exemples : « Necronomicon », « A été haché menu par les Mi-Go », « Même la mort peut mourir », « A été piétiné par un Shoggoth », etc. On est parfaitement dans l'ambiance. Imaginez toutes les horreurs et les folies dont vous frapperez vos investigateurs !
- **Gloom Munchkin** : les munchkins, c'est le nom américain de nos Grobills, ces joueurs et personnages caricaturaux des jeux de rôles, tels qu'on peut les percevoir dans le Donjon de Naheulbeuk. Prenez leur contrepied et faites vivre les pires mésaventures et les plus terribles humiliations à votre groupe d'aventuriers ! Du Minable Ménestrel au Grandiose Guerrier, en passant par le Prêtre Cyborg, narrez les navrantes histoires de vos personnages et tuez-les quand ils sont ruinés, humiliés, dévastés !

RÉJOUISSÉZ-VOUS DU MALHEUR !

Gloom c'est une visite désopilante et originale dans un univers complètement décalé, façon Famille Adams, un hymne à l'humour noir. Entrez dans le monde drôle et déprimant de **Gloom** et vous verrez que le malheur des uns (vos personnages), fait vraiment le bonheur des autres (les joueurs) !



VOICI LES SOLUTIONS DES JEUX PAGES 03 ET PAGES 61 !

PAGE 03 :
 Pour **Twin It**, il fallait trouver 5 paires et 1 triplete.
 Voici la carte inédite qu'il fallait trouver :

Le puzzle débutant

PAGE 61 :
 Pour **Déblok !**, plus besoin de se triturer le cerveau, voici les solutions :

EXPLODING KITTENS

NSFW EDITION

JEAN-CHRISTOPHE CATTÉ

LES PETITS CHATS C'EST TROP MIGNON... SURTOUT QUAND ÇA EXPLOSE !

LE JEU AUX 8,7 MILLIONS DE DOLLARS RÉCOLTÉS
SUR KICKSTARTER REVIENT ET IL A BIEN L'INTENTION
DE PROUVER QU'EN MATIÈRE D'HUMOUR ABSURDE, IDIOT
ET MÉCHANT, ON PEUT TOUJOURS ALLER PLUS LOIN.

Si vous cherchez un jeu à l'humour noir pour toute la famille et bien... essayez autre chose, car la présente version d'**Exploding Kittens** est réservée aux personnes majeures. NSFW, ça signifie *Not Suitable (ou Safe) For Work*, une expression qui a dérivé depuis son usage initial jusqu'à être employée avec dérision pour tout contenu globalement inapproprié (qu'on va voir quand même). Cette version regroupe justement toutes les cartes du Kickstarter, jugées inadaptées à la commercialisation en magasin du premier opus d'**Exploding Kittens**.

C'EST LE MÊME JEU ?

Oui c'est le même jeu, mais avec quand même globalement plus de gags à caractère scatologique ou à base de pénis.

Voilà comment ça se passe : le joueur dont c'est le tour pioche une carte. S'il s'agit d'une carte **Exploding Kittens**, représentant par exemple un chaton jouant avec des fils électriques reliés à du C4, il a perdu. Dans le cas contraire il peut poursuivre la partie, simple non ? Alors je vous rassure, il y a quand même un peu plus de subtilités que ça, les autres cartes ont des effets qui peuvent être joués avant de piocher, de manière à influencer positivement son destin.

Divination permet de regarder les trois premières cartes de la pioche ; **Mélange** de la mélanger, histoire de se sauver soi-même d'une mort qu'on pense

certaine ; **Passe-tour** de ne pas piocher ; **Attaque** permet carrément, en plus de ne pas piocher, de faire piocher deux fois le suivant ; **Faveur** vole une carte à quelqu'un ; **Non !** annule une autre carte ; enfin le précieux **Kit de désamorçage** est joué pour s'autoriser à ne pas mourir sur une pioche de chaton qui explose, puis à remettre la dite carte mortelle vicieusement où on veut dans la pioche, sans le montrer aux autres. C'est bien entendu le plus souvent dans les toutes premières, mais où exactement... Il y a pour finir des cartes de chats qui n'ont pas d'effet particulier, mais qui peuvent être jouées par paires pour voler une carte au hasard à un adversaire malgré ses véhémentes protestations.

L'HUMOUR GRAS NE TÂCHE PAS

Exploding Kittens est un jeu simplissime, mais plus malin qu'il n'y paraît. Les deux versions sont indépendantes, mais mixables pour jouer jusqu'à neuf. Si vous cherchez un jeu qui s'apprend en deux minutes, mais que vous trouvez le *Uno* et la roulette russe un peu tristes, si votre film préféré est *Bad Taste*, si vous étiez pris de rires nerveux en cours de biologie, **Exploding Kittens NSFW** vous est sans aucun doute destiné.

EXPLODING KITTENS NSFW

UN JEU DE : ELAN LEE,
MATTHEW INMAN, SHANE SMALL
ILLUSTRATEUR : MATTHEW INMAN
ÉDITEUR : EXPLODING KITTENS



2-5



18+



15 MIN



SANTORINI

DOMINIQUE FERRET

LE CAPRICE DES DIEUX

À DÉFAUT DE L'OLYMPE,
SEREZ-VOUS LE PREMIER
AU SOMMET D'UNE TOUR ?

Deux ans après son lancement réussi en financement participatif et sa livraison aux « investisseurs », *Santorini* est arrivé en français ! Vous allez comprendre comment il a séduit autant de joueurs, par sa simplicité et sa profondeur.

LE COMBAT DANS L'ÎLE

Santorin (avec un i en grec) est une île de Grèce en mer Égée, très visitée par les touristes pour ces villages construits sur les pentes des monts au-dessus des falaises. Le jeu de Gordon Hamilton vous place dans la peau de dieux mythologiques, version enfants turbulents. Zeus en marre de les voir faire des âneries, la toute dernière a été de trop, il les envoie sur Terre. Pourquoi arrêteraient-ils leurs jeux belliqueux pour autant ? Ils ont choisi le théâtre de leurs affrontements, l'île de Santorin. Là, ils ordonnent à leurs fidèles de construire des tours sur lesquelles il faut monter pour remporter le défi. Entre chaque partie, Arès rase la ville et la partie peut recommencer...

UNE VILLE CHAMPIGNONS

Sur un plateau de 5 cases sur 5, représentant l'île, chaque joueur contrôle un ou deux ouvriers. Lors de votre tour, vous déplacez un de vos ouvriers sur l'une des 8 cases adjacentes (y compris en diagonale donc) puis construisez un étage, également sur l'une des 8 cases qui l'entourent désormais.

Pour les déplacements, un ouvrier peut monter d'un niveau (et donc passer du premier étage d'une tour au second d'une autre qui le jouxte) ou descendre d'autant d'étages qu'il désire (il peut passer du second au sol sans souci). La case d'arrivée doit être libre : ne pas être occupée par un autre pion ou par un dôme.

Si un de vos pions parvient au 3^e étage d'une tour, vous remportez la partie.

Ce serait facile si votre mouvement avait lieu après votre construction, mais c'est l'inverse !

AU SOMMET DE SON ART

Pour la construction on doit respecter les règles de hauteur de tour : un rez-de-chaussée au sol, un 1^{er} étage dessus, un second ensuite et éventuellement terminer par un dôme. Même situé au sol, l'ouvrier peut bâtir un dôme, l'écart de niveau n'a pas d'importance





dans la construction. Si une tour est surmontée d'un dôme, elle est inaccessible et personne ne peut y monter. Un bon moyen d'empêcher ses adversaires de gagner la partie.

Toute la difficulté est de se préparer une victoire, en construisant une tour de 3 étages et en se trouvant soi-même sur une tour adjacente de 2 étages, pour au tour suivant atteindre le sommet, tout en empêchant son adversaire d'y accéder ou d'y placer un dôme qui vous bloquerait l'accès !

LES DIEUX S'AMUSENT

Quand les règles de base sont maîtrisées, faites entrer les dieux en jeu. Le jeu propose 30 cartes divinités : Artémis, Pan, Hermès, Méduse, Dionysos, Arès, Aphrodite, etc. Chacune est dotée d'un pouvoir unique. Certains ne sont utilisables qu'une fois par partie, d'autres s'appliquent en permanence. Pour se familiariser avec ces nouvelles données, 10 dieux sont destinés aux parties d'initiation et 20 ont des pouvoirs plus importants, impliquant des changements stratégiques majeurs. À vous d'adapter selon vos envies.

Ces règles très simples, cette maîtrise délicate, *Santorini* fait penser aux échecs, avec une dose de fun, surtout avec l'ajout des divinités. Les illustrations, très jolies, le plateau de jeu, représentant l'île avec un effet relief, expliquent pourquoi *Santorini* a déjà conquis le cœur des joueurs !

SANTORINI

UN JEU DE : GORD !

ILLUSTRATEURS :

LINA COSSETTE, DAVID FOREST

ÉDITEUR : SPIN MASTER



2-4



8+



20 MIN

YDRED

ITINÉRAIRE D'UN AUTEUR DE JEU

ENTRE LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX

ET LA GUERRE DES MOUTONS, IL Y A UN NOM, PHILIPPE DES PALLIÈRES.

COUP DE PROJECTEUR SUR LE PARCOURS D'UN AUTEUR

DE JEUX DÉTERMINÉ ET ATYPIQUE !



LUDOGRAPHIE SÉLECTIVE

1985 — 2002 : **Armada** avec Patric Pillet, chez Jeux Descartes (épuisé)
 1989 : **Club voyage**, avec Sylvie Barc, chez Nathan (épuisé)
 1990 : **Vertigo**, avec Sylvie Barc, chez Eurogames (épuisé)
 1991 : **Qui va faire la vaisselle ?**, avec Patrice Pillet et Didier Jacobée, chez Abalone (épuisé)
 1995 : **Totem**, avec Patrice Pillet, chez Queen Games (épuisé)
 1997 : **Oh les nains**, chez Asmodee (épuisé)
 2001 : **Savannah Café**, avec Sylvie Barc et Frédéric Bloch (épuisé)
 2001 : **Les Loups-garous de Thiercelieux**, avec Hervé Marly, chez Lui-même
 2002 : **La Guerre des Moutons**, chez Asmodee. As d'or 2003
 2005 : **Objets trouvés**, chez Asmodee (épuisé)
 2006 : **Amazones** chez Lui-même (épuisé)
 2015 : **Mafia de Cuba**, avec Loïc Lamy, chez Lui-même

Philippe des Pallières est célèbre, dans notre univers, pour avoir conçu et édité **Les Loups-garous de Thiercelieux** avec l'un de ses compères, Hervé Marly. Mais c'est également un Pion d'or *Jeux & Stratégie*, un jeu de l'année pour **La Guerre des Moutons** et, plus ancien, un Pion d'or pour **Armada** ! Nous vous proposons d'en apprendre plus sur ce pilier de notre univers ludique.



LA JEUNESSE

Philippe, comme nombre des acteurs qui ont structuré le monde du jeu contemporain, est né au siècle dernier (comme bon nombre d'entre vous, lecteurs) en 1959, 3 semaines avant Noël... un signe ? Après un baccalauréat option scientifique, il enchaîne sur des études artistiques puis de scénographie à l'école Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris !

« Ma famille trouvait que ce serait bien que j'arrête les bêtises et que je trouve un vrai travail ! »

L'APPEL DU JEU

Alors qu'il est encore étudiant, Philippe présente son premier jeu au concours de créateurs de jeu de Boulogne Billancourt. Sélectionné, puis finaliste, il obtient le Pion d'or, délivré par le légendaire et regretté magazine *Jeux & Stratégie*. L'année suivante, l'éditeur n° 1 de l'époque, Jeux Descartes, édite le jeu sous le nom **Armada**. Nous sommes en 1986.

« Le jour de mon anniversaire, je reçois un coup de fil qui me dit que j'ai gagné le concours de Boulogne Billancourt, mais qu'il faut que je réfléchisse à un autre titre. Plusieurs jeux portaient déjà ce titre ! C'est pourquoi il s'appelle **Armada**. »





UNE AFFAIRE DE COM

Philippe quitte les planches et les coulisses du théâtre pour prendre la tête de la communication chez Excelsior Publication, pour les éditions Jeux Descartes et les magazines *Jeux & Stratégie* et *Casus Belli*.

« En fait, j'ai fait une école d'art et quand j'ai fait la communication pour **Armada**, ça a plu à Jeux Descartes et ils m'ont embauché ! J'avais aussi fait des pub pour les éditions Descartes et comme je venais d'être papa, j'ai trouvé pas mal d'avoir des revenus ! »

Il part ensuite vers d'autres eaux pour occuper les mêmes fonctions, mais cette fois pour l'agence Lorièn, avec Sylvie Barc. Il gère aussi la pub pour un autre magazine de jeux de rôles, *Chronique d'Outre-Monde*. Puis il participera au lancement du jeu **Abalone** en 1989.

TOTEM LUDIQUE

En 1990, avec son compère Patrice Pillet et Didier Jacobée, il fonde Totem, une société spécialisée dans la communication et l'événementiel ludique. La société fondera un magasin sur Enghien-les-Bains, encore en activité presque 30 ans plus tard. Il participera également au lancement de la version française de *Dragon magazine*, et de plusieurs festivals et événements du jeu. La création n'est pas oubliée puisque c'est à cette période que des jeux comme **Qui va faire la vaiselle ?** sont édités.

LIVRÉ À LUI-MÊME

À la fin des années 90, alors qu'il publie des jeux par-ci par-là, il déménage dans un petit village de Seine-et-Marne et décide de tenter sa chance dans ce qui le passionne, l'édition de jeux de société. La maison d'édition Lui-même voit le jour.

« Si on est parti dans ce petit village c'est parce qu'on n'avait plus les moyens de vivre à Paris et que j'avais envie de me remettre à créer des jeux. On vivait de notre potager... »

Si la société balbutie à ses débuts et qu'il n'y a pas de gruyère dans les pâtes tous les jours, le succès viendra à force d'efforts et se concrétisera avec deux blockbusters du jeu de plateau, devenus des grands classiques : **Les Loups-garous de Thiercelieux** et **La Guerre des moutons**. **Mafia de Cuba** suivra peut-être le même chemin, tout comme le superbe **Snow Time**, à paraître prochainement (voir encadré page suivante).

« Thiercelieux est un hameau d'un petit village de Seine-et-Marne, Montolivet, avec ses 250 habitants quand Philippe et sa famille y arrivent ! Vous pouvez aller sur place, à quelques kilomètres de la Ferté-Gaucher pour voir s'il y a vraiment des loups-garous ! »

15 ans après le démon tentateur de l'édition le prend. Il édite un premier jeu, mais est sur le point de fermer sa société quand **Les Loups-Garous de Thiercelieux** apparaissent.

C'est le début d'une histoire d'amour avec les joueurs qui dure depuis plus de 30 ans, qui n'est pas près de s'éteindre et qui se prolonge, jeu après jeu. Le prochain bijou ludique, qui sortira à la rentrée, se nomme **Snowtime**...

Snow Time

SNOW TIME

Chaque nouveau jeu publié par les éditions Lui-Même est un événement ludique. Petit aperçu de leur prochaine perle.

Le contexte

La neige est enfin tombée sur l'île : ce soir les fruits apparaîtront dans l'arbre mystérieux.

Les cinq hameaux environnants envoient leurs plus vaillants héros s'affronter dans ses branches.

Qui, des cinq champions, parviendra à s'emparer des fruits merveilleux tout en esquivant les boules de neige adverses ?

Anticipez les mouvements de vos adversaires et devinez leurs intentions.

Emparez-vous des fruits étranges d'un arbre merveilleux, soyez rusés et esquivez les boules de neige !

Les mécaniques

Des fruits apparaissent aléatoirement sur le plateau, à différents étages de l'arbre. Les joueurs vont essayer de s'en emparer et devront donc choisir sur quelle branche ils veulent grimper.

Attention cependant, un joueur ne pourra récolter des fruits que s'il est seul sur une branche, et s'il n'y a pas un joueur en embuscade juste au-dessus de lui !

Il faudra donc essayer d'anticiper les choix de ses adversaires puisque dans le cas contraire, une bagarre éclatera, qui finira inévitablement à l'infirmerie, sauf si l'un des bagarreurs domine la mêlée.

Enfin, le plus rusé des joueurs marquera un point pour avoir évité la bagarre en étant le plus bas dans l'arbre.

Entre jeu de course, de bluff, et doubleguessing.

Crédits

Un jeu de Franck Meyer, illustré par Naïade
Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans pour des parties de 20 à 30 minutes.

Sortie prévue à la rentrée 2018 !



**UNE MINUTE D'EXPLICATIONS...
DES HEURES DE JEU!**



**POUR TOUTE LA FAMILLE.
POUR TOUS LES ÂGES.
DES JEUX INTELLIGENTS
ET AMUSANTS!**

**PINK MONKEY, DE PETITS JEUX
POUR DE GRANDS PLAISIRS!**

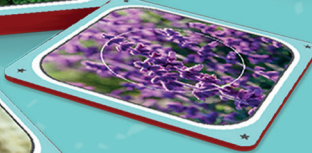
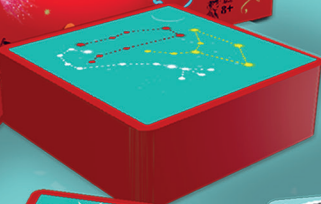
**RETROUVEZ-NOUS SUR
WWW.PINKMONKEYGAMES.COM ET SUR NOTRE PAGE FACEBOOK!**





CORTEX³ Challenge

METTEZ VOTRE CERVEAU
À L'ÉPREUVE D'UN NOUVEAU SENS



Cortex³ pointe le bout de son nez !

À la place des cartes tactiles, découvrez les cartes odorantes.

Dans la boîte : 8 nouvelles épreuves d'observation, d'analyse, de coordination...
toutes fraîches ! Cortex³ challenge est jouable seul, ou en association avec
d'autres jeux de la gamme.

Alors, prêts à vous lancer dans un Cortex de la mort, avec 10-15-20-24 épreuves ?

BOITES 100 % COMPATIBLES



**CORTEX³
CHALLENGE
DÉJÀ EN BOUTIQUE !**



Ne pas jeter sur la voie publique.
Catalogue offert.

MIX & CREATE



Avec Ecofolio
tous les papiers
se recyclent.