AUTOMNE 2026

LUDOSPHERE MAGAZINE



MAGAZINE GRATUIT

VOTRE MAGAZINE LUDIQUE NUMÉRIQUE

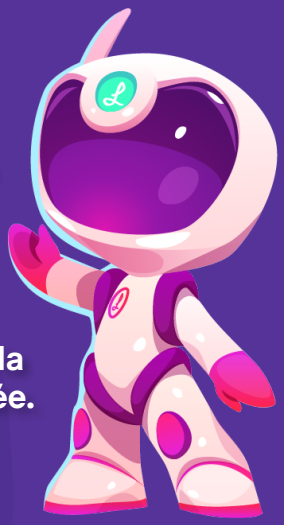
LE MAGAZINE LUDOSPHÈRE

Ce Magazine d'Automne 2026 a été pensé tout particulièrement pour une lecture sur smartphone. Il est dynamique et permet de passer d'une section à l'autre en un clic.

Voici comment l'utiliser :



Un texte souligné, la petite main 👆, un logo réseau ou un logo Youtube ▶ sur une vignette renvoie au clic vers la ressource concernée.



Retourner au début du magazine

Magazine réalisé par :
ludospheremag.com

Contactez-nous sur :
contact@ludospheremag.com

Dépôt légal : En cours de dépôt
ISSN 2804-4444

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite par aucun moyen sans autorisation préalable de LUDOSPHÈRE MAGAZINE.
« Ludosphère » est une marque déposée à l'INPI.
Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.



Dans **ORBITA**, apprenez à prédire la course des planètes. Jouez vos cartes, déplacez les planètes et remportez les plis en prenant l'avantage.

Mais attention, gagnez le plus de plis ne suffit pas pour gagner. Il faudra savoir parfois en abandonner à votre adversaires pour mieux scorer.

Simple à prendre en main, **ORBITA** dévoile progressivement ses subtilités. A chaque partie, vous découvrirez de nouveaux aspects du jeu.



En savoir plus...

UN JEU DE PLIS, DANS LEQUEL PERDRE PEUT VOUS FAIRE GAGNER

DISPONIBLE
DÈS MAINTENANT

ABI Games

2 | 8 + | 15 mn | family | For colorblind

Brouillez les pistes, **déjouez** les pronostics
et **grimpez** au sommet de l'iceberg
avant vos adversaires !

Dans cette **course polaire**
pleine de **bluff** et de **rebondissements**,
saurez-vous garder la tête froide !

Vidéo-règles
en 6mn



PARIS • COURSES • MODES OPTIONNELS • 2 PISTES

DISPONIBLE
DÈS MAINTENANT

ABI Games

2 - 5 | 8 + | 20 mn | family | For colorblind


NOUVEAUTÉS
LUDIQUES

NOUVEAUTÉ LUDIQUE : *10 FIRST !*



10 First ! vous demandera d'empiler judicieusement vos cartes pour essayer de récupérer dix cubes de votre couleur, mais aussi quelques-uns des trois autres. Mais attention à ne pas dépasser le nombre limite de cubes par couleur, sinon vous êtes éliminé.

Il existe différentes manières de finir une partie :

- **Faire une seule partie**

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

- **Convenir d'une limite de points**

Avant de commencer, vous pouvez décider que la partie prendra fin quand un joueur aura atteint ou dépassé le nombre de points requis. Pour vos premières parties, il est conseillé de ne pas dépasser les 200 points.

10 FIRST !

8 ans et + **2 à 4 joueurs** **10 min**

Auteur(s) : **Elisabeth Moore**
Illustrateur(s) : **Elisabeth Moore**
Éditeur(s) : **Mouse and Cheese Games**



• **À 4 joueurs, vous pouvez jouer en équipe**
Si vous décidez de ne faire qu'une seule partie, l'équipe qui comptabilise le plus de points à la fin du jeu l'emporte. Sinon, vous pouvez fixer une limite de points à atteindre.

Une partie prend fin immédiatement quand un joueur a réuni 10 cubes de sa couleur sur son plateau.

Mise en place

Pour la mise en place, **prenez la carte de démarrage et positionnez-la au centre de la table**. **Formez ensuite quatre tas de vingt-deux cubes de chaque couleur** et mettez-les autour de la carte de départ.

Chaque joueur reçoit son plateau individuel et deux cartes perforées. Le reste des cartes est posé face cachée sur la table afin que tous les joueurs y aient accès.

Enfin, mettez les « jetons défausse » près du tas de cartes. Choisissez au hasard le premier joueur. La partie peut commencer.



Déroulement d'un tour

Lors de son tour, un joueur doit choisir une carte de sa main et la poser sur la carte centrale, en faisant bien attention à faire coïncider les points rouges des deux cartes.

Une fois sa carte posée, **il doit réaliser toutes les actions de sa carte**.

Il existe 4 actions :

1. Flèche

Vous devez prendre un cube de la couleur indiquée par la flèche et le poser sur votre plateau de départ.

Si jamais ce cube vous fait dépasser la limite dans cette couleur, vous êtes éliminé pour la manche en cours. Il faut donc faire très attention quand vous jouez des cartes avec de nombreuses flèches.

Faites plutôt cela au début du jeu et essayez de garder en main des cartes avec moins de flèches pour la suite de la partie.

2. Étoile

Prenez un cube au choix dans l'une des réserves. Cela agit comme un joker : il vous permettra de prendre ce que vous voulez, quand vous le voulez.

Essayez de garder des cartes avec ce symbole pour la fin de partie afin de compléter vos cubes manquants.

Les cartes du jeu étant perforées, je vous invite aussi à faire en sorte de garder les « étoiles » visibles pour vous faciliter la partie. Masquez-les quand vous pensez ne plus en avoir besoin, afin d'empêcher vos adversaires d'y avoir accès.

3. Carré

Vous pouvez prendre un cube sur le plateau d'un autre joueur, du moment qu'il n'est pas de sa couleur. Vous pouvez ainsi le ralentir dans sa progression et accélérer la vôtre.

Cette icône est à double tranchant, car vous permettrez aussi à vos adversaires d'en bénéficier si jamais ils ne la cachent pas avec une autre carte.

Je vous conseille d'utiliser ce symbole pour essayer de terminer la partie. Ainsi, vos adversaires ne pourront pas l'utiliser contre vous.

4. Engrenage

Ce symbole vous permet de défausser un cube de votre plateau OU de ne pas en prendre un désigné par l'une des flèches de votre carte.

Cette action est très puissante, car elle va vous permettre de ne pas vous faire éliminer. Jouez les cartes avec ce symbole si vous êtes en danger.

Quand un joueur aura réussi à former une première ligne de cinq cubes de sa couleur, il gagnera un jeton « engrenage ». Il pourra alors le dépenser pendant son tour pour en bénéficier des effets.



Je vous conseille de garder ce jeton le plus longtemps possible afin de parer à une situation d'urgence qui vous ferait perdre la partie.

Une fois qu'un joueur a posé sa carte et effectué ses actions, c'est au joueur suivant de jouer.

Fin de partie

Quand un joueur a réuni les 10 cubes de sa couleur sur son plateau, la partie prend immédiatement fin. Un décompte des points est alors effectué.

Si vous ne faites qu'une seule partie, le joueur ayant le plus de points l'emporte. Sinon, recommencez une partie jusqu'à ce qu'un joueur ait atteint le nombre de points nécessaire.

Durant la partie, je vous conseille de garder un œil sur les points de vos adversaires. Ne finissez pas la partie si vous avez moins de points qu'un autre joueur.

Si vous jouez en équipe, faites en sorte que le montant de points de votre équipe soit supérieur à celui de l'équipe adverse avant de mettre fin à la partie.

10 First ! est un jeu où chaque décision peut faire la différence. À vous de bien choisir les cartes que vous jouez, de gérer vos cubes et d'observer attentivement vos adversaires pour prendre l'avantage.

Mais attention : atteindre les 10 cubes de votre couleur ne garantit pas toujours la victoire ! Il faudra également surveiller les points de chacun et savoir quand terminer la partie au bon moment.

Alors, soyez stratégique, anticipez les coups de vos adversaires et utilisez judicieusement vos cartes et vos jetons. Serez-vous le premier à atteindre les 10 cubes tout en remportant le plus de points ?

1-5 | 30min | 8+





IMAGINE, DESSINE & EXPLORE !

Explore le monde végétal de Chrysalis avec tes amis. Comme les branches d'un même arbre, unissez vos forces pour relever tous les défis et rétablir l'équilibre de la nature !

1 CRÉE TON PERSONNAGE

Choisis ses qualités et ce qu'il emporte avec lui.





2 DESSINE TON MONDE

Lance les dés sur une feuille et entoure-les pour créer différents paysages.

3 VIS DES AVENTURES

Relève des défis avec tes amis et fais évoluer ton personnage !



DISPO FIN NOVEMBRE

ORIGAMES

NOUVEAUTÉ LUDIQUE : *DODO VOLCANO*



DODO VOLCANO

8 ans et + **2 à 5 joueurs** **20 min**

Auteur(s) : **Alexandre Liégard**
Illustrateur(s) : **Camille Chaussy**
Éditeur(s) : **Bad Luck Games**
ABI Games

Dolcania est une île paradisiaque, mais aussi le dernier endroit sur Terre où l'on peut encore trouver des dodos. Malheureusement, un volcan en furie gronde et menace de tout détruire. Il va vous falloir sauver les dodos de cette terrible éruption avant qu'ils ne disparaissent tous.

Dodo Volcano est un jeu de déplacement dans lequel vous devrez mener vos dodos en lieu sûr. Mais ce ne sera pas une tâche aisée, car le volcan projette sur l'île des pierres volcaniques qui empêchent vos oiseaux de se déplacer comme ils l'entendent vers le centre du plateau.

Le but du jeu est de sauver un maximum de dodos, qu'ils vous appartiennent ou qu'ils soient ceux de vos adversaires, afin de marquer le plus de points possible.





La partie prend fin lorsque tous les dodos ont été sauvés, sont bloqués sur le plateau ou ont été éliminés par les pierres volcaniques. **Le joueur qui comptabilise alors le plus de points remporte la partie**. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de dodos encore présents sur le plateau de jeu l'emporte.

La mise en place est simple. **Placez le plateau au centre de la table et distribuez à chaque joueur le matériel correspondant à sa couleur**. Ensuite, placez toutes les tuiles « pierres volcaniques » dans le sac et mélangez-les. **Chaque joueur pioche ensuite autant de tuiles qu'il possède de dodos**. Ces tuiles indiquent les emplacements de départ de ses oiseaux. Une fois que tous les joueurs ont placé leurs dodos, remettez les tuiles dans le sac. La partie peut alors commencer. **Le premier joueur est celui dont l'un des dodos est placé sur la coordonnée la plus élevée du plateau** (lettre, puis nombre).



Lors de son tour, chaque joueur réalise trois phases de jeu :

1. Piocher une « pierre volcanique »

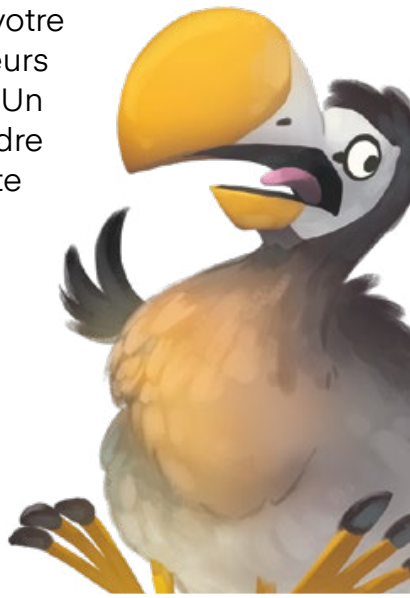
Le joueur dont c'est le tour prend le sac, pioche une tuile, puis la place immédiatement sur le plateau. Cette case est désormais bloquée et plus aucun dodo ne pourra s'y déplacer. **Si un ou plusieurs dodos se trouvent sur cette case, ils sont immédiatement retirés du jeu**.

Il peut arriver qu'un joueur ne puisse plus déplacer de dodos ou qu'il n'ait plus aucun oiseau sur le plateau. **Dans ce cas, il pioche deux tuiles « pierres volcaniques », les place successivement sur le plateau, puis passe le sac au joueur suivant**.

2. Déplacer un de ses dodos

Choisissez l'un de vos dodos et déplacez-le d'une à trois cases, orthogonalement. Les déplacements en diagonale sont interdits. **Cette action est obligatoire**.

Au cours de son déplacement, un dodo peut traverser des cases occupées par d'autres dodos, qu'ils soient de votre couleur ou de celle d'un adversaire. **Lorsque cela se produit, vous prenez le contrôle de ces dodos et continuez votre déplacement**. Placez votre jeton au-dessus des leurs afin de former une pile. Un dodo peut ainsi prendre le contrôle de n'importe quel nombre de dodos. Il est donc possible qu'une même case contienne cinq, six dodos ou davantage.





Aux quatre coins du plateau se trouvent des nids. Vous pouvez choisir d'atteindre l'un d'eux. Lorsque vous le faites, piochez immédiatement une tuile dans le sac, placez-la sur le plateau, puis posez le dodo ayant atteint le nid sur cette « pierre volcanique ». Tant que ce dodo reste sur cette tuile, il ne peut pas être pris sous le contrôle d'un autre joueur et ne risque pas d'être écrasé par une pierre volcanique, puisqu'il n'existe qu'une seule tuile de chaque type dans le sac.

Si vous parvenez à atteindre la case centrale, tous les dodos présents dans la pile sont sauvés. Placez-les devant vous : ils vous rapporteront des points en fin de partie. Chaque dodo de votre couleur rapporte deux points, tandis que chaque dodo appartenant à un adversaire rapporte un point.

Comme vous pouvez le constater, les déplacements sont très importants. Essayez de garder vos dodos à plus de trois cases de tous les autres afin d'éviter que vos adversaires ne vous les prennent. Protégez également vos grandes piles. N'hésitez pas à utiliser les nids, qui offrent une protection efficace lorsque vous êtes encerclé.

À l'inverse, tentez d'encercler vos adversaires afin de prendre le contrôle de leurs dodos en toute sécurité. Garder l'un de vos dodos à proximité d'une pile que vous contrôlez vous permettra de la récupérer si un adversaire s'en empare.

Selon la disposition de départ, privilégiez le sauvetage des dodos les plus proches du centre. Si vous pouvez prendre le contrôle de quelques dodos adverses au passage, c'est encore mieux. Toutefois, ne soyez pas trop gourmand : le volcan continue de gronder.

3. Passer le sac

Le joueur passe le sac de tuiles au joueur suivant.

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus aucun dodo sur le plateau ou que plus aucun dodo ne peut se déplacer. Les joueurs comptabilisent alors leurs points et celui qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

En conclusion, Dodo Volcano est un jeu dans lequel chaque décision compte. Entre la progression vers le centre de l'île, la protection de vos propres dodos et la conquête de ceux de vos adversaires, vous devrez constamment adapter votre stratégie à l'évolution de la partie. Les pierres volcaniques viennent bouleverser les plans des joueurs à chaque tour, créant des situations toujours différentes et maintenant le suspense jusqu'au dernier instant. Accessible dans ses règles, mais riche en choix tactiques, Dodo Volcano promet des parties dynamiques, interactives et pleines de rebondissements, aussi bien en famille qu'entre joueurs plus expérimentés.

CE NOËL, PARTEZ EN FAMILLE À LA DÉCOUVERTE DE CRÉATURES LÉGENDAIRES.



« Un coup de coeur et une évidence pour le futur As d'Or Enfant ! »
- Ludum -

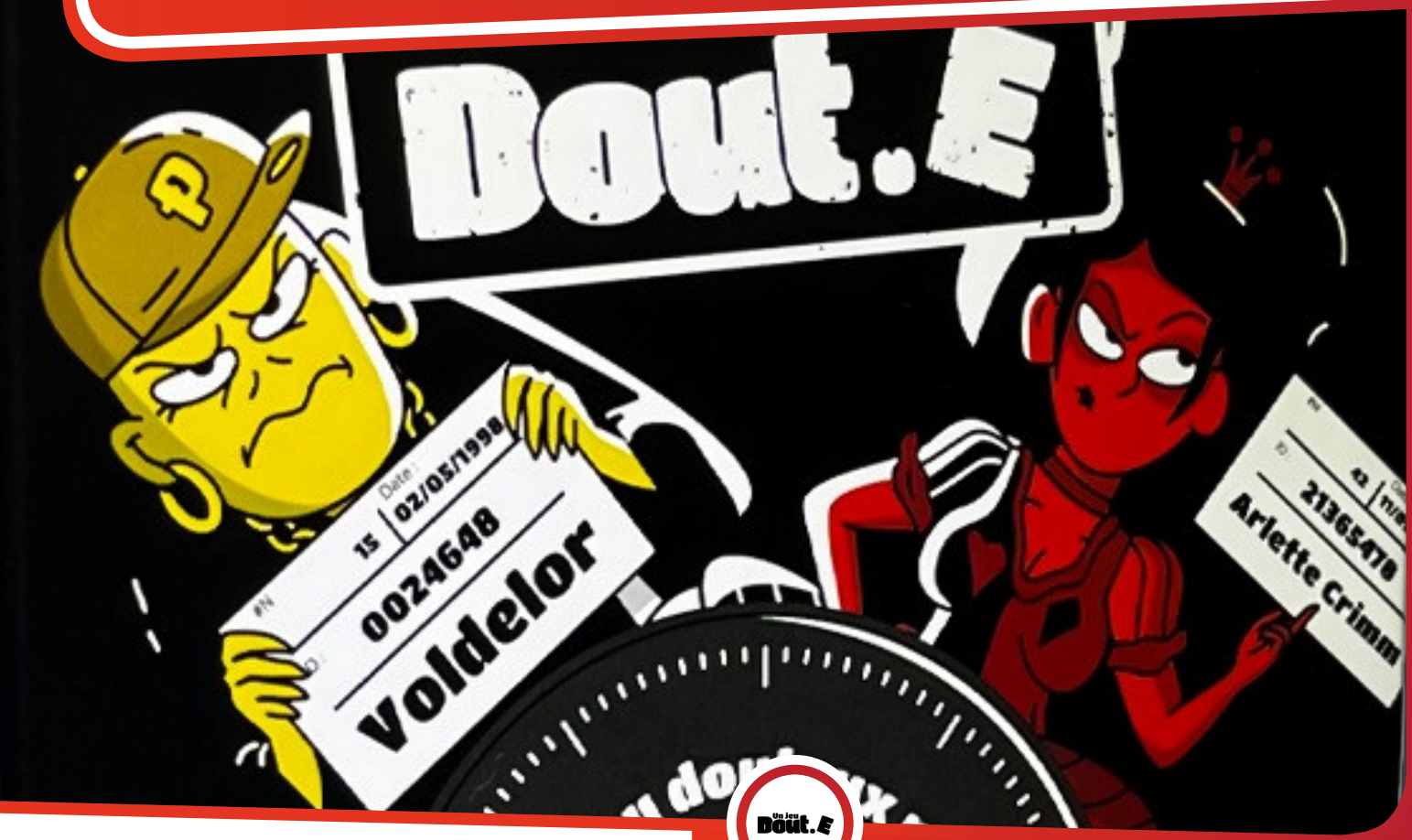
« Très certainement le jeu Marmot le plus dément de l'année ! »
- Plateau Marmots -

« L'Encyclopédie des Monstres réunit les générations sans que personne s'ennuie. »
- La Voix du Nord -

15' 6+ 2-4

Scorpion Masqué 20 ans

NOUVEAUTÉ LUDIQUE : *DOUT.E*



DOUT.E

16 ans et + **2 à 5 joueurs** **5 à 20 min**

Auteur(s) : **Damien Maradan & Timothy Le Borgne**
Illustrateur(s) : **Dorian Maradan**
Éditeur(s) : **TD Games**

Vous vous lancez en quête de richesse ? Pour vous, pas de problème. Le faire sans vergogne, en abandonnant ou en lynchant vos amis ? C'est encore moins un problème. C'est ça, la vraie vie de capitaliste véreux. Mais attention, car il semble que certains de vos concurrents n'aient pas hésité à mettre le RAID au courant. Pourrez-vous leur échapper ? Ou, mieux encore, les mettre sur une fausse piste pour qu'ils se tournent plutôt vers vos adversaires ?

Dans Dout.E, vous devez amasser un maximum de pognon avant l'arrivée du RAID. Le problème, c'est que vous ne savez pas quand cette police d'élite va arriver. **À chaque tour, vous pourrez jouer des cartes qui vont vous rapporter du « pognon » ou appliquer des effets bénéfiques pour vous ou néfastes pour vos adversaires**.



Le jeu prendra fin quand un joueur tirera la carte « Descente du RAID ». À ce moment-là, vous devrez toutes et tous comptabiliser votre « pognon ». **Celui ou celle qui en aura le plus remportera la partie**.

Mise en place

Le jeu se met facilement et rapidement en place.

Dans un premier temps, mélangez toutes les cartes, sauf la carte « Descente du RAID », puis donnez-en 5 à chaque joueur.

Ensuite, ajoutez la carte que vous aviez écartée précédemment et mélangez de nouveau le tas avant de le placer au centre de la table.

Le joueur qui est allé en « taule » le plus récemment est le premier joueur. Si aucun de vous n'est allé dans ce genre d'endroit, le plus jeune joueur est désigné premier joueur. **Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre**.

Déroulement du jeu

À votre tour de jeu, vous pourrez jouer entre 0 et 2 cartes de votre main.



Il existe différents types de cartes :

Influence

Ces cartes restent en jeu une fois jouées et vous offrent un pouvoir très puissant. Il en existe 6 dans l'ensemble des cartes. Elles sont donc très rares.

Si vous en possédez une, n'hésitez surtout pas à la jouer. Elles sont très utiles et peuvent facilement renverser une partie à votre avantage.

Pognon

Ces cartes vous permettent d'avoir du « pognon ». **Elles sont nombreuses dans le jeu et constituent votre principale source de revenus**. Il faut en jouer autant que vous le pouvez afin de remporter la partie.

Certaines de ces cartes ont un effet. Si vous décidez de bénéficier de l'effet de la carte, vous ne pouvez pas ajouter sa valeur à votre « coffre ». Si vous décidez de jouer l'effet de la carte, celle-ci est immédiatement défaussée.

Les effets de ces cartes sont très utiles. Je vous conseille de les jouer pour leur effet plutôt que pour l'argent qu'elles peuvent vous faire gagner.

Pièges

Ces cartes vous permettent de vous en prendre à un adversaire. Quand vous jouez une de ces cartes, appliquez l'effet indiqué dessus avant de la mettre dans la défausse.

Ces cartes ont une valeur de « pognon » indiquée en haut à gauche de la carte. **Si vous ne voulez pas appliquer l'effet de la carte, vous gagnez cette somme en « pognon »**. La carte n'est alors pas défaussée.



À la place, elle rejoint votre coffre et sera comptabilisée comme du « pognon » en fin de partie.

Les effets de ces cartes peuvent renverser la partie. Si une de ces cartes ne vous semble pas utile, n'hésitez pas à la jouer comme « pognon ». **Ces cartes sont très polyvalentes et permettent d'adapter votre stratégie à chaque tour**.

Immoral

Ces cartes peuvent être jouées n'importe quand durant la partie, même pendant le tour d'un adversaire.

Elles permettent d'annuler une carte « Piège » et/ou « Pognon » qu'un de vos concurrents vient de jouer. Une carte ainsi jouée est immédiatement défaussée.

Comme les cartes « Pièges », vous pouvez les utiliser pour la valeur indiquée en haut à gauche. Si vous le faites, la carte n'a pas d'effet, mais elle rejoint votre « coffre ». Si vous choisissez cette option pour ce genre de carte, vous ne pouvez la jouer que pendant votre tour.

Les cartes « Immoral » sont au nombre de 10 dans l'ensemble du jeu. Elles sont donc rares. **Je vous conseille vivement de les garder comme protection plutôt que de les utiliser pour gagner du « pognon »**.

Durant la partie, on vous demandera souvent de l'argent. **Faites bien attention à avoir des petites coupures dans votre coffre, car dans ce jeu, on ne fait pas la monnaie**. Si jamais vous devez payer un concurrent ou perdre de l'argent et que vous devez donner plus que ce qu'il faut, la différence est perdue. **Je vous conseille donc de ne pas hésiter à toujours avoir 2 ou 3 cartes « Pognon » valant 1 dans votre coffre**.

Une fois que vous avez joué vos cartes, vous devez en piocher 1 dans la pioche centrale, sauf si vous n'avez plus de cartes en main, auquel cas vous en piochez 5.

Essayez toujours de vous défaire rapidement de votre main, même si celle-ci n'est pas terrible. Cela vous permettra de piocher 5 nouvelles cartes et donc d'agrandir vos possibilités de jeu.

Si, durant une phase de pioche quelconque — celle de la fin d'un tour ou celle provoquée par l'effet d'une carte — **un joueur tire la carte « Descente du RAID », la partie prend fin immédiatement**.

Vous comptez alors chacun l'argent présent dans votre « coffre », et la personne en ayant le plus remporte la partie.

Dout.E est avant tout un jeu qui ne se prend pas au sérieux, et c'est probablement ce qui fait toute sa force. Derrière des mécaniques simples et accessibles se cache un jeu particulièrement drôle, où les coups bas, les retournements de situation et les effets des cartes donnent régulièrement lieu à des moments mémorables autour de la table.

L'humour ne repose d'ailleurs pas uniquement sur les situations provoquées par le jeu. Le design des cartes et les noms qui leur ont été attribués participent pleinement à l'identité de Dout.E. Chaque carte semble avoir été pensée pour faire sourire, avec des intitulés et des illustrations qui renforcent parfaitement l'univers décalé du jeu. On sent un véritable soin apporté aux détails, ce qui rend la découverte des cartes presque aussi amusante que leur utilisation.

Dout.E réussit ainsi à proposer une expérience légère, chaotique et surtout très conviviale. Si vous cherchez un jeu où l'on peut autant se concentrer sur sa stratégie que rire des crasses que l'on vient de faire à ses adversaires, Dout.E mérite clairement une place sur votre table.

DISPONIBLE EN 2027





TAG TEAM SNK ARCADE LEGENDS

INCLUT TERRY, MAI, NAKORURU, HAOHMARU ET DEUX AUTRES COMBATTANTS LÉGENDAIRES BIENTÔT RÉVÉLÉS.

DÉBLOQUEZ UN 7ÈME PERSONNAGE AVEC VOTRE PRÉCOMMANDE* !



Illustration non contractuelle. *Bonus de précommande disponible exclusivement sur la boutique du Scorpion Masqué pendant la période de précommande. Iori Yagami est un contenu exclusif à la précommande et n'est pas inclus dans le jeu de base.

©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©LE SCORPION MASQUÉ INC.

SNK

Scorpion Masqué 20 ans

NOUVEAUTÉ LUDIQUE :
FATE FLIP - LE DESTIN D'UN ROI



FATE FLIP - LE DESTIN D'UN ROI

10 ans et + **1 joueur et +** **1 à 2 h**

Auteur(s) : **Johannes Krenner**
Illustrateur(s) : **Yvan Villeneuve**
Éditeur(s) : **Origames**

Alors que vous devez succéder à votre père sur le trône, chaque marche qui vous sépare du siège vous remémore votre passé de prince. Un passé plein d'insouciance, mais il vous apparaît désormais que chaque choix que vous avez fait vous mène irrémédiablement à ce moment. Vos choix passés ont-ils été les bons ?

Fate Flip est un jeu de cartes vous narrant le passé d'un prince. Au travers de cartes recto verso, séparées en deux parties, vous allez devoir faire des choix qui vous permettront de devenir, ou non, populaire.

Le jeu prend fin lorsque vous avez terminé l'histoire ou lorsqu'un de vos choix met prématurément fin au conte.



Mise en place

La mise en place doit être effectuée selon les informations que vous trouverez sur la première carte du paquet. Si c'est votre première partie, ne mélangez pas les cartes. Prenez-les dans l'ordre et sur la face indiquée par la fiche de mise en place.

Lorsque vous vous serez familiarisé avec le jeu, vous pourrez mélanger les cartes afin que vos choix ne soient pas toujours les mêmes.

Comment jouer ?

Le jeu est simple et se déroule toujours de la même manière.

Lisez la partie supérieure de la carte. Celle-ci vous décrit le moment dont le prince que vous incarnez se souvient. **Elle va également vous proposer plusieurs choix**.





Choisissez-en un et réalisez la ou les actions à accomplir. Ces actions sont représentées sous forme d'icônes et vous devrez toutes les réaliser dans l'ordre dans lequel elles apparaissent.

Je vous conseille de faire très attention à vos choix. **En effet, selon vos décisions, il se peut que votre histoire prenne fin prématurément**. Cela n'est pas grave : notez simplement la carte correspondant à votre fin. Le but de vos prochaines parties sera de faire mieux.

Deux façons de jouer

Il y a deux façons de jouer à **Fate Flip**.

La première consiste à jouer de manière stratégique, en choisissant toujours les options qui vous permettent de conserver au moins une ressource de chaque type. Vous aurez ainsi plus de chances de découvrir un maximum de cartes.

La seconde consiste à suivre l'histoire et à faire les choix que vous auriez faits vous-même si vous étiez le prince. Cela vous donne l'impression d'écrire votre propre histoire.

Je préfère cette seconde option, car elle vous permet véritablement d'écrire votre propre histoire. Mais il y a plus de risque que votre partie finisse prématurément.

Lorsque qu'une carte vous indique que votre histoire s'arrête, notez le numéro de cette carte sur la dernière carte fournie dans le paquet. Lors de votre prochaine partie, essayez de dépasser ce moment.

Mettre sa partie en pause

Si jamais vous souhaitez arrêter en cours de partie, vous pouvez « sauvegarder » votre partie. Suivez les instructions des règles du jeu afin de pouvoir la reprendre plus tard.

Je vous conseille cependant de terminer une partie lorsque vous la commencez, afin de garder en tête les choix qui vous ont mené à certains moments de l'histoire. Sinon, vous pouvez également tout noter sur un papier afin que rien ne vous échappe.

Votre histoire touche à sa fin… mais quelle fin aurez-vous écrite ?

Dans Fate Flip, chacun de vos choix peut changer le destin du prince que vous incarnez. Au fil de vos parties, vous découvrirez que certaines décisions vous mèneront vers des chemins inattendus, tandis que d'autres pourront mettre fin à votre histoire bien plus tôt que prévu.

Mais attention : il existe 12 fins différentes à découvrir ! Parviendrez-vous à toutes les trouver ? Saurez-vous comprendre les conséquences de vos choix et atteindre les fins les plus difficiles à découvrir ?

Chaque nouvelle partie est l'occasion de faire de nouveaux choix, d'explorer de nouvelles cartes et de découvrir une nouvelle facette de votre histoire.

Alors, quel prince serez-vous ?

Votre destin est entre vos mains.



L'île des Mookies

GAGNANT
KINDERSPIEL DES JAHRES
JEU DE L'ANNÉE ENFANT 2026

GAGNANT
AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE ENFANT 2026





Scorpion Masqué 20 ans

NOUVEAUTÉ LUDIQUE : *MOTS-GAROUS*



MOTS-GAROUS

10 ans et + **4 à 10 joueurs** **10 min**

Auteur(s) : **Ted Alspach**
Illustrateur(s) : **Jason Boles & Roland MacDonald**
Éditeur(s) : **Lucky Duck Games**
Bézier Games

Dans un village lointain, d'étranges créatures se baladent la nuit : des loups-garous. Ils cherchent à transformer les autres ou à les dévorer, car ils ont un féroce appétit. Mais heureusement, il s'avère que certains mots peuvent les éliminer. C'est aux villageois de découvrir ces mots et de les prononcer au petit matin pour que ces féroces prédateurs n'apparaissent plus dans le village.

Mots-Garous est un jeu d'identités secrètes et de déduction, dans lequel les joueurs vont pouvoir poser des questions au maire du village afin de découvrir les mots secrets que les loups-garous détestent. **Mais le temps est compté**. Vous devrez donc poser vos questions rapidement et bien écouter les autres villageois. En effet, parmi eux peut se cacher une bête féroce qui ne souhaite pas que vous découvriez les mots capables de l'éliminer.





Et si jamais le loup-garou était le maire ?

Mots-Garous est un jeu géré par une application qui vous permet de ne pas avoir à mobiliser un maître du jeu. L'application vous permettra de tout gérer, même le chronomètre. En effet, une fois la phase de nuit passée, le village n'aura que quelques minutes pour découvrir le mot secret et l'identité des autres joueurs. Une fois le temps écoulé, les villageois n'auront droit qu'à une seule chance pour découvrir le mot secret et l'identité des joueurs ayant une tuile spéciale : la voyante et le loup-garou.

Mise en place

Pour la mise en place, **placez votre téléphone ou votre tablette au milieu de la table** afin que tout le monde puisse bien le voir.

Mélangez les tuiles Personnage nécessaires, en fonction du nombre de joueurs, et **donnez-en une à chaque participant**. Une fois que tout le monde a reçu sa tuile, chaque joueur la consulte secrètement.



Le « Maire » se dévoile et prend la dernière tuile. Si jamais la tuile « Maire » n'a pas été distribuée, recommencez la distribution.

Ensuite, placez tous les jetons près du « Maire » afin qu'il puisse facilement les donner.

Attention : durant la partie, le « Maire » n'a pas le droit d'émettre le moindre son.

Une fois cela fait, lancez l'application.

Les différents cas de figure

Lors de la mise en place, il peut se présenter trois cas de figure :

A. Le « Maire » est un « Villageois »

La partie se déroule normalement.

B. Le « Maire » est aussi la « Voyante »

Le « Maire » n'aura aucune aide pour faire deviner le mot secret. **Il faudra alors qu'il en choisisse un assez simple lors de la sélection durant la phase de nuit**.

Mais cela peut attirer l'attention du « Loup-Garou ». **Je conseille donc de choisir un mot assez facile à deviner, mais qui demande tout de même un peu de réflexion, afin de ne pas trop attirer l'attention sur soi**.

C. Le « Maire » est aussi un « Loup-Garou »

Durant la phase de sélection de la formule, choisissez un mot assez compliqué.

Vous pourrez aussi mentir aux joueurs lorsqu'ils vous poseront des questions, mais attention à ne pas vous faire démasquer par la « Voyante ».

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en deux phases :

1. La phase de nuit

Tout le monde ferme les yeux.

L'application va vous dire qui doit se réveiller. Quand vous êtes appelé, ouvrez les yeux et faites ce qui est indiqué à l'écran. Puis fermez de nouveau les yeux.

Quand le village va se réveiller, le « Maire », le « Loup-Garou » et la « Voyante » connaîtront le mot de passe.

2. La phase de jour

Lors de cette phase, chaque joueur va pouvoir poser des questions au « Maire ». Cette phase ne dure que **4 minutes**.

Le joueur incarnant le « Maire » ne doit pas parler. Il doit répondre aux questions des autres joueurs en donnant des jetons. **Les jetons sont en nombre limité**. Quand vous n'en avez plus d'un type, vous ne pourrez plus l'utiliser.

Ces jetons sont au nombre de quatre :

- Oui
- Non
- Peut-être
- Pas du tout



En fonction des réponses, les joueurs doivent déduire petit à petit le mot de passe.

Si un joueur pense l'avoir trouvé, il doit l'annoncer distinctement. **S'il a juste, alors le « Maire » peut appuyer sur le bouton en forme d'étoile dans l'application**.

Le ou les « Loups-Garous » ont alors 15 secondes pour découvrir qui est la « Voyante ». S'ils ont juste, ce sont eux qui remportent la partie. Dans le cas contraire, ce sont tous les autres joueurs qui remportent la partie.

Si jamais le « Maire » arrive à court de jetons ou que le temps est écoulé, alors les villageois doivent voter pour découvrir qui sont les « Loups-Garous ».

S'ils parviennent à découvrir l'identité de ces viles créatures, ils gagnent la partie. Dans le cas contraire, ils se font tous dévorer.

Conseils aux joueurs

Lors de la phase de jour, j'invite tous les joueurs à se concerter avant de poser des questions. Cela leur permettra de découvrir plus facilement le loup-garou.

En effet, un joueur qui ne pose pas la question que le village souhaiterait poser, ou qui prend souvent la parole pour dépenser des pions, a de fortes chances de ne pas être des vôtres.
Si vous êtes la « Voyante », essayez de synthétiser toutes les informations au fur et à mesure du jeu. **Cela évitera à votre équipe de se perdre**, car beaucoup de questions vont être posées.

Si jamais vous entendez une question pertinente qui apporte vraiment un plus à la réflexion, n'hésitez pas à rebondir dessus et à poser une question encore plus précise au « Maire » afin d'aiguiller votre équipe.

Si vous êtes un « Loup-Garou », je vous conseille de noyer le poisson. **Quand un joueur pose une question qui l'approche de la réponse, essayez de le détourner du bon chemin en posant une autre question proche, mais qui n'apporte rien à la réflexion ou qui permet de la détourner**.

Par exemple, si le mot secret est « Einstein » et qu'un joueur demande : « Est-ce un scientifique ? », lorsque le « Maire » aura donné au joueur son jeton « Oui », vous pouvez poser la question : « A-t-il étudié la trigonométrie ? »

Il me semble logique qu'Einstein l'ait étudiée, mais il n'est pas connu pour cela. Votre question n'a donc pas fait avancer la partie : elle a simplement permis de perdre du temps et de dépenser un jeton.

Fin de la partie

Lorsque le temps est écoulé, qu'un joueur a trouvé la bonne réponse ou qu'il n'y a plus de jetons, la partie prend fin.

En fonction de la manière dont s'est terminée la phase de jour, passez au vote final afin de découvrir qui remportera la partie.

Mots-Garous est un jeu de bluff, de déduction et de coopération dans lequel chaque mot compte, chaque question peut vous rapprocher de la victoire… ou vous mener sur une fausse piste.

Grâce à l'application, vous pouvez jouer facilement sans avoir besoin d'un maître du jeu. Elle s'occupe du déroulement de la partie, des différentes phases et du chronomètre, afin que vous puissiez vous concentrer pleinement sur les autres joueurs.

Mais l'application n'est pas indispensable ! Vous pouvez également jouer à Mots-Garous sans application, en vous servant simplement des règles et des indications fournies avec le jeu. Cette version vous permettra notamment d'adapter le rythme de la partie et de laisser un joueur prendre le rôle de maître du jeu.

Que vous choisissiez de jouer avec ou sans application, méfiez-vous de vos voisins, écoutez attentivement leurs questions et réfléchissez bien avant de leur faire confiance…




CHRISTIAN KUDAHL,
JON PERRY
THOMAS WELLMANN
ODDBALL
À VENIR EN 2027 !
Scorpion Masqué
20 ans


Scorpion Masqué
20 ans

NOUVEAUTÉ LUDIQUE : *PANORAMA*



Votre montgolfière s'élève peu à peu dans les cieux et vous pouvez enfin observer la beauté du paysage qui vous entoure. Depuis les champs dorés jusqu'aux montagnes escarpées, vos yeux se posent sur de magnifiques panoramas que vous n'aviez pu voir qu'en carte postale. En vous concentrant, vous pouvez même apercevoir la faune et la flore qui s'étendent sur tout l'horizon.

Dans Panorama, vous allez déplacer votre montgolfière tout autour de tuiles qui représentent des paysages. Vous pourrez **ajouter ces tuiles à votre panorama**. **Le but est d'avoir un maximum de fleurs et d'animaux dans les mêmes « zones de terrain »**. Plus vous en avez, plus vous marquerez de points à la fin de la partie. **Une partie prend fin quand un lot de tuiles est épuisé**. Chaque joueur jouera alors une dernière fois avant de réaliser le décompte de ses points.

PANORAMA

8 ans et + **2 à 4 joueurs** **20 min**

Auteur(s) : **Jules Messaud**
Illustrateur(s) : **Mélody Lebon**
Éditeur(s) : **Scorpion Masqué**



Mise en place

La mise en place du jeu est simple.

Prenez la tuile « pièce centrale » qui correspond au nombre de joueurs et placez-la au centre de la table. **Mélangez les tuiles « panorama » et faites autant de tas de 4 tuiles que demandé par la « pièce centrale », puis placez ces tas autour de cette dernière**. **Mettez en place le jeton « soleil »** à l'endroit indiqué par la « pièce centrale ». **Mélangez les objectifs et placez-en trois face visible près du plateau de jeu**.

Chaque joueur prend le matériel de sa couleur et le place devant lui. Un joueur prend toutes les montgolfières et les mélange dans ses mains avant d'en faire tomber une au hasard. Ce sera le premier joueur. Il place sa montgolfière devant le soleil. Il fait de même pour toutes les autres montgolfières.

Vous êtes prêts à jouer.

Phases de jeu

À son tour de jeu, un joueur doit réaliser plusieurs actions :



1. Déplacer sa montgolfière

Le joueur prend sa montgolfière et la déplace sur une zone non occupée par un autre joueur ou par le jeton « soleil ».

Vous pouvez vous déplacer où vous le souhaitez, mais plus vous allez loin, plus vos adversaires pourront jouer avant que vous ne puissiez prendre un nouveau tour. En effet, à la fin d'un tour, le jeton « soleil » se déplace vers la montgolfière la plus proche, dans le sens des aiguilles d'une montre. **Si vous vous êtes placé loin, il se peut donc que vos adversaires jouent plus de tours que vous**.

Mais cela peut valoir le coup si la tuile que vous prenez rapporte beaucoup de points. C'est donc à vous de juger si le jeu en vaut la chandelle. J**e vous conseille de réaliser ce genre de coup si vous prenez une tuile qui vous permet de marquer énormément de points ou si vous pensez qu'un adversaire va vous la voler**. Vous pouvez aussi faire ce choix pour prendre une tuile dont un autre joueur pourrait avoir besoin.

2. Prendre sa tuile et la placer dans son panorama

Prenez la tuile que vous avez sélectionnée et placez-la dans votre panorama. Pour placer une tuile, vous devez faire coïncider ses bords. Vous remarquerez que chaque bord de chaque tuile est légèrement ondulé. **Vous devez donc imbriquer parfaitement chaque tuile pour former votre panorama**. Mais vous n'êtes pas obligé de faire coïncider les types de terrain.

Quand vous prenez une tuile, si jamais vous remarquez que vous vous êtes trompé, vous pouvez reprendre votre coup. Reposez la tuile dans sa pile et recommencez votre tour.



Lors de cette phase, je vous conseille de faire coïncider les paysages au maximum pour tenter de marquer beaucoup de points en fin de partie. Prenez aussi le temps d'observer les trois objectifs pour essayer d'en remplir un maximum. **En effet, ces derniers rapportent 10 points chacun en fin de partie si jamais vous parvenez à les accomplir**.

Essayez aussi de calculer votre prochain coup pour voir si vous pourrez encore améliorer votre panorama.

Il se peut aussi, lors de cette phase, que vous vous rendiez compte qu'une tuile serait trop avantageuse pour l'un de vos adversaires. **Si jamais c'est le cas, n'hésitez pas à la prendre si vous n'avez pas mieux à jouer**.

3. Avancer le jeton « soleil »

Avancez le jeton « soleil » vers la montgolfière suivante.

Il se peut que, lors de votre tour, vous preniez la dernière tuile d'une pile. **Si c'est le cas, retournez le jeton « soleil » sur sa face « lune »**. Vous venez de déclencher la fin de partie.

Chaque joueur, en dehors de vous, joue un dernier tour, puis vous pourrez effectuer le décompte final.

Le joueur qui comptabilisera le plus de points aura alors gagné.

Panorama repose sur un équilibre entre anticipation, placement et opportunisme. Chaque déplacement peut influencer les possibilités des autres joueurs, tandis que le choix des tuiles et leur agencement détermineront votre score final.

Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie et devient le meilleur architecte de panorama.

Il ne vous reste plus qu'à prendre de la hauteur, observer les possibilités qui s'offrent à vous et construire le panorama qui vous permettra de l'emporter.



UN JEU DE **JULES MESSAUD** ET **MELODY LEBLOND**
ILLUSTRÉ PAR **MELODY LEBLOND**

PANORAMA

PRENEZ DE LA HAUTEUR ET COMPOSEZ VOTRE PANORAMA, UNE TUILE À LA FOIS...





20' 8+ 2-4

MAINTENANT DISPONIBLE

Scorpion Masqué 20 ans

NOUVEAUTÉ LUDIQUE : *SNORKELING*



SNORKELING

8 ans et + **2 à 6 joueurs** **15 min**

Auteur(s) : **Ludovic Lépine**
Illustrateur(s) : **Justine Vanhuffel**
Éditeur(s) : **Haumea Games**

Le snorkeling est une activité de loisir récréative qui consiste à observer la vie sous-marine en flottant à la surface de l'eau.

Dans *Snorkeling*, vous incarnez des plongeurs qui cherchent à observer le plus possible la vie sous-marine. Cependant, les autres plongeurs veulent profiter seuls de l'expérience et cherchent donc à vous faire remonter à la surface le plus vite possible.

Snorkeling est un jeu de défausse dans lequel vous devrez placer vos cartes dans la pile de défausse centrale, mais aussi devant les autres joueurs. Une partie se déroule en plusieurs manches et **le jeu prend fin lorsqu'un joueur comptabilise 12 points à l'issue d'une manche**.





La mise en place du jeu est très rapide. **Donnez un « poisson-lanterne » à chaque joueur (carte de valeur 5), que celui-ci place face visible devant lui : il s'agit de sa pile de plongée**. **Ensuite, mélangez le reste des cartes et distribuez-en cinq à tous les participants**. **Placez une carte de la pioche face visible au centre de la table**, puis posez le reste des cartes à côté. Cela constituera la pioche pour le reste de la manche. **Le premier joueur est celui qui a pratiqué le snorkeling le plus récemment**.

Le tour d'un joueur se déroule en deux phases :

1. La phase de pose

Lors de son tour, un joueur a deux choix :

A. Poser une ou plusieurs cartes de sa main au centre de la table

Si vous choisissez de poser une ou plusieurs cartes au centre de la table, vous avez deux possibilités :

- Regardez le chiffre indiqué sur la carte située au-dessus de la pile de défausse au milieu de la table. **Vous pouvez placer une seule carte d'une valeur supérieure de 1 sur la pile de défausse, quelle que soit sa couleur**. **Exemple :** si la carte située au-dessus de la pile de défausse est un 2, vous pouvez jouer une carte de valeur 3 par-dessus.

- **Placer une ou plusieurs cartes de la même couleur**. Cela vous permet de vous débarrasser de plusieurs cartes d'un coup, ce qui peut être très utile, **car lorsque vous parvenez à vous défausser de toute votre main, vous remportez un bonus particulièrement appréciable**.

B. Ne pas poser de carte

Vous pouvez décider de ne pas poser de carte lors de votre tour. Cela peut être dû au fait qu'aucune carte de votre main ne peut être posée sur la défausse centrale ou que vous ne souhaitez tout simplement pas jouer ce tour-ci.

Cela peut faire partie d'une stratégie qui vous permettra de préparer plus sereinement vos prochains coups. Cependant, je vous conseille de toujours essayer de jouer au moins une carte.

Si vous parvenez à placer une ou plusieurs cartes sur la pile de défausse centrale, vous êtes autorisé à poser une seule carte sur la pile de plongée de chaque joueur. Pour cela, la carte que vous lui donnez doit avoir une valeur directement inférieure d'un point à celle située au sommet de sa pile de plongée.

Exemple : si un joueur a une carte de valeur 3 devant lui, vous pouvez lui donner un 2. Cela accélère la fin de la manche.

Dès qu'un joueur obtient un 0, la manche se termine instantanément. Les points sont alors comptabilisés pour chaque joueur. Vous remportez un nombre de points équivalent à la valeur indiquée sur la carte devant vous. Si un joueur atteint 12 points, la partie prend fin.



2. La phase de pioche

Lorsqu'un joueur a terminé de poser ses cartes, ou qu'il n'a pas joué, il pioche une ou deux cartes selon le déroulement de son tour.

A. Le joueur possède encore au moins une carte en main

Si un joueur possède encore au moins une carte dans sa main lorsqu'il a terminé de jouer, **il doit piocher une carte**.

B. Le joueur n'a plus de cartes en main

Si un joueur est parvenu à se défausser de toutes ses cartes durant son tour, **il peut piocher deux cartes si la carte située devant lui dans sa pile de plongée est un 5** (le « poisson-lanterne »).

Dans le cas contraire, il récupère la carte située au sommet de sa pile de plongée, puis pioche une carte.

Comme vous pouvez le constater, **il est donc très important de parvenir à se défausser de toutes ses cartes en un seul tour**. Cependant, ne cherchez pas à le faire dès le début de la partie, car vous deviendriez rapidement la cible de tous les autres joueurs.

De même, plus la partie avance, plus les cartes de valeur 0 deviennent importantes. Pensez donc à toujours en conserver au moins une dans votre main afin de pouvoir terminer une manche au bon moment.

Essayez également de ralentir un joueur qui possède beaucoup d'avance sur les autres. Rien ne vous empêche de discuter avec les autres joueurs pour vous entendre sur la meilleure façon de freiner le joueur en tête.

Variante Expert

Dans la variante Expert, la phase de pose change totalement.

Vous pouvez désormais combiner les deux façons de poser des cartes. Il est également possible de poser plusieurs cartes de valeur supérieure de 1 sur la pile de défausse.

Exemple : si une carte verte de valeur 2 est au sommet de la pile de défausse, vous pouvez jouer un 3 rouge, puis un 1 rouge, puis un 2 bleu.

Cette version Expert accélère considérablement le rythme du jeu et demande davantage de stratégie.

Je vous conseille de toujours essayer de vider votre main dès que votre « poisson-lanterne » est recouvert. Cette façon de jouer est tellement rapide que vous ne pouvez pas laisser vos adversaires prendre l'avantage trop rapidement. **Essayez de poser une ou deux cartes au centre de la table, puis concentrez-vous sur les cartes que vous placez dans les piles de plongée adverses afin de ralentir vos concurrents**.

En conclusion, Snorkeling est un jeu qui combine réflexion, stratégie et sens de l'observation, offrant une expérience divertissante pour les joueurs de tous niveaux.

Grâce à ses mécaniques originales et à son univers immersif, il encourage la prise de décision, l'anticipation et l'adaptation tout au long de la partie.

Que ce soit pour jouer entre amis, en famille ou entre passionnés, Snorkeling propose un moment de convivialité où chaque partie est différente. C'est un jeu qui séduit autant par son concept que par le plaisir de relever de nouveaux défis.



Nous vous souhaitons à toutes et à tous un joyeux Halloween et beaucoup de joie à partager avec vos proches !

L'équipe Ludosphère

RETOUR AU DÉBUT

Pour plus d'informations sur le magazine, contactez-nous sur :
contact@ludospheremag.com

Dépôt légal :
En cours de dépôt
ISSN 2804-4444

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite par aucun moyen sans autorisation préalable de LUDOSPHÈRE MAGAZINE. « Ludosphère » est une marque déposée à l'INPI. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.



LE MAGAZINE LUDOSPHÈRE 2
NOUVEAUTÉS LUDIQUES..... 5
10 FIRST !..... 6
DODO VOLCANO..... 10
DOUT.E 14
FATE FLIP - LE DESTIN D'UN ROI 18
MOTS-GAROUS 22
PANORAMA..... 28
SNORKELING..... 32