FÉVRIER 2021

N°004

la GAZETTE PIXIE

INFORMATION · JEUX · BONHEUR · VOLUPTÉ

SOMMAIRE

PAGE 01

- Sommaire
- Édito
- Horoscope

PAGE 02-03

- Vous saurez tout ce qui vient
- Open ze rédac

PAGE 04

- La page des jeux
- Résultats
- Concours

PAGE 05

- Supplément :

Solution
Escape Game 02
LE FANTÔME

En bref... *L'amour tout feu tout flamme chez les meeples. C'est la St Valentin et Cupidon a encore frappé !*

ÉDITO

AXIOLOGIE DE LA PÂTE À CRÊPES

Ne prêtez pas l'oreille aux acrimonieux ni aux atrabilaires : nous vivons une époque formidable. Le designer et le technocrate, l'artiste plasticien contemporain, le multimilliardaire mégalomane, le consommateur et le chef pâtissier partagent tous enfin le même idéal. Pour tout le monde, la vie sur coussins d'air !

Fini la matière et sa consistance désespérante de matérialité, fini les heurts, les frottements, l'effort tangible, les trucs contre lesquels on se cogne ou dans quoi on se prend les pieds, fini le poids du réel et finalement tout ce qui résiste encore un peu sous la dent.

Nous autres, auteurs, éditeurs ou amateurs de la chose ludique, nous n'échappons pas à ce consensus. Nous avons même un mot qui résume parfaitement tout ça : la fluidité. C'est notre or massif, la valeur étalon à l'aune de laquelle nous jugeons tous nos jeux de société. Un bon jeu doit être fluide - comme la farine blanche T45 anti-grumeaux - c'est son point commun avec la pâte à crêpes.

Tout doit couler. Les actions et les tours de jeu doivent s'enchaîner à toute vitesse, dans un flux continu, dynamique selon les uns, frénétique selon quelques autres. La mise en place, la prise en main, la partie et enfin même le rangement doivent être rapides. Cela se doit. Au nom de l'immédiateté. C'est la fluidité canonisée.

Sinon la recette est ratée. Ou plutôt datée, diront les top chefs du monde ludique qu'on trouve à tous les échelons du secteur. «On ne fait plus comme ça de nos jours» ou «il y a trop de temps morts».

Comme si - pardonnez mon optimisme récalcitrant - le temps passé autour d'une table avec des proches pouvait être autre chose que du temps gagné. Mettez-le à profit en regardant jouer vos partenaires.

Ou bien, soyez vraiment rebelles, n'en faites rien du tout.

Tout bien pesé, je pense qu'à vouloir rendre tout parfaitement soluble, tout coule finalement trop bien et nous n'en retenons pas grand-chose. Ce sont le grumeau et le grain de sable qui créent

les meilleurs moments de jeu. Ceux auxquels on se frotte, qui nous surprennent, nous empêchent de danser en rond, et qui à la fin créent les souvenirs et l'envie d'y revenir.

Fort heureusement pour tous ceux qui sont encore désireux de palper l'étoffe dont sont faits le silence et la réflexion, avec leur cortège de minutes à égrainer, beaucoup de jeux continuent de passer entre les gouttes de la standardisation. Car c'est bien vrai : nous vivons une époque formidable.

Un immense merci et une joyeuse chandeleur à tous les auteurs, éditeurs et joueurs à la dent dure qui ont quelque chose à voir dans l'existence de ces jeux contre lesquels on bute.

■ El Payo

HOROSCOPE - LE SIGNE DU MOIS : POISSON ASCENDANT KUBEMBOIS : Vous ne manquez pas de ressources. Ne laissez aucune place au hasard. Programmez vos actions correctement et tout se passera bien.

EN MARS, ÇA REPART !

VOUS SAUREZ TOUT SUR CE QUI VIENT
(ENFIN PAS TOUT, MAIS UN PEU PLUS QUAND MÊME)

Nous allons cette fois nous attarder un peu sur une sélection de sorties parmi celles prévues (à ce jour) de fin Février (environ) à, soyons fous, Avril !

Pour rappel : vous pouvez retrouver l'intégralité de notre Roadmap sur la page "À paraître" de notre fier site web (https://www.pixiegames.fr/content/10-agenda). Elle est pratique cette page.

Commençons donc par le retour sur les étals de la gamme **Valeria : Le Royaume** (prévu fin Février / début Mars) ! Jeu de base, plus les extensions déjà parues. Plus un pack collector avec un mix de mini extensions inédites en VF.

Pour ceux qui seraient passés à côté (si, toi, là-bas !) et pour la faire courte : Valeria, en très très gros, c'est le principe de base de Minivilles (on achète des cartes sur le marché et on les active par la suite via des lancés de dés). Mais dans un univers Heroïc-Fantasy, illustré par The Mico. Avec de la gestion de ressources. Et des objectifs secrets pour scorer davantage. Et une tonne de cartes pour des parties toujours renouvelées. Et surtout : des monstres à poutrer ! Au final, c'est une course aux points, où l'essentiel est d'arriver à trouver le bon équilibre pour scorer à fond tout en prenant garde à l'avancée de vos adversaires. Tout en poutrant des monstres (je l'ai déjà dit, mais j'aime bien ça moi). C'est beau, rapide, efficace, accessible à tous... et franchement jouissif !

Notez que le spin-off, **Margraves de Valeria**, un bien beau jeu de gestion et stratégie ancré dans le même univers, sera également à nouveau disponible en même temps. Et ça fait plaisir !

On enchaîne avec début Mars, et l'arrivée de **Pillards de Scythie** (dont nous avons déjà parlé dans la Gazette précédente - cœur avec les doigts)... mais aussi de **Fief France** !

On y est ! Le titre mythique est de retour, dans une toute nouvelle édition signée Asyncron.

Diplomatie, stratégie intense, intrigues et coups-bas en vue ! C'est de toute beauté ! Et l'éditeur faisant toujours bien les choses : un Plateau - Fief France (avec règles mises à jour intégrées) sera disponible pour les possesseurs des éditions précédentes (2011 et 2015) qui ne souhaiteraient pas ré-investir dans le jeu complet pour profiter de cette nouvelle expérience ! Hâte que tout cela arrive en stock !

Fin Mars / Avril devraient voir pointer le coin de boîte du très attendu **Hyper Futé !**, mais aussi 2 nouvelles extensions pour le vénérable **Teotihuacan** (**Ombres de Xitle**, et **Période d'Expansion**).

Ce même créneau marquera aussi l'arrivée de **Capital Lux 2 Generations** (la version XL du Pocket, déjà disponible, comprenant

PROCHAINES SORTIES *(sous réserve de modification)* : Non mais c'est une blague ? Vous recommencez ! C'est écrit au dessus, on vous a dit. Bon ok, la prochaine fois on trouve un truc intéressant à écrire ici. En attendant, circulez !

notamment encore plus d'effets interchangeables).

Escape Tales 01 et 02 (**The Awakening** et **Low Memory**, déjà parus)

seront également de retour, en attendant l'arrivée du prochain opus : **Children of Wyrmwood**... mais ça on en reparlera bientôt !

Voilà pour cette fois ! Ceci n'est bien sûr pas exhaustif. Rendez-vous le mois prochain pour de nouveaux focus ! Bon jeu à tous !

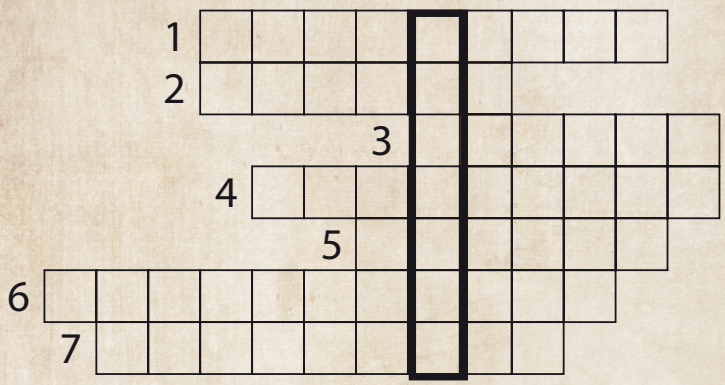
■ D.S.

OPEN ZE RÉDAC

BRAINSTORMING scénario et dessin : V.B.

LA PAGE DE JEUX

Celle qu'on préfère :)



ARRÊTE TA CHARADE

1• Elle vole et chante.

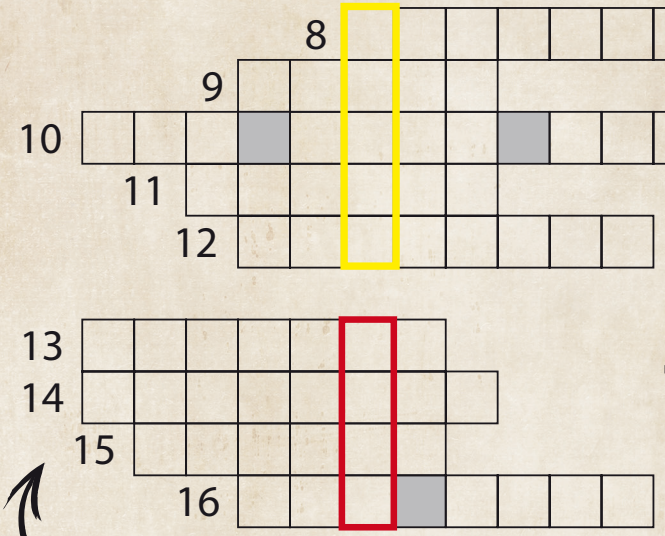
2• Celui de Scotland est anglais.

3• Vers l'infini et au……

4• Ça porte bonheur au théâtre.

5• Nom de famille de Hägar.

ALORS ALORS ?



Ces titres ne sont plus au catalogue pixie... mais ce fut un plaisir de les distribuer !Retrouvez leur nom ! *Si tout se passe bien, vous devriez voir apparaître le titre d'une nouveauté que l'on attend de pied ferme !*

MOTS MYSTÈRES

1/ Partez en expédition en milieu polaire, en mode course ! Gestion de (rares) ressources et de déplacement au programme !
2/ Commerce et gestion de haute voltige, aux pieds d'un géant de pierre...
3/ Aux Portes de...
4/ Un jeu d'adresse goût Bolognaise, à base de lacets et balles de ping-pong !
5/ Plantez vos agrumes astucieusement pour l'emporter, et prenez soin de bien gérer vos employés !
6/ Prenez la tête d'un gang d'insectes, et explorez la forêt pour préparer l'hiver qui s'annonce rude !
7/ Mad Max n'a qu'à bien se tenir. Voguez au gré du vent dans les étendues désertiques !
8/ Le jour du grand concours des sorcières du village est arrivé !
9/ Coopérez pour créer un monde parfait (ou du moins viable...). Pas si simple d'être une divinité...
10/ Un vrai crawler dans une toute petite boîte. Cassez du monstre, lootez, upgradez votre avatar... mais surtout : survivez !
11/ L'ancêtre de Santorini... en plus tactique ?
12/ N'avez-vous jamais rêvé de prendre la tête d'un banc de saumons sauvages ?
13/ Affrontez-vous à coups de petits buissons. Les lignes de vue sont cruciales... obstruez celles adverses !
14/ Devenez le petit entrepreneur le plus riche de la péninsule nippone (non... ce n'est pas Nippon) !
15/ Commercez dans le (très) vieux Paris et impressionnez ces futurs Italiens !
16/ Devenez l'atout indispensable du plus grand empire du temps jadis. Ce plateau rond offre tellement de possibilités...

LE WINNER DU MOIS :

L'heureux gagnant *(tiré au sort parmi les bonnes réponses des abonnés de la Gazette à l'Escape 02)* de notre nouveauté **CAPITAL LUX 2** est :

Jean-Laurian BESSON

Félicitations !

CONCOURS

TENTEZ DE GAGNER UNE BOÎTE DE KOMOJO !

COMMENT PARTICIPER ?
C'EST SIMPLE !

Envoyez une charade pour faire deviner un jeu de notre catalogue *(un peu comme celle de notre page de jeux)* à concours.pixiegames@gmail.com avant le 28 février 2021. Le gagnant sera choisi par l'équipe parmi les propositions qui nous auront le plus fait marrer !

RANGE TES JOUETS !

Indice : C'est justement plus ou moins pour les noter...

Bah je veux bien mais il va dans quelle boîte celui-là déjà ?

Réponses du mois précédent : **RANGE TES JOUETS** : KIKÉKOI : A3 (Tiny Epic Defender), B4 (Pillards de la Mer du Nord), C1 (Tiny Epic Galaxies), D6 (Small Detectives), E2 (Nine Tiles Panic), F5 (Tekhenu) ; **ZIGGOURWHAT ?** : Circadiens (Air/Raie/Acier/Racine/Arsenic/Ceindras/Discernai); LES 7 ERREURS : le titre (Scithye à la place Scythie), la flèche en bas, le pompon sur le bonnet du personnage à gauche, la couleur de la tunique du personnage central, le bonnet du personnage central, le pommeau de l'épée, la plume qui a disparu.

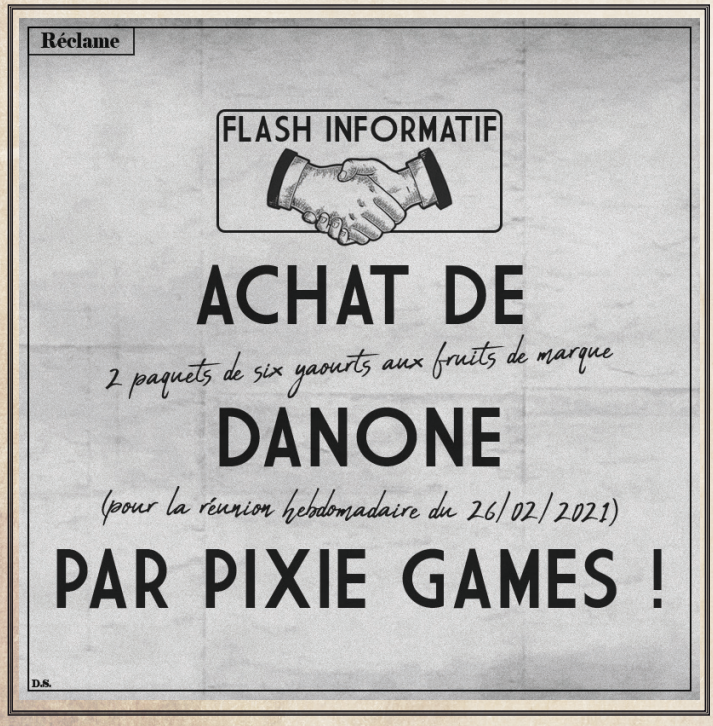
LE MOIS PROCHAIN : Le printemps, des giboulées, un changement d'heure, une barre chocolatée et la St Patrick à la maison !

Solution
Escape Game 02
"Le Fantôme"

Cette enquête fut rude, mais de vaillants détectives s'en sont sortis avec brio. Félicitations à eux ! Mais alors... comment venir à bout de la mission proposée par l'inspecteur Georges ?

Il fallait, avant toute chose, interpréter correctement le "tag" à l'entrée de la maison. Il s'agit de la clé de résolution de l'ensemble !
211 = X... Ce n'était pas une équation.
Un soleil, une lune... que l'on retrouve sur la planche de Ouija.
Les triangles qui apparaissent un peu partout... Ils pointent méchamment vers les lettres de la planche de Ouija, également...
2 lignes de lettres, 13 lettres par ligne...
211 = X : le premier chiffre correspond à la ligne à prendre en compte, les deux suivants à la lettre à retenir.
L'intégralité des éléments de la page suivante permettent chacun de trouver un nombre constitué de 3 chiffres, à chaque fois compris entre 101 (lettre A), et 213 (lettre Z) !

Les voici dans l'ordre



• Polaroïd - "Réveil"
Il manque 3 chiffres sur le cadran : 1, 8, et 0. Du fait de la logique de décodage sur la planche de Ouija, une seule manière de les mettre dans l'ordre : 108 (lettre H).

• K7 Audio 1
L'enregistrement comprend des tapotements bien mystérieux... Poc, Poc, Poc poc poc... 113 (lettre M) !

• Polaroïd - "Portrait"
Elisabeth semble avoir vécu 105 ans... Lettre E !

• Polaroïd - "Tarot"
Les valeurs des lames (qui, comme par hasard, ne sont pas visibles), donnent dans l'ordre 2, 0, et 8 (lettre U).

• Polaroïd - "Chandelier"
Une allumée, une éteinte, une allumée... Parfois, simple c'est bien : 101 (lettre A) !

• Vidéo 1
L'orbe apparaissant sur la vidéo se déplace bizarrement... Hey ! Mais il dessine un 2, un 0, et un 6 (lettre S) !

• Polaroïd - "Peinture"
Un peu plus corsé... Les grattages constituent un rébus. Un rond entoure le sang. Plus "croix". Moins "C". Plus "T"... "Sang Troix"... 103 (lettre C) !

• Polaroïd - "Fenêtre"
Les traces sur le coin inférieur droit sont des chiffres romains. CCII = 202 (lettre O) !

• Vidéo 2
Une mystérieuse apparition provoque un flash... pile lorsque le time code de la vidéo passe sur 207 (lettre T).

Voilà qui donne : H M E U A S C O T.
Un petit coup de mixer, et l'on obtient le mot MOUSTACHE !
Cela tombe bien, il s'agit du code pour débloquer l'ordinateur de la victime !

■ D.S.