

N°2

# NID COCON LUDIQUE. LA REVANCHE L'ÉCHO DU KIWI

Pour cette **nouvelle gazette**, et malgré le mouvement de protestation grondant au sein de l'équipe pour **soutenir la candidature du Canard**, c'est bien le **Kiwi** qui vous propose un **nouveau format à glisser dans la poche**, avec un maximum de jeux présentés, une sélection rapprochée de nos **dernières entrées en boutique**, des **chroniques**, et pour ce numéro le top du Kiwi des meilleurs jeux d'enquête.

Des idées de jeux ? Suivez **le Canard le Kiwi...**

## Rebelles princesses

3 à 6 joueurs

Jeu de plis avec contraintes – Princesses libres

Rebelles Princesses est à la fois un jeu de **plis** et un **jeu d'ambiance**, où chaque nouvelle manche voit un événement nous imposer de **nouvelles règles** qui viennent modifier la **stratégie du jeu**. Et le thème des **princesses** qui ne veulent pas se marier est tendrement et délicieusement transgressif !



## Sire Sire

2 à 4 joueurs

Jeu de collection – Choix simultanés – Mansuétude royale

Choisis simplement le **lot de cartes qui t'intéresse** parmi les lots proposés. Mais attention si un autre joueur choisit le même lot, ce lot perd une carte et on recommence. Alors, quel lot t'intéresse à présent ? **Jeu de cartes très malin** du très grand et très allemand Reinhard Staupe, au gameplay **simple** et **intelligent**, **satisfaisant** comme une négociation entre amis où tout se passerait bien, **la plupart du temps** ! Très bonne rejouabilité pour ce petit jeu desservi par un graphisme un peu trop enfantin !

## Crazy Kick

2 joueurs à 6 joueurs  
Rapidité – Magie du sport

Super jeu de **rapidité** simulant un **match de foot**, jouable de 2 à 6 joueurs, pour des parties d'une intensité à ce jour inégalée dans aucun jeu de cartes connu ! Rires garantis et **GOOOOOOOOOAAALL !** assuré...



## Nékojima

2 à 4 joueurs - Adresse, chats noirs et haute tension

Magnifique **jeu d'adresse** où les joueurs **construisent** le réseau électrique de « l'île des chats » (Nékojima en japonais) avec des **poteaux en bois** de différentes tailles, reliés par des **cordelettes** de couleurs sur lesquelles se promènent des chats noirs équilibristes. **Superbe, réjouissant**, mais pas si facile...



## Quoridor Pacman

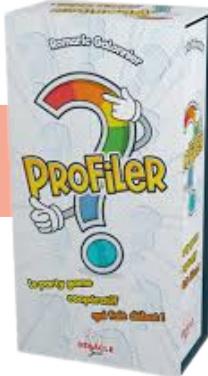
2 à 5 joueurs - Course labyrinthique - dégustation de fantômes

Madeleine de **notre enfance**, petits fantômes cultes et fromage glouton, cette version du **Quoridor** propose deux modes de jeu : **le jeu classique pour 2 ou 4 joueurs**, et le mode **Pacman** qui nous fait revivre les grandes heures de ce **jeu culte** et peut se jouer jusqu'à **5 joueurs**.

## Profiler

3 à 8 joueurs - Coopération - Interactions -  
Préjugés culturels

**Nouvelle édition** pour ce désormais classique du **jeu de parole** et de **coopération** où vous faites **deviner un personnage** sur la base de critères juste assez stupides pour générer des échanges **improbables**. Un must-have du **jeu d'ambiance** !



## Next Station Paris / Tokyo / London

1 à 4 joueurs - Flip & write - Relations spatiales -  
Plan du métro

Jeu de **Flip** (tourne une carte) & **Write** (trace un trait sur le plan). En reliant les **symboles imposés** d'un trait coloré sur le plan de Paris, Tokyo ou Londres, tracez les **4 lignes de transport urbain** sur l'ensemble des quartiers de la ville en reliant les **points stratégiques** pour accumuler un maximum de points. Les plans finaux en 4 couleurs sont **plus vrais que nature** !



## Roborallye

2 à 6 joueurs - Programmation - Course de robots -  
coups bas et rayons laser

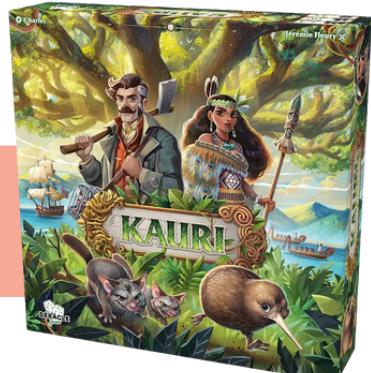
Programme une **séquence d'ordre** pour diriger ton **robot** dans un **parcours infernal**, en espérant que les autres robots ne viendront pas **déjouer tes plans**. Un des premiers **jeux de programmation**, par Richard Garfield l'auteur de Magic the Gathering



## Kauri

3 ou 4 joueurs - Stratégies asymétriques -  
Expansion territoriale

4 factions s'affrontent sur l'**île Néo-Zélandaise** de Kauri lors de l'invasion anglaise au 18ème siècle : les Possum, les **Kiwi**, les **Mauri**, et bien sûr les anglais. **Chaque faction** possède ses propres cartes **action** et ses propres **objectifs**. Son gameplay **simple et intuitif** lui donne un air de Root familial ☺





## Perspectives

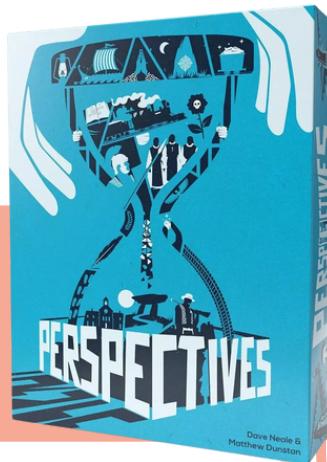
2 à 6 joueurs - Enquête - Coopération - Observations mutualisées et commentaires

Nouveau type de **jeu d'enquête** où la solution est sous nos yeux ! Toutes les **informations** dont nous avons besoin pour résoudre un niveau d'enquête, sont visibles sur **12 images distribuées** entre les joueurs. Mais ils ne peuvent pas se les montrer. Ils doivent juste les **décrire**, et **recouper les informations** pour **trouver la solution**. Palpitant !!

## Behind

1 ou plus - Enquête - puzzle coopératif - Tableau magique

Nouveau jeu d'enquête, remarquable par son **originalité**. Reconstituer un **puzzle** dont toutes les pièces sont des carrés de mêmes dimensions, **au dos** desquelles **figurent des indices**, des mots épars, des liens brisés ou des bouts d'images, dont il faut **comprendre la logique** pour les assembler correctement et constituer un « tableau ». Vous pensez avoir trouvé **le bon assemblage**, alors retournez les pièces une à une pour voir ce qui se trouve derrière (Behind !). Et case par case se dessine une étonnante image illustrant l'aventure que vous venez de vivre !



## Unlock! Kids

1 à 4 joueurs - Coopération - Escape game - Aventures à vivre en famille

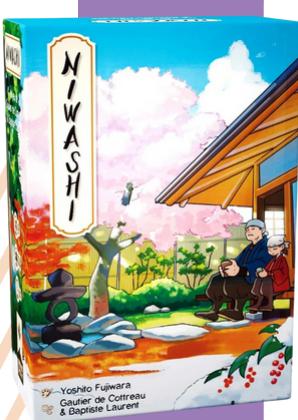
Avec Unlock! et Unlock! Short Adventures débarqués en boutique en cette fin d'année, voici la gamme **Unlock! Kids**, des escape game enfants proposés **à partir de 6 ans**, sans pression de temps et ne nécessitant ni connexion internet ni application à télécharger. **Du bonheur en famille !**

# POUR DEUX JOUEURS.EUSES

## Niwashi

2 joueurs – Coopération silencieuse – Placement  
– Géométrie horticole

Les deux joueurs placent à **tour de rôle** des cartes « jardins » qui se chevauchent, pour créer des **parcelles de différentes formes et couleurs**, selon des objectifs qu'ils ont en main. Mais les objectifs d'un joueur ne peuvent être validés que si c'est l'autre joueur qui les termine. Il faut donc **avancer sur ses objectifs**, tout en exerçant **une veille visuelle stimulante**. Une petite fontaine en bois peut être posée au gré des joueurs sur l'ensemble de la surface de jeu, pour les aider à établir leur nouveau **mode de communication**, sans troubler **la quiétude du jardin** !



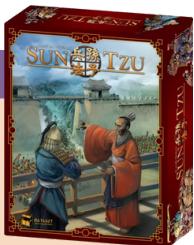
KIWI  
EXPRESS

## Sun Tzu

2 joueurs – stratégie bluff

Sun Tzu est un mini jeu de conquête pour deux joueurs.

Un Risk à 2, en mieux.



## Tomorrow

2 joueurs – stratégie asymétrique  
– gestion de points d'action  
– Résistance à l'oppression

Jeu d'une **épure remarquable**. Chaque joueur possède en tout et pour tout **10 cartes** pour l'ensemble de la partie, toutes **différentes**, qui reviendront dans ses mains à mesure qu'il choisit de les jouer ou de les défausser pour faire les **actions associées**. Les deux factions se jouent différemment et ont des objectifs propres. **Règles simples**, thème bien rendu, **vraie asymétrie**, et de plus une **très belle édition** !

## Boréal

2 joueurs – Stratégie – Ressources – Placement de cartes qui combotent

Boréal est un jeu de **placement de cartes** qui fonctionne comme un **Deck building**, avec un système de gestion de la richesse **très simple** et **extrêmement malin**. Ici on construit une pyramide de **10 cartes**, en essayant d'optimiser les actions pour placer dans la pyramide la meilleure **combinaison de cartes**. Une belle réussite pour ce **très beau jeu à 2**

# Le cahier spécial du Kiwi

## L'écho des tricheurs

Pendant longtemps j'ai fui les tricheurs ! Je disais que la triche d'un seul se fait forcément au détriment du jeu de tous les autres, et qu'à tricher on ne joue pas avec ses partenaires mais on se joue d'eux. Lorsqu'on accepte de jouer avec une personne qui triche, il faut abandonner certains principes pour endosser bon gré mal gré le rôle de faire-valoir de leur forfaiture. Bref, je leur en voulais de briser mon plaisir.

Avec le temps j'ai compris qu'à travers le jeu c'est le plus souvent l'amusement que l'on recherche, et que chacun trouve son amusement à sa porte. Je connais des personnes qui ne s'amusent que si elles parviennent à tricher. C'est leur jeu dans le jeu. D'autres sont tricheurs par essence. Ils ne peuvent pas s'en empêcher et le font avec plus ou moins de discrétion. Doivent-elles pour autant arrêter de jouer ?

Aujourd'hui cela m'amuse plutôt, surtout quand je vois les subterfuges. Je ne me permets pas d'intervenir directement si je ne joue pas. Le jeu appartient aux joueurs, même si certains sont des galapiats !

Tricheuses, tricheurs, trichez s'il vous amuse, mais trichez en conscience, et sans vous étonner si certains s'en offusquent ! Après tout c'est leur jeu que vous brisez. JL



Bon, c'est là qu'il faut prendre une décision. Il me reste une possibilité pour rattraper mon retard et retourner la partie à mon avantage ; une seule et unique possibilité, une issue de secours, une ultime bouée de détresse pour m'accrocher et maintenir hors de l'eau ma tête de condamnée : tricher.

Oui je sais c'est très mal ! Sur la question, je connais les avis de la bourgeoisie ludique bien-pensante. J'y perdrais mon amour-propre, ou pire, mon honneur.

En ce qui concerne l'amour-propre, je devrais pouvoir m'en remettre

Quant à l'honneur, je ne sache pas que la victoire doive forcément s'encombrer de cette valeur de pauvre - ne dit-on point que l'honneur est ce qu'il nous reste lorsque l'on a tout perdu - donc de perdant !

Non, le pire ne serait pas de gagner en trichant, je n'ai pas ce genre d'états d'âme.

Le pire, serait de me faire prendre. Parce qu'alors, c'en serait fini de mes victoires tranquilles, des adversaires qui, honnêtement, reconnaissent en moi une bonne compétitrice tout en admirant ma supériorité stratégique et ma grande capacité d'analyse, même si sur le moment ils auraient préféré perdre un œil. Dans le cas présent, c'est ma dernière arme, mon extrême possibilité.

## Chronique d'une tricheuse

OK, c'est mort ! Les jeux sont faits. Il faut dire que pour une fois il a bien joué... sacré JP ! Je n'ai plus qu'un tour et je ne peux rien faire pour l'empêcher de construire son dernier comptoir et d'engranger le bonus final. Et avec tout le bois qu'il a en réserve, il peut même se permettre le luxe de construire un barrage pour me couper mon approvisionnement en eau et me faire ainsi passer de la gentille défaite à la correction en bonne et due forme. La raclée, la pâtée, la tôle, la victoire indiscutable avec humiliation des perdants en option. J'suis dégoutée !

Je pourrais me raisonner, me dire que tricher affadit la victoire, que la valeur d'un jeu n'est pas dans le gain d'une partie mais dans le plaisir pris à la disputer. Je pourrais me dire qu'ainsi va la vie, que les victoires succèdent aux défaites et que ce crétin de J.P a lui aussi droit à son heure de gloire. Je sais.

Mais je me connais. Je vais me dire tout ça, et je vais tricher quand même.

Je vais tricher parce que je vais en avoir l'occasion. Ce sera plus fort que moi.

Je vais tricher et ma victoire sera magnifique car elle résultera d'un coup d'éclat.

C'est très simple : J.P peut construire son dernier comptoir. Qu'à cela ne tienne ! Je joue avant lui, alors je vais construire mes trois derniers comptoirs en un seul tour. Du jamais vu ! Pour cela je vais fournir toutes les ressources nécessaires que j'accumule depuis le milieu de la partie. Eh oui, on ne m'a pas vue venir. Personne n'a fait attention à moi car je me suis peu développée, et lentement, et donc j'ai peu dépensé ! C'est ainsi que j'ai pu théâtraliser autant de cartes ressources pour finir en beauté...

Ça, c'est le discours officiel. En vérité, il me suffit de prendre plus de ressources que prévu lors de la phase de revenus. C'est facile, chacun se sert en cartes et personne ne vérifie, notre relation est basée sur la confiance. Ensuite, il suffit d'embrouiller un peu.

« À moi ? Alors voilà, tenez-vous bien. Je vais donc construire pas un, pas deux, mais trois comptoirs, oui vous avez bien entendu, trois comptoirs que je finance illico (et surtout presto) avec mes bonnes cartes ressources que voilà, que je vous montre, regardez, vous les voyez bien, hop je les remets non moins rapide dans leur piles respectives vu que je les utilise et que j'ai

juste le compte et voilà elles sont rangées, je mets mes comptoirs sur le plateau et oh, tiens donc, ça tombe bien, il m'en reste juste trois ! Magnifique ! Je marque mes douze points plus le bonus de vingt points du dernier comptoir et je passe en tête sur l'échelle de score juste devant J.P qui s'est bien battu mais qui n'a peut-être pas bien géré sa fin de partie. »

Ouf !

Je leur laisse un temps pour observer le plateau et assimiler l'information.

(silence)

- Ouais joli coup. Bien joué !

Ils se détendent. C'est bon, je reçois l'absolution.

Et finie la partie. Victoire de Sylvaine, chapeau bas messieurs.

Et la revanche, J.P, c'est quand tu veux !!

par Sylvaine Lacoze



“

Attention, tricher peut entraîner la fin prématurée du jeu et une forte dépendance. Si vous voulez continuer à être invité.es aux soirées jeux, ne trichez pas !

”

# KIWI SÉLECTION



## Mon Top jeux d'enquête

### Le + original

Behind

### Le + interactif

Perspectives

### Le + immersif

Sherlock Holmes détective conseil

### Le + Gollum

Exit SDA

### Le + Thriller

Cold Case La fin de l'innocence /  
Les couleurs de l'oubli

Le + fun avec un système de jeu éprouvé

Unlock Short Stories

Le + audio avec des sons bizarres

Echoes L'éclipse / Le cocktail

Le + Où sont Charlie, Max, et Jean-Michel, et comment en sont-ils arrivés là ?

Micro Macro Crime City



# KIWI EXPRESS

**Les demeures de l'épouvante**  
Du gros jeu de **figurines à scénario**, du **plateau évolutif**, des missions **complexes** et des larves stellaires (et plein **d'extensions** pour une immense durée de vie et plus de grosses bestioles)

### 2 pommes 3 pains

D'une **simplicité** déconcertante pour une **logique redoutable**. Comment **stresser** en comptant des ptites **pommes deux pains**.

### Harmonies

Sur **votre plateau** créez des biomes pour **attirer à vous des animaux**. Aux plus beaux paysages le plus d'espèces et le plus de points. **Aussi beau que bon.**



### Korsar

**Piocher ou poser** ? Jouer un **galion** ou remettre une couche de **corsaires** chez son voisin ? Défendez vos galions et **attaquez** ceux des autres pour **amasser** un maximum de butins.

### Sea Salt & Paper

Collectionner des **origamis marins** dans votre main pour accumuler des points ou jouer des **paires de cartes** pour voler la pioche ou vos adversaires.

### Insider

Un loup garou en un tour où **personne ne meurt**. Trois minutes pour trouver un **mot** en bombardant le **maître du jeu de questions**. **Un traître** pour aiguiller les joueurs sans se faire **griller**. Idéal pour **enchaîner les parties**.

### Pickomino

Pourquoi acheter paisiblement ses dominos quand on peut **piquer** ceux du voisin ? Lancez vos **dés, acheter ou voler** c'est vous qui voyez.

### Mot Malin

Quel est le **point commun** entre **ours et docteur** ? Vous avez un mot. Un Code Names **coopératif** en un mot. **Simple et malin**

### Esquissé

Gartic phone avant Gartic phone, « téléphone arabe » **dessiné**, plus mal vous dessinez plus **drôle** c'est.

### Small world

Un **Risk à plein**, en vitesse x2 et sans **aucun hasard** !

### Ink it

Allez faire deviner une vente aux enchères à l'aide de **quatre formes et trois coups de tampons**. Bonne chance !



## Tombola

1 TICKET PAR TRANCHE DE 20€

DÉPENSÉS

TIRAGE AU SORT AU DÉBUT DU MOIS  
SUivant

• DE 40 JEUX A GAGNER



### LA REVANCHE - BISTROT LUDIQUE

38 AV. DAUMESNIL,  
75012 PARIS



LE NID COCON LUDIQUE  
BAR À JEUX DE SOCIÉTÉ & BOUTIQUE

227 RUE SAINT-MARTIN  
75003 PARIS

