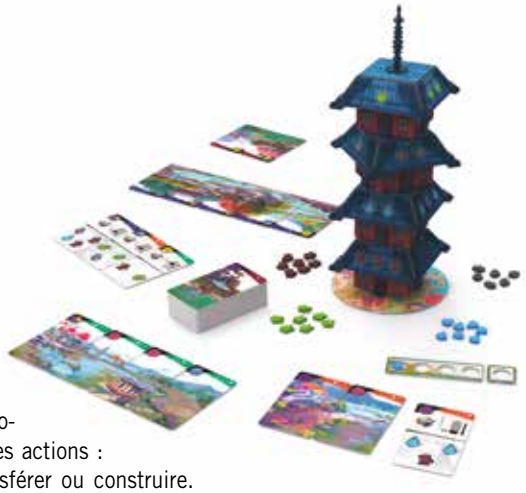

SOYEZ ZEN

Nous n'avons pas pu encore le tester, mais nous avons reçu **Jardins d'Orient**, de chez Gigamic, et il n'y a pas à dire, c'est beau ! Au centre de l'aire de jeu se dresse une pagode en 3D de 4 étages pouvant pivoter et indiquant des ressources disponibles potentielles. À votre tour, jouez des cartes pour faire des actions : pivoter la pagode, ramasser des ressources, les transférer ou construire. Quand vous avez les ressources adéquates, vous retournez la carte qui devient un morceau de superbe jardin ! Morceau par morceau vous reconstituez de superbes paysages. Les mécaniques sont vraiment bien huilées et le design est absolument merveilleux. On a hâte d'y jouer.

Pour 2 à 4 joueurs ● 10 ans et + ● 45 mn

LE MONDE PERDU

Le dernier Cédric Chaboussy, Lueur, bénéficie d'un article, mais ce n'est finalement pas le dernier, puisque nous avons reçu ensuite **Lost Explorers**, publié chez Le Ludonaute. La jolie boîte sert de plateau de jeu, de distributeur de jetons et de piste de score ! Vos explorateurs collectent des moyens de transport ou des missions (les pions sont recto-verso). Si vous possédez les bons véhicules, vous envoyez vos explorateurs sur le planisphère, où grâce aux indices trouvés, votre chef explorateur avance sur la piste de recherches. À différents moments, vous obtiendrez des indices sur l'entrée du monde perdu. Le premier joueur qui en possède 4 remporte la partie ! Et en faisant le total de ses indices, il obtient un score se rapportant à un QR Code. Avec ce dernier, vous pourrez découvrir où se trouve cette fameuse entrée secrète ! Un petit plus amusant dont on reparlera la prochaine fois.

Pour 2 à 4 joueurs ● 10 ans et + ● 40 mn

SEUM OU SWAG ?

Après **Zombie A -Social Club**, un superbe tarot (du Dr Zariel) et **Crazy Farmers**, les sympathiques trublions de Freaky 42 lancent leur nouveau financement participatif le 26 avril, vous devriez pouvoir le rejoindre à l'heure où vous lisez ces lignes. **Gare aux relous** est un sympathique jeu de paris et de bluff au look un peu trash. Chaque joueur dispose de 6 cartes Tchache d'une valeur allant de 0 à 6. À chaque tour, une carte Relou est mise en jeu, valant de 2 à 5 « Seum ». Tout le monde joue une carte face cachée, puis on lance des enchères pour tenter de deviner le total des points joués. Quand il n'y a plus qu'un enchérisseur, on fait le compte. S'il s'est trompé, il reçoit la carte, s'il a vu juste, elle est distribuée à un adversaire et lui gagne une carte Swag. La carte Tchatche jouée est défaussée. On ne récupère ses cartes que quand on les a toutes jouées !

Quand toutes les cartes Relou ont trouvé de malheureux acquéreurs, chacun fait ses comptes en additionnant ses points de Swag et en déduisant les points de Seum et celui qui a le bilan le plus positif l'emporte. ●