



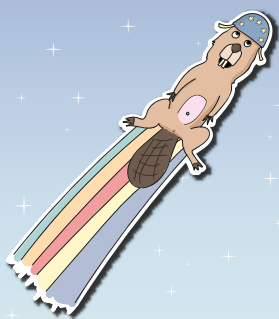
SAUCISSE

DES JEUX, DES TESTS, ET DU LOL. MAGAZINE



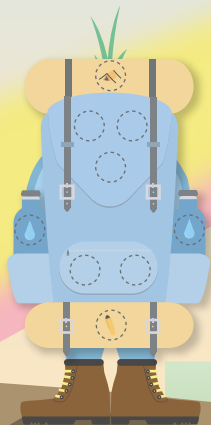
**EN EXCLU :
BENJAM DÉVOILE
SON SOSISSON
EN PAGE
CENTRALE !**





Benjamin
ROUCAYROL

Jeux de société - Illustrations - Chips



COUCOU LES KIKIS

Hé oui ! Après les jeux de société, je reviens avec un nouveau projet ! J'ai voulu créer ce magazine pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, j'aime le format. Un petit livre transportable, où l'on pourra y retrouver de nombreuses activités : **des jeux, des tests, du coloriage, un peu de culture et des articles de blog**. C'est un contenu qui se veut fun et léger. Je ne prétends pas avoir eu l'idée du siècle ou de révolutionner quoi que ce soit !

J'aime aussi l'idée de pouvoir naviguer dans ce genre de créativité. Créer des jeux rapides et accessibles à tous. Parce que ça fait aussi partie de mes valeurs dans la création de jeux de société. J'ai pu notamment insérer **Six t'y es fort (64)** et réadapter **Draculotte** ! Exercice hyper intéressant ! Après, à voir le résultat avec vos différents retours !

Enfin, j'ai toujours aimé les tests psycho à la c*n et les infos qui ne servent pas toujours, voire jamais. Du coup, j'ai également pu me faire plaisir là-dessus !

J'espère donc qu'il vous fera kiffer ! Si pas...bah, il pourra toujours servir à vous torcher les fesses dans les bois.

Ah oui, je parle souvent au masculin (joueur et non joueuse, etc). N'y voyez rien de sexiste hein ; question de facilité. Calmez-vous les féministes.

Je vous embrasse goulûment, merci d'être (encore) là.

En bas des pages de droite, vous trouverez un dé, qui pourra servir à certains jeux. Il vous suffit d'ouvrir le magazine de manière aléatoire et de regarder le résultat !

De plus, les numéros de page sont accompagnés d'un mot : il s'agit d'une version simplifiée de **l'Oracle BABET** tsé. Comme pour les dés, ouvrez le magazine aléatoirement et admirez votre tirage du jour (voir page 26 pour l'interprétation) !

Édition, Rédaction & Illustrations :
Benjamin ROUCAYROL

Rédaction du jeu *En Quête de Campagne* (page 24) :
Virginie SAVOURIAN

Création de la **BD** (pages 36-37) :
Davy MOURIER

Rédaction de la section **Blog** « *Des cochons en veux-tu en voilà* » (page 49-50) :
Julien CARETTE



Benjam



SUDUCUCU

VOUS CONNAISSEZ LE SUDOKU ?

Ce truc avec des chiffres là, dans des cases ; où il faut que les chiffres n'apparaissent qu'une seule fois dans chaque ligne et chaque colonne ?

Bah là, c'est pareil mais avec des lettres de **A** à **I**.

A			D			G		I
	E			H	I		B	
G	H			B		E		F
B		A						G
E			H	I	G		C	A
H				C		D		
		B	F	D	E	I		
F				G				
	G		C		B	F		



ROLL & WRITE

SORTEZ VOS DÉS ET VOS CALCULS MENTAUX,
ÇA VA RÉFLÉCHIR UN 'TIT PEU !

PAS DE DÉ ? UTILISEZ LES DÉS EN BAS DES PAGES DE DROITE !



OU CE SITE !

RÈGLES DU NIVEAU 1

LANCERS DE DÉS : lancez 4 dés et inscrivez les chiffres obtenus.

OPÉRATIONS : servez-vous des chiffres des dés et/ou optimisez-les (+ ; - ; x ; ÷), au besoin.

GRILLE : remplissez-la avec les chiffres des dés ou grâce aux opérations réalisées.

Tous les chiffres des dés doivent être utilisés une seule fois : dans vos opérations ou bruts, avant de passer au lancer suivant. Vous avez 6 lancers de dés obligatoires !

SCORES : atteignez les 4 **OBJECTIFS** ci-dessous pour espérer réaliser un total de 64 !

Attention à la **PÉNALTÉ** concernant les cases vides de la **GRILLE** !

OBJECTIFS

Inscrire des grands chiffres score = somme de la ligne

Inscrire des petits chiffres score = 24 - somme de la ligne

Inscrire des chiffres identiques 10 points si la ligne est correcte

Créer une suite de chiffres 10 points si la ligne est correcte

Exemple

6	6	5	6	23
1	1	1		21
5	5	5	5	10
3	4	5	6	10

CASE(S) VIDE(S) x 10 7 64 - 10 = 54

J'ai rempli le 1^{er} lancer : le 4 et le 2 ont été utilisés.

À vous de placer ou d'optimiser les deux 5, avant de passer au lancer suivant.



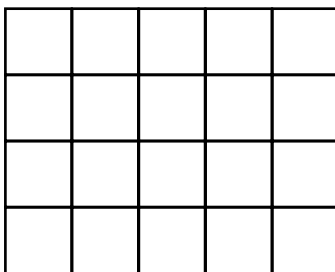
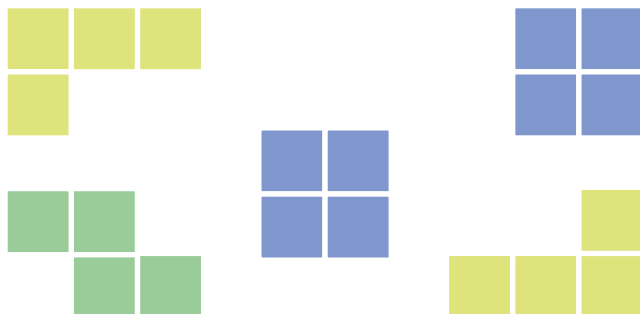
LANCERS DE DÉS	OPÉRATIONS	GRILLE (de 1 à 6)	SCORES
1 4 5 2 5	4 + 2 = 6		 + + + - =
2			
3			
4			
5			
6			



T'ES TRIS ?

Fais entrer les 5 formes ci-dessous dans la grille !

C'est une version vraiment easy, pas besoin de tourner les formes dans tous les sens. Elles sont déjà bien positionnées. J'suis tellement sympa wesh.





ROLL & WRITE

SORTEZ VOS DÉS ET VOS CALCULS MENTAUX,
ÇA VA RÉFLÉCHIR UN 'TIT PEU !

PAS DE DÉ ? UTILISEZ LES DÉS EN BAS DES PAGES DE DROITE !



OU CE SITE !

RÈGLES DU NIVEAU 1

LANCERS DE DÉS : lancez 4 dés et inscrivez les chiffres obtenus.

OPÉRATIONS : servez-vous des chiffres des dés et/ou optimisez-les (+ ; - ; x ; ÷), au besoin.

GRILLE : remplissez-la avec les chiffres des dés ou grâce aux opérations réalisées.

Tous les chiffres des dés doivent être utilisés une seule fois : dans vos opérations ou bruts, avant de passer au lancer suivant. Vous avez 6 lancers de dés obligatoires !

SCORES : atteignez les 4 **OBJECTIFS** ci-dessous pour espérer réaliser un total de 64 !

Attention à la **PÉNALITÉ** concernant les cases vides de la **GRILLE** !

OBJECTIFS

Inscrire des grands chiffres score = somme de la ligne

Inscrire des petits chiffres score = 24 - somme de la ligne

Inscrire des chiffres identiques 10 points si la ligne est correcte

Créer une suite de chiffres 10 points si la ligne est correcte

Exemple

6	6	5	6	23
1	1	1	1	20
5	5	5	5	10
2	3	1	5	0
CASE(S) VIDE(S) x 10				0
				53 - 0 = 53

LANCERS DE DÉS

1				
2				
3				
4				
5				
6				

OPÉRATIONS

GRILLE (de 1 à 6)

SCORES

+
+
+
-

CASE(S) VIDE(S) x 10

=



LES FABULEUSES AVENTURES DE DRACULOTTE

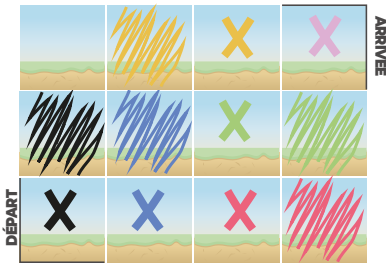
FAITES ÉVOLUER DRACULOTTE DE PLATEFORME EN PLATEFORME DE LA CASE DÉPART JUSQU'À LA CASE ARRIVÉE !

Pour ça, cochez une case pour chacun de ses déplacements. Puis, gribouillez-en une adjacente immédiatement. Une case gribouillée devient évidemment inaccessible.

Une fois la case arrivée cochée, c'est gagné !

Les déplacements se font verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale !

EXEMPLE :



X DÉPLACEMENT 1 (DÉPART) + GRIBOUILLAGE

X DÉPLACEMENT 2 + GRIBOUILLAGE

X DÉPLACEMENT 3 + GRIBOUILLAGE

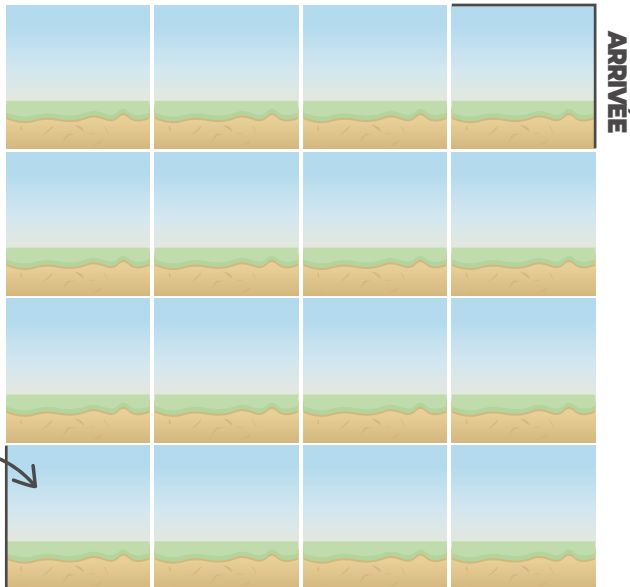
X DÉPLACEMENT 4 + GRIBOUILLAGE

X DÉPLACEMENT 5 + GRIBOUILLAGE

X DÉPLACEMENT 6 : ARRIVÉE !

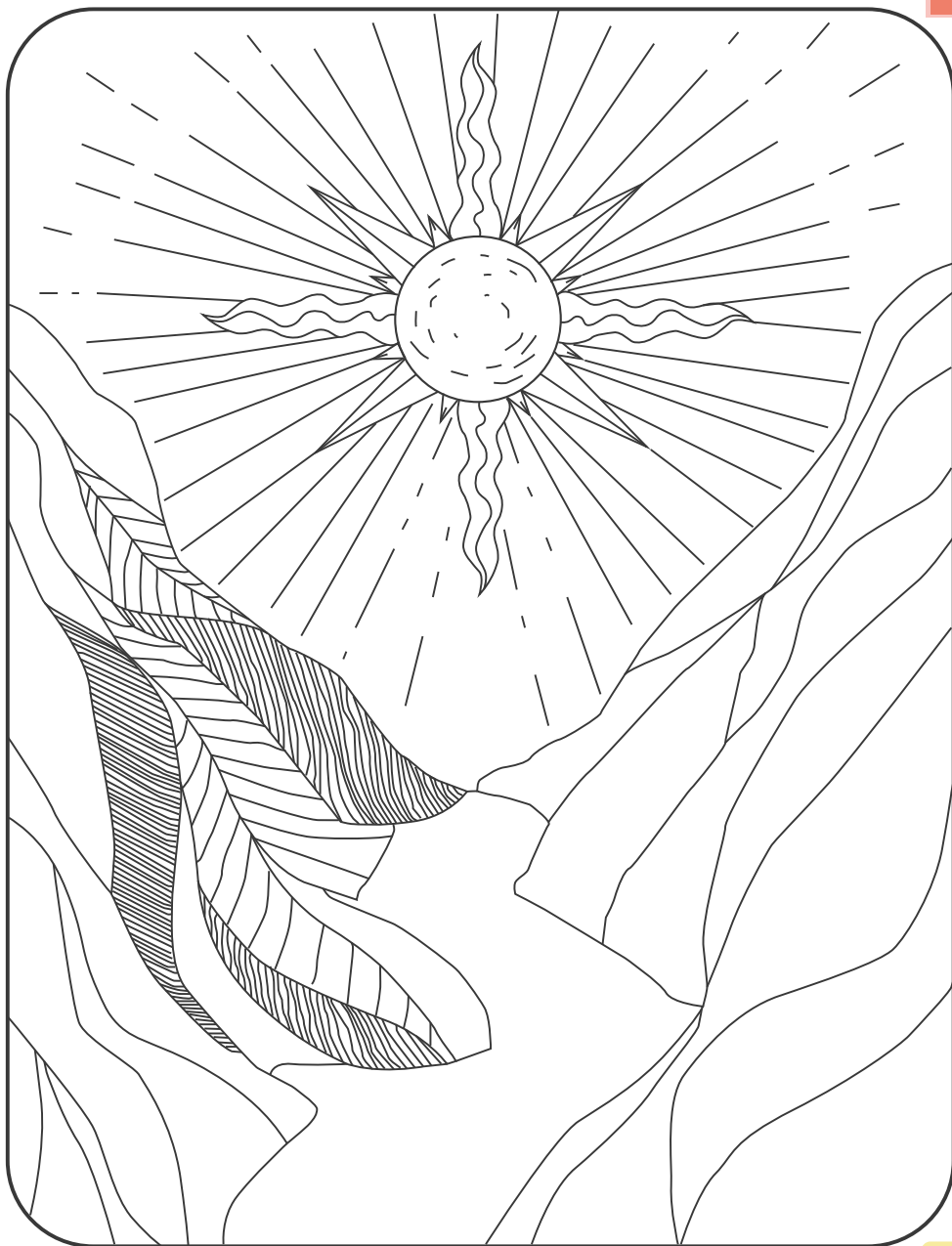


DÉPART



COLORIACH'

JEUX



CADENAS

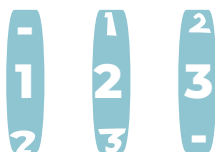
VOUS PARTEZ PÉPOUZE EN VACANCES AUX ÎLES FIDJI.

Valise bouclée avec un cadenas et tout et tout. Arrivé à destination, vous voulez sortir de votre valise votre maillot de bain top tendance .

OUPS. Vous avez oublié le code de votre cadenas !

Vous avez 4 essais pour le retrouver !

Servez-vous des pointillés en dessous de chaque essai pour écrire les combinaisons possibles.



Le code se compose de 3 chiffres entre 1 et 3.

ESSAI 1 : Le code ne contient pas le chiffre 2

ESSAI 2 : Le code contient exactement deux chiffres identiques à la suite

ESSAI 3 : La somme des chiffres du code = 5

ESSAI 4 : La soustraction de la combinaison du code (de gauche à droite) = 1



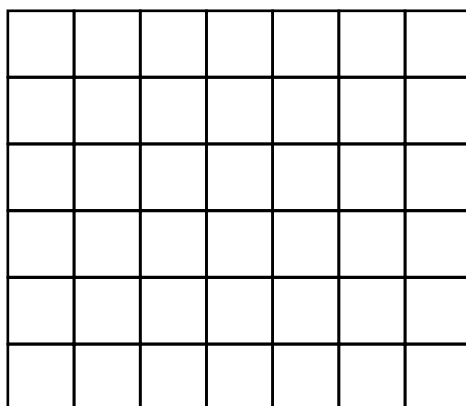
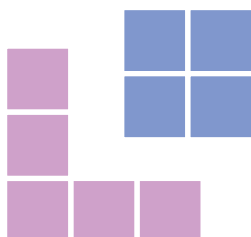
T'ES TRIS ?

Fais entrer les 10 formes ci-dessous dans la grille !

Dans cette version easy, pas besoin de tourner les formes dans tous les sens.

Elles sont déjà bien positionnées. Bah ouais, j'suis sympa tsé.

De rien.



LES FABULEUSES AVENTURES DE DRACULOTTE

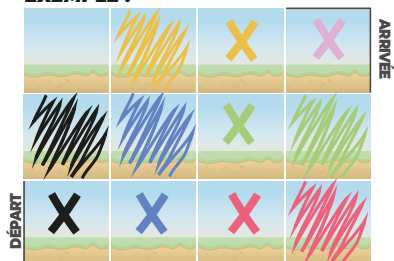
FAITES ÉVOLUER DRACULOTTE DE PLATEFORME EN PLATEFORME DE LA CASE DÉPART JUSQU'À LA CASE ARRIVÉE !

Pour ça, cochez une case pour chacun de ses déplacements. Puis, gribouillez-en une adjacente immédiatement. Une case gribouillée devient évidemment inaccessible.

Une fois la case arrivée cochée, c'est gagné !

Les déplacements se font verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale !

EXEMPLE :



X DÉPLACEMENT 1 (DÉPART) + GRIBOUILLAGE

X DÉPLACEMENT 2 + GRIBOUILLAGE

X DÉPLACEMENT 3 + GRIBOUILLAGE

X DÉPLACEMENT 4 + GRIBOUILLAGE

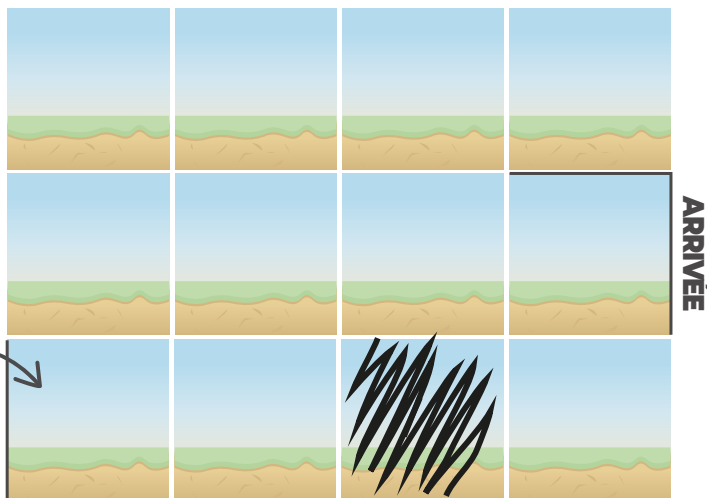
X DÉPLACEMENT 5 + GRIBOUILLAGE

X DÉPLACEMENT 6 : ARRIVÉE !

**ATTENTION ! UNE CASE EST DÉJÀ GRIBOUILLÉE !
ELLE NE PEUT DONC PAS ÊTRE UTILISÉE !**



DÉPART





ROLL & WRITE

JEUX

SORTEZ VOS DÉS ET VOS CALCULS MENTAUX,
ÇA VA RÉFLÉCHIR UN 'TIT PEU !

PAS DE DÉ ? UTILISEZ LES DÉS EN BAS DES PAGES DE DROITE !



OU CE SITE !

RÈGLES DU NIVEAU 2

LANCERS DE DÉS : lancez 4 dés et inscrivez les chiffres obtenus.

OPÉRATIONS : servez-vous des chiffres des dés et/ou optimisez-les (+ ; - ; x ; ÷), au besoin.

GRILLE : remplissez-la avec les chiffres des dés ou grâce aux opérations réalisées.

Tous les chiffres des dés doivent être utilisés une seule fois : dans vos opérations ou bruts, avant de passer au lancer suivant. Vous avez 6 lancers de dés obligatoires !

La 3^{ème} ligne a un chiffre imposé !

SCORES : atteignez les 4 **OBJECTIFS** ci-dessous pour espérer réaliser un total de 64 !

Attention à la **PÉNALTÉ** concernant les cases vides de la **GRILLE** !

OBJECTIFS

Inscrire des grands chiffres score = somme de la ligne

Inscrire des petits chiffres score = 24 - somme de la ligne

Inscrire des chiffres identiques 10 points si la ligne est correcte

Créer une suite de chiffres 10 points si la ligne est correcte

Exemple

6	6	6	6	24
1	1	1	1	20
3	3	3	3	10
2	3	4	5	10

CASE(S) VIDE(S) x 10 0 64 - 0 = 64 !

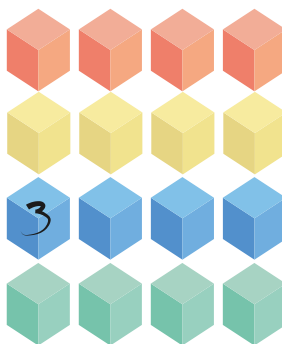
LANCERS DE DÉS

OPÉRATIONS

GRILLE (de 1 à 6)

SCORES

1				
2				
3				
4				
5				
6				



+
+
+

CASE(S) VIDE(S) x 10

-

=

--

L'ARTISTE CACHÉ

VOUS POSTULEZ DANS L'ÉCOLE D'ART LA PLUS PRESTIGIEUSE DU MONDE (OUI, RIEN QUE ÇA) !

Le test d'entrée est simple : trouver les 4 couleurs, grâce aux 4 indices !

Servez-vous des pointillés en dessous de chaque indice pour écrire les différentes possibilités.



INDICE 1 : Ce ne sont que des couleurs primaires

INDICE 2 : Les deux 1^{ères} couleurs sont identiques

INDICE 3 : Les deux dernières sont différentes

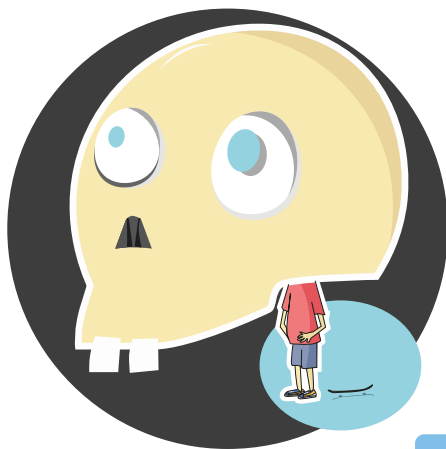
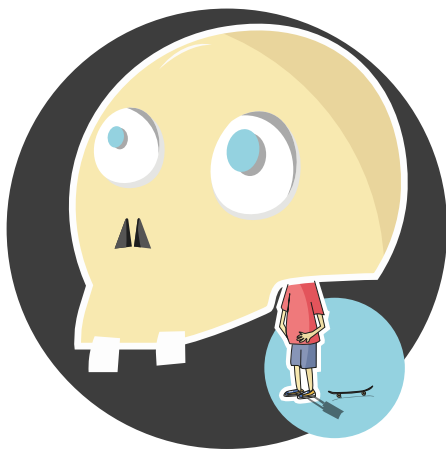
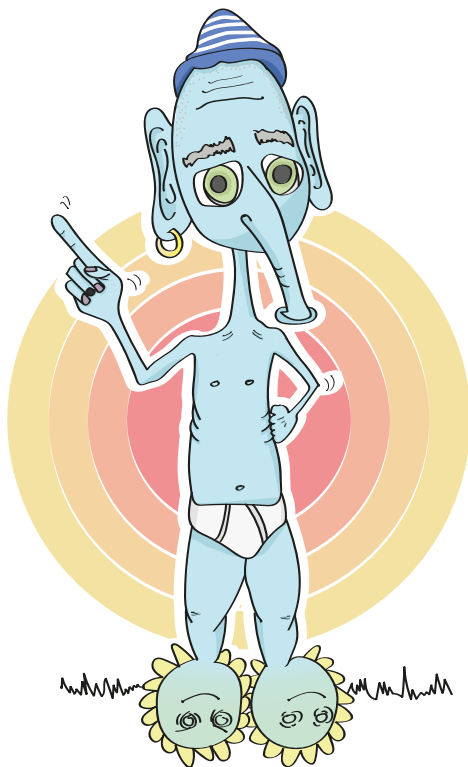
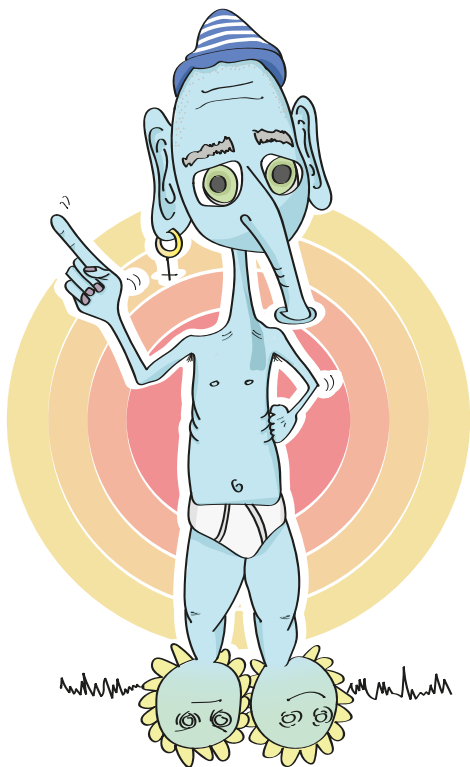
INDICE 4 : En mélangeant la 1^{ère} + 4^{ème} et la 2^{ème} + la 3^{ème} j'obtiens du violet et du vert



LES 8 DIFF'

JEUX

TROUVE LES 8 DIFFÉRENCES, POUR CHACUN DES DESSINS !



LES FABULEUSES AVENTURES DE DRACULOTTE

FAITES ÉVOLUER DRACULOTTE DE PLATEFORME EN PLATEFORME DE LA CASE DÉPART JUSQU'À LA CASE ARRIVÉE !

Pour ça, cochez une case pour chacun de ses déplacements. Puis, gribouillez-en une adjacente immédiatement. Une case gribouillée devient évidemment inaccessible.

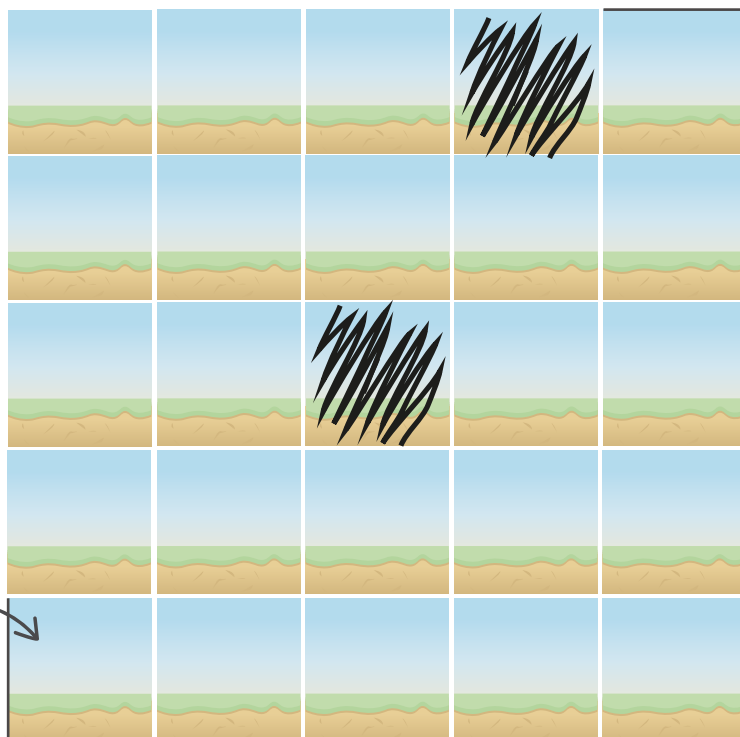
Une fois la case arrivée cochée, c'est gagné !

Les déplacements se font verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale ! VOIR EXEMPLE PAGE 5

**ATTENTION ! DES CASES SONT DÉJÀ GRIBOILLÉES !
ELLES NE PEUVENT DONC PAS ÊTRE UTILISÉES !**



DÉPART



ARRIVÉE

QUEL ÊTRE DÉTESTABLE ES-TU ?

1. T'arrives dans une soirée :

- ★ *Je m'incruste et ne parle que de moi.*
 - *J'écoute des ragots à répandre.*
 - *Je raconte des blagues salasses.*
-

2. Face à une critique constructive :

- *Je fais semblant d'être d'accord.*
 - ★ *Je casse vite des gueules.*
 - *Je rigole et minimise les critiques.*
-

3. Tu es en retard à un rendez-vous :

- ★ *Qu'ils soient contents que je sois là.*
 - *Je suis toujours à la bourre, balek.*
 - *Je prétends que c'est de leur faute.*
-

4. Quelqu'un te demande un conseil :

- *Je donne des conseils absurdes.*
 - ★ *Je lui dis d'aller demander à sa mère.*
 - *Je refuse de donner des conseils.*
-

5. Tu perds à un jeu :

- *Je râle pendant des heures.*
- *Je fais ma drama.*
- ★ *J'insulte les autres pour ma défaite.*

6. Aïe, situation d'urgence :

- ★ *Je panique et pars en courant.*
 - *J'évite les responsabilités.*
 - *Je prends le contrôle et deviens un tyran.*
-

7. Dans un groupe de travail :

- *Je fais des blagues, rien de plus.*
 - ★ *Je prends les éloges et rejette le reste.*
 - *Je critique tout sur tout. Les autres sont nuls.*
-

8. Face à une personne timide :

- ★ *Je l'ignore et la laisse solo.*
 - *Je la mets mal à l'aise en public.*
 - *Je la critique pour son manque de sociabilité.*
-

9. Tu te trompes :

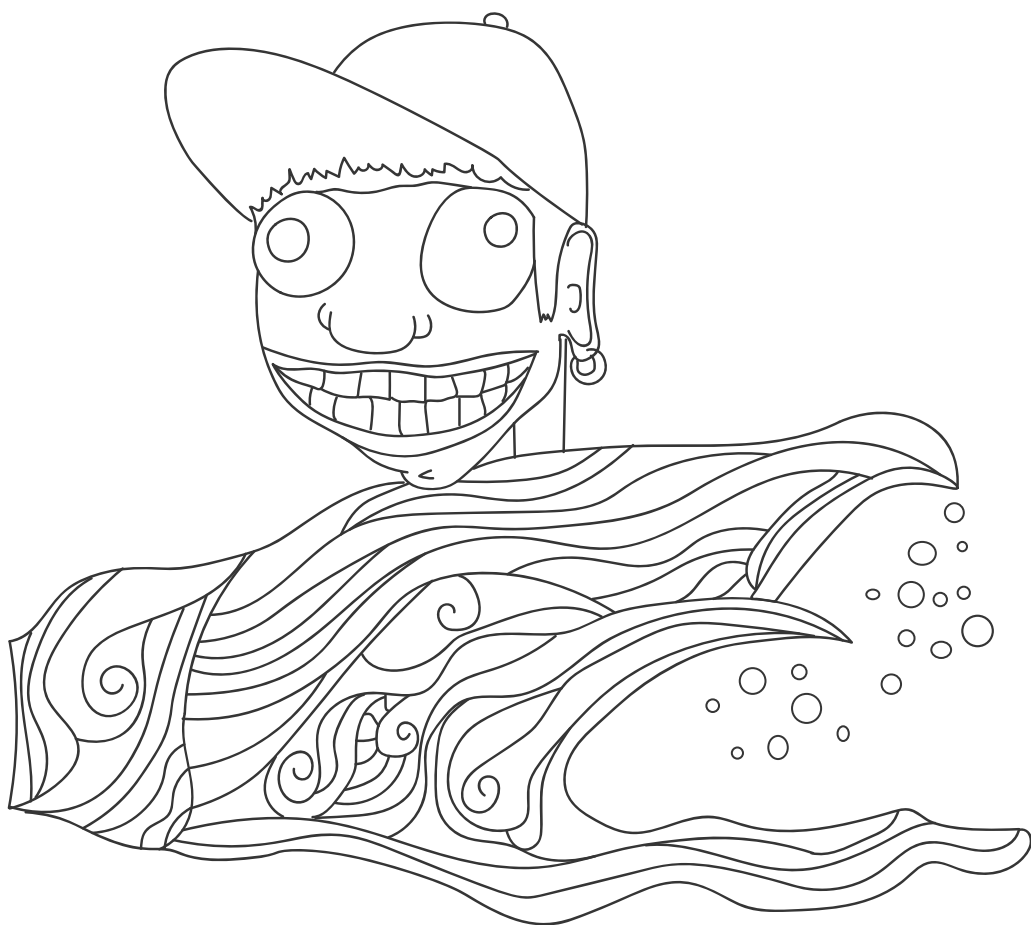
- *Je leur dis que c'est eux l'erreur.*
 - ★ *Je nie et trouve des excuses.*
 - *Je tape ceux qui critiquent.*
-

RÉSULTATS

★ _____ ■ _____ ● _____



COLORIACH'



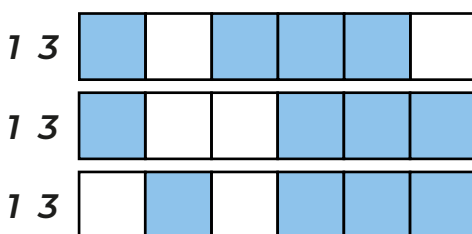
DES TRUCS À GRISER

Là, le but est assez simple. Tu dois colorier les cases selon les chiffres. Genre, si y'a marqué 4, ça veut dire qu'il faut colorier 4 cases les unes à la suite des autres. À savoir que chaque groupement de cases doit être **espacé d'au moins une case blanche** !

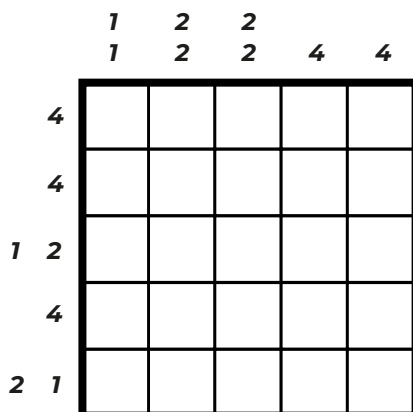
Attention, il se peut que la ligne ou la colonne débute directement avec une ou plusieurs cases blanches !

Par exemple, dans la première ligne, s'il y a indiqué **1 3**, il faudra colorier **1 case**, puis laisser au moins une case blanche et colorier **3 cases** ! Voir ci-dessous :

EXEMPLE



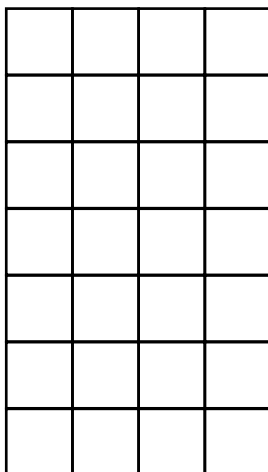
Ici, plusieurs solutions existent. Il faudra donc, par moment, procéder par élimination car une seule combinaison est possible !



T'ES TRIS ?

Fais entrer les 6 formes ci-dessous dans la grille !
2 formes différentes existent, mais elles se répètent.

Dans cette version, tu devras tourner les formes dans tous les sens pour qu'elles entrent toutes dans la grille. Courage !



MOTS CROICHÉS

Trouve dans la grille les 13 mots correspondants aux définitions ci-dessous !

Les mots sont écrits de gauche à droite, en diagonale ou de haut en bas.

f	e	s	u	h	b	k	i	w	a	h	b	u	g	u
h	r	u	t	m	a	a	s	a	e	f	u	k	t	k
m	d	i	f	d	m	b	d	j	r	u	k	t	u	l
u	k	g	t	u	b	a	g	a	r	r	e	b	q	a
a	r	w	h	c	o	u	c	o	u	i	l	l	e	s
q	a	e	m	a	u	c	a	t	o	b	k	l	o	n
x	n	k	f	s	s	b	w	c	t	a	i	u	i	g
d	d	q	w	t	o	x	o	o	c	m	r	d	d	l
j	o	b	j	a	c	k	y	u	n	k	a	o	o	z
c	g	u	h	g	i	k	z	s	r	r	u	t	f	u
a	n	e	r	n	e	x	f	c	f	r	u	h	a	q
b	o	u	l	e	t	s	i	o	c	l	i	e	b	m
j	n	h	d	t	e	b	p	u	k	m	z	q	q	f
m	o	k	f	t	d	x	f	s	o	b	m	u	u	j
x	l	q	o	e	l	q	s	j	f	c	d	e	y	e

1. Salut amical ou espèce d'oiseau
2. Petit instrument de musique espagnol
3. Les pandas kiffent en manger
4. Il en faut pour la pétanque ou « fesse » en mode vulgaire
5. Personne aimant le tunning (en plus, sa 4L est pourrie)
6. Un mauvais petit cheval ou personne un peu têtue
7. Bibliothèque pour les jeux de société
8. C'est comme un ventrou
9. Fé bon à manver à l'apéro (faites avec des patates)
10. Ensemble d'êtres humains vivant en groupe organisé
11. Plat composé de semoule et de légumes
12. Quand ça part en castagne (mais aussi un jeu de société extraordinaire)
13. Super jeu de société de randonnée, de Benjam



CONFITURE DE LOL

1. LA PLUS GRANDE PIZZA

1 310 m² // PIZZA HUT 2023

2. LE PLUS GRAND ET GROS NOUGAT @Palais des bonbons, Montélimar

96 cm x 112 cm pour 1300 kg // SÉBASTIEN MONTEILLET 2005

3. LE PLUS LONG FIL D'ALIGOT

7,20 mètres // JEAN-PIERRE GARCIA 2003

4. LA PLUS LONGUE STACHE-MOU

4,26 mètres // RAM SINGH CHAUHAN 2010

5. LE PLUS LONG PROUT

2 minutes et 42 secondes // BERNARD CLEMMENS 2016

Quelle est la différence entre les bières et les chasseurs ?

Les bières, on arrive à en faire des sans alcool

Que fait une fraise sur un cheval ?

Tagada tagada

C'est quoi un canif ?

Un petit rien

Que fait un hibou dans une casserole ?

Hibou

Quel est le festival préféré des aveugles ?

Le festival de Cannes

Quel est le spectacle favori des pingouins ?

Les One Manhot

Qu'est-ce qui sent l'ail mais qui permet de téléphoner ?

Un ail phone

Quel est le point commun entre un homme qui vient de se réveiller et un élastique ?

Les deux s'étirent, s'étirent, et pètent

Pourquoi les grenouilles aiment bien mettre leurs fesses dans la flotte ?

Pour avoir la raie nette

LES FABULEUSES AVENTURES DE DRACULOTTE

JEUX

FAITES ÉVOLUER DRACULOTTE DE PLATEFORME EN PLATEFORME DE LA CASE DÉPART JUSQU'À LA CASE ARRIVÉE !

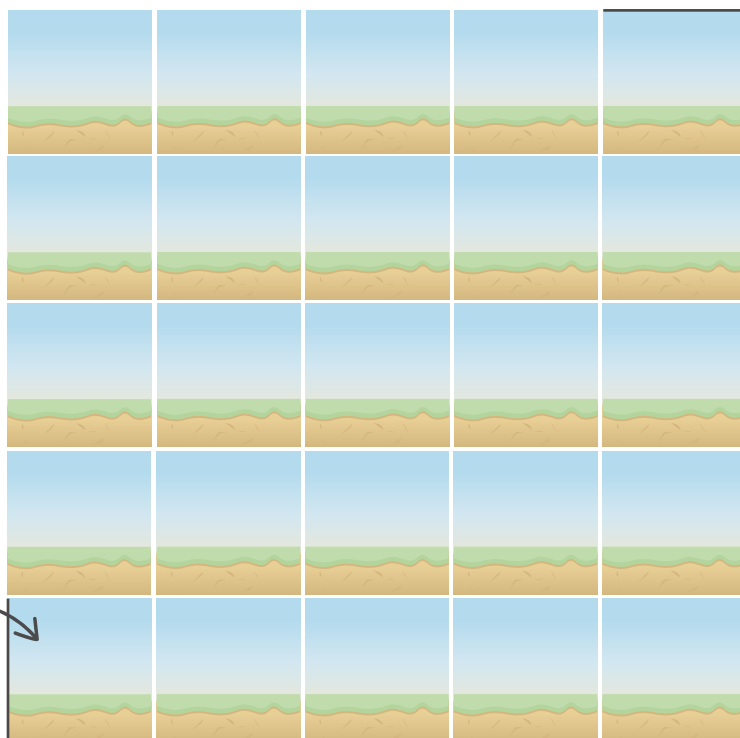
Pour ça, cochez une case pour chacun de ses déplacements. Puis, gribouillez-en une adjacente immédiatement. Une case gribouillée devient évidemment inaccessible.

Une fois la case arrivée cochée, c'est gagné !

Les déplacements se font verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale ! VOIR EXEMPLE PAGE 5



DÉPART



ARRIVÉE



MOT CACHÉ

20H, VOUS RENTREZ ENFIN DE VOTRE JOURNÉE DE TRAVAIL.

P'tit détour dans la boîte aux lettres, voir si aucun courrier ne traîne.

OH ! Surprise ! On vous a laissé un drôle de message.

Un mot à décoder. Mais, allez vous y arriver ? MOUHAHA !

Servez-vous des pointillés en dessous de chaque indice pour écrire les différentes possibilités.

--	--	--	--	--	--	--

ESSAI 1 : Le mot contient deux Z à la suite

ESSAI 2 : Il contient 3 syllabes et sa première syllabe est un prénom masculin*

** un moine dans une chanson enfantine*

ESSAI 3 : Sa deuxième syllabe est une conjonction de coordination

ESSAI 4 : Sa troisième syllabe, si elle est doublée, est le synonyme de kiki

--	--	--	--	--	--	--

**PARCE QU'ÊTRE C*N C'EST MARRANT,
MAIS CULTURÉ, C'EST MIEUX.**



PALAIS IDÉAL DU MONUMENT HISTORIQUE FACTEUR CHEVAL



+ D'INFOS ICI

Avril 1879. Ferdinand Cheval, facteur rural âgé de 43 ans, bute sur une pierre si bizarre lors de sa tournée qu'elle réveille un rêve. Véritable autodidacte, il va consacrer 33 ans de sa vie à bâtir, seul, un palais de rêve dans son potager, inspiré par la nature, les cartes postales et les premiers magazines illustrés qu'il distribue.

Parcourant chaque jour une trentaine de kilomètres lors de ses tournées en pleine campagne, il va ramasser des pierres, aidé de sa fidèle brouette. En solitaire, incompris, il inscrit sur son œuvre "travail d'un seul homme". Son palais de rêve est achevé en 1912.

Situé dans la commune d'Hauterives, dans la DRÔME, le palais est aussi bien un hymne à la nature qu'un mélange très personnel de différents styles architecturaux, avec des inspirations puisées tant dans la Bible que dans la mythologie hindoue et égyptienne.

Ce monument entièrement édifié par un seul homme, mesure 12m de haut et 26m de long. Les différents éléments ont été assemblés avec de la chaux, du mortier, du ciment et des armatures métalliques (ce qui est précurseur en matière de technique de « béton armé »).

POUR DÉCOUVRIR LE **JEU DE SOCIÉTÉ** EN SON HOMMAGE



ÇA CLIQUE ICI!



DES TRUCS À GRISER

Tu dois colorier les cases selon les chiffres inscrits en ligne et en colonne. Genre, si y'a marqué 5, ça veut dire qu'il faut colorier 5 cases les unes à la suite des autres.

À savoir que chaque groupement de cases doit être espacé au moins d'une case blanche !

A la fin, tes cases coloriées formeront peut-être un dessin. Qui sait ?

Par exemple, dans la colonne $\begin{smallmatrix} 3 \\ 1 \end{smallmatrix}$ il faut **3 cases coloriées**, puis au moins une case blanche, puis de nouveau **1 case coloriée** !

VOIR EXEMPLE PAGE 16

	3	1	1	1	1	13	$\begin{smallmatrix} 1 \\ 1 \end{smallmatrix}$	$\begin{smallmatrix} 3 \\ 1 \end{smallmatrix}$	$\begin{smallmatrix} 1 \\ 1 \end{smallmatrix}$	13	1	1	1	1	3
1															
3															
1 1 1															
1 1															
5															
1 1															
1 1															
1 1															
1 1															
1 1															
1 1															
5 5															
1 1 1 1															
1 1 1 1															
1 1 1 1															

EN QUÊTE DE CAMPAGNE

Le **Louinou**, comme on l'appelle ici, a récolté ses produits plus tard que la récolte du **foin** ; mais avant celle des **patates**.

Le **maïs**, lui, est cultivé par un **maraîcher**, mais n'est pas récolté en **octobre** !

Le **père Lucien** a récolté ses **patates** plus tard que les produits de la **grande surface**.

Le **foin** est récolté au mois d'**août**, mais pas par **Alba** !

Enfin, le seul **éleveur** de la région a effectué sa récolte avant celle de la **grande surface**.



MAIS QUI EST CETTE SATANÉE CHRISTINE ? ET QUE FAIT-ELLE ?

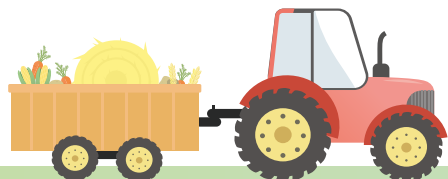
Pour chaque élément, seulement une réponse est possible :

✗ Incompatible

○ Compatible

	Maïs	Foin	Carottes	Patates	Mars	Août	Octobre	Décembre	Éleveur	Maraîcher	Cérééalier	Grande Surface
Louinou												
Le père Lucien												
Alba												
Christine												
Éleveur												
Maraîcher												
Cérééalier												
Grande Surface												
Mars												
Août												
Octobre												
Décembre												

RÉPONSE :



HORRORSCOPE

BÉLIER

Encore une année chargée.

Vous aimez ça, vous, les béliers, foncer dans le tas. Je dis vous, car vous faites quand même partie de l'espèce des moutons. Alors, avant de charger à tout va, essayez cette fois de réfléchir un peu avant.

TAUREAU

Oui, on vous connaît les taureaux.

Vous allez encore faire du ouin-ouin à parler de corrida, de la souffrance animale et tout ça.

Mais nous, on veut du spectacle.

Pas des chouineurs. Donc relevez-vous et prenez votre destin en main.

GÉMEAUX

Dans Gémeaux y'a gémir. Encore des plaintifs. Et puis, on capte rien à votre signe. Vous avez le nom d'une commune de la Côte-d'Or et d'un magasin de fringues à 10 balles. Allez, faites un effort.

CANCER

Bon bah. Chaud. Le seul truc drôle de votre signe, c'est que si on inverse les deux dernières lettres, ça fait cancre.

LION

Kèkidi le roi d'la jungle ? Bon ok, j'avoue, c'est stylé. Mais c'est aussi une marque de barre chocolatée bourrée de merdes.

Alors il va falloir redescendre et aller taffer comme tout le monde.

C'est ça la jungle !

VIERGE

*Ça va les puceaux ? LOL. Bon, ça tourne bien autour du c*I avec vous. D'ailleurs, il suffit juste d'enlever votre i. Donc, allez bosser votre Q.I, et gardez le I cette-fois.*

BALANCE

J'aime pas les poucaves. Vraiment. Alors, au lieu de jouer à la Justice, filez vous dandiner un peu sur la piste de dance. Balancez votre boule, ça sera mieux pour tout le monde.

SCORPION

Raaaah les p'tites bestioles du désert. Oui, on vous craint, avec votre queue et votre venin. Mais quand on en a l'occasion, on vous écrase. Et puis, n'oubliez pas que vous avez le nom d'un groupe de Rock cliché des années 80. Restez tranquilles.

HORRORSCOPE

LOL

SAGITTAIRE

Ah, le voilà ; l'homme-cheval avec son arc. Vous n'avez pas trouvé mieux ? Les Centaures étaient là avant en plus.

CAPRICORNE

« Corne de bouc » en latin. Hé les gars, faut évoluer. On ne porte plus de toges blanches les copains et on n'écrit plus sur des gros cailloux hein. Amitiés.

VERSEAU

Votre signe, c'est un gamin qui verse de l'eau. J'ai besoin d'en dire plus ?
Verse de l'eau >> Verseau.
Vous êtes des fainéants. Voilà tout.

POISSONS

Alors ? Ça fait quoi d'avoir le signe d'un animal concon sans mémoire ?
L'avantage c'est que vous savez déjà comment vous allez finir.
Et par pitié, arrêtez de vous jeter la gueule ouverte sur chaque petit truc qui bouge son boule dans l'eau.

VOUS VOULEZ ENCORE PLUS DE TRUCS MYSTIQUES ?

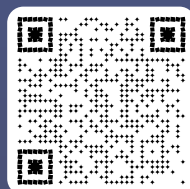
RÉALISEZ UN **TIRAGE** GRÂCE À
L'ORACLE BABET !

COOOOMMEENT ?

GRÂCE AUX **BAS DE PAGE !**

**FERMEZ LE MAGAZINE, OUVREZ-LE AU HASARD
ET DÉCOUVREZ L'UNE DES SIGNIFICATIONS
DE L'ORACLE !**

INTERPRÉTEZ-LÀ
ICI !



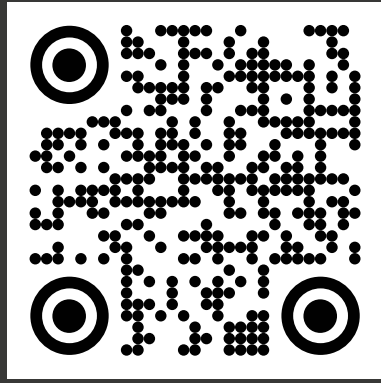
BENJAM **NOUS**

DÉVOILE

ENFIN

SON





**SCAN POUR
LE DÉCOUVRIR !**



LES FABULEUSES AVENTURES DE DRACULOTTE

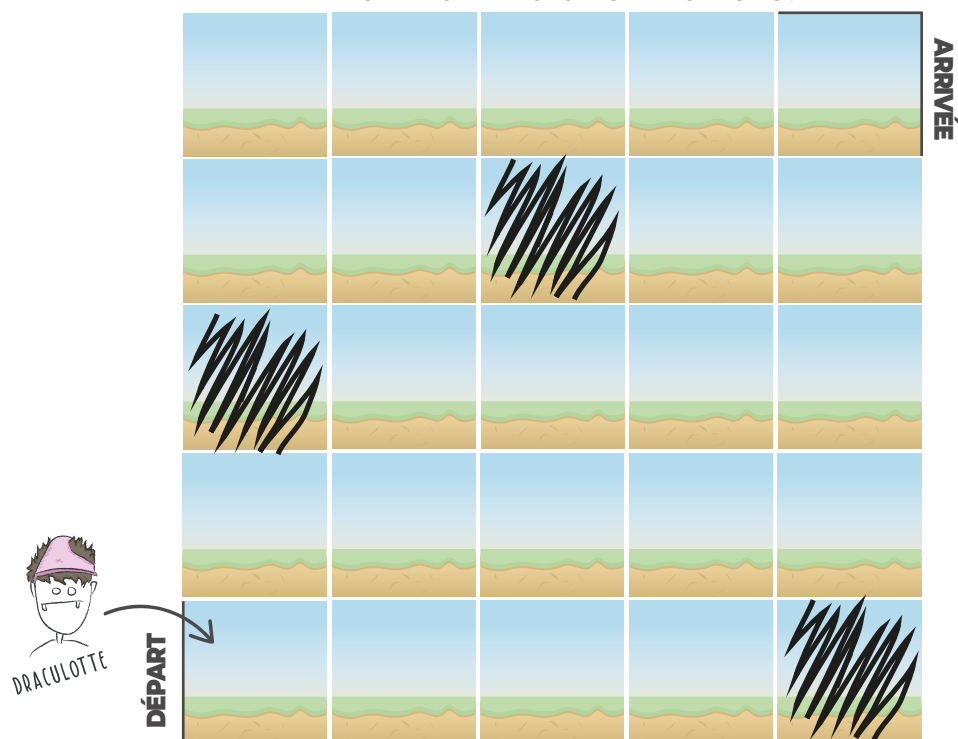
FAITES ÉVOLUER DRACULOTTE DE PLATEFORME EN PLATEFORME DE LA CASE DÉPART JUSQU'À LA CASE ARRIVÉE !

Pour ça, cochez une case pour chacun de ses déplacements. Puis, gribouillez-en une adjacente immédiatement. Une case gribouillée devient évidemment inaccessible.

Une fois la case arrivée cochée, c'est gagné !

Les déplacements se font verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale ! VOIR EXEMPLE PAGE 5

**ATTENTION ! DES CASES SONT DÉJÀ GRIBOUILLÉES !
ELLES NE PEUVENT DONC PAS ÊTRE UTILISÉES !**





ROLL & WRITE

JEUX

SORTEZ VOS DÉS ET VOS CALCULS MENTAUX,
ÇA VA RÉFLÉCHIR UN 'TIT PEU !

PAS DE DÉ ? UTILISEZ LES DÉS EN BAS DES PAGES DE DROITE !



OU CE SITE !

RÈGLES DU NIVEAU 2

LANCERS DE DÉS : lancez 4 dés et inscrivez les chiffres obtenus.

OPÉRATIONS : servez-vous des chiffres des dés *et/ou* optimisez-les (+ ; - ; x ; ÷), au besoin.

GRILLE : remplissez-la avec les chiffres des dés ou grâce aux opérations réalisées.

Tous les chiffres des dés doivent être utilisés une seule fois : dans vos opérations ou bruts, avant de passer au lancer suivant. Vous avez 6 lancers de dés obligatoires !

La 3^{ème} ligne a un chiffre imposé !

SCORES : atteignez les 4 **OBJECTIFS** ci-dessous pour espérer **réaliser un total de 64** !

Attention à la **PÉNALITÉ** concernant les **cases vides** de la **GRILLE** !

OBJECTIFS

Inscrire des grands chiffres score = somme de la ligne

Inscrire des petits chiffres score = 24 - somme de la ligne

Inscrire des chiffres identiques 10 points si la ligne est correcte

Créer une suite de chiffres 10 points si la ligne est correcte

Exemple

6	6	6	6	24
1	1	1	1	20
5	5	5	3	0
2	3	4	5	10

CASE(S) VIDE(S) x 10 0 54 - 0 = 54

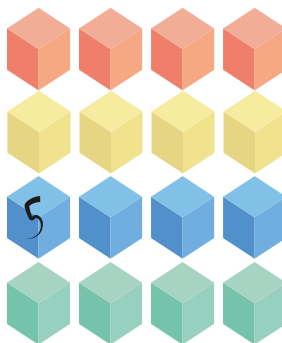
LANCERS DE DÉS

OPÉRATIONS

GRILLE (de 1 à 6)

SCORES

1				
2				
3				
4				
5				
6				



+
+
+

CASE(S) VIDE(S) x 10

-

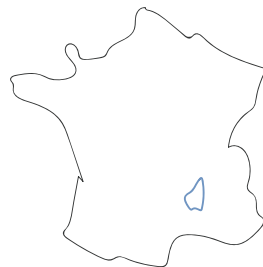
=



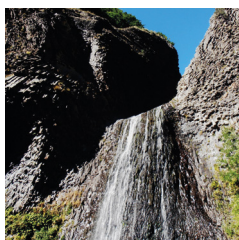
Y'A PAS Q'DES CHÈVRES ET DES HIPPIES EN ARDÈCHE.

Je vous entends brailler de là : « Ouiiii y'a pas de 5G, vous êtes encore au minitel, le dernier film au cinéma c'est *La Grande Vadrouille*, blablabla. »
Oui, vous avez raison. Sauf pour le cinéma, où la *7ème Compagnie* vient de sortir. LOL.

Allez les rageux, p'tit tour d'horizon des spots à découvrir !



LE RAY-PIC



Magnifique cascade qui tombe sur une coulée de lave, appelée orgue basaltique. Non, rien à voir avec l'instrument.

@Péreyres

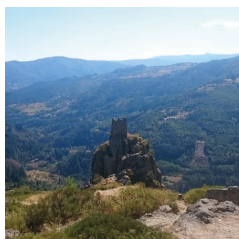
LE GERBIER DE(S) JONCS

Petit mont pépouze, où le fleuve de la Loire y prend sa source
Au programme : balades et crêpes à la myrtille !

@Sainte-Eulalie



LE CHÂTEAU DE ROCHEBONNE ET SA CASCADE



Ruine d'un château dans un environnement ultra sexy. P'tite cascade en prime !

@Saint-Martin-de-Valamas

LA VALLÉE DE L'EYRIEUX PAR LA DOLCE VIA

Partez rider la vallée de l'Eyrieux par la Voie Douce ! N'oubliez pas de manger une glace à Terre Adélice !

@Saint-Sauveur-de-Montagut



LE HAMEAU DES NAVES, PRÈS DES VANS



Un hameau ou un paradis ? À vous d'en juger. Et non, on ne fabrique pas de Vans aux Vans. Oui, dommage.

@Les Naves

LE FABULEUX GOUR DE LA SOMPE

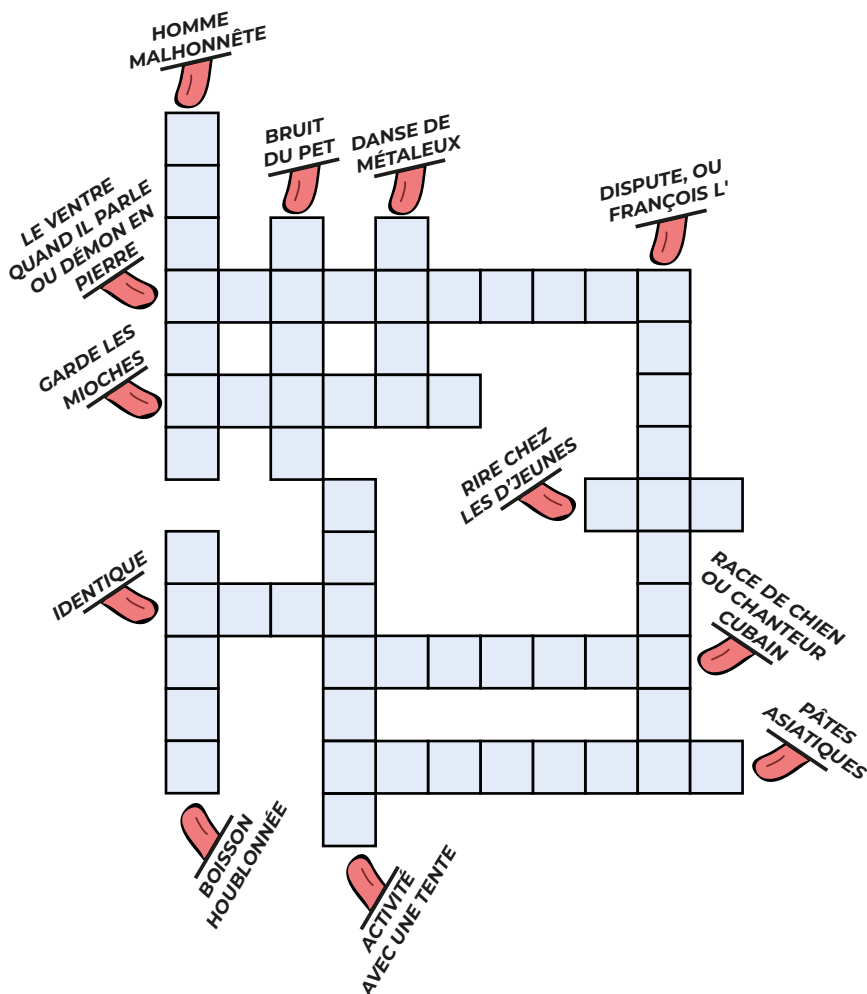
Quoi de mieux qu'une double cascade, dans un environnement de ouf ? Ah si, les voir quand y'a de l'eau. Pas comme ici.



@Lagorce

MOFS LÉCHÉS

Ici, je t'ai claqué des définitions léchées. Ton but ? Retrouver les mots.
Pour ta petite information, les mots s'écrivent toujours de **haut en bas**,
et de **gauche à droite**. Oui parce que sinon c'est grave le bordel.
Allez, suis les langues. Let's go.



QUEL JOUEUR ES-TU ?

1. Dimanche 14h, fin de repas, la cousine propose de sortir un JDS.

- J'adore les Journaux De Souvenirs !
- Elle va encore gagner à son jeu de merde.
- ★ C'est l'occasion de l'écraser.

2. Cricri, le tonton relou, gagne encore une fois à la Bonne Paye.

- Je lui éclate le plateau sur la gueule.
- ★ Boarf', la dernière fois je l'ai explosé à Skull King.
- Ah ? Moi aussi j'ai un bon salaire.

3. Tu gagnes au 6 qui prend !

- Le jeu avec la boîte rouge là ?
- C'est quand même cool de tricher sans être vu ! MOUHAHAHA !
- ★ Je danse la macarena devant mon petit cousin qui a le seum.

4. Pour toi, un bon jeu, c'est :

- Quand y'en a pas.
- Un jeu coop pour éviter les emmerdes.
- ★ Un jeu où je gagne, évidemment.

5. Tu surprends Jacky en train de tricher.

- Apparemment, c'est bon les dés à manger. Il m'en dira des nouvelles le bougre.
- Tant mieux, ça ira plus vite comme ça !
- ★ C'est vraiment nul de tricher.

6. Jean-Christian est en train de gagner à Randognon.

- ★ Il se venge de la branlée que je lui ai mise la dernière fois.
- Je m'associe avec les autres pour le pourrir jusqu'au bout.
- La randonnée, c'est mieux en vrai.

7. Tu dois faire un 4 au dé et c'est la victoire. Oups, c'est un 3.

- Je renverse la table en prétextant que les dés sont pipés.
- ★ Merde. Je ne pourrai pas faire ma danse de la victoire ?! On va remettre ça.
- Ça ne sert pas à coudre initialement ça ?

8. Tu joues à The Crew. On dirait que Christine n'a rien capté au principe.

- Attends...euh...Christine, c'est moi non ?
- J'en connais une qui va bouffer un tas d'insultes.
- ★ Je vais lui expliquer les règles, OKLM.

9. Notre victoire dépend de mon coup...la pression est palpable.

- Je dis à tout le monde de la fermer.
- La pression, ça se boit ; ça ne se palpe pas.
- ★ À moi la danse de la victoire !

RÉSULTATS

★ _____ ■ _____ ● _____

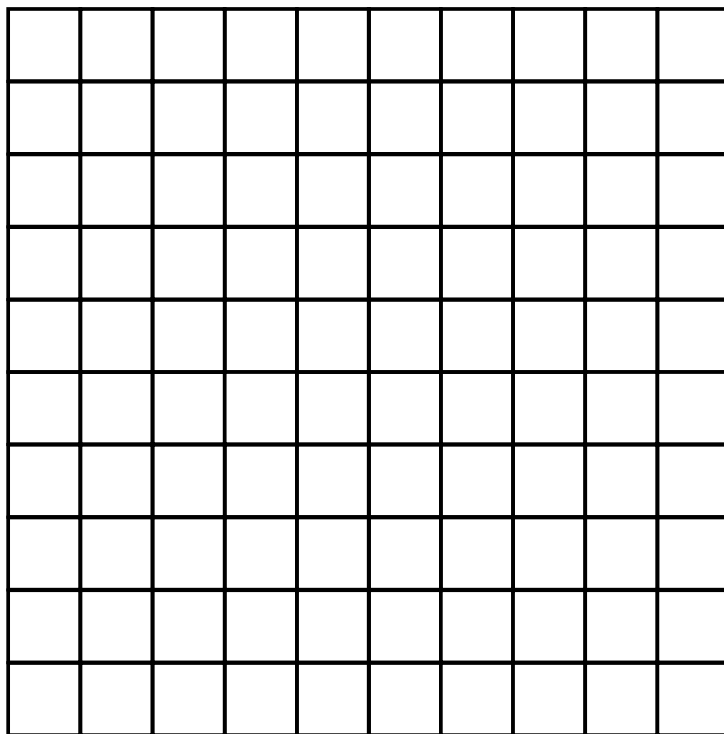
HISTOIRE RURÂLE

En France, deux départements se tirent un peu la bourre :

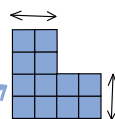
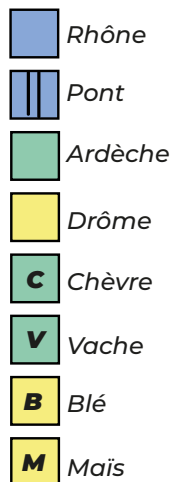
L'Ardèche (les paysans aux longues fourches) VS la Drôme (les citadins aux longues dents). Oui, c'est cliché. Et alors ?

Ces deux départements sont séparés par un fleuve : le Rhône.

Votre mission est de rétablir l'équilibre entre les deux départements, en répartissant leurs ressources communes, selon les conditions ci-dessous !



IDÉE DE LÉGENDE



LES CONDITIONS

Le Rhône comporte exactement 36 cases et a une largeur de 2 cases.

L'Ardèche et la Drôme comportent chacun 32 cases :

ils forment 2 rectangles de 8 x 4 cases, ne se touchent pas et sont séparés par le Rhône.

En Ardèche, on retrouve des vaches et des chèvres.

Les vaches ont un lopin de terre de 20 cases, les chèvres seulement 12.

Dans la Drôme, on retrouve du maïs et du blé.

Ils sont répartis en 2 lopins de terre équitables de 16 cases.

Un pont relie la Drôme et l'Ardèche, pour que les chèvres aillent manger le maïs.

Il est composé de 2 cases Rhône.

LES AVENTURES DE LA FAMILLE LAPINOUS

BD







ROLL & WRITE

SORTEZ VOS DÉS ET VOS CALCULS MENTAUX,
ÇA VA RÉFLÉCHIR UN 'TIT PEU !

PAS DE DÉ ? UTILISEZ LES DÉS EN BAS DES PAGES DE DROITE !



OU CE SITE !

RÈGLES DU NIVEAU 3

LANCERS DE DÉS : lancez 4 dés et inscrivez les chiffres obtenus.

OPÉRATIONS : servez-vous des chiffres des dés *et/ou* optimisez-les (+ ; - ; x ; ÷), au besoin.

GRILLE : remplissez-la avec les chiffres des dés ou grâce aux opérations réalisées.

Tous les chiffres des dés doivent être utilisés une seule fois : dans vos opérations ou bruts, avant de passer au lancer suivant. Vous avez 5 lancers de dés obligatoires désormais !

La 3^{ème} ligne et la 4^{ème} ligne ont un chiffre imposé !

SCORES : atteignez les 4 **OBJECTIFS** ci-dessous pour espérer réaliser un total de 64 !

Attention à la **PÉNALITÉ** concernant les cases vides de la **GRILLE** !

OBJECTIFS

Inscrire des grands chiffres score = somme de la ligne

Inscrire des petits chiffres score = 24 - somme de la ligne

Inscrire des chiffres identiques 10 points si la ligne est correcte

Créer une suite de chiffres 10 points si la ligne est correcte

Exemple

6	6	6	6	24
1	1	1	1	20
1	1	1	1	10
1	2	3	4	10

CASE(S) VIDE(S) x 10 0 64 - 0 = 64 !

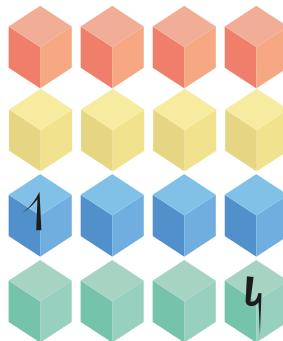
LANCERS DE DÉS

OPÉRATIONS

GRILLE (de 1 à 6)

SCORES

1				
2				
3				
4				
5				



+
+
+
-

CASE(S) VIDE(S) x 10

=



DIS BENJAM, COMMENT QU'ON FAIT DES JEUX ?

Avant de se fendre la poire - ou de se creuser les méninges, pour les plus assidus, plusieurs personnes jouent un rôle clé dans la création d'un jeu de société.

Alors, installez-vous pépouze et ouvrez grand vos mirettes. Je vais tenter de vous raconter le processus d'élaboration de cet objet ludique.

Généralement, on retrouve plusieurs acteurs :

- Les **AUTEURS**, qui vont avoir l'idée générale du jeu.
- Les **ÉDITEURS**, qui vont faire en sorte que le jeu soit « vendable ».
- Les **ILLUSTRATEURS**, qui vont dessiner le jeu pour le rendre « beau » et immersif.
- Les **DISTRIBUTEURS**, qui vont faire en sorte que l'on retrouve le jeu en boutique.
- Les **BOUTIQUES**, qui vont vendre le jeu.
- Les **INFLUENCEURS**, qui vont communiquer et porter le jeu.
- Les **JOUEURS** qui vont faire vivre le jeu.

Parfois, les rôles peuvent être cumulés : un auteur peut également être éditeur.

C'est notamment le cas des **auto-éditeurs** !

Certains cumulent aussi les casquettes d'auteur et d'illustrateur.

Enfin, certains font quasiment tout solo : c'est-à-dire qu'ils créent (auteur), dessinent (illustrateur), produisent (éditeur) et vendent eux-mêmes leur jeu (distributeur) ! Ce sont des fous furieux, des zinzins, des acharnés.



UNFRIENDLY GAMES - David CARMONA & Karen NGUYEN

Auteurs et éditeurs de leurs propres jeux :

Virus War, Nékojima, Dungeon Exit

« Ce qui nous fait kiffer, c'est la liberté d'aller jusqu'au bout de nos idées, aussi farfelues soient-elles. »



SMILE LIFE - Alexandre SEBA

Auteur, éditeur et illustrateur du jeu *Smile Life* et de ses extensions !

« Ce que j'aime le plus dans ce métier, c'est la liberté de création !

De plus, la variété des tâches est hyper stimulante : communication, production, animation, etc. C'est très complet ! Sans compter les nombreuses rencontres que l'on fait ! »



OLI JEUX - Nicolas PIERRON

Auteur, éditeur, illustrateur et distributeur de ses propres jeux :

Ali Baba la course des chameaux, Bon Débarras, Pro Booker.

« Ce que je préfère dans l'auto édition c'est réfléchir sur le fond et la forme d'un jeu. Réfléchir sur son matériel optimisé et sur ce que je veux apporter en éditant un jeu que ce soit du rire, de la réflexion, de l'histoire ou plusieurs axes à la fois. »

Les auteurs représentent la **genèse** du jeu : **l'idée de base qui va donner vie à la jolie petite boîte** - ou la grosse boîte, pour ceux qui réfléchissent trop.

Pour créer un jeu de société, il faut une **idée que l'on doit transformer en projet**. Pour ça, les auteurs vont gratter le papier, généralement suite à une idée de mécanique de jeu, de thématique ou de message à faire passer.

Les mécaniques sont l'essence même du jeu. Elles définissent le « comment » on joue. « Est-ce qu'il s'agit d'un jeu de bluff ? D'un jeu de pli ? D'un jeu de draft ? Un mélange de plusieurs mécaniques ? Est-ce que je vais inventer une dinguerie ? » Ensuite, de nombreux tests sont nécessaires, afin de rôder le jeu, le faire jouer à un panel de gens différents, plein de fois. Pour voir la fluidité, la compréhension, et recueillir l'avis des joueurs ! C'est long. Très long.

Loïc - Auteur du jeu Magique Propagande



« Pour moi le jeu de société, c'est un support qui me permet d'assouvir mes pulsions créatives. Ce qui me fait le plus kiffer, c'est le moment où tu as une idée pour construire ou améliorer ton jeu. C'est une émotion qui te donne le sentiment d'être le roi du monde. Ce sont des moments éphémères, mais ce sont clairement les meilleurs moments ! »

Ugo PARMENTIER - Un des auteurs du jeu Citron Coco



« J'aime beaucoup ces moments de création avec l'équipe où les idées vont dans tous les sens. On essaie et on recommence pendant des heures. Mais ce qui me porte énormément, c'est quand je rencontre des familles ou des amis et que je réalise que notre jeu a créé des moments de liens et de partage, que le fruit de notre travail fait maintenant partie de leur vie. »

ÉDITEURS

Lorsque le jeu a suffisamment été testé et validé par son public, l'auteur va taper à la porte d'éditeurs. Car les éditeurs ont une **vision sur le monde du jeu** : alors non, ils n'ont pas de boule de cristal, mais ils connaissent le marché, les tendances et pensent également à l'**industrialisation** du jeu.

Car un jeu peut être parfait sur papier, mais impossible ou coûteux à fabriquer.

Et oui Francine. Avoir 537 cartes, c'est peut être un peu too much, non ?

Ils ont aussi un gros rôle de communication afin de promouvoir le jeu !

Les éditeurs sont nombreux et ont généralement une ligne éditoriale.

Les plus gros éditeurs ont donc leurs propres illustrateurs, pour garder une ligne directrice reconnaissable aux yeux de tous, par exemple.

Certains éditeurs sont aussi spécialisés dans une gamme de produits : les jeux experts, les jeux pour enfants, etc.

Une fois l'éditeur trouvé, l'auteur va donc signer un contrat d'édition !

Cela veut dire que l'éditeur s'engage à publier le jeu de l'auteur et qu'un travail collaboratif s'engage entre les deux parties ! Cependant, ce travail peut durer des années !





SUBVERTI - Éditeur indépendant, basé à Toulouse.

« Ce que j'aime dans l'édition, c'est de pouvoir donner vie à des créations ludiques assumant leurs propos artistiques et politiques ! »



BAD LUCK GAMES - Éditeur de jeux éco-conçus, basé à Dijon

« Nous cherchons toujours à concevoir notre jeu au plus proche et de façon la plus éco-responsable possible. C'est un challenge prenant mais gratifiant »

ILLUSTRATEURS

Une fois le jeu en voie d'édition, il va falloir le **thématiser**. Ceci afin de rendre l'expérience ludique encore plus immersive ! Bah ouais, on est là pour kiffer et rêver, pas pour passer son temps à bailler et à s'tourner les pouces.

Pour ça, si vous passez par un éditeur, 2 solutions (en auto-édition c'est vous l'patron) :

- L'éditeur garde le thème de base que l'auteur avait en tête,
- L'éditeur le change et l'adapte au marché.

L'illustrateur va donc s'atteler à l'habillage du jeu, en créant et dessinant tout l'univers graphique : les cartes, la boîte, les éventuels jetons, les plateaux, etc.

Bien évidemment, il s'agit généralement d'un travail d'équipe où l'éditeur et l'auteur ont leur mot à dire, afin de trouver un terrain d'entente et valider les illus !

Une fois le travail terminé, l'illustrateur aura en possession tous les fichiers nécessaires à l'impression du jeu. Ils pourront donc être envoyés chez l'imprimeur pour la mise en production ! Généralement, l'imprimeur est une entreprise spécialisée. C'est rarement l'imprimeur du coin où vous faites vos photocopies.

Avant la mise en production finale, plusieurs prototypes seront nécessaires afin d'ajuster les différents détails, pour que le jeu soit parfait aux yeux de tous !

Simon CARUSO - The Loop, Spirit, Boreal, Las Vegan, etc.

« Ce que j'adore dans la conception d'un jeu, c'est le travail en équipe. Rassembler des compétences pour travailler toutes et tous ensemble, dans la même direction, toujours se remettre en question pour proposer un univers pertinent et immersif, et servir le mieux possible le jeu qui nous est confié. Si à la fin, le public joueur se raconte une histoire, c'est qu'on a réussi à lier mécanique et thématique pour susciter des émotions. Parce que faire des jolis dessins, c'est bien gentil, mais ça n'a d'intérêt que quand c'est appréhendé et manipulé sur le matériel définitif par les joueuses et joueurs. C'est bien là que ça a du sens. »



Pauline DÉTRAZ - ArcheOlogic, Monsters Club, Diferencio, etc.

« J'adore la partie recherche, la documentation sur le thème du jeu. C'est le moment où on apprend plein de trucs et on se couche moins bête. Puis la partie concept où l'on se creuse les méninges pour que les visuels accompagnent le mieux possible la mécanique. »

DISTRIBUTEURS

Très bien, vous avez reçu vos centaines ou milliers de boîtes ? Vous avez stocké tout ça dans le garage de Tatïe Fernande ? Ou vous êtes passés par un éditeur, donc vous vous en foutez ? Il va tout de même falloir que le jeu se vende.

Pour ça, les distributeurs rentrent en action ! Ce sont des personnes **spécialisées dans la vente des jeux de société**.

Ils vont taper à la porte des différents revendeurs : boutiques de jeux, grandes surfaces, etc. Un peu comme les Tupperwares, mais en différent.

Leur but ? **Que les boîtes arrivent jusqu'aux joueurs !** ' Sont sympas les types.



JeuDélire - Distributeur

« C'est un travail très riche au niveau humain : renseigner les ludicaïres, leur proposer de nouveaux produits, répondre à leurs attentes, tout en échangeant avec les éditeurs pour que le jeu se fasse connaître du grand public. C'est aussi un moyen de changer le monde en sélectionnant des jeux qui ont du sens et des valeurs ! »

BOUTIQUES

INFLUENCEURS

JOUEURS

Le jeu est disponible physiquement et tout le monde peut se le procurer. Chapeau !

On va donc pouvoir l'acheter en **boutique**. Celle-ci va faire en sorte que les nouveautés soient **mises en avant**, lancer des opérations de communication, de promotion, etc. *Les têtes de gondoles et tout l'tralala quoi.*

Les **influenceurs** vont également être une aide importante. Grâce à leur communauté et à leur travail de communication, ils vont aider à **promouvoir le jeu** en question et faciliter les ventes.

Les **joueurs**, dernier maillon de la chaîne, vont contribuer à **faire vivre le jeu** le plus longtemps possible.



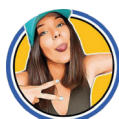
EYR'JEUX - Magasin de jeux, St Sauveur de Montagut (07)

« J'adore donner du bonheur, du pur plaisir en partageant ma passion à tous ceux qui passent la porte de mon magasin, et faire se rencontrer des personnes d'horizons divers autour d'une bonne table de jeu. »



Hunivers BoardGame aka « Le H » - Joueur & Influenceur

« Ce qui me fait kiffer c'est de partager ma passion avec ma commu, dénicher des nouveaux jeux, et les présenter de façon fun et accessible sur mes réseaux. C'est ce mélange de découvertes, partages et interactions qui rend cette aventure tellement kiffante pour moi »



Fiona aka « MissMeepleBg » - Joueuse & Influenceuse

« Sur mon compte Instagram, j'aime parler de jeux avec ma communauté comme j'en parlerais avec mes amis : de manière spontanée et sincère. Si j'adore un jeu, je le dis, si je n'aime pas, je le dis aussi, tout en étant ouverte à la contradiction. »



DES TRUCS À GRISER

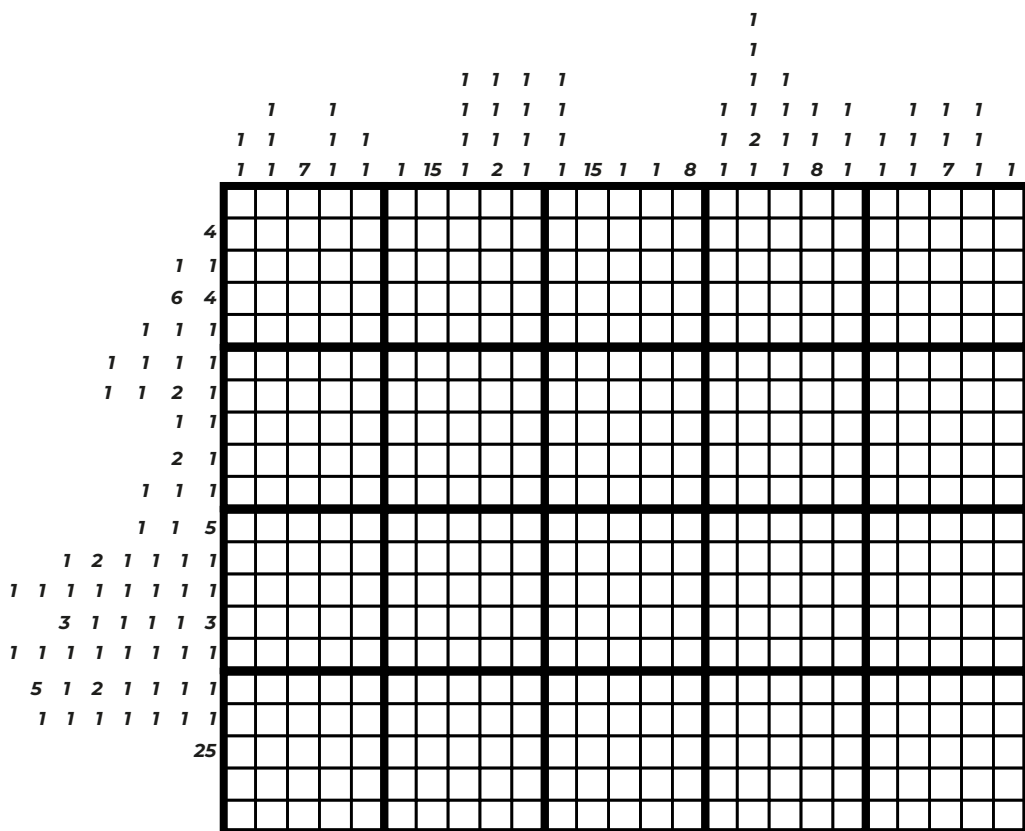
Tu dois colorier les cases selon les chiffres inscrits en ligne et en colonne.

Genre, si y'a marqué 25, ça veut dire qu'il faut colorier 25 cases les unes à la suite des autres.

À savoir que chaque groupement de cases doit être espacé au moins d'une case blanche !

A la fin, tes cases coloriées formeront peut-être un dessin. Qui sait ?

VOIR EXEMPLE PAGE 16





ROLL & WRITE

SORTEZ VOS DÉS ET VOS CALCULS MENTAUX,
ÇA VA RÉFLÉCHIR UN 'TIT PEU !

PAS DE DÉ ? UTILISEZ LES DÉS EN BAS DES PAGES DE DROITE !



OU CE SITE !

RÈGLES DU NIVEAU 3

LANCERS DE DÉS : lancez 4 dés et inscrivez les chiffres obtenus.

OPÉRATIONS : servez-vous des chiffres des dés **et/ou** optimisez-les (+ ; - ; x ; ÷), au besoin.

GRILLE : remplissez-la avec les chiffres des dés ou grâce aux opérations réalisées.

Tous les chiffres des dés doivent être utilisés une seule fois : dans vos opérations ou bruts, avant de passer au lancer suivant. Vous avez 5 lancers de dés obligatoires désormais !

La 3^{ème} ligne et la 4^{ème} ligne ont un chiffre imposé !

SCORES : atteignez les 4 **OBJECTIFS** ci-dessous pour espérer **réaliser un total de 64** !

Attention à la **PÉNALTÉ** concernant les **cases vides** de la **GRILLE** !

OBJECTIFS

Inscrire des **grands chiffres** score = somme de la ligne

Inscrire des **petits chiffres** score = 24 - somme de la ligne

Inscrire des **chiffres identiques** 10 points si la ligne est correcte

Créer une **suite de chiffres** 10 points si la ligne est correcte

Exemple

6	6	6	6	24
1	1	1	1	20
3	3	3	3	0
2	3	4	5	10

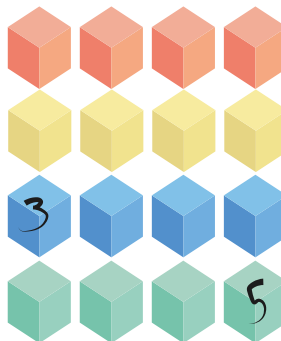
CASE(S) VIDE(S) x 10 **7** 54 - 10 = 44

LANCERS DE DÉS

1				
2				
3				
4				
5				

OPÉRATIONS

GRILLE (de 1 à 6)



SCORES

+
+
+
-

CASE(S) VIDE(S) x 10

=



LES FABULEUSES AVENTURES DE DRACULOTTE

FAITES ÉVOLUER DRACULOTTE DE PLATEFORME EN PLATEFORME EN PLATEFORME DE LA CASE DÉPART JUSQU'À LA CASE ARRIVÉE !

Pour ça, cochez une case pour chacun de ses déplacements. Puis, gribouillez-en une adjacente immédiatement. Une case gribouillée devient évidemment inaccessible.

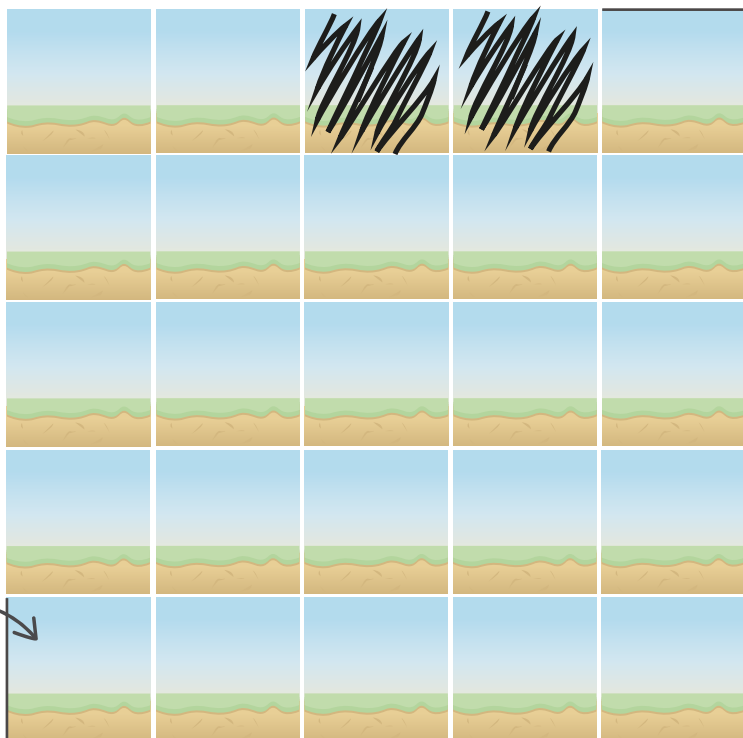
Une fois la case arrivée cochée, c'est gagné !

Les déplacements se font verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale ! VOIR EXEMPLE PAGE 5

ATTENTION ! DES CASES SONT DÉJÀ GRIBOUILLÉES ! ELLES NE PEUVENT DONC PAS ÊTRE UTILISÉES !



DÉPART



ARRIVÉE

QUEL ANIMAL ES-TU ?

1. Ton passe-temps favori :

- ☐ Chier sur les gens.
- ☐ Raconter des conneries.
- Passer mon temps sur le net.

2. T'es catapulté dans un film d'action bien costaud et bien chaud :

- ☐ Je cherche à manger. J'ai toujours faim.
- Je ne fais rien du tout, mis à part mater les personnages bien gaulés.
- ☐ Je pleure.

3. Une personne que tu connais vient te parler, mais tu ne sais plus son prénom :

- ☐ Je lui dis « tu », inutile d'avoir son prénom.
- ☐ Je l'appelle Camille. J'aime ce prénom.
- Pas besoin de son prénom pour conclure.

4. Merde. Invasion de chats zombies :

- ☐ Je m'envole par n'importe quel moyen.
- ☐ Je creuse un terrier.
- Je mange et essaye de les appâter.

5. Tu peux avoir un super pouvoir, le temps d'une soirée :

- ☐ Je fais en sorte que tous les chasseurs soient chassés par des lapins géants.
- ☐ Je prie pour que tous les gosses qui m'ont emmerdé perdent toutes leurs dents.
- Je demande full bouffe illimitée.

6. Plus rien à manger ce soir :

- Je me ronge les ongles en espérant qu'il y ait des restes de ce midi.
- ☐ Je cours chez mon voisin me faire inviter.
- ☐ J'attends que mort s'en suive.

7. T'es nouvellement embauché(e) dans un restaurant :

- ☐ Je regarde tous les épisodes de **Cauchemar en cuisine**.
- Yes ! Je vais pouvoir finir les plats des clients !
- ☐ Je finis les paniers à pain. J'aime pas le gaspillage.

8. La fin du monde est pour demain :

- ☐ Je prends un avion pour Acapulco.
- ☐ Je reste enfermé chez moi avec ma p'tite famille, tranquillou pépouze.
- Je mange.

9. Ton meilleur pote se fait emmerder en soirée :

- ☐ Je griffe, je mords, mais je le défends !
- ☐ Je me casse vite.
- J'hurle à la mort.

RÉSULTATS

_____ ☐ _____ ☐ _____



CITY GENTIL SI MIEUX

WAHOU. Tu as été désigné pour construire LA ville de demain.
Enfin, pas de demain genre mercredi, demain dans le turfu quoi.
MAIS, tu as des conditions à respecter pour ne pas te faire détester
par ton bas peuple :



ZONE BOISÉE Entoure les zones non constructibles et ne doit pas toucher les usines !



ZONE NON CONSTRUCTIBLE Seuls les arbres sont autour.



ROUTE Dessert les habitations et/ou les bureaux et/ou les usines. Elles doivent toutes se relier !



HABITATION Touche les routes mais ne doit pas toucher ni l'eau ni les usines - **30 HABITATIONS**



BUREAU Touche les usines et est desservi par la route = **deux fois moins que les usines**

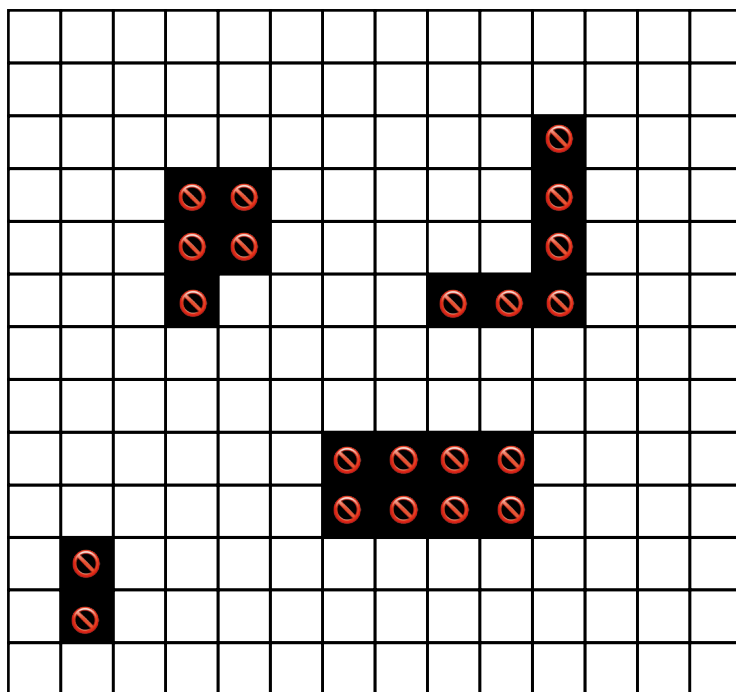


USINE Séparée d'au moins une case de l'eau, des habitations et des zones boisées - **6 USINES**



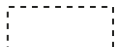
EAU Séparée d'au moins une case des usines et/ou des habitations.

Essaye de faire au moins **85 points** stp. Allez, bisous.
Signé, DIEU.

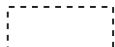


SCORE

1 CASE = 1 POINT



+



x 2 =



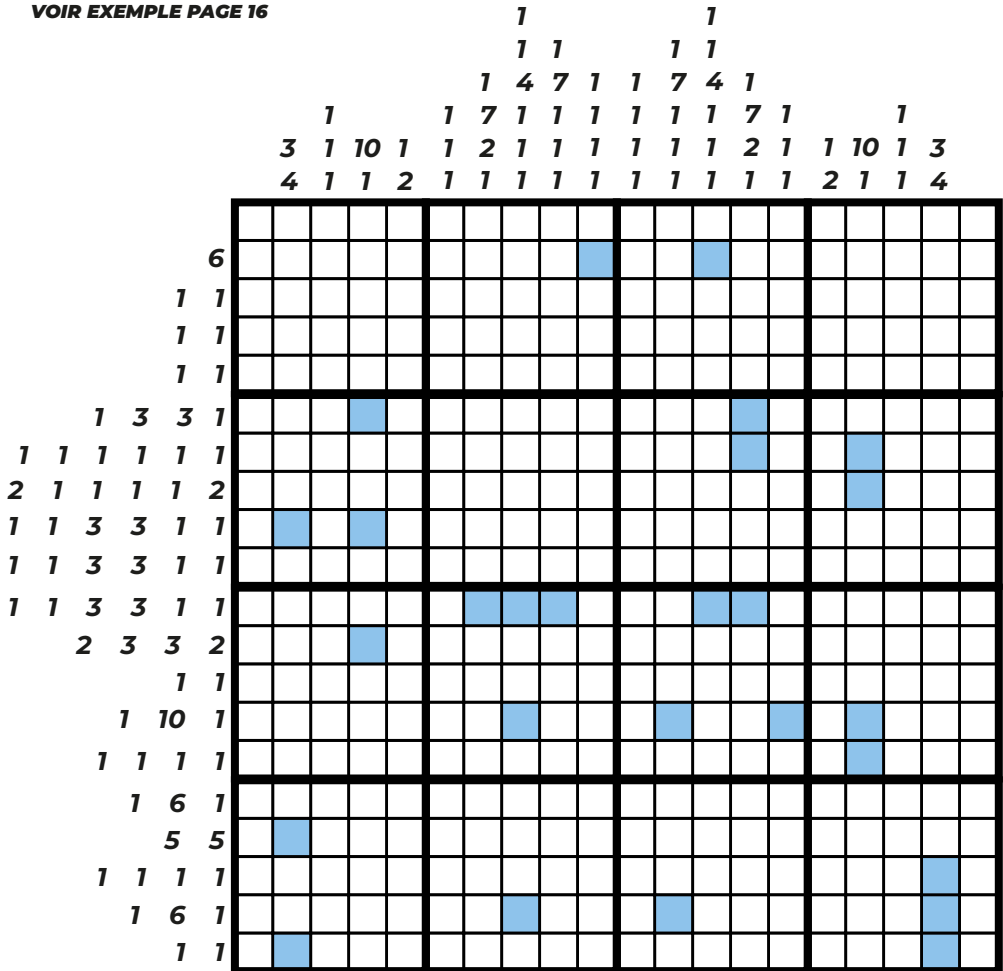
DES TRUCS À GRISER

Tu dois colorier les cases selon les chiffres inscrits en ligne et en colonne. Genre, si y'a marqué 6, ça veut dire qu'il faut colorier 6 cases les unes à la suite des autres.

À savoir que chaque groupement de cases doit être espacé au moins d'une case blanche !

A la fin, tes cases coloriées formeront peut-être un dessin. Qui sait ?

VOIR EXEMPLE PAGE 16



Pour te faciliter la vie, j'ai déjà commencé à colorier des cases.



DES COCHONS EN VEUX-TU EN VOILA !

“PARCE QU’IL N’Y A JAMAIS DE SAUCISSE SANS COCHON”

Comment peut-on parler “saucisse” sans parler cochon ?

C’est impossible et c’est pourquoi je te propose de découvrir une sélection de 3 jeux qui mettent les cochons sur le devant de la scène.

Des jeux idéaux pour tes vacances en famille ou entre amis !



LE JEU DE COCHONS

2 à 6 dès 7 ans ⌚ 15 min 🎲 Winning Moves

Dans le JEU DE COCHONS, le principe est aussi bête que simple : tu jettes 2 cochons et en fonction de leurs positions de réception, tu gagnes des points !

Mais attention, on est sur du *stop ou encore*.

A tout moment, tu prends le risque de perdre ton score actuel, si les cochons tombent sur 2 flancs différents. Ou alors, tu perds tous tes points, si les cochons se touchent ! Ne sois pas gourmand comme un cochon !

Le 1er joueur à atteindre 100 points, remporte la partie.



PIGGY PIGGY

2 à 6 dès 7 ans ⌚ 20 min 🎲 Hasbro



Dans PIGGY PIGGY, tu dois gérer tes collections de nourritures pour attirer les cochons correspondants. Si tu as la plus grande pile d’une même nourriture alors tu gagnes le cochon de cette couleur. Quand tu termines ton tour, tu complètes ta main en piochant de nouvelles cartes. Les cartes piochées peuvent te rapporter des points, si tu as le cochon de la même couleur ! Le 1er à 8 points, gagne !





PORCO CRASSO

2 à 4 dès 7 ans ⌚ 10 min iello lello

BLOG

Les cochons aiment vivre d'amour et de boue fraîche ! Alors, dans PORCO CRASSO, sois le 1er à obtenir l'ensemble des cochons sales. Pour y parvenir, tu devras salir les cochons, les protéger dans des granges, envoyer le fermier ou déclencher des averses pour nettoyer les cochons adverses. Un jeu simple et familial.



LE SAIS-TU ?

Les cochons font partie des animaux les plus intelligents ! Ils sont capables de mémoriser des tours ou même des processus. Leur QI est semblable à celui du chimpanzé.

Qui oserait défier un cochon au JEU DE COCHONS ?



On ne va pas se le cacher, les cochons rendent les jeux mignons, attachants, rigolos, surprenants... Cette sélection est issue d'un sondage réalisé sur Instagram. Les avis ayant été diverses et variés, je me suis moi-même rendu compte que le cochon était présent dans beaucoup plus de jeux que l'on pourrait l'imaginer.

Voici une liste non-exhaustive qui est ressortie du sondage :

Agricola - Boursicocotte - Carcassonne - Farm Club

La Forêt des frères Grimm - Affaire de flair - Cuisto Dingo -

Chip Trick - Piggy Piggy - Jeu de cochons - Happy Pigs - Porco Crasso



Julien CARETTE

@le.meeple.barbu

lemeeplebarbu.com



LES FABULEUSES AVENTURES DE DRACULOTTE

FAITES ÉVOLUER DRACULOTTE DE PLATEFORME EN PLATEFORME DE LA CASE DÉPART JUSQU'À LA CASE ARRIVÉE !

Pour ça, cochez une case pour chacun de ses déplacements. Puis, gribouillez-en une adjacente immédiatement. Une case gribouillée devient évidemment inaccessible.

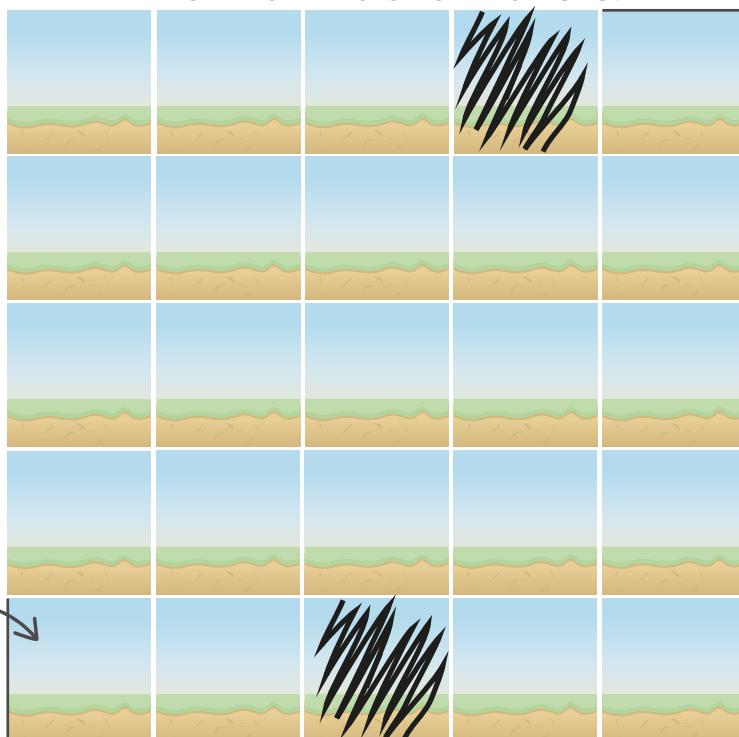
Une fois la case arrivée cochée, c'est gagné !

Les déplacements se font verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale ! VOIR EXEMPLE PAGE 5

**ATTENTION ! DES CASES SONT DÉJÀ GRIBOUILLÉES !
ELLES NE PEUVENT DONC PAS ÊTRE UTILISÉES !**



DÉPART

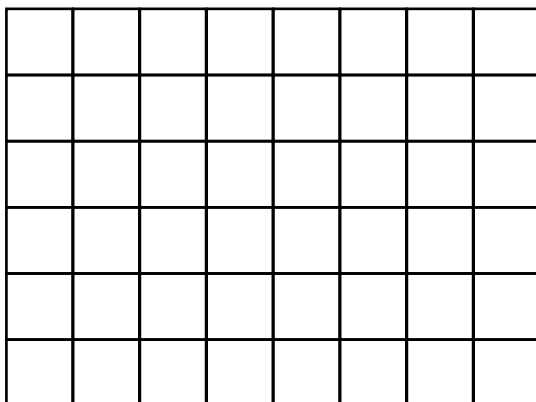


ARRIVÉE

T'ES TRIS ?

Fais entrer les 12 formes ci-dessous dans la grille !

Dans cette version, tu devras tourner les formes dans tous les sens pour qu'elles entrent toutes dans la grille. Courage !



RÉPONSES

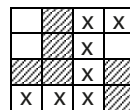
SUDUCUCU p.1

A	B	C	D	E	F	G	H	I
D	E	F	G	H	I	A	B	C
G	H	I	A	B	C	E	D	F
B	C	A	E	F	D	H	I	G
E	F	D	H	I	G	B	C	A
H	I	G	B	C	A	D	F	E
C	A	B	F	D	E	I	G	H
F	D	E	I	G	H	C	A	B
I	G	H	C	A	B	F	E	D

T'ES TRIS ? p.3



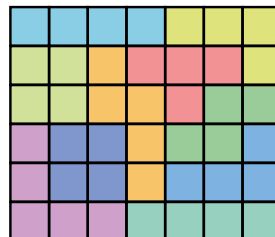
DRACULOTTE



p.5

CADENAS p.7 T'ES TRIS ? p.8

311



DRACULOTTE p.9



L'ARTISTE CACHÉ p.11

Bleu Bleu Jaune Rouge

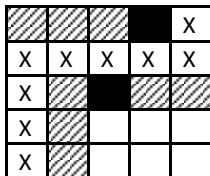
LES 8 DIFF' (HAUT) p.12

Boucle d'oreille - Poils sous les bras x2 - Nombriil
Sourire de la fleur de gauche - 3 traits sur le front
Ongle noir - L'ombre de la trompe

LES 8 DIFF' (BAS) p.12

Le nez - L'ombre sur le crâne - Les dents -
L'ombre du perso - L'ombre de son oeil droit - Le rond bleu, plus rond
Son oeil au beurre noir - C'EST TOUT (LOL) !

DRACULOTTE p.13



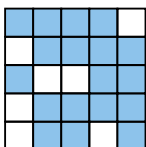
QUEL ÊTRE DÉTESTABLE ES-TU ? p.14

★ Le Narcissique Égocentrique

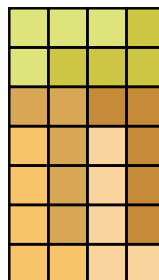
■ Le Clown malaisant

● La Critique Aigrie

DES TRUCS À GRISER p.16



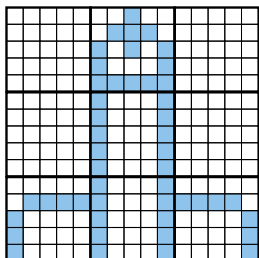
T'ES TRIS ? p.17



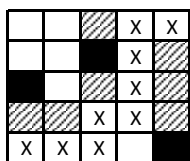
MOTS CROICHÉS p.18

Coucou - Castagnette - Bambou - Boule - Jacky
Bourrique - Ludothèque - Bidou - Fipfs - Société
Couscous - Bagarre - Randognon

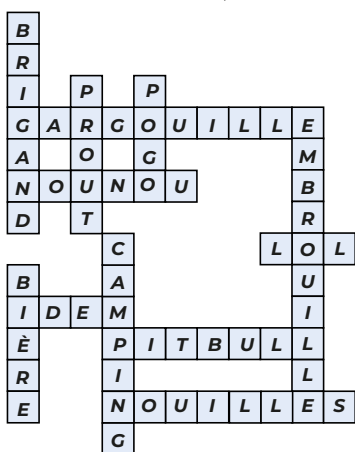
DES TRUCS À GRISER p.23



DRACULOTTE p.29



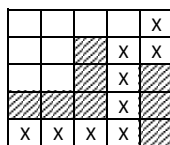
MOFS LÉCHÉS p.32



QUEL JOUEUR ES-TU ? p.33

- ★ Mauvais gagnant
- Mauvais perdant
- Pas joueur

DRACULOTTE p.20



MOT CACHÉ p.21

JACUZZI

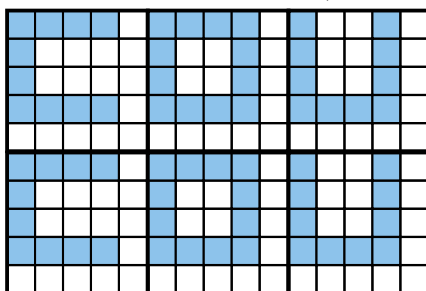
EN QUÊTE DE CAMPAGNE p.24

	Mais	Foin	Carottes	Potatoes	Mars	Août	Octobre	Décembre	Éleveur	Maraîcher	Céréaliier	Grande Surface
Louinou	X	X	O	X	X	X	O	X	X	X	X	O
Le père Lucien	X	X	X	O	X	X	X	O	X	X	O	X
Alba	O	X	X	X	O	X	X	X	X	O	X	X
Christine	X	O	X	X	X	O	X	X	O	X	X	X
Éleveur	X	O	X	X	X	O	X	X				
Maraîcher	O	X	X	X	O	X	X	X				
Céréaliier	X	X	X	O	X	X	X	O				
Grande Surface	X	X	O	X	X	X	O	X				
Mars	O	X	X	X								
Août	X	O	X	X								
Octobre	X	X	O	X								
Décembre	X	X	X	O								

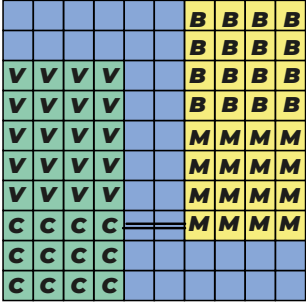
RÉPONSE DE L'ÉNIGME :

Christine est une ÉLEVEUSE,
qui fait du FOIN en AOÛT!
Sacrée Cricri !

DES TRUCS À GRISER p.34

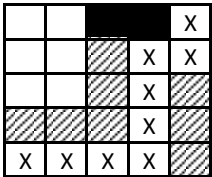


HISTOIRE RURÂLE p.35



D'autres solutions existent !

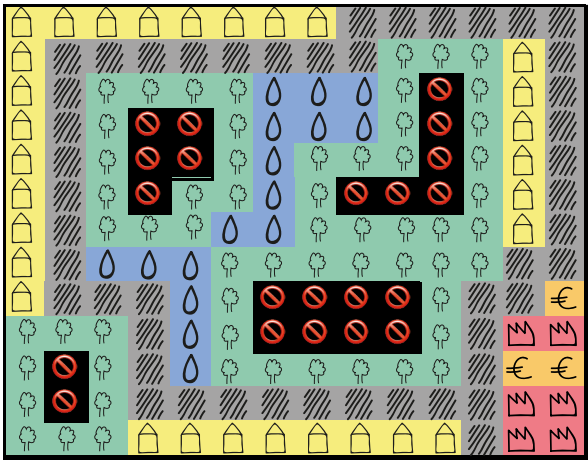
DRACULOTTE p.45



QUEL ANIMAL ES-TU ? p.46

- ★ Un cochon
- Un blaireau
- Un pigeon

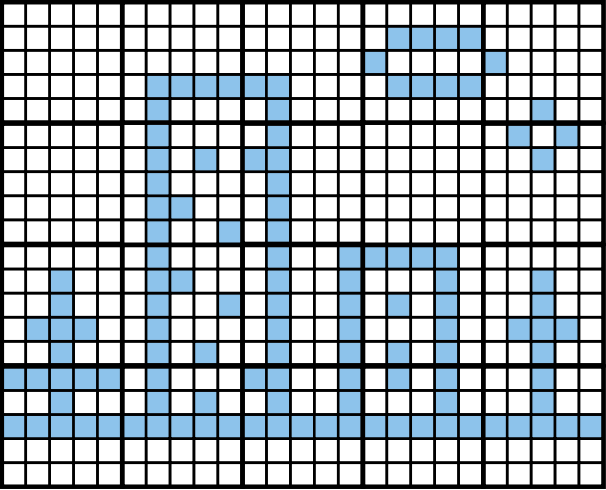
CITY GENTIL SI MIEUX p.47



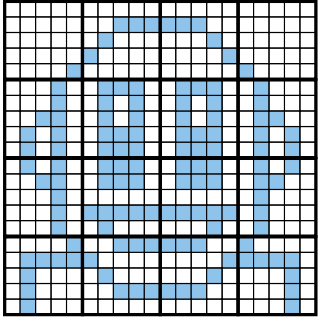
59 + 16 x 2 = 91

D'autres solutions existent !

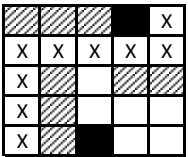
DES TRUCS À GRISER p.43



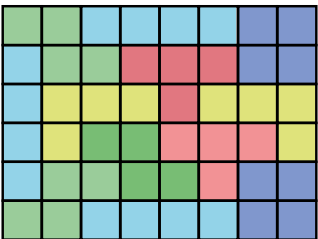
DES TRUCS À GRISER p.48

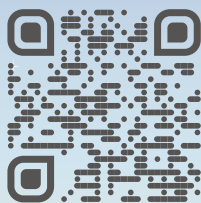


DRACULOTTE p.51



T'ES TRIS ? p.52





WWW.BENJAMINROUCAYROL.COM

