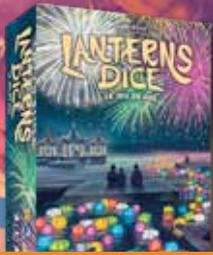


RENEGADE GAME STUDIOS

FRANCE



JEU DE RAPIDITÉ
**DES RÉFLEXES
MONSTRUEUX !**



ROLL&WRITE
PLEIN FEU !

**TERROR BELOW
EN VER ET CONTRE
TOUS**



Gratuit



www.facebook.com/PlayRGSFrance



www.renegade-france.fr

N°5

OPEN DE FRANCE 2019 CLANK! EXPEDITIONS

JUSQU'AU
31/01/2020



QUALIFIEZ-VOUS DANS VOTRE VILLE!

(Inscription directement auprès de votre boutique partenaire)

FINALE AU FIJ DE CANNES 2020



CARTE
PROMOTIONNELLE
OFFERTE POUR
LES PARTICIPANTS.
LES QUALIFIÉS
REMPORTENT
LE DRAGON D'OR!



RENEGADE
GAME STUDIOS
FRANCE

abysses
HOBBY



www.facebook.com/PlayRGSFrance



Calendrier des tournois sur :
www.renegade-france.fr

© 2019 Copyright Dire Wolf Digital LLC, Renegade Game Studios, Tous Droits Réservés.

Déjà 2 ans que la collection **Renegade France** existe au sein des éditions **Origames** ! Déjà une quinzaine de jeux chaleureusement accueillis par les joueurs francophones ! Alors MERCI à vous ! Pour cet anniversaire, vous trouverez dans ce catalogue n°5 des nouveautés en cours de parution et à paraître. L'aventure continue de plus belle avec notre partenaire états-uniens. Pour notre plus grand plaisir de jouer, et pour le vôtre !

• *Simon Gervasi & Rodolphe Gilbert*



SOMMAIRE



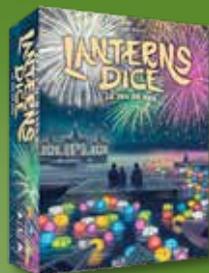
CLANK! 4
La gamme



CLANK! 6
Dans l'Espace!



LE DÉFI DE LA REINE 8



LANTERNS DICE 10



TERROR BELOW 12



PASSAGES SECRETS 14



GUNKIMONO 16



SPLAF! 18



AGENDA 22

DISPONIBLE



60mn



2-4



12+

CLANK!

LES AVENTURIERS DU DECK-BUILDING



POPULAR
MECHANICS



LA GAMME DECKBUILDING QUI FAIT DU BRUIT!

Explorez et pillez l'ancre d'un dragon pour devenir le voleur le plus audacieux.

• L'HISTOIRE

Les souterrains sous la Tour du **Dragon** sont réputés pour être l'endroit le plus dangereux du Royaume. Seuls les **roublards** les plus intrépides peuvent s'y faufiler pour voler le Dragon et en **revenir vivants** pour raconter leur histoire. C'est ainsi que vous et vos semblables avez mis en jeu votre réputation de voleurs pour **relever le défi**.

• LE JEU

Au fil des tours, vous allez **améliorer votre deck** et affûter votre stratégie. Serez-vous prudent ou téméraire ? Attention, les meilleures cartes sont

parfois **les plus bruyants**, et plus vous allez faire de boucan (CLANK!), plus vous risquez d'attirer la fureur du dragon... Sachez **sortir à temps**, et surtout, **sortez le plus riche** !

EXTENSIONS DÉJÀ PARUES :

- Trésors engloutis
- La malédiction de la momie





CLANK!

EXPÉDITIONS L'Or et la Soie



CLANK! EXPÉDITIONS L'OR ET LA SOIE

L'Or et La Soie inaugure la gamme de plateaux double-face alternatifs *Expéditions*.

- Explorez une **mine naine** abandonnée. Celui qui en extraira le plus d'or sera récompensé, mais attention, un **dragon** hante ces lieux...

- La **reine des araignées** géantes a pris pour repaire un vaste château. Les toiles d'araignées cachent des trésors scintillants, mais elles sont aussi le lieu de des aventuriers imprudents!

Deux nouvelles aventures à vivre pour *Clank! Les Aventuriers du deck-building*.

De nouveaux meeples et des jetons accompagnent ces plateaux alternatifs.



DISPONIBLE

CLANK! DANS L'ESPACE!



75mn



2-4

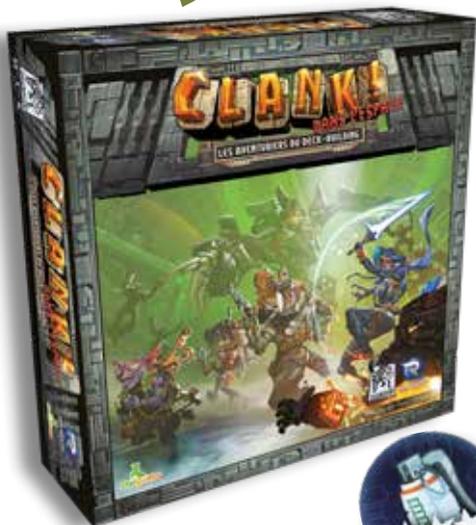


12+



LES PIRES CONTRE-ATTAQUENT !

Osez-vous entrer dans le vaisseau du Seigneur Eradikus et lui voler ses trésors ?



• LE JEU

Totalement indépendant du jeu *Clank!*, la version *Dans l'Espace!* en reprend les principes forts mais introduit de nouvelles mécaniques. Spécialisez votre deck pour profiter des combos des différentes **factions**, utilisez les Téléporteurs pour prendre de vitesse vos concurrents, et surveillez bien votre niveau de santé lorsque les Robots chasseurs de prime seront lancés à vos trousses...



• L'HISTOIRE

Depuis son vaisseau vivant, le Seigneur Eradikus pille la galaxie sans pitié. Une bande de voleurs intrépides rivalise pour s'introduire dans son repaire et lui dérober un maximum de trésors !



LES+

- Les saveurs de *Clank!* avec de nouvelles mécaniques.
- De quoi ravir les fans de science-fiction !
- Un plateau/vaisseau modulable pour une immense rejouabilité.





CLANK! DANS L'ESPACE! Apocalypse!



EXTENSION APOCALYPSE !

Au plus profond de son vaisseau vivant, le **Seigneur Éradikus** ourdit sans relâche des projets machiavéliques. Commencez chaque partie avec un scénario et tentez de contrecarrer les plans du Seigneur. Les scénarios sont de plus en plus difficiles et ajoutent une **dimension narrative** unique !

EN TROIS MOTS : • DECKBUILDING - SEMI COOPERATIF - SCENARIOS





40mn



1



10+

LE DÉFI DE LA REINE

DEVEENEZ LA REINE DE L'ARÈNE!

*Lisez l'histoire de Maia Cœur-Ardent
et rejouez son aventure dans Le Défi
de la Reine !*

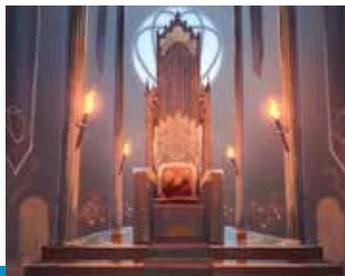


• L'HISTOIRE

Maia Cœur-Ardent est seule face au reste du monde. Suite à un complot ourdi par des conspirateurs, elle se retrouve accusée du meurtre de sa propre mère, la Reine du Soleil. Pour prouver son innocence et reconquérir sa place, Maia doit descendre dans l'Arène du Grand Défi et affronter ses ennemis. La future reine choisie par les Antédragons remportera-t-elle la victoire sur ses ennemis, ou devra-t-elle s'avouer vaincue face aux conspirateurs et à leur funeste projet ?

• LE JEU

Vous incarnez Maia Cœur-Ardent. Votre objectif est de sortir victorieux de l'Arène du Grand Défi en battant **8 adversaires** avant que vos points de vie ne soient réduits à zéro. À chaque manche vous n'avez qu'**1 minute** pour lancer et relancer vos **séries de dés** (mais pas les dés solos) afin d'obtenir les bonnes combinaisons et vaincre vos ennemis. Mais attention, ils sont retors! Et s'ils vous infligent le dégât fatal, vous recommencez l'aventure...





1

LANCEZ ET RELANCEZ VOS DÉS JUSQU'À OBTENIR LES COMBINAISONS QU'IL VOUS FAUT, MAIS VOUS N'AVEZ QU'1 MINUTE !

2

ARRIVEZ À VAINCRE 8 ENNEMIS, ÉVITEZ LES BLESSURES MÔRTELES, ET C'EST GAGNÉ !



3

JUSQU'À 6 MODULES OPTIONNELS POUR VARIER LA DIFFICULTÉ ET LE PLAISIR DE CE JEU SOLO INÉDIT.

LES+

- 6 modules optionnels combinables pour une immense rejouabilité
- Retrouvez les mécaniques chères à l'auteur de **Mission Pas Possible!**
- Le renouveau des Livres Dont Vous Êtes le Héros
- Un récit de 36 pages





30mn

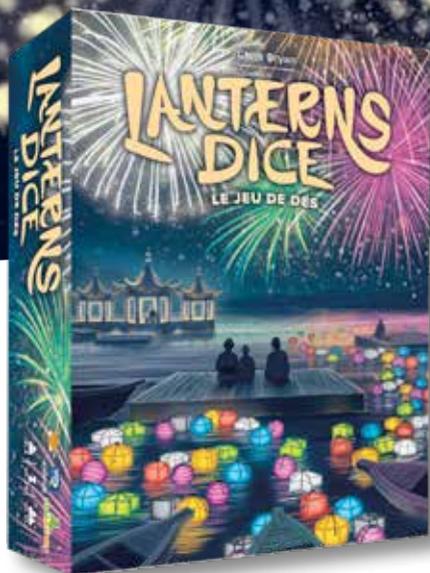


2-4



10+

LANTERNS DICE



PRENEZ VOS D6 POUR DES LANTERNES!

Impressionnez l'empereur avec vos feux d'artifice et vos lanternes sur le lac.

• L'HISTOIRE

La moisson est rentrée, place à la fête ! L'empereur a déclaré qu'elle serait la plus belle jamais vue. Vous êtes les artisans chargés de décorer le lac du palais avec des **lanternes flottantes** et d'illuminer le ciel avec des **feux d'artifice**.

• LE JEU

Lancez les **dés-lanternes** et attribuez-en un à chaque joueur

afin que chacun complète sa **feuille de jeu**. Choisissez-vous de cocher les **Pavillons** pour obtenir des cadeaux de l'empereur et réaliser des actions bonus? Ou les **Pontons** et augmenter vos zones entièrement crayonnées pour y poser les **tuiles Feux d'artifice** en vue de marquer des points de victoire ? À moins que vous envisagiez d'entourer les **Bateaux** pour plus de points en fin de partie ? Un juste équilibre de vos choix vous permettra de créer les **combinaisons** les plus efficaces. Le joueur obtenant le plus de points d'honneur est celui qui fera la meilleure impression sur l'empereur ; il gagnera la partie !



1

LANÇEZ LES DÉS-LANTERNES ET ATTRIBUEZ-EN UN À CHAQUE JOUEUR AFIN DE COMPLÉTER VÔTRE PROPRE FEUILLE DE JEU



2

OBTENEZ DES CADEAUX DE L'EMPEREUR POUR RÉALISER DES ACTIONS BONUS ET CRÉER DES COMBINAISONS EFFICACES



3

RECOUVREZ LES ZONES COMPLÉTÉES PAR DES TUILES FEUX D'ARTIFICE POUR MARQUER PLUS DE POINTS !



FOXTROT
GAMES

LES+

- Un roll & write avec des tuiles et des cartes.
- Un thème zen et poétique.
- Des enchaînements de **combinaisons** originales.



60mn



1-5



10+



REPRENEZ, DONC DU DESERT !



Survivrez-vous à l'attaque des Vers géants ?

sauvages avec toutes sortes de véhicules, de vous approcher au plus près du danger, et de mettre la main sur les meilleurs trophées.



• L'HISTOIRE

Suite à une expérience de l'armée qui a mal tourné, des vers géants terrorisent les bourgades du désert du Nevada. Pour résoudre la situation, quoi de mieux que de faire appel à des chasseurs de prime comme vous ? C'est maintenant votre boulot de parcourir les grandes étendues

• LE JEU

Votre objectif est d'être le premier à marquer 20 Points de victoire. En fonction du Véhicule que vous jouez face à un Ver, vous aurez un certain nombre d'Actions à exécuter : détourner son attention, se déplacer sur le plateau de jeu, ramasser des débris pour les échanger contre des Armes ou des Objets de survie, ramasser un Oeuf de Ver pour le livrer, puis combattre. Si votre personnage meurt, recrutez-en un autre, mais attention car vous n'en aurez que 3 au départ !

1

JOUER UNE CARTE VÉHICULE ET DÉTOURNER L'ATTENTION DES VERS SUR VOS ADVERSAIRES.

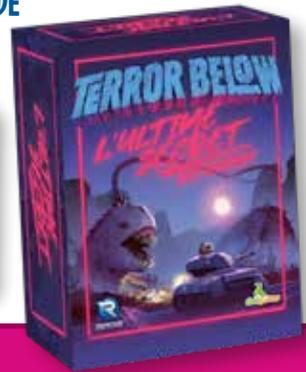
2

COLLECTEZ DES ŒUFS DE VERS ET DES DÉCOMBRES POUR OBTENIR DES BONUS ET DES POINTS DE VICTOIRE.



3

SI UN VER ATTAQUE, TOUS LES JOUEURS ATTAQUÉS SE DÉFENDENT AVEC LEURS CARTES ARME ET OBJET. CELUI QUI PORTE LE COUP DE GRÂCE REMPORTE DES POINTS DE VICTOIRE.



LES+

- Des illustrations et un matériel ultra immersifs.
- Des «rebondissements» avec le mode «Canyon» face B du plateau.
- Pour les fans de série Z et de second degré.

Les expériences du gouvernement qui ont mal tourné dans **Terror Below** ne se sont pas vraiment arrangées avec l'extension **L'Ultime Secret**. Heureusement pour l'humanité (du Nevada), vous conduirez désormais un tank et vous aurez des équipements complémentaires pour chasser les nouveaux Vers !

DISPONIBLE



25mn



2



12+

PASSAGES SECRETS



VOL DE NUIT

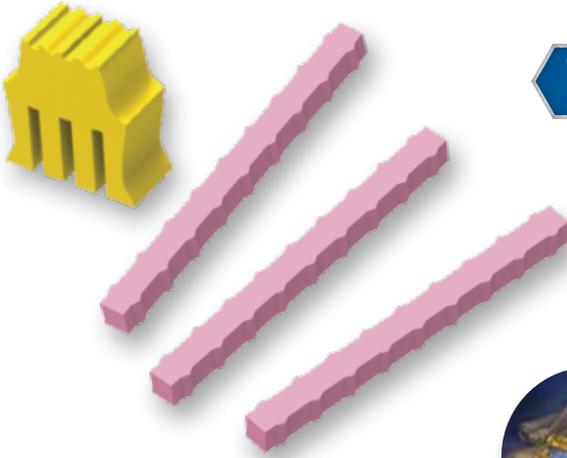
Soyez plus malin que votre rival pour étendre votre réseau de Passages secrets et faire main basse sur la ville et ses richesses

• LE JEU

Tour à tour, placez vos Passages secrets entre les quartiers de la ville afin de récupérer des trésors, mais également pour augmenter votre influence. Lors des deux phases de décompte, en fonction des quartiers dont vous êtes maître et des objets que vous avez dérobés, vous marquez des points de différentes façons, ce qui vous invite à développer une tactique tout en restant attentif à la situation et réagir. Des missions communes qui varient à chaque partie et un plateau modulable pour des parties toujours renouvelées !

• L'HISTOIRE

Derrière les portes de la ville et sous l'oeil attentif de la garde, la cité croit ses trésors à l'abri. Mais vous êtes déjà à l'intérieur et grâce à la faveur de la nuit, vous creusez un réseau de **Passages secrets** pour gagner le pactole. Votre plan est parfait, mais votre plus grand rival a le même.



1

ÉTENDEZ VOTRE RÉSEAU DE
SOUTERRAINS ET DÉROBEZ
LES TRÉSORS DE LA VILLE



3

RENOUVELEZ VOS PARTIES
À L'INFINI GRÂCE AUX
ÉLÉMENTS DE JEU
MODULABLES

2

DÉVELOPPEZ VOTRE INFLUENCE
SUR LES QUARTIERS POUR
AUGMENTER VOS GAINS



15

DISPONIBLE



45mn



2-5

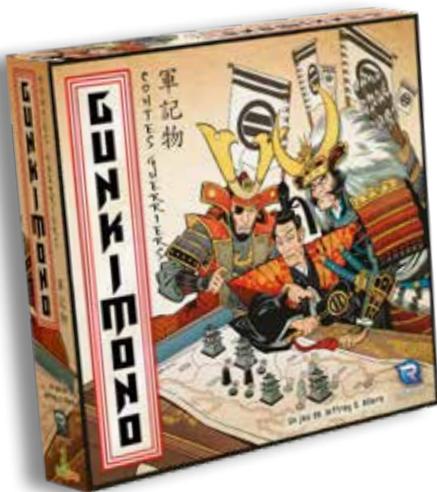


10+



GENKI-EMON

C'EST L'HEURE DES CONTES !



Imposez votre domination en unifiant le territoire et en prouvant votre sens de l'honneur.

• LE JEU

À chaque tour, vous allez choisir de poser l'un de vos dominos tout en respectant les contraintes de pose. Les dominos forment des ensembles par types de troupes. Soit vous allez gagner des points d'influence immédiatement, soit vous allez remplir votre jauge d'honneur qui vous permettra de bâtir des forteresses afin de vous assurer des zones de domination et des bonus exclusifs en fin de partie.

• L'HISTOIRE

Les joueurs incarnent des daimyos qui intriguent, rassemblent leurs troupes, et bâtissent des forteresses pour renforcer leurs armées. Tous se battent pour l'honneur et la victoire ultime.



2

LES POINTS D'HONNEUR DÉBLOQUENT VOS FORTERESSES POUR MARQUER DES POINTS À CHAQUE TOUR ET DES BONUS SECRETS EN FIN DE PARTIE.



1

POSEZ UN DOMINO POUR GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE ET/OU DES POINTS D'HONNEUR.



LES+

- Un plateau de jeu en constante mutation et en 3 dimensions.
- La simplicité des dominos subtilement modernisée.
- Une thématique immersive.

3

BRISEZ LES FORMATIONS ADVERSES ET SAISISSEZ LES OPPORTUNITÉS.





10mn



2-8



7+

ÉCRABOUILLEZ-LES!



L'HISTOIRE

Un portail vers une autre dimension s'est ouvert, et des monstres s'en échappent. Dans *Splaf!*, les joueurs rivalisent pour être le premier à taper la bonne carte monstre, mais ce n'est pas toujours aussi simple qu'il y paraît. Avec de nouveaux monstres qui s'échappent du portail et les Dés qui changent les règles, vous devrez rester sur vos gardes et réagir vite. Et si vous voyez un monstre arriver... *Splaf!*

TOUS!

OBSERVATION - RAPIDITÉ - FOUS RIRES

• LE JEU

Un joueur lance les 2 **Dés** qui désignent 1 **carte** face visible sur la table.

La première personne à taper la bonne carte Monstre la récupère. Quand il ne reste plus que deux cartes sur la table, la partie s'arrête. Les joueurs comptent alors leurs cartes Monstre qu'ils ont récupérées, et le joueur avec le plus de cartes gagne.



1

LANCEZ LES DEUX DÉS

2

1 SEULE CARTE FACE VISIBLE
CORRESPOND AUX DÉS

3

TAPEZ LA BONNE CARTE MONSTRE
POUR GAGNER DES POINTS !

LES +

- Des règles apprises en 5 minutes.
- Un défi fun pour toute la famille.
- Par l'auteur de *Mission Pas Possible !*

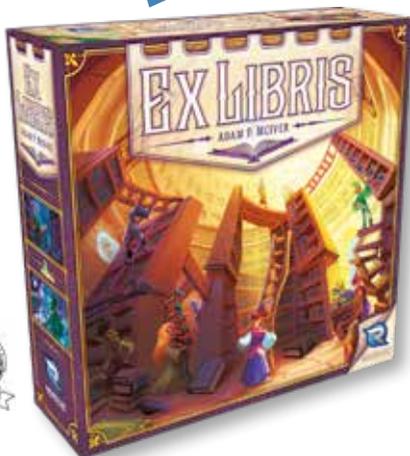
LES INCONTURNABLES

EX LIBRIS

Pour devenir le grand bibliothécaire de la ville, vous devrez avoir une **collection** bien ordonnée, satisfaire la tendance, éviter les livres sulfureux, avoir du choix et exceller dans votre domaine. Parcourez le royaume pour dénicher la perle rare et n'hésitez pas à recourir à un brin de magie !

EN TROIS MOTS :

• COLLECTION • POSE D'OUVRIERS • BIBLIOTHÈQUE



MISSION PAS POSSIBLE

Avec vos coéquipiers, vous avez exactement **10 minutes** pour résoudre les combinaisons de dés sur les cartes bombes. La clé de la victoire sera une parfaite entente et une communication efficace pour réussir votre mission !

EN TROIS MOTS :

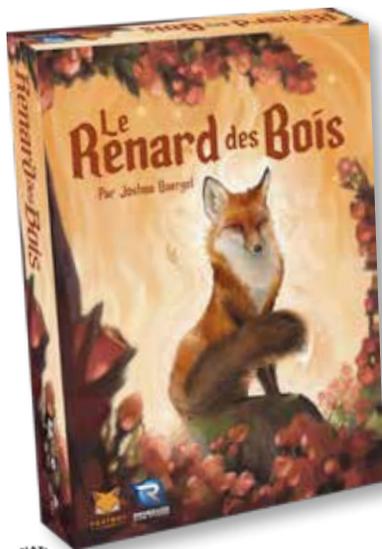
• COOPÉRATIF • CONTRE LA MONTRE • OBSERVATION



LE RENARD DES BOIS

Le Renard des Bois est un jeu de plis spécialement conçu pour **deux joueurs** qui se distingue par deux subtilités : les cartes impaires possèdent des pouvoirs qui permettent, entre autres, de manipuler la couleur de l'atout, mais surtout vous devez faire attention au nombre de plis que vous réalisez. Si vous êtes trop gourmand, vous marquerez zéro point... Rusé ce renard !

EN TROIS MOTS : • PLS • JEU À 2 • EFFETS

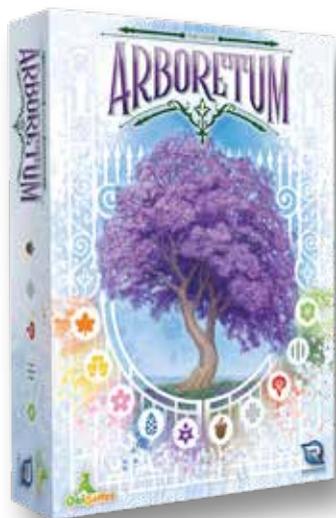
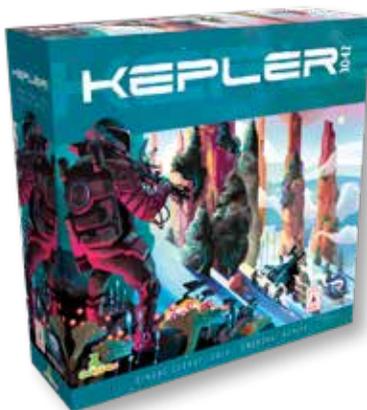


KEPLER 3042

En l'an 3042, la technologie vous permet enfin d'explorer pacifiquement la galaxie à la recherche de ressources indispensables mais limitées. Envoyez vos vaisseaux **terraformer** de lointaines planètes afin d'en extraire l'énergie nécessaire à la poursuite de votre voyage à travers la galaxie. Saurez-vous quand développer judicieusement la vingtaine de technologies, et sacrifier à bon escient vos ressources rares afin de remporter la conquête spatiale ?

EN TROIS MOTS :

• EXPLORATION • TERRAFORMATION • GESTION DE RESSOURCES



ARBORETUM

Plantez les allées de votre Arboretum avec des essences d'arbres soigneusement choisies pour offrir aux visiteurs une explosion spectaculaire de couleurs. Posez vos cartes afin de **créer des suites** d'arbres les plus longues d'un même type pour marquer le plus de points. Mais il vous faudra également avoir conservé plus de cartes en main que vos adversaires pour que cette suite soit comptabilisée ! Surveillez donc bien le jeu des autres joueurs. Planification, observation et opportunisme seront des qualités essentielles pour faire du bon boulot !

EN TROIS MOTS : • COLLECTION • MAJORITÉ • BLOCAGE



REYKHOLT

Faire pousser des légumes en Islande ? Quelle idée farfelue ! Et pourtant cela attire toujours plus les touristes curieux. Mais la saison dans Reykholt est courte, soyez efficace. Posez vos ouvriers agricoles sur les options dont vous avez besoin pour faire **la course** et arriver premier ! Obtenez une serre de la bonne taille, plantez-y vos légumes rares ou communs, récoltez et courez de tables en tables montrer vos productions aux touristes avant vos concurrents !

EN TROIS MOTS :

• POSE D'OUVRIERS • COURSE • PAR L'AUTEUR DE AGRICOLA

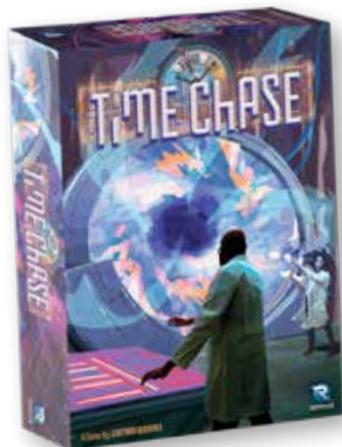


AGENDA 2020

GATES OF DELIRIUM (TITRE V.O.)

À chaque tour, choisissez de faire basculer votre santé mentale vers la folie ou la raison. Enverrez-vous vos investigateurs à Arkham ou à Salem ? Collectez des fragments de cartes et de livres secrets. Mais si vous êtes **cultiste**, collectez des runes mystiques. Dans tous les cas vous pourrez toujours tenter une **action désespérée**. Et construisez des portails vers d'anciennes monstruosité pour déclencher la fin... de partie.

EN TROIS MOTS : • COLLECTION • MAJORITÉ • THULHU



TIME CHASE (TITRE V.O.)

Vous venez de trouver la formule pour **voyager dans le temps**. Mais d'autres scientifiques s'en emparent et tentent de vous voler votre découverte révolutionnaire, justement en remontant dans le passé ! Empêchez-les et gagnez votre place dans l'histoire ! Dépensez judicieusement vos ressources pour remonter la frise chronologique et changer l'ordre des choses...

EN TROIS MOTS : • JEU DE PLIS • VOYAGE TEMPOREL • 3-6 JOUEURS

CLANK! EXPÉDITIONS 2 LE TEMPLE DU SEIGNEUR SINGE

Le deuxième épisode des Expéditions pour Clank! Les Aventuriers du deck-building vous emmène cette fois dans la jungle (plateau 1) à la recherche du temple du Seigneur Singe (plateau 2). Vous pouvez jouer chaque face du plateau indépendamment, ou en **mode campagne**, la nouveauté de cette extension. Les séries d'outils collectés dans la jungle vous rapporteront d'abord des points de victoire. Mais gardez bien ces outils pour la seconde partie ! Vous pourrez ainsi actionner les mécanismes du temple et modifier le réseau des tunnels, facilitant vos déplacements jusqu'à envoyer vos adversaires dans une impasse. Ce n'est pas à un vieux singe qu'on apprend à jouer à Clank!.

EN TROIS MOTS : • DECK-BUILDING • EXTENSION N°2 • CAMPAGNE



BAZAR QUEST

Attirez dans votre échoppe des héros sortis tout droit de l'univers **Dungeons & Dragons**. Équipez-les d'armes et d'objets utiles... ou inutiles ! Ils pourront ainsi défendre la cité qui abrite votre boutique des monstres qui l'attaquent. En fonction de votre honnêteté en affaires ou de votre cupidité, les héros survivront et vous feront de la bonne pub, ou périront, mais au moins vous ne serez pas embêter avec le SAV ! Le marchand avec le plus de gloire gagne la partie, à moins que tous les héros ne meurent au combat, ce qui se solderait par la défaite de tous les joueurs.

EN TROIS MOTS : • DRAFT • BLUFF • MEDFAN



CLANK! DANS L'ESPACE!

CYBER STATION 11

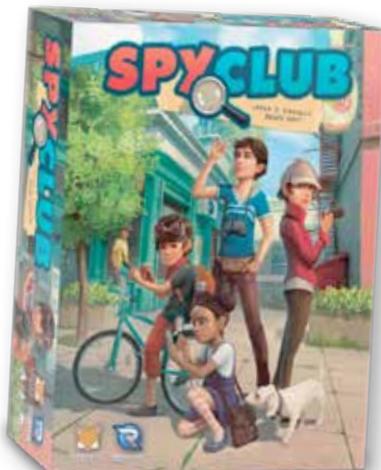
La Commandeure Préon, séide du Seigneur Éradikus, s'est construit une Cyber Station et s'y croit à l'abri. Mais c'est sans compter sur votre experte roublardise et celles de vos compagnons voleurs de l'espace ! Un nouveau **plateau circulaire**, un nouveau module double face, un nouveau marqueur Boss, 40 nouvelles cartes, une nouvelle mécanique de cartes avec les "Appareils cybernétiques"... Bref, encore plein de nouveautés pour renouveler vos parties de Clank! dans l'Espace !

EN TROIS MOTS : • DECK-BUILDING • EXTENSION N°2 • SPACE OPÉRA

SPY CLUB

Deux à quatre **enquêteurs** en herbe vont explorer leur quartier et se raconter une **histoire** pour comprendre ce qu'il s'est passé et attraper le suspect avant qu'il ne s'enfuit ! Récoltez des **indices**, ne gaspillez pas vos idées, résolvez les **énigmes** et soyez les meilleurs détectives du coin. Inclus un mode **campagne** rejouable.

EN TROIS MOTS : • COOPÉRATION • ENQUÊTE • CAMPAGNE





**RENEGADE
GAME STUDIOS**
F R A N C E

*La sélection des meilleurs jeux Renegade
vous est offerte par :*

