

NOUVEAUTÉ

ABI Games



APEX

Un 4X rapide, immersif et accessible.

APEX vous plonge dans un univers de science-fiction dans lequel six civilisations rivalisent pour la domination galactique par l'influence. Entre colonisation, batailles, évolution technologique et expansion, il vous faudra faire les bons choix pour mener vos troupes à la victoire.

Grâce à des mécaniques accessibles et un système d'action partagé, Apex renouvelle l'expérience du 4X en la rendant fluide, immersive et accessible aux joueurs débutants

APEX s'adresse à un public large. Les amateurs de science-fiction apprécieront l'ambiance la diversité des civilisations proposées.

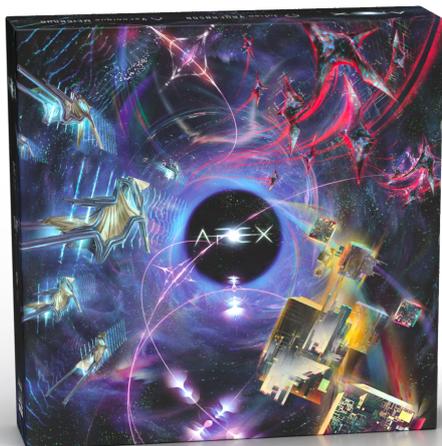
Les passionnés de stratégie y trouveront un système accessible mais profond, où les décisions priment sur le hasard. Enfin, les joueurs occasionnels comme les plus expérimentés pourront se retrouver autour d'un 4X aux règles claires, au rythme bien dosé et aux parties volontairement limitées en durée.

Chez **ABI GAMES**, nous avons été séduits par l'équilibre qu'**APEX** parvient à créer.

Ses règles accessibles permettent une prise en main rapide, tout en laissant une vraie place à la réflexion. Les choix sont toujours guidés par les joueurs, avec un **hasard très réduit**.

Le jeu favorise l'interaction sous toutes ses formes : **négociation, coopération, affrontements directs...** sans jamais pénaliser un style de jeu particulier.

Par son **système de draft** de cartes à chaque tour, sa durée de jeu définie et son système de jeu en simultané, **APEX** brille par son originalité et se démarque du gameplay classique des 4X.



- 4X a durée finie
- Excellente rejouabilité
- 4X accessible à tous
- Grande profondeur de jeu



Langues disponibles



BORDERLINE
EDITIONS



Auteur : Julien Vaucanson
Illustratrice : Veronique Meignaud

APEX est un jeu de l'éditeur français **BORDERLINE EDITIONS**, sélectionné et distribué par **ABIGAMES**.



www.abigames.fr

ABI Games • Service Commercial France • ot@abigames.fr
Téléphone 0 (033) 9 83 20 15 41

