



# Concours International de Créateurs 37<sup>e</sup> de Jeux de Société de Boulogne-Billancourt



## Palmarès



### JEUX PRIMÉS

- ***Kuto***   
William Liévin
- ***Le Déjeuner des Canotiers***   
Anthony Nouveau
- ***Nomades***   
Benoit Turpin
- ***Vermin***   
Julien Griffon



### JEUX FINALISTES

- ***Agate Factory***   
Fabien Tanguy
- ***Apollo 30***   
Geoffroy Simon, Caroline Clabots  
& Nathalie Zandecki
- ***Chalut !***   
Didier Dhorbait
- ***Ligne 9***   
Alain Patat
- ***Sotavento***   
Alberto Millan & Mélanie Marcoup
- ***Wild Lottery***   
Jean-Baptiste de Borman



## L'ÉDITION 2018 EN CHIFFRES

**108**

jeux

**10**

pays

**3**

jeux  
édités

**850**

heures de  
bénévolat

## Le Jury

**Martin Vidberg**

Dessinateur de BD et  
illustrateur de jeux

**Eva Szarzynski**

Ludothécaire chez  
À l'Adresse du Jeu

**Charles Chevallier**

Auteur de jeux et ancien  
vainqueur du Concours

**Monsieur Guillaume**

Animateur-rédacteur à  
Tric Trac



**Marie Fort**

Autrice de jeux

**Reixou**

Animateur de la Radio  
des jeux

**Lucie-Marie Chapuis**

Cogérante des boutiques  
Sortilèges

**Vincent Bonnard**

Ludothécaire à  
Bonneuil-sur-Marne

# Les Primés en bref...

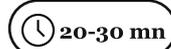
## Kuto



 **William Liévin**

 2-4

 8+

 20-30 mn

Kuto est un "stop-ou-encore" collectif, ce qui est une rareté pour ce type de jeux. À l'habituel perte pour soi, vient s'ajouter le dilemme du gain pour les adversaires. Les cartes gagnées avec le stop-ou-encore servent à la construction de pyramides mais aussi à déclencher de puissants pouvoirs.

 Cités Royales  
à paraître  
chez Origames



## Le Déjeuner des Canotiers



 **Anthony Nouveau**

 3-6

 8+

 45-60 mn

Le Déjeuner des Canotiers est un jeu très original dans lequel les joueurs composent leur propre vision du tableau Le Déjeuner des Canotiers en fonction d'informations partielles récoltées.

Durant toute la partie, les joueurs sont captivés par leur tableau pour tenter d'assembler logiquement les pièces du "puzzle".

 Le Cliché du Siècle  
édité en 2021  
par Don't Panic Games



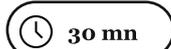
## Nomades



 **Benoit Turpin**

 2-4

 8+

 30 mn

Nomades est un jeu de gestion de ressources extrêmement novateur, avec l'utilisation d'une corde pour symboliser les déplacements et les possibilités de chasse.

Le jeu permet aux joueurs de se déplacer physiquement sur la carte avec une compréhension rapide et parfaite du jeu tant celui-ci est plein de sens.

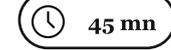
## Vermin



 **Julien Griffon**

 2-4

 8+

 45 mn

Vermin est un jeu de programmation qui met l'interaction directe au goût du jour sans son pendant trop punitif ou définitif.

Le jeu est très vivant avec les nombreux coups fourrés entre joueurs et les destructions de bâtiments générateurs d'émotions. Les pouvoirs offrent aussi une réelle prise sur le jeu et beaucoup d'interaction pour leur contrôle.

 Ratapolis  
édité en 2023  
par Bragelonne Games



## Les Finalistes en bref...



### *Agate Factory*

 **Fabien Tanguy**

 2-4

 8+

 20-40 mn

Agate Factory est un jeu abstrait qui transporte les joueurs dans un univers de parcours de billes avec des engrenages.

Le but? Faire sortir ses billes avant les adversaires.

Les engrenages ont une dimension presque magique, si bien que les billes semblent se mouvoir de leur propre volonté.



### *Apollo 30*

 **Caroline Clabots, Geoffroy  
Simon & Nathalie Zandecki**

 3-4

 10+

 30 mn

Apollo 30 offre une belle originalité de par sa nature, un jeu de coopération autour d'un vaisseau spatiale piloté en commun par des joueurs disposant d'une communication limitée et induite.

La gestion du temps est aussi particulière, avec 3 x 10 minutes à gérer précautionneusement sans tomber à sec au bout de 10 minutes.



### *Chalut !*

 **Didier Dhorbait**

 2-4

 8+

 40 mn

Chalut est un jeu de programmation et d'adresse très particulier. Les joueurs pêchent à chaque manche en créant eux-même la forme et la taille de leur filet de pêche. Il s'agit de bien évaluer la zone visée.

Chalut requiert de l'agilité, de la vision dans l'espace et la capacité à programmer ses actions.



### *Ligne 9*

 **Alain Patat**

 2 ou 4

 10+

 15-30 mn

Ligne 9 fait le lien astucieux entre le carrom et le mölkky en prenant l'expédition des palets dans les trous de l'un et une partie du scoring de l'autre.

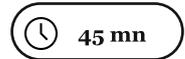
Comme dans le jeu du 13, Alain Patat parvient à revisiter un classique en gardant l'essentiel tout en rajoutant des mécanismes qui viennent enrichir le jeu sans l'alourdir.



### Sotavento



**Mélanie Marcoup &  
Alberto Millan**



Sotavento est un jeu de programmation-affrontements qui balance entre tactique et hasard.

Outre sa programmation très prenante, ce jeu réussit le tour de force d'un bon équilibre entre victoire grâce aux combats et victoire grâce aux voyages de trésors.



### Wild Lottery



**Jean-Baptiste de Borman**



Wild Lottery est un jeu de maîtrise du hasard avec une bonne dose de bluff. Ce jeu est émaillé de phases de suspens et donc d'émotions, à chaque fois qu'il y a un tirage, c'est à dire plusieurs dizaines de fois dans une partie. Sous son apparent hasard, ce jeu révèle une grande finesse.

