



Concours International de Créateurs 41^e de Jeux de Société de Boulogne-Billancourt



Palmarès



JEUX PRIMÉS

- **Agrabah** 
Clément Miralles
- **Escape from the Temple of Atlantis** 
Carlo A. Rossi
- **Frozen** 
Sergiusz Sawin
- **Mediso** 
Olivier Grégoire



JEUX FINALISTES

- **Camera Touriste** 
Toni Oriol
- **Crystallia** 
Aaron Kempkes
- **Gutenberg** 
Chris Jobelot
- **Kandinsky** 
Julien Prothière
- **No More Kings** 
Tim Hutchings
- **Retro Quest** 
Mathieu Bossu &
François Gandon



L'ÉDITION 2022 EN CHIFFRES

120

jeux

11

pays

3

jeux en cours
d'édition

890

heures de
bénévolat

Le Jury

Henri Kermarrec

Auteur de jeux, ancien
vainqueur du Concours

Yann Bartelheimer

Game Designer
chez L'Équipe Ludique

Aurélie Raphael

Cheffe de projets ludiques

Maud Chalmel
Illustratrice de jeux



Damien Leloup
Journaliste au Monde,
ancien juré de l'As d'Or

Bérengère Prevost

"Pénelope Gaming,
chroniqueuse ludique

Cathy Suignard

Ludicaire,
présidente du Groupement des
boutiques ludiques

Thibaut Quintens

Éditeur, auteur, distributeur,
animateur

Les Primés en bref...

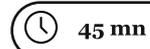
Agrabah



 **Clément Miralles**

 2-4

 10+

 45 mn

Agrabah est un jeu d'accomplissement. Au bout de la partie, tous les joueurs auront réussi à construire un palais en 3D.

Le joueur qui gagnera, sera celui qui aura le mieux maîtrisé les contraintes de placement imposées lors de la prise des cubes. Le jeu est rempli de micro dilemmes qui pimentent les parties sans les allonger.

 **signé chez un éditeur**

Escape from the Temple of Atlantis



 **Carlo A. Rossi**

 1-4

 8+

 30-40 mn

Dans ce jeu coopératif, les joueurs doivent sortir un golem d'un temple ancien qui s'écroule

Il y a de nombreuses façons de perdre et une seule de gagner. Le jeu se base sur un mécanisme de programmation en simultanée et en temps réel. Le plateau en volume propose des murs qui s'écroulent et, ce faisant, redessinent la configuration du plateau.

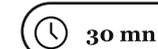
Frozen



 **Sergiusz Sawin**

 2-2-3

 8+

 30 mn

Frozen est un jeu d'affrontement pour 2 à 3 joueurs avec un formidable mécanisme de gel de l'adversaire.

Frozen marque par son dynamisme et ses nombreux retournements de situation. C'est un plaisir de geler un vaisseau et d'observer les réactions en chaîne qui découlent de cette action.

Mediso



 **Olivier Grégoire**

 2-4

 10+

 60 mn

Construire une ville d'un point de vue isométrique, tel est le défi proposé aux joueurs. Ce jeu de construction d'une ville est d'une grande originalité puisque la ville construite prend vie en perspective.

Les joueurs oeuvrent en commun pour faire grandir la ville tout en gagnant des points individuellement. En sus, le jeu offre un mécanisme de prise de tuiles malin et de belles luttes pour des majorités.

 **signé chez un éditeur**

Les Finalistes en bref...



Camera Touriste

 **Toni Oriol**

 2-5

 7+

 10-15 mn

Dans cet olni coopératif, les joueurs réalisent des photos en temps réel avec un déplacement coordonné des figurines entre les joueuses. Maîtriser les perspectives et le timing, l'affaire n'est pas simple. Le jeu charme par l'originalité du défi proposé.



Crystallia

 **Aaron Kempkes**

 2-4

 8+

 30 mn

Dans Crystallia, l'appât du gain est une bonne chose... jusqu'à un certain point. Obtenir 5 ou 9 cristaux dans une couleur, selon le nombre de joueurs, est le graal mais attention à ne pas dépasser la limite ! Entre blocage, prise de risque et maîtrise du tempo, Crystallia est un jeu plein de ressources !



Gutenberg

 **Chris Jobelot**

 2-4

 14+

 45-75 mn

Dans Gutenberg, les joueurs gèrent 6 pions apprentis en les faisant valser pour occuper des places intéressantes ou effectuer les actions résultantes de ces places prises ! La gestion du tempo du jeu est excellente et les places sont très convoitées. Voici un jeu de pose d'ouvriers fort savoureux !



Kandinsky

 **Julien Prothière**

 3-6

 10+

 10 mn

Kandinsky est un jeu de dessin déroutant. En simultané et en coopération, les joueurs réalisent des missions. Tous les joueurs sollicitent l'aide des autres tout en tachant d'être disponibles pour satisfaire les requêtes de leurs partenaires. Ne pas avoir le droit de se parler rend la communication difficile mais donne un jeu enthousiasmant et dynamique.



No More Kings

 **Tim Hutchings**

 3-6

 10+

 15-30 mn

Des cartes de 2 à 7, quelques rois et No More Kings vous entraîne dans un tourbillon de guessing et de bluff !

Peu de règles, des tours ultra rapides, le jeu propose de tenter des coups ou d'assurer, tout en faisant peser la menace constante d'une fin prématurée.

Dénoncerez vous un adversaire au risque de perdre une précieuse carte... la tentation est grande mais sera-t-elle couronnée de succès... ?

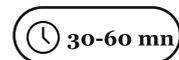


Retro Quest

 **Mathieu Bossu & François Gandon**

 2-4

 10+

 30-60 mn

Incarnant des héros de jeux vidéo intrépides, les joueurs tentent de réaliser des exploits afin de remporter la partie.

En gérant astucieusement leur main de cartes, les joueurs progressent pas à pas en posant des cartes, en combattant des monstres et en faisant des rencontres.

Le ressenti du jeu est excellent sur chemin à la fois tortueux et astucieux.

