



Concours International de Créateurs 43^e de Jeux de Société de Boulogne-Billancourt



Palmarès



JEUX PRIMÉS

- **Defenders** 
Nicolas Brodu
- **Delta** 
Antoni Guillen
- **Enoki** 
Tanos Vasof
- **Pousse Pantin** 
Rémi Monthiller



JEUX FINALISTES

- **BAD !** 
Romain Vauchelle
- **Carnivor** 
Philippe Riffet
- **Héliom** 
Olivier Roussière
- **Luna Rises** 
Phillip Stone
- **Rollsquare** 
Philippe Perreon
- **Woof !** 
Olivier Cipièrre, Pierrick
Libralesso & Renaud Libralesso



L'ÉDITION 2024 EN CHIFFRES

126

jeux

13

pays

2

jeux signés par
des éditeurs

1020

heures de
bénévolat

Le Jury

Mathilde Edenfeld

Joueuse passionnée,
ancienne animatrice TricTrac

Antoine Haureix

Ludothécaire à la Maison des
jeux de Nantes

Allison Machepy

Graphiste indépendante
spécialisée dans le jeu de société

Benoit Houivet

Ludicaire et gérant de la
boutique Sortilèges Tours



Camille Chaussy

Illustratrice de jeux

Aurélie Raphael

Cheffe de projet ludique
indépendante

Sébastien Kihm

Co-gérant de la maison
d'édition de jeux Catch Up
Games

Corentin Lebrat

Auteur de jeux et
finaliste du Concours





Les Primés en bref...

Defenders



 **Nicolas Brodu**

 2-5

 12+

 45-60 mn

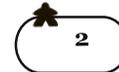
Defenders est un tower defense d'un type particulier. Les ennemis déferlant sur votre cité sont choisis par vos perfides voisins de droite et de gauche. Combinaison de cartes, plaisir de choisir à qui infliger les dégâts et renforcement de sa cité : Defenders coche toutes les cases d'un bon tower defense avec un peu de rouerie en prime !

 **signé par un éditeur**

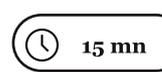
Delta



 **Antoni Guillen**

 2

 8+

 15 mn

Delta est un jeu abstrait qui se joue avec des pièces posant des contraintes de superposition. Les 2 adversaires tentent de faire un alignement de 4 pièces à leur couleur, vu du dessus, ou de poser la 4e pièce d'une colonne.

Avec ses superbes pièces et sa belle profondeur tactique, Delta a trouvé une formule pour tirer son épingle parmi les jeux abstraits.

Enoki



 **Thanos Vasof**

 2-4

 8+

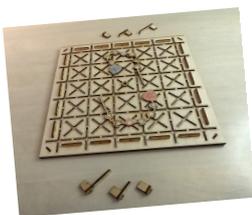
 20 mn

Dans Enoki, les joueurs essaient d'attraper les meilleurs champignons tout en ayant, au début de la partie, qu'une vision très partielle des valeurs des dits champignons.

Déduction, bluff, mécanisme de split : Enoki regroupe habilement des composantes phares du jeu de société moderne.

 **signé par un éditeur**

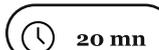
Pousse Pantin



 **Rémi Monthiller**

 2-4

 8+

 20 mn

Dans ce jeu d'affrontement, les joueurs manipulent des pantins désarticulés pour essayer de toucher l'adversaire avec leur lame.

Ce jeu ne ressemble à nul autre. En insérant les pousseurs, les joueurs espèrent atteindre un but qui bien souvent se dérobe à eux. Le dévoilement du résultat, à mesure que le pousseur progresse, est un concentré d'émotions.





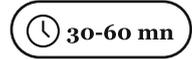
Les Finalistes en bref...



BAD !



Romain Vauchelle



Dans *Bad !*, les participants incarnent des joueurs de badminton qui s'affrontent à coups de cartes bien placées.

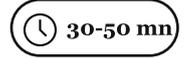
Abandonner un set pour gagner une partie, essayer d'épuiser son adversaire ou l'obliger à prendre trop de risque en lançant un dé : cette belle simulation de badminton est émaillée de choix cruciaux !



Carnivor



Philippe Riffet



Dans ce jeu de parcours, les joueurs progressent à la recherche de diamants sur des territoires gardés par des bêtes féroces !

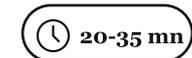
Jouer les pions adverses, esquiver les gardiens, voler ses adversaires : le jeu regorge de possibilité savoureuse pour les amateurs de jeux interactifs et non calculatoires !



Héliom



Olivier Roussière



Dans *Héliom*, les joueurs acheminent leurs cargaisons sur un plateau à trois étages ! Pour ce faire, ils se déplacent, s'élèvent et percutent les pions adverses.

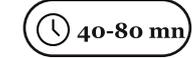
Héliom est un véritable OLN qui captive au premier abord puis, dans un second temps, ravit les amateurs de réflexion.



Luna Rises



Phillip Stone



Dans *Luna Rises*, les joueurs construisent des bâtiments en poursuivant trois objectifs, de hauteur, de zone et de majorité.

Pour construire, les joueurs utilisent des pions communs, ce qui entraîne de l'interaction directe et indirecte.

L'élévation progressive du plateau et la poursuite des objectifs forment un duo de points positifs pour ce jeu passionnant.





Rollsquare

 **Philippe Perreon**

 2

 8+

 20 mn

Rollsquare est un jeu abstrait d'affrontement dans lequel les joueurs tentent d'atteindre la ligne adverse. Les pavés basculent à chaque mouvement ce qui amène des changements de valeurs.

En plus d'être agréable à exécuter, le mécanisme de basculement des tuiles offrent de grandes possibilités tactiques.



Woof!

 **Olivier Cipièrre, Pierrick
Libralesso & Renaud Libralesso**

 2-4

 7+

 15 mn

Dans ce jeu, les joueurs incarnent des chiens avides de jeu et de ramener la balle à leur maître.

Le jeu est un concentré de simultanéité : retournement des plateaux, choix des positions et placement du jeton dans le gobelet.

Woof ! est un jeu drôle et frénétique, très bien calibré avec un bon goût de reviens-y.

