



# Concours International de Créateurs 44<sup>e</sup> de Jeux de Société de Boulogne-Billancourt



## Palmarès



### JEUX PRIMÉS

- **1001 Vies**   
Guillaume Achaz
- **Archéo III**   
Aymeric Duperray &  
Xavier Violeau
- **Black Flag**   
Thomas Paradis
- **Trashing Bird**   
David Exertier



### JEUX FINALISTES

- **Bric-à-Brac**   
Michiel de Wit
- **Molcajete**   
Hugo Labravo
- **Pacification**   
François Gandon
- **Play Back**   
Thomas Cariate, Mathieu Bossu  
& Timothée Decroix
- **Sargass**   
Philippe Riffet
- **Symtrick**   
Igor Virette



## L'ÉDITION 2025 EN CHIFFRES

**126**

jeux

**16**

pays

**5**

jeux signés par  
des éditeurs

**1096**

heures de  
bénévolat

## Le Jury

**Yoann Laurent**

Fondateur et responsable de  
l'Offre chez Blackrock Games

**Céline Casel**

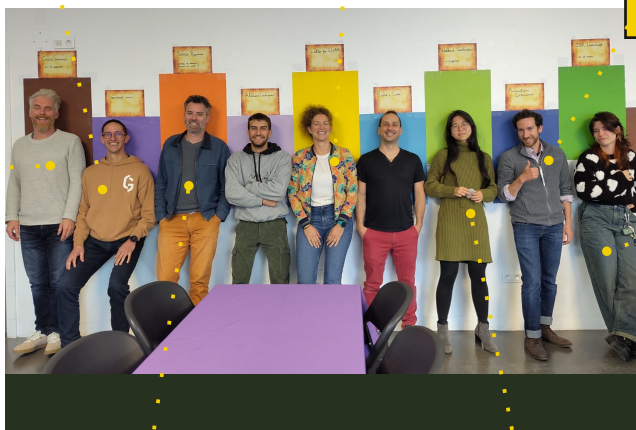
Chargée d'événementiel chez  
Blackrock Games

**Théo Tournoux**

Ludothécaire chez Bingo

**Thibaut Quintens**

Éditeur, auteur et  
finaliste du Concours



**Zael**

Illustratrice de jeux

**Benoit Houivet**

Ludicaire et gérant de la  
boutique Sortilèges Tours

**Annie Xiang**

Ingénieure en charge du  
Fonds Patrimonial du Jeu de  
Société du Concours

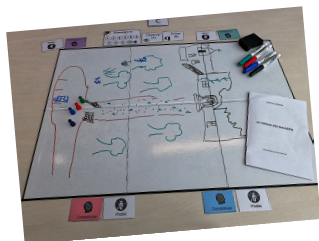






# Les Primés en bref...

## 1001 Vies



**Guillaume Achaz**

2-4

8+

60-90 mn

1001 Vies est un jeu narratif dans lequel l'histoire s'exprime par le dessin. En dessinant les joueurs font évoluer le récit. Celui-ci prend des embranchements différents selon le contenu dessiné par les joueurs.

En coopération ou en compétition, grâce aux dessins, les joueurs vivent pleinement des parties très immersives.



signé par un éditeur

## Archéo III



**Aymeric Duperray &  
Xavier Violeau**

2-6

8+

20-60 mn

Archéo III est un jeu d'enquête temporelle. Les joueurs disposent de 2 instantés, composés de 9 cartes chacun, avant et après un événement. En retournant les cartes dans le bon tempo, ils tentent de reconstituer le fil de l'histoire et de répondre aux questions.

La gestion du timing et la qualité des scénarios sont les deux points forts de ce jeu d'enquête original.

## Black Flag



**Thomas Paradis**

3-5

8+

30 mn

Dans ce jeu de cartes, les joueurs parient sur le nombre de plis qu'ils vont réaliser tout en découvrant des cartes événements qui changent la manière de jouer à chaque manche.

Black Flag propose des manches dynamiques et courtes, un système de points épuré et des petits pouvoirs savoureux.



signé par un éditeur

## Trashing Bird



**David Exertier**

3-6

12+

150 mn

Trashing Bird est une expérience rare de jeu de société narratif et immersif. En coopération, les joueurs incarnent des militants écologistes qui s'entraident et se coordonnent par la parole sans jamais se montrer leurs cartes.

Ce jeu fait naître un sentiment d'urgence, de manière incroyable... sans présence de chronomètre d'aucune sorte, bluffant !



## Les Finalistes en bref...



### *Bric-à-Brac*



**Michiel de Wit**

2-4

10+

30 mn

Dans Bric-à-Brac, les joueurs ordonnent des tuiles pour ranger leur grenier et gagner le maximum de points.

La récupération des cartes se produit via une enchère très simple puis chacun pousse ses tuiles à la manière d'un taquin.

De déplacement en déplacement, chaque tuile trouve sa bonne place... ou pas, mais l'exercice n'en demeure pas moins captivant.

signé par un éditeur



### *Molcajete*



**Hugo Labravo**

3-5

10+

30-45 mn

Dans ce jeu de dés sur le thème de la cuisine, les joueurs jouent autant chez eux que chez les autres. Résussir ses plats, aider les autres ou ruiner leurs recettes, les dilemmes et l'interaction sont constants.

Lointain cousin de Las Vegas, Molcajete offre de belles passes d'armes avec ses adversaires et des rebondissements incessants !

signé par un éditeur



### *Pacification*



**François Gandon**

2-4

10+

30-60 mn

Dans Pacification, les joueurs essaient d'opérer d'adroites connexions afin d'acheminer des pions entre des tuiles. En seulement 10 tours, ils essaient de pacifier le maximum de territoires et d'accomplir des objectifs.

Ce jeu se présente comme une savoureuse résolution de problèmes avec des solutions dures à obtenir mais au combien satisfaisantes.



### *Play Back*



**Thomas Cariate, Mathieu Bossu & Timothée Decroix**

2-4

10+

30-45 mn

Ce jeu de plis étonnant offre aux joueurs la possibilité de changer les plis précédemment jouer. Retourner dans le passé pour changer l'identité du vainqueur ou favoriser un partenaire : le jeu offre des possibilités rarement vues.

Exigeant, le jeu propose un challenge passionnant et un mode en équipe à 4 joueurs qui est excellent.




## Sargass

 **Philippe Riffet**

 2-4

 12+

 30 mn

Sargass est un jeu de placement et d'enchères dans un univers peuplé de monstres fantastiques. Le jeu propose des enchères non punitives car seule la position de 1er joueur est en jeu. Chaque joueur place à chaque tour un bateau... mais pas forcément à la meilleure place.

Dynamique, avec un bon renouvellement des parties et des enchères efficaces, Sargass est un jeu parfaitement calibré.


 **signé par un éditeur**

## Symtrick

 **Igor Virette**

 2

 8+

 5-10 mn

Dans ce jeu tout en symétrie, les 2 joueurs tentent de réaliser en premier un alignement de trois pions différents.

Suivant la nature et la position du pion joué, le joueur détermine pour le prochain coup de l'adversaire, la position de départ et la direction de jeu.

Gérer ses propres alignements et contraindre ceux de son adversaire, Symtrick est à la fois original et tendu.

