Concours International de Créateurs de Jeux de Société de Boulogne-Billancourt

45e

Primé à Boulogne-Billancourt

Palmarès

JEUX PRIMÉS

- *2200* — Jean-Baptiste DE BORMAN
- *Bastoon !!!* — Emmanuel LAFFITTA
- *Tatami* — Paul CHAMARD
- *The PouilleuX* — Jocelyn MORET

JEUX FINALISTES

- *7 Héros* — Olivier MAKART
- *Cyclopes* — Thibaut LE SCOUR
- *No Education* — Loïc LAMY
- *Roulé-Boulé* — Aurélien MENET
- *Shugoju* — Clément MIRALLES, Marc BRUNNENKANT, Nicolas VALLE
- *Torre Grossa* — Benjamin LAIBLE

L'ÉDITION 2026 EN CHIFFRES

129
jeux

15
pays

1
jeux signés par des éditeurs

1064
heures de bénévolat

Le Jury

Cécile Girodon
Ludicaire chez Robin des Jeux

Sylvain Blondel
Salarié et testeur au CLuBB

Louise Carron de la Morinais
Directrice de la ludothèque d'Accessijeux

Antoine Roffé
Co-fondateur et co-gérant de Kodama Games, ex Lumberjacks Studio



Nicolas Piñeros
Chargé d'enseignement et responsable du Ludomaker à l'Université Paris XIII

Cédric Millet
Auteur de jeux et ancien lauréat du Concours

Corentin Fallot
Salarié du CLuBB et responsable du Concours

Rachel Candelon
Journaliste ludique chez Un Monde de Jeux

Ben Renaut
Graphiste, illustrateur et éditeur de jeux de société

Ann Pichot
Chargée de communication chez Ludeo, secteur ludothèque de la COCOF

Les Primés en bref...

2200



Jean-Baptiste DE BORMAN

2-4 | 12+ | 30mn

2200 est un jeu de course et de gestion de main dans lequel les joueurs cherchent à écouler leurs colonies le plus vite possible.
En accumulant des cartes et en les défaussant au bon rythme, les joueurs cherchent à prendre de vitesse les adversaires. Les nombreux combos assurent au jeu un rythme soutenu et un ressenti très plaisant.

Bastoon !!!



Emmanuel LAFFITTA

2-6 | 10+ | 30 mn

Bastoon !!! est un jeu de collection et de majorités. Les joueurs accumulent des jetons de 4 couleurs différentes, en essayant d'en avoir plus que les autres. 6 familles de monstres existent, et chacune d'entre elles possède son propre pouvoir.
Un savant mélange d'adresse, de réflexion et de hasard font de Bastoon !!! une expérience forte en émotions et en rebondissements qui ne laisse pas les joueurs indifférents.

Tatami



Paul CHAMARD

2 | 8+ | 10 mn

Tatami est un jeu abstrait à deux joueurs dans lequel les joueurs luttent pour expulser les pions adverses de la zone de jeu. Avec son système d'action particulier en hémisphères et sa prise en main immédiate, il offre un renouvellement incessant des parties.
Tatami est un jeu à jouer et à rejouer, tant les combinaisons sont variées et savoureuses.

The PouilleuX



Jocelyn MORET

5-10 | 16+ | 45-90 mn

The PouilleuX est un jeu à rôle caché avec plusieurs grosses originalités.
La première, c'est que les joueurs ne connaissent pas leurs propres rôles, et doivent déduire leur identité de leurs connaissances du rôle des autres joueurs. La deuxième, c'est que la maladie contamine des joueurs pour qu'ils changent de camp au milieu de la partie.
Ces différents éléments en font un jeu très vivant et toujours surprenant.

Les Finalistes en bref...



7 Héros

Olivier MAKART

2-7 | 12+ | 45 mn

Dans 7 Héros, les joueurs construisent des colonnes grecques pour accumuler le plus de points de victoire.
Chaque manche, ils dépilent leur deck et construisent leurs colonnes comme ils le souhaitent pour ensuite allouer une action à chacune d'entre elles. C'est le moment de la stratégie et des choix difficiles.
La variété des cartes et la simultanéité du jeu en fait une expérience forte.



Cyclopes

Thibaut LE SCOUR

2 | 8+ | 30 mn

Dans Cyclopes, les joueurs cherchent à éliminer les cyclopes adverses ou à atteindre le coin qui leur est opposé. Attention, chaque pion aperçu par un cyclope adverse est directement foudroyé. Le twist, c'est qu'il est aussi possible de creuser et de déplacer le terrain à son avantage.
Véritable jeu de tranchées, Cyclopes est un jeu tactique et tendu dans lequel l'erreur se paie cher.



No Education

Loïc LAMY

2-4 | 12+ | 60 mn

Dans No Education les joueurs essaient d'optimiser au maximum leur tableau d'élèves. Chaque tour, une ligne est activée et les effets des élèves avec. Mais attention, tous ne veulent pas apprendre, et il vous faudra composer au mieux avec leurs contraintes.
No Education est un jeu d'optimisation avec une double piste maline qui assure une tension tout au long de la partie.



Shugoju

Clément MIRALLES, Marc BRUNNENKANT et Nicolas VALLE

2-4 | 8+ | 20 mn

Shugoju est un jeu d'adresse familial et coopératif. Dans ce jeu, les joueurs défendent leur arbre sacré contre une horde d'ennemis qu'il faudra renverser, à la manière d'un bowling. Avec une narration et un matériel très fort dûs à son système de tapis roulant d'ennemi, Shugoju invite l'ensemble de la famille à se mettre à égalité face à l'adresse et propose une expérience extrêmement fun et régressive.



Roulé-Boulé

Aurélien MENET

2-5 | 8+ | 15 mn

Roulé-Boulé est un jeu abstrait dans lequel les joueurs cherchent à aligner 4 pions de leur couleur sur un plateau hexagonal. Le jeu propose une expérience de jeu extrêmement simple et épurée, nourrie par deux plateaux distincts et des modes différents qui renouvellent à chaque fois l'expérience de jeu.
Simple et immédiat, Roulé-Boulé est un jeu qui semble évident.



Torre Grossa

Benjamin LAIBLE

2 | 10+ | 20 mn

Dans Torre Grossa, les joueurs construisent leurs quartiers en superposant des cartes à trous et en y construisant des tours.
Suivant les objectifs accumulés au cours de la partie, les joueurs vont essayer de prioriser certaines couleurs de tours, mais attention à avoir les cartes qui correspondent.
Gérer ses objectifs et réussir à visualiser si les nouvelles tuiles correspondent nourrissent l'intérêt des joueurs tout au long de la partie.

signé par un éditeur