

À la recherche du wuppy perdu !



Trouvez le lieu où se trouve le wuppy et allez donner votre réponse à l'accueil du FLIP **à partir de 17h**. À gagner, 1 wuppy !

Tirage de ce numéro : 500 exemplaires

<http://www.jeux-festival.com>

Retrouvez la chronique FLIP sur *Radio Gâtine* au 88.6 FM:

à 8h20, 12h30 et 18h20

Et aussi en podcast sur :

<http://www.radiogatine.com/>



L'équipe de rédaction :

Yohann Mallet

Etienne Delorme

Thierry Blais

Ambre Lavandier (photos)

Des idées, des suggestions :

coincoin@cc-parthenay.fr

Ne pas jeter sur la voie publique

Spécial Créateurs ?

Enfin, les 18 créateurs arrivent aujourd'hui pour participer aux trophées FLIP créateurs. Ils sont présents pour vous initier à leur nouvelle création. Ils concourent chacun dans une des trois catégories, enfant / divertissement / réflexion. Il y a une quatrième catégorie, le coup de cœur du public. C'est aussi à vous de donner votre avis.

Devinette:

Depuis combien d'années le coin coin existe sur le FLIP ?

La réponse en page 3

Mais qui dit créateur, dit jury impartial de professionnel pour juger les prototypes. Cette année, le président est Docteur Mops (Tric trac) assisté de Mathilde Spriet (Gigamic), Charlotte d'Arlhac (chroniqueuse magazine Plato), David Bonnifacy (illustrateur de jeux), Christophe Loyre (président d'association de jeu) et Benoit Forget (chroniqueur à Sci-Fi).

La remise des prix se fera le samedi 16 juillet à 20h30 dans la salle du théâtre du Palais des Congrès. Les trophées FLIP éditeurs seront aussi remis ce soir là.

Dans ce numéro, chaque créateur va nous présenter son jeu ... un peu de lecture, mais c'est tellement intéressant ;-)

Et enfin notre jeu, hier j'étais dans le village médiéval ! Et aujourd'hui ?

À vos dés ... testez et jouez !



Aujourd'hui sur le FLIP

Animation de rue - Compagnie Tornals et Beleza

14ème Open d'Échec au foyer Gabrielle Bordier

Tournoi de Quarto - Espace Ludothèque

Tournoi de Texas Holdem Poker - Palais des congrès

Feu d'artifice pour le 14 juillet



J'ai posé 2 questions à chaque créateur de jeu, les voici :

- Présentez-vous et votre jeu ? (Nom - prénom - d'où venez vous ?)
- Pourquoi avoir choisi Parthenay pour présenter votre jeu ? Avez-vous fait d'autres salons ou festival ?

Catégorie Divertissement

Pascal Jumel et le jeu Toltek

Salut festivalier, je vais essayer en quelques lignes de me présenter et de te dire pourquoi j'adore le FLIP.

Je m'appelle Pascal JUMEL et j'ai voyagé depuis Albi (dans le Tarn) jusqu'à Parthenay pour participer aux Trophées Créateurs pour la 3ème fois.

J'aime participer au FLIP car il me permet de présenter mes dernières créations ludiques aux festivaliers et de mettre à profit leurs remarques constructives sur mes jeux.

C'est également l'occasion de croiser des éditeurs et d'autres créateurs venus des 4 coins de la France et d'échanger avec eux.

Le festival de Parthenay est aussi très particulier pour moi car c'est ici qu'a été primé, en 2009, mon premier jeu Saut'crêpes (Trophée FLIP "catégorie divertissement" et "Coup de cœur du Public").

Par la suite, l'aventure Saut'crêpes a eu un beau dénouement puisque le jeu a été édité sous le nom de CRÊPES PARTY par Sweet November.

Pour cette année je présente TOLTEK dans la catégorie divertissement.

TOLTEK est un jeu familial de prise de risques pour 2 à 4 joueurs à partir de 9 ans.

Dans ce jeu, les joueurs incarnent des archéologues qui vont évoluer à l'intérieur d'une pyramide Toltèque en Amérique centrale. Le but du jeu est de pénétrer dans ses différentes salles pour se charger en trésors. Mais attention chaque salle est protégée par une immense porte en pierre qui va s'ouvrir et se refermer en alternance.

Arriveras tu à ressortir à temps avec tes trésors ou resteras tu emprisonné à jamais au cœur de la pyramide ?

Si tu as l'âme d'un aventurier, viens me rejoindre sur le Village Créateurs à partir d'aujourd'hui pour découvrir TOLTEK... et bien d'autres choses encore.



C'est la 5ème année du coin coin.

La première année, c'était en 1993.

Il est de retour sur le festival depuis 2008.



La Liste des Créateurs en compétition

JEU	Créateur(s)	CATEGORIE
CA BALANCE	LOUIS Sébastien	Divertissement
FRENZY COLOR	BRETON Dominique	Divertissement
LAST TICKET TO CIVILISATION	CHALLAS Damien et RIOT Antoine	Divertissement
MAKIBALL	LOBET Annick	Divertissement
PAPER PILOT	VERRIER Laurent	Divertissement
TOLTEK	JUMEL Pascal	Divertissement
LA CHASSE AUX PAILLONS	CHABOUSSIT Cédric	Enfant
LES JEUX DU BAGA	BAJON Michel	Enfant
MAREE BASSE	ARNOU Ismael	Enfant
MORFS	CAPLANNE Jeremie	Enfant
POLLEN	TANGUY Fabien	Enfant
POUSSE QUI PEUT	DENIS Marion	Enfant
ANDAO	MELET Nicolas	Reflexion
ARCHEOLOGIE MYSTERIEUSE	ROUSSEL Alban et CHIRON Laurent	Reflexion
COUVRE FEU	MANGEOT Philippe	Reflexion
LES TOILES FILANTES	FORT Wilfried et Marie	Reflexion
MASWANA	LARDY Xavier	Reflexion
LES AVENTURIERS DU CIEL	CHANRY Olivier	Réflexion

Annick Lobet et le jeu **Makiball**

Je m'appelle Annick LOBET et je viens de Saint-Malo pour présenter Makiball, un jeu pour 3 à 6 joueurs qui allie rapidité, bluff et mémoire. Dans ce jeu, chaque joueur a devant lui un jeton "Maki" ainsi qu'une carte. Le but du jeu est de récolter et conserver un maximum de coquillages. L'arbitre, c'est à dire le joueur qui le jeton Maki avec un ananas, retourne sa carte et annonce l'action à exécuter. Il peut s'agir d'une action neutre comme passer sa carte à gauche ou son maki à droite. Parfois il vous faudra être le plus rapide pour gagner un coquillage en interceptant le maki arbitre ou en criant "Maki !" le premier. D'autres fois, et c'est là que ça devient intéressant, vous devrez tous passer vos coquillages à votre voisin de gauche avec la possibilité de bluffer : il vous faudra donc essayer de vous souvenir du nombre de coquillages acquis par votre voisin de droite pour qu'il ne puisse pas vous arnaquer.



Pour le FLIP, en fait, c'est en écoutant Régis Bonnessée en parler à la Radio des Jeux que j'ai eu l'envie de venir y participer. Ce sera donc mon premier festival et certainement pas le dernier, puisque la création ludique prend de plus en plus de place dans ma vie. Je profiterai de ces quelques jours pour faire tester également quelques-unes de mes créations les plus récentes, la plupart étant des jeux familiaux très rapidement expliqués.

Dominique Breton et le jeu **Frenzy Color**

Je m'appelle Dominique Breton alias ZeBlate. J'habite sur Orléans. Joueur de jeux de sociétés et de jeux de rôles dans ma jeunesse, je suis passé par la phase jeu de cartes avec des jeux comme Magic, DoomTrooper, SpellFire et autre magiclike puis par le gouffre financier Games workshop (Warhammer 40000). En vieillissant j'ai peu à peu abandonné les jeux physiques pour m'orienter vers le jeu vidéo. J'ai toujours été un gros joueur, passant mes heures de loisir à jouer. Je suis revenu au jeu de société il y a quelques années en me remettant à jouer avec des amis. J'ai tout de suite replongé. Le fait de créer des jeux de société est venu naturellement. J'ai



toujours plein d'idées en tête, et comme je suis un touche à tout, il m'est assez facile de coucher par écrit des règles et des mécanismes ainsi que de construire un prototype. J'ai trouvé dans cette activité tout les aspects que j'aime : de la créativité, de la rédaction, de la réflexion, du graphisme, du travail manuel et de la rencontre. Dans tous les métiers que j'ai pu pratiquer, je n'ai jamais trouvé une activité aussi complète.

Frenzy Color est mon troisième prototype, cela fait maintenant plus d'un an que je travaille dessus. Mon idée de base était de faire un matériel de jeu qui pourrait supporter plusieurs mécaniques. En tant que joueur je trouvais le concept intéressant, de pouvoir sortir un même jeu pour des groupes de joueurs différents. Au départ Frenzy Color était un jeu basé sur les couleurs et sur les polarités, donc un jeu abstrait. En essayant de rendre l'aspect de mon jeu plus attrayant je suis partie dans un délire de guerre civile au pays des couleurs, avec la mise en place d'un référendum, avec des gens contents et des gens pas contents. C'est comme ça que sont nés les leaders et les petites têtes carrées colorées.

Frenzy Color c'est donc 4 jeux différents :

- ⇒ 1 jeu de plis basé sur les leaders et les opinions (2 à 5 joueurs, 40-60 minutes, 10 ans et plus)
- ⇒ 1 jeu d'élaboration de liste avec des critères de qualité à atteindre (3 à 5 joueurs, 20-30 minutes, 10 ans et plus)
- ⇒ 1 jeu de placement et de mémoire (2 à 6 joueurs, 10-15 minutes, 6 ans et plus)
- ⇒ et enfin un jeu de pose de carte (3 à 6 joueurs, 5-15 minutes, 6 ans et plus)

J'ai choisi de présenter Frenzy color au concours de créateur du FLIP car je voulais vraiment participer à ce festival en tant qu'auteur, afin d'avoir l'opportunité de présenter mes prototypes au publique et aux professionnels. De plus je pense que pour un jeu, avoir gagné le FLIP c'est important, car c'est un prix qui lui apporte de la crédibilité.

j'ai déjà participé à quelques événements ludique comme la 7ème rencontre d'auteurs au musée du jeu en Suisse (au château de la Tour de Peilz), les 24 heures de jeu de Châteauroux, Ludicité et enfin Paris est Ludique.



Le but du jeu Pousse qui Peut, c'est de faire pousser ses légumes dans le jardin. Mais que faut il pour faire pousser des légumes? De la lumière et de l'eau. Le but est donc de récolter la lumière et l'eau qu'il faut pour pouvoir faire pousser ses semis. Mais attention aux cartes sécheresse, pucerons et autres calamités naturelles.

Toutefois pour chaque maladie, il y a un remède. C'est un jeu de cartes qui permet aussi la collaboration en faisant du troc avec les autres joueurs.

Au total, c'est un jeu d'environ 200 cartes, qui peut se jouer en un contre un ou alors en équipe. Par la suite, après le projet du jeu, il est aussi prévu de faire un livret pédagogique pour inciter les enfants à faire du jardinage à l'école.

Quant au choix de Parthenay, j'admets que c'est un peu par hasard que je suis là. C'est un ami qui m'a parler des festivals des jeux. Et je me suis dit pourquoi pas. Après quelques recherches, Parthenay m'a semblé le plus adapté. C'est vrai que l'attrait de rencontrer le public est très important pour avoir un retour. J'attends aussi beaucoup des remarques du jury.

Merci à tous pour vos réponses. Bon jeu à tous et bon test.



Yohann

Notre objectif : réaliser un prototype et mettre au point un livret de règles de jeu clair afin lui permettre de présenter un jeu à des éditeurs.

Et c'est ainsi que naissaient LES JEUX DU BAGA...

Un BAGA c'est un petit carré de bois, une face rouge, une face verte, deux arêtes jaunes, deux bleues.

Dans une boîte il y a 72 BAGAs et quelques accessoires, qui permettent de jouer à une multitude de jeux et d'en inventer !

Le jeu phare, c'est le DEFIFORM. Un joueur, derrière un plateau, construit une forme en utilisant plusieurs BAGAs. Au top, il découvre son assemblage et les autres joueurs doivent tenter de le reproduire en tenant compte des couleurs ! Le premier à y arriver crie "BAGA" et construit à son tour une forme.

Ça se complique quand on rajoute des BAGAs...

Certains d'entre nous étaient déjà venu jouer à Parthenay et cela leur a paru évident que c'était le meilleur endroit pour venir présenter notre jeu. C'était donc pour nous un grand défis. Et puis après de dures semaines de travail, de réflexion et d'investissement, nous étions sélectionnés... C'est déjà une belle récompense pour nous et nous avons hâte de rencontrer le public du FLIP et de jouer avec lui.
BAGA !

L'équipe d'IMAGES NATIVES : Nadège, Laurent, Manu, Olivier, Laurent, Juliette et Michel

Marion Denis et le jeu **Pousse qui peut**

Je m'appelle Marion Denis, je suis de Limoges. Mon jeu est venu en fait d'une expérience de jardinage avec des enfants lors d'une animation avec l'association Chlorophylle. Le terrain était tellement petit qu'on a été obligé de transformé l'atelier jardinage en un autre atelier sans aucun rapport avec le jardinage. Cependant les enfants au fil de l'année ont toujours continuer à appeler l'atelier jardinage.



Je me suis donc mis en tête de faire un outil pédagogique pour eux. Et le jeu est venu rapidement. Je ne connais pas du tout l'univers ludique, je découvre donc toutes les facettes de cet univers.

Laurent Verrier et le jeu **Paper Pilot**

Je m'appelle Laurent Verrier, j'ai 37 ans et je viens de Toulouse. Voici une courte présentation de mon jeu Paper Pilot :



Tel un ingénieur aéronautique, lancez vous à la conquête des airs durant une partie de Paper Pilot! Souvenez vous de votre enfance...Qui n'a jamais fait et lancé un avion en papier en classe ? Personne, évidemment...Savez vous toujours fabriquer un avion en papier facilement et rapidement ?

Avec Paper Pilot, la fabrication d'avions en papier ne demande pas de connaissances particulières, si ce n'est que de savoir plier une feuille de papier, tentez ensuite l'expérience de devenir le meilleur pilote parmi vos amis.

Laissez libre cours à votre imagination et à votre créativité puis faites voler vos avions le plus loin possible !

- ⇒ Un jeu pour 2 à 8 designers/pilotes
- ⇒ Durée : 20 à 30 minutes
- ⇒ Age : 8 ans et plus

J'ai choisi Parthenay sur les conseils avisés de joueurs et d'auteurs toulousains, eux même fans de mes créations (Max Vallembois et Loïc Lamy), il m'ont dit de tenter le coup...pour le plus grand des festival de créations ludiques :Parthenay.

Catégorie Réflexion

Xavier Lardy et Denis Merlault et le jeu **Maswana**

"Maswana" est un jeu créé à deux mains, entre Denis "Morlock" Merlault et moi-même, Xavier Lardy. Denis est un vrai globe-trotter, et pour ma part, je suis d'origine niortaise et j'oscille entre ici et Grenoble.

Pendant que nous travaillions sur "Hantise", Denis a publié des illustrations d'amazones sur son compte deviantArt , et il m'a proposé de développer un jeu à partir de l'univers de Maswana. Nous nous sommes mis d'accord pour créer un jeu collaboratif à deux, dans lequel les joueurs doivent protéger la



forêt amazonienne de la déforestation et la pollution, à l'aide de ses tribus d'amazones. Le développement a été assez rapide, même s'il y a eu quelques impasses parfois ! Denis étant illustrateur, il a pris le parti de créer un prototype de qualité, avec des belles illustrations et des figurines au lieu de pions.

J'ajoute que, Denis et moi avons résidé à un moment de notre vie en Guyane, et partageons les mêmes valeurs et engagements en matière de protection de l'environnement. Créer un jeu accessible à tous sur ce thème, c'est aussi, pour nous, une manière d'agir.

"Maswana" a été présenté à Stratéjeux (Floirac) l'an dernier ou il a fait un carton - d'ailleurs le stand a reçu un prix d'honneur - et récemment à Alchimie du Jeu (Toulouse) où nous avons pu tester les améliorations dans la mécanique, valider les choix esthétiques et attirer l'attention d'éditeurs.

Le choix de participer à Parthenay vient de nous deux. Denis souhaitait soumettre le jeu à un concours, et pour ma part, j'avais déjà participé au concours de créateurs du FLIP en 2005 avec Hantise, en 2006 avec Pizzaiolo et en 2007 avec Barbecue.

Je pense que l'aspect le plus important pour nous est le fait de concourir en faisant jouer les gens (même si cela demande de l'endurance !). Pour ma part, j'avais connu le concours basé sur le vote du public, et maintenant il y a un jury. Je pense que le choix de combiner les deux approches est la bonne. <http://maswana.eklablog.com/>

Philippe Mangeot et le jeu **Couvre Feu**

Philippe MANGEOT, je suis à Lyon dans un laboratoire de Biologie. J'ai 40 ans. COUVRE FEU est mon deuxième jeu complexe



Un jeu collaboratif pour 3 à 6 joueurs (10 ans et plus)

J'ai déjà proposé COUVRE FEU (intitulé alors OCCUPATION) au festival d'UGINE (prix spécial du Jury). Le jeu présenté ici a été

remanié en fonction des retours et de quelques remarques.

COUVRE FEU cherche à rester un jeu collaboratif (à double sens) et de diplomatie, avec une grosse interaction entre les joueurs. On pourra garder à l'esprit que les objectifs sont secrets. Résistants et collaborateurs peuvent



Cédric Chaboussit et le jeu **la chasse au papillons**

Cédric CHABOUSSIT, 37 ans, marié et papa de 3 filles. J'habite actuellement à Niort après avoir vécu 2 ans à Parthenay.

La CHASSE AUX PAPILLONS est un jeu que j'ai imaginé en 2005 pour ma première fille, après une visite au « Jardin aux papillons » de Vannes.

C'est un jeu de cartes pour enfants à partir de 6 ans qui dure une dizaine de minutes. Il s'agit de rassembler la plus belle collection de papillons par association de couleur tout en essayant d'envoyer la terrible araignée vers les autres joueurs.



Nous avons longtemps pratiqué ce jeu en famille et entre amis sans jamais imaginer le faire partager plus largement. Il est actuellement en test chez un grand éditeur de jeux pour enfants.



J'ai choisi de présenter LA CHASSE AUX PAPILLONS au FLIP car c'est un salon convivial que je connais bien depuis 10 ans en tant que joueur. Cette fois-ci, ce sera pour moi une première en tant que créateur !

Michel Bajon et les **jeux du Baga**

Nous sommes une toute jeune association : IMAGES NATIVES, basée à Agen, qui a pour but l'éducation à l'image, l'accompagnement de projets de création et la valorisation de processus de création collective.

Nous sommes une demi-douzaine de bénévoles à nous être regroupés autour d'un inventeur de jeu de notre région, Michel Bajon, afin de l'aider dans la réalisation et l'aboutissement de l'un de ses jeux.

Catégorie Enfant

Jérémie Caplane et le jeu MORFS

Bonjour, je m'appelle Jérémie Caplane, je viens de la région Centre (Vendôme 41) et je ne suis pas un nouveau venu aux Trophées FLIP Créateurs car j'ai déjà concouru en 2009 et 2010. L'année dernière, j'ai remporté le prix du jury dans la catégorie enfants avec mon jeu "La rébellion des pandas". Cette année je vise très très modestement le doublé avec mon nouveau jeu "MORFS".

MORFS est un jeu d'observation et de rapidité de 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans. Une partie dure environ 10 minutes.

Comment joue-t-on? Les joueurs vont retourner chacun à leur tour une carte qui montre le début d'une histoire de Morf. A ce moment, tous les joueurs vont rechercher ensemble sur la table la carte qui montre la fin de cette histoire. Dès qu'un joueur l'a repéré, il doit réaliser le geste approprié pour lier le début et la fin de l'histoire.

La partie se divise en une succession de mini-jeux variés et adaptables qui utilisent toujours cette même mécanique de base: Morfissime, Cache-cache, Double-Morfs, mode caméléon. Le jeu contient seulement 50 cartes: avis aux éditeurs!!



Pour ceux que ça intéresse, vous pouvez retrouver d'autres de mes prototypes de jeux et des jeux imprimés et joués sur <http://zoneajeux.jimdo.com>

Pour les jeunes créateurs comme moi, tous les salons et festivals de Jeu sont une aubaine. Un public varié et motivé, des rencontres multiples, des découvertes, des parties de jeux... Cette année j'ai participé au festival Alchimie du Jeu de Toulouse. L'intérêt du FLIP pour moi, c'est son concours de créateur (et son jury!), sa proximité, son envergure et son organisation à l'écoute des attentes de chacun. Une belle réussite!

Jérémie a eu le droit à une question bonus vu qu'il a gagné l'année passée, c'est « où as-tu rangé ton trophée ? »

C'est une question risquée! Pour ma part, le trophée est resté une année entière exposé sur un meuble de mon salon. Puis il est allé trouver une place dans la pièce où je confectionne mes prototypes. Il y a encore une petite place...

donc 'mentir' et agir parfois à l'inverse de leur véritable objectif pour duper leurs voisins et obtenir des avantages ou des opportunités.

Voilà en gros ce que j'ai voulu faire à travers COUVRE FEU. Essayer de créer un espace où pendant une partie, les joueurs vont connaître les problématiques morales, humaines et matérielles de l'époque. Trahir un jour pour manger le lendemain et lutter après demain. Les quelques tests tendent à montrer que ces situations prennent corps dans le jeu.

(nb: Considérant la période historique concernée, le jeu prend soin de ne pas aborder des notions de race ou de politique).

Marie et Wilfried Fort et le jeu les Toiles Filantes



Nous sommes un jeune couple, Wilfried FORT (Willy) 29 ans et Marie FORT (Mary) 25 ans, venus de Saint Coloman (au sud de Nantes). Passionnés par le jeu dans tous ses états, nous nous sommes lancés dans la création de jeux de société depuis 1 an

et demi maintenant.

Notre jeu "Les Toiles Filantes" est un jeu de réflexion, par placement de tuiles et déplacements judicieux. Nous avons fabriqué le premier prototype de ce jeu au mois de mars 2011, il a subit depuis d'énormes changements et paraît maintenant bien ficelé! C'est avec joie et surprise que nous avons appris la pré-sélection de notre jeu.

L'année dernière nous avons passé une journée au FLIP à l'espace Créoludo, pour présenter nos protos. Le soir en rentrant on s'est dit: pourquoi pas tenter le concours de créateurs l'année prochaine... Nous avons adoré l'ambiance du festival et avons fait de belles rencontres! Et ce en une seule journée...

Nous avons aussi fait quelques autres festivals (Nantes- LudoNord / Quimper -à vous de jouer / Lille - Ludinord) et plusieurs autres manifestations ludiques.



Nicolas Melet et le jeu **Andao**

Je m'appelle Nicolas Melet et je suis enseignant sur Cahors (46).

Andao! est né il y a 2 ans et demi à partir d'une photo de village malgache dans un magazine TV. La disposition particulière du village et des champs m'a tout de suite plu. Le nom est venu plus difficilement mais je voulais un nom de consonance malgache: d'abord "Any antsaha" (au milieu des champs) il est devenu "Andao!" (Allons-y!) pour des raisons de prononciation et de mémorisation.



Andao est un jeu de placement et de majorité basé sur un mode de déplacement particulier: c'est la zone de départ ET celle d'arrivée qui déterminent ce qui peut être fait. Durant la partie, il est nécessaire de rassembler ses paysans avec d'autres pour aller plus vite, mais attention à rester majoritaire pour ne pas se faire expulser des champs et perdre du temps. Il faut donc être assez tactique (dès le départ) et opportuniste (au cours du jeu) pour rentrer le plus vite possible au village et choisir les meilleures maisons. La vie du petit village communautaire n'est alors pas si paisible qu'elle en avait l'air...
Un jeu pour 2 à 5 joueurs

Durée : 30 min env

Age : 7+

J'étais déjà venu l'an dernier avec un autre jeu ("Canaille") qui avait bien marché. Après quelques avis du jury et des petites modifications, il a gagné Panazol quelques mois plus tard.

Comme dans d'autres festivals, le contact avec le public et les très nombreux tests subis par les jeux permettent de les améliorer.

Andao! est déjà sorti à Toulouse et Grisolles. A chaque fois il a reçu un très bon accueil et j'espérais une sélection par le jury du FLIP. Maintenant, j'attends de voir si la version actuelle peut être considérée comme définitive ou pas...

Alban Roussel, Laurent Chiron et le jeu **Archéologie Mystérieuse**

Bonjour, je m'appelle Alban Roussel et je suis scénariste. Installé depuis un peu plus d'un an au Bassin d'Arcachon, j'y ai fait la rencontre de Laurent Chiron lors d'une foire commerciale alors que je souhaitais acheter un jeu pour ma mère. Tout de suite, j'ai vu qu'il avait une connaissance impressionnante de cet univers. Ayant la petite idée de diversifier mes activités d'écriture, je lui ai alors proposé, lors d'une deuxième entrevue, de collaborer sur un projet de jeu autour de ma passion pour l'archéologie, car j'avais moi-même travaillé avec un explorateur. Laurent, dans la partie réalisation, allait pouvoir guider le projet pour en faire une création vraiment originale. La troisième entrevue fût très féconde. Bien sûr, il a fallu de nombreux tests et de nombreuses retouches pour arriver à concrétiser *Archéologie Mystérieuse*.

Bonjour, je m'appelle Laurent CHIRON, ludothécaire de formation, président d'une association de joueurs et propriétaire d'une boutique de jeu. Pour ma part, j'avais déjà créé plusieurs petit jeux pour l'association mais ma rencontre avec Alban m'a convaincu de passer à l'étape supérieure : la concrétisation d'un jeu en vue de l'édition et d'en faire profiter le grand public. Il avait l'idée, j'avais les connaissances nécessaires à la réalisation... la synergie me paraissait évidente. Ce fut le début d'une grande aventure humaine et ludique !

Archéologie Mystérieuse se distingue ainsi des créations du même genre par le fait qu'il n'est pas ici question de cumuler des objets et des points, mais de trouver une des quatre cités mythiques ! C'est un jeu qui se veut au plus proche de la réalité des archéologues, avec les conditions qu'ils rencontrent. Tout d'abord, les joueurs ont besoin de l'argent pour financer leurs recherches : nous avons notamment mis à leur disposition des "investisseurs" et incorporé une dimension négociation dans le jeu qui permet aux joueurs d'interagir entre eux.

Ensuite, il faut choisir les bons sites et avoir un peu de chance : un archéologue peut chercher pendant 10 ans et ne rien trouver tandis qu'un autre peut trouver le trésor en 10 jours ! Enfin, il faut faire un bon usage de ses indices pour aboutir au trésor car les chemins qui y mènent sont bien précis...

Nous sommes donc fier d'avoir concrétisé avec *Archéologie Mystérieuse*, un jeu mêlant hasard, stratégie, réalisme et convivialité, où les gens prennent du plaisir à jouer.

Parthenay organise un festival de jeux de société important et reconnu au niveau national. Cela a été tout naturellement que nous nous y sommes inscrits et c'est le premier festival ou salon auquel nous participons.

