



Communiqué de presse #5
Cannes, le 29 janvier 2024

Festival International des Jeux de Cannes

Les 12 nommés à l'As d'Or-Jeu de l'Année 2024 sont révélés



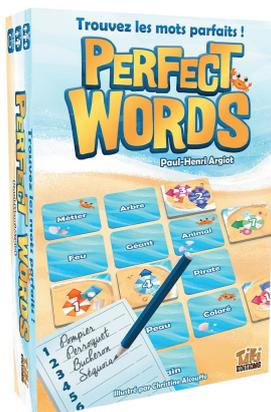
Le Festival International des Jeux de Cannes décernera l'As d'Or-Jeu de l'Année, le prix ludique le plus prestigieux récompensant les meilleurs jeux de société édités et distribués dans l'hexagone, lors d'une cérémonie le **jeudi 22 février à 20h00 au Grand Auditorium du Palais des Festivals et des Congrès de Cannes** en présence de tous les professionnels du secteur.

Après 11 heures de délibération, 4 300 parties, 2 300 heures de tests, les 9 membres du jury ont nommé 12 jeux dans 4 catégories. Cette sélection a été faite parmi près de 520 jeux testés et évalués, pendant toute l'année, par le jury constitué de professionnels et journalistes spécialisés :

[Vincent Dedienne](#), [Damien Desnous](#), [Marie Giordana](#), [Pierre-André Joly](#), [Sandra Lebrun](#),
[Nicolas Maréchal](#), [Pénélope](#), [Eva Szarzynski](#), et [Nathalie Zakarian](#).

Les douze nommés aux As d'Or-Jeu de l'Année 2024 ont ainsi été révélés lors de la conférence de presse du Festival des Jeux de Cannes tenue ce jour au Palais des Festivals et des Congrès et en direct sur les réseaux sociaux du FIJ.

LES NOMMÉS DANS LA CATÉGORIE AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE



PERFECT WORDS

Un jeu de **Paul-Henri Argiot**, illustré par **Christine Alcouffe**, édité par **Tiki Éditions** et distribué par **Neoludis**.

Joueurs : 2-6. Âge : 10 ans+ Durée : 20 min

Les mots fléchés coopératifs ! Ensemble, créez une grille de mots fléchés. Essayez de construire les associations de mots les plus évidentes pour tous. Puis devinez les associations fléchées ! Chaque association trouvée par la majorité des joueurs rapporte des points au groupe. Tentez de décrocher la médaille d'or !

SUR LES TRACES DE DARWIN

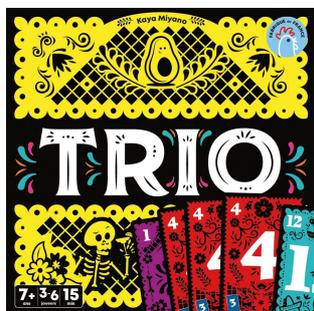
Un jeu de **Grégory Grard** et **Matthieu Verdier**, illustré par **David Sitbon** et **Maud**



Briand, édité par **Sorry we are French** et distribué par **Gigamic**.

Joueurs : 2-5. Âge : 8 ans+ Durée : 30 min

20 ans après son voyage autour du monde, Charles Darwin est en pleine rédaction de L'Origine des Espèces. Il souhaite approfondir ses connaissances sur la vie animale des continents qu'il n'avait pas ou peu visités. Qui de mieux que de jeunes naturalistes avides de découvertes pour aider l'illustre savant à terminer la rédaction de son œuvre la plus célèbre ?



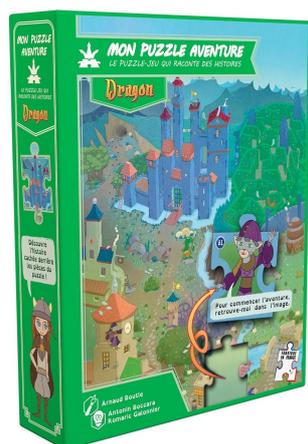
TRIO

Un jeu de **Kaya Miyano**, illustré par **Laura Michaud**, édité par **Cocktail Games** et distribué par **Asmodee**.

Joueurs : 3-6. Âge : 7 ans+ Durée : 20 min

Soyez le plus rusé pour déduire quels numéros sont dans les mains adverses et sur la table. Trouverez-vous les trios de cartes identiques ? Qui sera le plus rusé pour déduire quels numéros se cachent sous les cartes ?

LES NOMMÉS DANS LA CATÉGORIE AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE "ENFANT"



MON PUZZLE AVENTURE

Un jeu d'**Antonin Boccarra** et **Romarc Galonnier**, illustré par **Arnaud Boutle**, édité par **Game Flow** et distribué par **Blackrock Games**.

Joueurs : 1. Âge : 5 ans+ Durée : 30 min

Tout commence par l'assemblage du puzzle, composé de 42 pièces. Une fois que toutes les pièces sont en place, l'aventure commence. Vous devez retirer les pièces dans un ordre précis pour révéler une histoire passionnante. Chaque nouvelle pièce vous donne un indice pour trouver la suivante. Votre périple sera semé d'embûches et d'énigmes qui pimenteront votre aventure, transformant ainsi le simple acte de ranger le puzzle en une série d'histoires épiques.



MORRIS LE DODO

Un jeu d'**Émilie Soleil** et **Jérôme Soleil**, illustré par **Gyom**, édité par **Blue Orange** et distribué par **Tribuo**.

Joueurs : 2-4. Âge : 3 ans+ Durée : 20 min

Morris le Dodo est le jeu idéal pour les tous petits. Les enfants développent l'esprit d'équipe pour mener à bien la mission, des notions de stratégie avec le choix de l'œuf ainsi que de la motricité pour faire glisser Morris. Tout se joue directement dans la boîte pour une expérience plus immersive avec une esthétique travaillée pour les plus jeunes.

SUPER MIAOU

Un jeu de **Guillaume Desportes**, illustré par **Olivier Derouetteau**, édité par **Space Cow** et distribué par **Asmodee**.

Joueurs : 2-4. Âge : 6 ans+ Durée : 30 min
Défense de tomber !

À partir des mêmes cartes de départ, chaque joueur compose sa propre pioche en achetant



de nouvelles cartes au marché ou à la banque. Soyez le premier à révéler une carte Chat et une carte Cape pour recruter Super Miaou et gagner la partie ! Une initiation au jeu de construction de decks dès 6 ans !

LES NOMMÉS DANS LA CATÉGORIE AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE "INITIÉ"

CAT IN THE BOX

Un jeu de **Muneyuki Yokouchi**, illustré par **Osamu Inoue**, édité et distribué par **Matagot**.



Joueurs : 2-5. Âge : 10 ans+ Durée : 30 min

Cat in the box n'est pas un jeu de plis ordinaire car vous ne décidez de la couleur d'une carte qu'au moment où vous la jouez. Seulement voilà, chaque combinaison de valeur et de couleur que vous créez, ne peut être jouée qu'une fois. Soyez donc prudent : si vous n'avez plus de combinaison valable en main vous créez un paradoxe et perdrez des points !

EILA ET L'ÉCLAT DE LA MONTAGNE

Un jeu de **Jeffrey CCH**, illustré par **Roxy Dai**, édité et distribué par **Iello**.



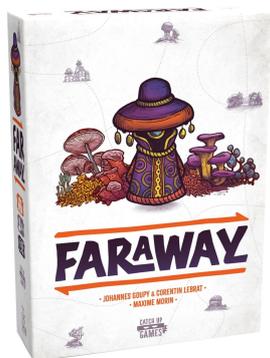
Joueur : 1. Âge : 12 ans+ Durée : 45 min

Au fond de la forêt, un innocent lapin - Eila - est attiré par quelque chose de brillant sur la colline. Avec courage et passion, elle entreprend un voyage pour trouver la mystérieuse lumière et vous serez dans son rôle pour vivre cette merveilleuse histoire d'aventure.

Faites les bons choix pour Eila car chaque décision que vous ferez modifiera votre destinée. Maintenant, rejoignez cette odysée magique à travers une série d'événements inattendus.

FAR AWAY

Un jeu de **Johannes Goupy** et **Corentin Lebrat**, illustré par **Maxime Morin**, édité par **Catch Up Games** et distribué par **Blackrock Games**.



Joueurs : 2-6. Âge : 10 ans+ Durée : 30min

Bienvenue sur Alula, continent à la géographie mouvante, calquée sur le rythme des saisons. Sillonnez ce monde à la découverte des merveilles qu'il recèle. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez un maximum de renommée.

Réalisez un tableau de 8 cartes, de gauche à droite. Chacune vous donne des objectifs et les moyens de réaliser les autres. Réfléchissez bien à la construction de votre tableau car le scoring se fait dans le sens inverse de l'ordre de pose des cartes.

LES NOMMÉS DANS LA CATÉGORIE AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE "EXPERT"



DARWIN'S JOURNEY

Un jeu de **Simone Luciani** et **Nestore Mangone**, illustré par **Paolo Voto**, édité par **ThunderGryph Games** et distribué par **Blackrock Games**.

Joueurs : 1-4. Âge : 14 ans+ Durée : 120 min

Darwin's Journey retrace le voyage de Charles Darwin aux îles Galapagos.

C'est un jeu de placement d'ouvriers qui propose un système de progression des ouvriers innovant où chaque ouvrier devra étudier les disciplines qui sont un prérequis pour effectuer plusieurs actions dans le jeu. Son aventure à travers les îles Galapagos, ont contribué au développement de sa théorie de l'évolution.



LA FAMIGLIA

Un jeu de **Maximilian Maria Thiel**, illustré par **Weberson Santiago**, édité par **Super Meeple** et distribué par **Neoludis**.

Joueurs : 4. Âge : 14 ans+ Durée : 150 min

Dans les années 80, la Sicile fût le théâtre d'une bataille sans merci entre plusieurs familles de la mafia qui luttaient pour le contrôle du territoire. Cet épisode sanglant allait entrer dans l'histoire sous le nom de la Grande Guerre de la Mafia.

La Famiglia est un jeu en équipes extraordinaire qui assure une expérience de jeu sans cesse renouvelée grâce aux capacités asymétriques de chaque famille et à une dynamique de jeu toujours changeante.



LE CHÂTEAU BLANC

Un jeu de **Isra C** et **Shei S**, illustré par **Joan Guardiet**, édité et distribué par **l'ello**.

Joueurs : 1-4. Âge : 12 ans+ Durée : 90 min

Le héron survole le ciel d'Himeji tandis que le Daimio, en haut du château, surveille ses serviteurs. Les jardiniers entretiennent l'étang, où vivent les carpes koï, les guerriers montent la garde sur les murs et les courtisans se pressent aux portes, aspirant à devenir d'éminents membres de la cour. La nuit tombée, les lanternes sont allumées et les ouvriers retournent dans leur clan.

Dans Le Château Blanc, les joueurs contrôleront l'un de ces clans afin de marquer plus de points de victoire que les autres. Pour ce faire, ils doivent accroître leur influence au sein de la cour, gérer les ressources avec audace et placer leurs ouvriers au bon endroit et au bon moment.

En savoir plus sur les catégories



« L'As d'Or - Jeu de l'Année »

Prix d'excellence du Festival, il s'adresse au tout public, ce sont des jeux pouvant être joués « à égalité » par des enfants (à partir de 8 ans) et des adultes. Il nécessite la maîtrise de la lecture et possède une règle de jeu simple à expliquer.

Exemples : Micro Macro, Unlock, Azul, Kingdomino



La catégorie "enfant"

Elle regroupe des jeux qui sont offerts à des enfants de 3 à 7 ans. Les règles, la durée et le matériel de jeu doivent être adaptés aux capacités de l'enfant.



La catégorie "initié"

Cette catégorie s'adresse à un public habitué à jouer, se tournant vers des jeux avec des mécanismes plus fouillés. Les règles réclament plus d'attention, la mise en place du jeu est précise et les parties peuvent dépasser une heure.

Exemples : The Crew, Paléo, It's a Wonderful World



La catégorie "expert"

Ici, on retrouve les jeux avec des assemblages complexes de divers mécanismes de jeu, nécessitant un investissement conséquent en compréhension de règles, en durée de jeu, en longueur de campagnes... Leurs thématiques peuvent être fortes et aborder des sujets plus « adultes ».

Exemples : Terraforming Mars, Scythe, Dilemme du roi

CONTACT PRESSE

Blandine Dugenetay - T | : 04 92 99 84 45 - dugenetay@palaisdesfestivals.com

Margaux Lécluse - T | : 04 92 99 31 67 - lecluse@palaisdesfestivals.com

