



# COMPTE-RENDU DU 14<sup>ÈME</sup> FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – EDITION 2024





# 14<sup>ÈME</sup> FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – SORTONS JOUER ! L'ESSENTIEL

La 14<sup>ème</sup> édition du Festival du Jeu de Montpellier en quelques chiffres :

- 11 983 entrées sur deux jours
- 260 tables de jeux, plus 34 réservées au prototypes, 7 aux jeux de rôle et 49 aux tournois pour une surface d'animation de 4220 m<sup>2</sup> en intérieur, sans compter les jeux en bois géants à l'extérieur, sur l'esplanade et sur les marches du Corum
- 3 étages ! Voir les nouveautés...
- 111 éditeurs représentés ou présents sur place
- 223 bénévoles issus de 27 associations
- 1767 repas servis, dont 362 pour les bénévoles, 140 pour les auteurs de prototype et 122 pour les éditeurs
- 1599 boîtes de jeu vendues par la boutique partenaire Lud'M, auxquels se rajoutent les jeux et les paquets de cartes vendus par Pyxidice, Socvent et Maître Renard
- 11 tournois organisés
- 12 personnalités du monde ludique présentes sur le festival





# 14<sup>ÈME</sup> FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – SORTONS JOUER ! LE RAPPORT COMPLET

Rappel des épisodes précédents : en 2023, le Festival du Jeu de Montpellier *Sortons jouer !* rejoignait le club très prisé des festivals ludiques français accueillant plus de 10 000 visiteurs sur deux jours. Après deux éditions post-covid difficiles, cette édition avait permis d'atteindre ce niveau jamais atteint, grâce au soutien appuyé de la Mairie et de la Métropole de Montpellier. 2024 présentait un double défi : confirmer cet excellent chiffre de participation à une date de vacances scolaires et passer à 3 étages du Corum. En effet, après le troisième étage où le festival est présent depuis 2017, puis le deuxième conquis en 2019, le festival s'est étendu cette année au premier, pour permettre aux tournois de se dérouler dans l'ambiance plus studieuse qui leur sied mieux. Cet agrandissement a permis de mieux répartir la foule et de contribuer à une ambiance sonore globalement plus confortable d'après de nombreux retours.

**Avec 11 983 entrées réparties sur trois étages complets du Corum, cette édition montre, malgré les vacances scolaires, que le résultat de 2023 n'était pas dû au hasard et confirme que *Sortons jouer !* fait partie des grands festivals de France.**

Comme l'an dernier, nombre de nos partenaires (représentants de la municipalité et de la métropole, éditeurs présents ou représentés, boutiques) se sont dits impressionnés par cette nouvelle édition du festival et notamment les nouveautés sur lesquelles nous allons largement revenir.

*« Félicitations aux organisateurs pour la préparation et l'organisation de ce bel événement. »*

*Nous avons été bien reçus, une équipe de bénévoles aux petits soins, de bons repas des Castors, beaucoup de relationnel, des discussions intéressantes avec les bénévoles, les associations, les Castors, Lud'M...*

*En négatif ou piste d'amélioration je n'ai rien à dire. »*

*Yann Merlin, responsable événementiel, l'ello*

*« Ce fut à nouveau pour moi un plaisir de déambuler dans les allées du Corum pour mesurer la très belle énergie du Festival du Jeu. Permettez-moi de vous*



*remercier pour votre mobilisation, ainsi que tous les bénévoles.  
Je suis très heureux de la création du prix de la ville de Montpellier, ainsi que de la présence du réseau des médiathèques de la Métropole. A l'heure où notre société s'interroge légitimement sur la place des écrans, la dynamique des jeux est une réponse.  
Je tiens à me réjouir également qu'elle concoure à une dynamique économique sur notre ville. »*

*M. Mickaël Delafosse, Maire de Montpellier*



Christophe Fiorio (président du FJM), Diego Simonet, Mickaël Delafosse (Maire de Montpellier) et au premier plan Antonin Boccaro.



## 2024, l'année des nouveautés

L'édition de 2024 a mis l'accent sur pas mal de nouveautés, ou sur le fait de renforcer des innovations récentes.

Nous nous focaliserons donc cette année dans ce compte-rendu essentiellement sur ces nouveautés et vous épargnerons les éléments plus anciens. N'hésitez pas à nous faire des retours sur ce choix et sur votre intérêt pour ce document de façon générale.

- La grande nouveauté du festival 2024 est sans conteste le prix récompensant l'œuvre d'une illustratrice ou d'un illustrateur de jeux de société, qu'il a enfin été possible d'organiser cette année
- Une autre grande nouveauté est la remise d'un prix pour les vainqueurs du concours des meilleurs prototypes : ils seront présents au FLIP le week-end du 14 juillet sur le stand de la « sélection de la ruche » pour y présenter leur prototype et participer à la Game Jam organisé.
- Le stand des médiathèques installé par la ville et mis en lumière par de grands panneaux mettant en évidence l'aspect culturel du jeu de société
- Des expositions :
  - le métier d'auteur de jeu, exposition prêtée par la société des auteurs de jeux (S.A.J.)
  - *Cartzzle* prêtée par les Jeux Opla
- Deux tables rondes animées par la S.A.J. avec les auteurs de prototypes présents au festival :
  - Le plagiat dans le jeu de société
  - La place de la femme dans le jeu de société
- Pour accueillir ces nouveautés, un festival sur 3 étages : ce n'est plus tout à fait nouveau de gagner un étage, mais celui-ci était nouveau. Il n'en reste plus qu'un de disponible...
- Des repas améliorés pour les personnalités du monde ludique et pour les animateurs des éditeurs
- Présence de Boardgame Arena
- Deux escape games pour la deuxième année, avec *La Tarasque* et un inédit sur une thématique romaine, *Les Lauriers de César*
- Un espace de jeux de rôle beaucoup plus vaste avec de nombreuses initiations
- L'affiche du festival en ville (2<sup>ème</sup> année)
- Les tournois renforcés
- Toujours des personnalités



## Le prix de l'illustratrice

C'est une idée que nous avons depuis quelques éditions que d'autres priorités ont repoussé à cette année.

L'idée majeure était de ne pas récompenser une illustration, ce qui revient souvent à mettre en avant un jeu et un éditeur, mais de célébrer l'artiste pour l'ensemble de son œuvre, et pas forcément exclusivement pour le jeu de société, ancrant ainsi encore plus le jeu comme un objet culturel. Il fallait bien sûr pour être éligible avoir illustré au moins un jeu dans l'année.

La ville de Montpellier a décidé de nous soutenir et d'en faire un prix de la ville en octroyant un chèque de 1000€ à la lauréate ou au lauréat. La citation du maire reproduite plus haut montre l'attachement de la ville à la culture et à ce prix.

Le jury, composé de Pénélope@Gaming, jury de l'As d'Or et journaliste/critique de jeux de société sur Twitch, Maryline Aquino (Shanouillette), rédactrice en chef de Ludovox, Jules Messaud, auteur et président de la S.A.J., Guillaume Gigleux dit Chifoumi, ancien de TricTrac et Zong, l'artiste qui réalise nos affiches, a désigné Maëva Da Silva pour l'ensemble de son œuvre. Maëva a cette année été illustratrice du jeu *Harmonies* et travaille en tant que directrice artistique chez Libellud.

Le prix a été remis sur l'espace des médiathèques mettant à l'honneur l'aspect culturel du jeu de société. Pour le souligner, certaines de ses peintures que Maëva nous avait gentiment apportées y ont été exposées.



Le regard de Maëva da Silva, Ludovox



La remise des prix : Guillaume Gigueux, membre du jury, Maëva da Silva, lauréate, Mickaël Delafosse, maire de Montpellier et Penelope@Gaming, membre du jury.

*« Bravo pour ce festival, nous avons été époustoufflés par le nombre d'animateurs et la capacité à nous expliquer les jeux. »*

*Des visiteurs*



## Les prix des meilleurs prototypes

Nous permettons depuis de nombreuses années à des auteurs en herbe ou confirmés de présenter leur prototype au public du festival du jeu de Montpellier.

Cette année, nous avons mis en place deux prix pour récompenser les jeunes auteurs qui venaient présenter leur prototype de jeu :

- un prix du public qui était amené à voter pour leur jeu préféré
- un prix d'un jury composé d'un joueur local, d'un concepteur de jeu et d'un ludothécaire des médiathèques de Montpellier.

Les deux gagnants, Romain Viala pour *Slasherz* et Samuel Rayssigui pour *Introspective*, ont gagné le droit de participer à « la sélection de la Ruche Ludique » au FLIP. C'est une nouvelle animation mise en place en partenariat avec le FLIP et la Ruche Ludique pour mettre en avant les meilleurs prototypes de France sélectionnés dans les festivals de la Ruche.



*Slasherz*, de Romain Viala



*Introspective*, de Samuel Rayssigui

« Continuez à nous faire rêver. »

Des visiteurs



## Le stand des médiathèques

Comme l'année dernière, les médiathèques de Montpellier étaient présentes sur le festival du jeu de Montpellier. Ce partenariat a pour but de mettre en avant le travail des ludothèques de la ville et l'aspect historique et culturel du jeu de société. Les ludothèques avaient donc choisi des jeux anciens et plus récents dans le but de montrer l'évolution de la conception des jeux et des directions artistiques des jeux. Les jeux sélectionnés permettaient de montrer pour un type de mécanique, ou une thématique, la façon dont le jeu de société a évolué.

La ville avait décidé d'habiller très joliment ce stand en fournissant de grands panneaux en toile tendue rétroéclairés permettant d'expliquer ces notions et d'insister sur l'aspect culturel et social du jeu de société.



*« Nous avons passé un excellent week-end. Nous avons découvert de nombreux jeux et avons étoffé la ludothèque familiale. Merci aux auteurs de nous faire découvrir leur création, merci aux bénévoles et aux organisateurs et merci aux joueurs inconnus avec qui nous avons partagé des parties. »*

*Des visiteurs*



## Les expositions

Deux expositions étaient visibles par le public tout au long de deux journées, dans des espaces facilement accessibles et circulants.

La première, conçue par la Société des Auteurs de Jeux (SAJ), présentait ce métier par le biais de différents panneaux, ainsi que des portraits illustrés de différents auteurs dont Florian Sirieix, notre auteur local qui nous a de nouveau fait l'amitié d'être parmi nous. Cette exposition tourne un peu partout en France au gré des festivals.



La seconde, exposition itinérante également, présente le jeu Cartzzle et l'inscrit dans l'histoire du jeu. Cette exposition interactive permet aux visiteurs de se cultiver tout en découvrant ce jeu original.



*« Merci à toute l'équipe de bénévoles pour leur sympathie, leur écoute et leur sourire »*

*Des visiteurs*



## Les tables rondes

Les deux tables rondes qui ont eu lieu ont été animées par la SAJ.

La première portait sur le plagiat dans les jeux de société et était réservée aux nouveaux auteurs en quête de réponses à cette question.

La seconde, ouverte au public, a permis d'aborder la place des femmes actuellement dans le jeu de société qui reste encore malgré tout une activité très masculine.

*« Merci beaucoup pour ce festival. C'est chouette que ce soit gratuit. »*

*Des visiteurs*

## Le troisième étage

L'extension du festival au premier étage, pour être présent sur trois étages du festival (nous avons commencé par le troisième qui est au niveau de l'entrée principale) a permis plusieurs innovations.

Il nous a donné un argument supplémentaire pour profiter d'une deuxième entrée, située à cet étage. Nombre de montpelliérains, habitués des concerts du Corum et à entrer par celle-ci, auront plus facilement retrouvé leur marque. Avoir deux entrées a également permis de fluidifier la circulation et équilibrer la répartition des visiteurs entre les trois étages.

Plusieurs personnes ont mentionné le fait que ce troisième étage, en permettant de mieux « étaler » la foule, a contribué à rendre plus agréable l'ambiance sonore. De fait, ce point faisait partie des rares points négatifs récurrents remontés lors des enquêtes de satisfaction. Gageons que ces personnes auront été ravies de cette amélioration !

Ce troisième étage ajouté (qui est le premier, donc) a permis de renforcer l'espace tournois et jeux de rôle, deux activités qui nécessitent plus de calme que la plupart des autres activités proposées par le festival. Avec onze tournois organisés (d'autres étaient prévus mais ont dû être annulés pour des raisons indépendantes de notre volonté), notre record est largement battu. Côté jeu de rôle, 12 tables ont également permis à des MJ de l'association Terra Ludis notamment de faire bénéficier tout un chacun de leur art de la narration.

Les loups-garous de Thiercellieux ont évidemment suivi le mouvement avec le succès qu'on lui connaît auprès des grands et des petits.



Anaxès, jusque-là, tout est calme...



Scarif, peu avant le débarquement



Les complots de Thiercellieux



Des parties de jeu de rôle dans un calme (relatif)

## Les repas améliorés pour les VIP

En association avec le bar à jeux des Castors, nous avons proposé aux VIP des repas améliorés pour un prix tout à fait raisonnable, voire gratuit pour les invités comme les membres du jury par exemple. Ils ont même eu le choix entre plusieurs formules !



## Présence de Boardgame Arena

Une animation Boardgame Arena a été présente tout au long des deux jours pour présenter au public cette plateforme qui en a sauvé plus d'un et d'une de la déprime ludique lors du covid. Sur plusieurs jeux au cours du week-end, des affrontements à deux ont eu lieu : le vainqueur affrontait, dans un fauteuil confortable, un challenger audacieux assis sur une simple chaise. Si ce dernier remportait la partie, il avait le privilège de pouvoir s'asseoir dans le fauteuil avant d'être défié à son tour par un nouveau challenger. Le tout était animé par un de nos bénévoles à qui on peut tirer le chapeau !



Le challenger regarde avec anxiété s'il va avoir le privilège de gagner le fauteuil

*« Merci pour cette belle réunion de bonne humeur. »*

*Des visiteurs*

***Merci et à bientôt !***