



PRIX LIZZIE MAGIE

Présentation	p.2
Le Jury	p.4
Les primés	p.5
À propos de Lizzie Magie.....	p.10
Contact.....	p.11



PRÉSENTATION

Le Prix Lizzie Magie récompense l'engagement social, politique ou environnemental mis en œuvre lors de la création, la fabrication ou la diffusion de jeux de société. Il récompense également des démarches de création ludique montrant la volonté de dépasser la simple recherche du divertissement ou de l'innovation mécanique. En somme, il souhaite mettre en avant ce que les jeux de société apportent à la société en tant qu'objet culturel.

Le jeu de société reste pour beaucoup un "jouet avec des règles", un objet dont la fonction principale est le divertissement. Cependant, au même titre que le cinéma ou la littérature, ce média peut porter des propos très divers : il peut entre autres se révéler dramatique, engagé, informatif, ou représenter une performance artistique.

Les actions réalisées en jeu ainsi que le traitement du thème sont autant de stimuli culturels qui impactent nos représentations du monde. Pourtant, dans le secteur du jeu de société dont nous, membres du jury, faisons partie, ces considérations restent marginales. Trop peu d'auteurs et autrices prennent encore la mesure de leur responsabilité et des possibilités de leur média. Attentives au marché, les maisons d'édition appliquent majoritairement aux prototypes un traitement régressif et porté vers l'évasion. Les distributeurs sont frileux à soutenir des créations alternatives qui peuvent sembler peu rentables. Très majoritairement, les ludicares, les ludothécaires et les animateurs en bars à jeux ou festivals ainsi que les médias perpétuent l'image du jeu comme un divertissement socialement anodin. Enfin les joueurs et joueuses pratiquent le jeu comme il a toujours été présenté : un divertissement. Nous mêmes, membres du jury, incluons nos usages dans ces constats. Bien entendu, à chaque étape des exceptions existent, et nous souhaitons les valoriser.

Depuis trente ans, le jeu de société connaît un véritable âge d'or en termes de création et de production : il lui reste encore à acquérir sa maturité culturelle. Le prix *Lizzie Magie* souhaite donc promouvoir des démarches qui lui permettent d'aller dans ce sens.

Créé en 2021 à l'initiative de la **Toile Ludique Rennaise** et porté par le festival **Rennes en Jeux**, le prix *Lizzie Magie* rassemble un jury composé de personnes issues du milieu professionnel ludique et culturel (cf p. 3). Ce jury prime en toute indépendance des auteurs et autrices, des jeux, des maisons d'édition ou des associations, sans catégories définies. Le nombre et la nature peuvent varier d'année en année (cf p. 4). Les prix sont remis à l'occasion du festival Rennes en Jeux, qui a lieu chaque année début février à Rennes.

Le jury a souhaité nommer ce prix "Lizzie Magie" afin d'honorer **Elizabeth Magie Phillips**, autrice originelle du Monopoly spoliée de ses droits. Son "jeu du propriétaire foncier" était conçu pour être un pamphlet contre la propriété privée immobilière : l'ironie de l'histoire en a décidé autrement (cf p. 7).

CANDIDATURES

Les critères qui suivent ne sont ni absolus, ni exhaustifs, ni exclusifs : le jury est souverain pour récompenser toute oeuvre, personne ou démarche qu'il estime correspondre à l'intention du prix.

Quelles sont les candidatures éligibles au prix Lizzie Magie ?

Des auteurs et autrices, des jeux (sachant que les jeux ne deviennent pas des jeux au moment où ils sont édités, ils le sont dès l'acte de création), des maisons d'édition ou des associations, des démarches qui démontrent :

- un engagement social, politique ou environnemental particulièrement significatif et différenciant mis en oeuvre lors de la création, la fabrication ou la diffusion de jeux de société ;

ET/OU

- la volonté de dépasser la simple recherche du divertissement ou de l'innovation mécanique, par la mise en oeuvre d'une dimension artistique, poétique, sensible ou autre particulièrement significative et différenciante.

Critères indispensables pour l'ensemble des candidatures

- Il doit y avoir un fait d'actualité (ex : sortie, réédition, traduction, localisation, etc.) lié à la candidature.
- La candidature doit être accessible au public. Pour les jeux, ils doivent être soit édités et disponibles, soit accessibles en print & play. Pour les auteurs et autrices, des informations, des publications, des carnets d'auteurs, des notes de blogs, articles de presse, conférences ou interviews doivent être disponibles.

Critère supplémentaire indispensable pour les jeux

- Les mécaniques de jeu (rhétorique procédurale : exprimer et transmettre des idées à travers un système de jeu, des règles ou des mécaniques) et le matériel mobilisé doivent porter le propos du jeu.

Critères qui ne suffisent pas pour candidater au prix Lizzie Magie

- La simple évocation d'un thème politique, environnemental, social, historique
- La simple intention pédagogique (quelles que soient les compétences ou connaissances transmises).
- Le lieu de production, des matériaux ou des techniques de fabrication éco-responsables
- Les postulats politiques tenus en dehors du cadre d'un jeu ou de son analyse. Le mode de vie des personnes et plus largement leurs engagements politiques, sociaux ou environnementaux au-delà de leurs créations ou de leurs structures.

Critères excluant du prix pour l'ensemble des candidatures

- Conflits d'intérêts avec les membres actuel·les du jury
- Utilisation d'IA générative
- Le non-respect des valeurs décrites dans la Convention européenne des droits de l'homme.

Critères fortement appréciés par le jury, sans pour autant être indispensables

- Est porté à la connaissance du jury l'accompagnement du processus créatif par un travail de recherche documentaire ou un avis expert.
- L'auteurice, ainsi que le ou les illustrateurices, sont crédité·es
- La documentation sur le ou la candidate doit être accessible en français ou en anglais

LE JURY

Formé de personnes issues du milieu professionnel ludique et d'acteurs et actrices culturels, sa composition évolue d'année en année afin d'inclure de nouveaux points de vue et ainsi maintenir l'ouverture, le dynamisme et la pertinence de ses réflexions. Tout au long de l'année, les membres effectuent un travail de veille et débattent des démarches qui méritent, ou non, d'être primées. Son radar ayant ses limites, si vous souhaitez mettre en avant votre jeu ou votre démarche auprès du Jury, vous pouvez le contacter à l'adresse prix.lizzie.magie@toileludiquerennaise.fr.

Matthias Baurie

est ludothécaire. Il est également investi dans des associations faisant la promotion du jeu comme objet culturel et outil d'éducation populaire.



Xavier Berret

est gérant du bar à jeux l'Heure du Jeu, cofondateur et ancien président du Réseau des Cafés Ludiques.

Sarah Blaineau

est cogérante du bar-restaurant culturel et ludique La Reine de Cœur, et ancienne présidente de l'association rennaise Borderline Games.



Mathilde Guyard

Formatrice et facilitatrice en transformations écologiques. Les leviers de la culture, des imaginaires et des récits sont pour elle essentiels.

Polgara

est podcasteuse amatrice passionnée de jeux de société et de jeu de rôle. Elle a créé le podcast Le Point de Polgara et participe également à d'autres formats en podcast ou en vidéo.



Julien Prothière

est auteur de jeux de société, particulièrement intéressé par les jeux coopératifs où la place de leader est changeante.

Sélène Tonon

enseigne la programmation dans une école de gamedesign. Elle est aussi autrice et traductrice de jeux de rôles, fondatrice de la Queervention Rôliste, et élue municipale de Rennes aux cultures ludiques.



À L'ÉTUDE EN 2026

Parmi les objets qui ont nourri les réflexions du jury cette année, nous avons souhaité en mettre trois en lumière car ils illustrent à leur manière une façon de penser le jeu de société comme objet culturel, politique et social. Chacun d'eux, à sa manière, nous a aidés à penser le jeu de société non comme simple divertissement, mais comme un espace de représentation, de tension et de responsabilité.



Programme de recherche-action universitaire

RHÉTOLUD

Rhétolud est porté par trois structures : le laboratoire RIRRA21 de l'Université Paul-Valéry de Montpellier, les Ateliers Ludosophiques et la coopérative Gamelab de Sète. Le programme de recherche part d'une idée simple : les jeux parlent, mais par un langage particulier, celui des mécaniques et des interactions. Le projet s'inscrit dans la tradition des game studies qui interrogent directement les règles et les systèmes de jeu, ce que l'on appelle la rhétorique procédurale. L'hypothèse est claire : aucune mécanique n'est neutre. Coopérer, conquérir, négocier ou exclure implique toujours une certaine conception du « faire société ».

À travers trois axes : un travail théorique et académique ; une analyse de la diversité des représentations à partir de bases de données croisées et d'entretiens d'auteur·ices et des enquêtes de réception ; et un programme de recherche-crédation lors de résidences afin de produire des prototypes de jeux explorant d'autres manières de représenter le monde par le jeu. Ce qui a retenu l'attention du jury, c'est précisément cette démarche méthodique et scientifique.

Rhétolud ne se contente pas d'énoncer une thèse sur la capacité du jeu à porter des messages ou à impacter la société. Il cherche à construire, avec rigueur, un socle solide pour expliciter les discours encodés dans les jeux, pour penser ce que le jeu fait, ce qu'il dit, et ce qu'il rend possible.

MELT WATER



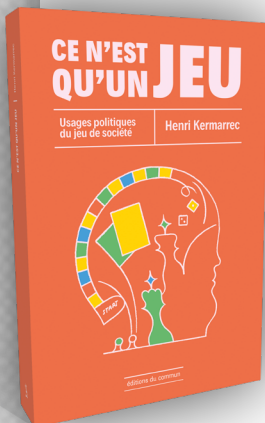
Un jeu d'Erin Lee Escobedo illustré par Amelia Sales et édité par Capstone Games

Meltwater est un jeu d'Erin Lee Escobedo qui reprend en apparence les codes du wargame. Opposant les derniers survivants des États-Unis et de l'Union soviétique retranchés en Antarctique après une guerre nucléaire, l'objectif est d'être la dernière nation encore en vie. À chaque tour, des radiations nucléaires réduisent les zones habitables, rappelant que l'issue est inéluctable. Dans ce jeu, les victoires sont toujours illusoires.

Mais ici, celle-ci ne repose pas sur l'héroïsme militaire. L'essentiel du jeu consiste à contrôler l'accès aux ressources vitales et à affamer les civils adverses. La guerre n'est pas montrée comme un affrontement glorieux, mais comme une suite de décisions lâches, visant des populations martyres. En reprenant les codes du wargame, Erin Lee Escobedo en déjoue la nature souvent idéalisante. Elle renvoie à la vanité de stratégies militaires qui font abstraction des millions de civils dont la mort est réduite au statut de dégâts collatéraux. Et cette lecture, pour plusieurs d'entre nous, ne peut qu'entrer en résonance avec des conflits contemporains. On pense, entre autres, à Gaza.

Meltwater interroge aussi frontalement l'idée du jeu comme divertissement plaisant. Il est dérangeant, parfois dès sa mise en place. Le malaise n'est pas un effet secondaire : il est constitutif de l'expérience. Le jeu ne cherche pas à divertir, mais à obliger à regarder ce que la guerre produit.

CE N'EST QU'UN JEU



Un livre d'Henri Kermarrec édité par Les éditions du Commun

Le livre d'Henri Kermarrec est construit en deux parties. La première propose une relecture historique des jeux de société, en les inscrivant dans leurs contextes sociaux, religieux et politiques. Racontée plus que décrite, cette histoire rappelle que le jeu n'est jamais hors-sol : il est toujours situé, traversé par les normes, les valeurs et les rapports de pouvoir de son époque. La seconde partie est plus théorique. Elle propose une synthèse des game studies et interroge la capacité des jeux à porter des propos de leur manière singulière. Pour cela, Henri Kermarrec mobilise par exemple les concepts de rhétorique procédurale décrits par Ian Bogost, mais aussi des travaux portant sur la capacité des jeux à mettre en scène des systèmes oppressifs, comme chez Mary Flanagan, Brenda Romero ou Amabel Holland. L'auteur invite également à réévaluer des définitions du jeu héritées des années 80 et 90 et qui ont contribué à en restreindre sa portée politique.

Ce livre a constitué un socle important pour le jury. Mais celui-ci a été placé face à une difficulté éthique majeure, en raison des liens étroits entre son auteur, le prix et sa création, les membres du jury, et le festival Rennes en Jeux lui-même. Pour ces raisons, le livre n'a pas été primé. Il demeure cependant l'un des objets qui peuvent le plus profondément nourrir notre manière de penser ce que le jeu fait, ce qu'il dit, et ce qu'il rend possible.

KARTINI, FROM DARKNESS TO LIGHT



Un jeu de Sherria Ayuandini,
illustré par Anne Isaksson
et édité par Ion Game Design

Kartini, from darkness to light est un jeu expert compétitif de Sherria Ayuandini représentant le développement de l'enseignement supérieur des femmes à travers la création d'écoles dans les îles indonésiennes de la fin du XIX^e siècle. Il met en jeu le recrutement de professeures, l'accueil et la formation d'étudiantes aspirant à devenir elles-mêmes enseignantes, politiciennes, combattantes ou mécènes, malgré les contraintes financières et les réactions de l'oppression coloniale. La compétition entre les écoles permet cependant l'émergence de formes de collaboration par des échanges de savoirs comme d'étudiantes entre les îles.

L'autrice, enseignante-chercheuse en sciences politiques et engagée dans des programmes internationaux, valorise dans son premier jeu les parcours d'héroïnes ayant marqué l'histoire de son pays d'origine. Le jeu ne met en scène que des femmes, rendant visibles des trajectoires historiquement marginalisées. Il réhabilite également une culture longtemps invisibilisée à travers les noms des îles et des figures mises en avant, ainsi que la diversité des visages et des carnations.

Finaliste du Zenobia Award, le jeu rend hommage à Kartini (1879–1904), figure historique majeure et pionnière de l'instruction des femmes en Indonésie. En s'appuyant sur son héritage, le jeu interroge l'éducation des femmes comme levier d'émancipation et comme enjeu politique concret inscrit dans des rapports de domination.

AMABEL HOLLAND

Amabel Holland est une autrice, éditrice et vidéaste états-unienne dont le travail interroge en profondeur le jeu de société comme objet culturel et politique. Dans l'ensemble de ses activités, elle explore la capacité du jeu de société à modéliser des systèmes complexes et à rendre lisibles des rapports de pouvoir.

Dans son livre de 2025, *Cardboard Ghosts*, elle postule que les mécaniques sont des métaphores aptes à représenter les systèmes d'oppression, rendant les jeux de société efficaces à les modéliser. Elle plaide également la nécessité d'une distanciation pour permettre de comprendre ce que le jeu met réellement en scène. Ses vidéos lui permettent de présenter ses thèses et analyses, avec pédagogie et humour, et de donner la parole à d'autres auteur·ices.

Sa création ludique est en cohérence avec ce cheminement intellectuel. Issue du wargame, autrice de la série des *Gauge*, elle s'auto-édite au sein de Hollandspiele depuis 2016 en dehors des circuits commerciaux traditionnels, portant ainsi une forme de radicalité jusque dans le travail éditorial. Ainsi, *This Guilty Land* (2018) constitue une mise en pratique d'un système politique dans lequel le statu quo maintient l'oppression. Avec *City of Six Moons* (2025), Amabel Holland propose un jeu conçu comme une œuvre artistique qui interroge et déstabilise notre relation aux règles d'un jeu, à sa compréhension et à nos attendus culturels.

LIMIT

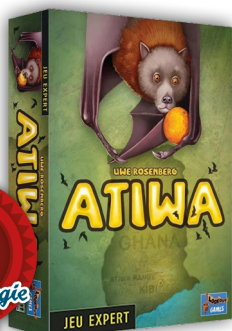
Limit est un jeu compétitif exigeant d'Alexandre Poyé qui met les joueur·euses face aux limites des sociétés basées sur la croissance. Tout comme les auteur·ices du rapport Meadows en 1972, l'auteur s'est appuyé sur le modèle World3 et ses 375 variables, pour le simplifier et le rendre accessible. Chaque joueur·euse dirige et développe une nation, de la révolution industrielle à un futur proche. Les choix politiques à disposition sont volontairement peu nombreux, mais fortement impactants, tant pour leur propre nation que pour celles des autres. Ils permettent d'expérimenter différentes trajectoires de société en croissance, pour lesquelles le jeu ne manque jamais de rappeler que « toute croissance vient à saturation quand les limites du système sont atteintes. »

Le jeu, pouvant susciter cynisme ou malaise, place les joueur·euses face aux conséquences de choix contraints, dans un cadre où les marges de manœuvre se réduisent progressivement. Le calcul des scores lui-même est volontairement laissé ouvert à l'interprétation et à l'appropriation, et invite à questionner la notion même de victoire. En somme, *Limit* ne se contente pas de modéliser la croissance : il en fait éprouver les effets et les impasses.

La cohérence du propos est renforcée par une déclaration officielle de l'éditeur : pour des raisons de convictions politiques, *Limit* sera son dernier jeu.



Un jeu d'Alexandre Poyé
édité par Ludonaute



Un jeu de Uwe Rosenberg,
édité par Lookout Games.

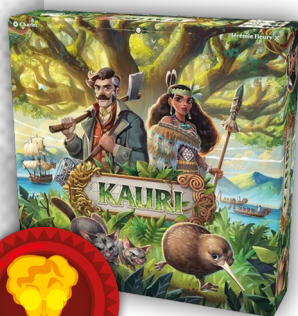
ATIWA

Uwe Rosenberg, expert des jeux de placements d'ouvriers, propose avec **Atiwa** une expérience ludique exigeante se déroulant dans la région éponyme du Ghana.

Les joueurs et joueuses incarnent une autorité locale qui doit exploiter de nouvelles terres et gérer les ressources naturelles pour développer leur communauté, tout en diffusant les connaissances sur l'importance des chauves-souris frugivores pour l'écosystème local et les risques de la pratique du *galamsey*, l'orpaillage rudimentaire et illicite au Ghana. **Atiwa** met l'accent sur la coopération entre les chauves-souris frugivores et les producteurs de fruits pour favoriser la reforestation des terres en jachère et améliorer les récoltes. Le jeu explore la valeur écologique de ces animaux, soulignant leur rôle essentiel dans la dissémination des graines pour reboiser les terres.

Atiwa valorise les actions de sensibilisation aux enjeux environnementaux, encourage une gestion équilibrée des besoins humains, et promeut l'importance du changement des comportements.

Le jury salue le travail de recherche de l'auteur. Uwe Rosenberg a enrichi le jeu d'un document fournissant des clés de compréhension des enjeux historiques, économiques et environnementaux de la région d'Atiwa. En parallèle, il a publié un livre traitant du sujet offrant ainsi une perspective plus approfondie (l'ouvrage n'étant pas traduit, le jury n'a cependant pas pu l'étudier). Ces éléments de contexte éclairent les joueurs et joueuses sur les réalités et les défis auxquels la région est confrontée, élargissant ainsi la portée du jeu. Cependant le jury émet des réserves concernant la représentation graphique idéalisée des conditions de vie des populations dans la région d'Atiwa, estimant que cela ne restitue pas pleinement les réalités vécues par ces communautés, alors que le jeu assume par ailleurs une approche plutôt réaliste, au moins documentaire.



Un jeu de Charlec,
édité par Débaîcle Jeux.

KAURI

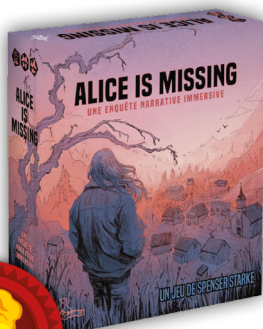
À travers un jeu accessible de compétition territoriale, **Kauri** porte un regard critique sur l'impact de la colonisation de la Nouvelle-Zélande. Le jeu intègre à cette fin une mécanique originale d'élévation progressive du niveau de conscience écologique du colon anglais.

Par ailleurs, **Kauri** aborde frontalement la situation historique des peuples premiers, relégués aux marges de la société, confrontés à des inégalités sociales et des traités injustes les escroquant durablement de leurs droits.

Enfin, par un mode de jeu asymétrique pertinent, il met au même niveau des factions humaines et non-humaines accordant à chacune des objectifs légitimes, bien que leur réalisation implique des conséquences négatives pour les autres. Cette mise sur un pied d'égalité entre les différentes factions permet une meilleure compréhension de la complexité des enjeux.

Le jury félicite Charlec pour l'intégration élégante du propos par un système adapté. Les actions de jeu proposées sont tout autant narratives que mécaniques, et les dynamiques générées renforcent une immersion qui va au-delà du simple récit.

En somme, **Kauri** offre une expérience ludique immersive, combinant un gameplay stratégique avec une exploration critique de questions historiques et sociales sensibles.



Un jeu de **Spencer Starke**,
édité par **Renegade Games**
et localisé en version
française par **Origames**.

ALICE IS MISSING

Alice is missing propose de vivre une aventure au contexte particulier : Alice, jeune fille de 17 ans vivant dans une petite ville de province américaine, a disparu depuis trois jours. Ses camarades, incarnés par les joueurs et joueuses, vont essayer de la retrouver. Le jeu propose une expérience ludique différente, puisque cette quête va se dérouler uniquement par messages interposés. Muni de son smartphone, chacun et chacune va échanger avec les autres en jouant le rôle de son personnage et en faisant évoluer l'histoire. Celle-ci est donc issue d'une narration partagée similaire à celle d'un jeu de rôle, porté par un système très simple plus proche du jeu de société. Ainsi, au travers d'une trame qui se dessinera grâce à quelques tirages de cartes, les joueurs et joueuses échangeront sur ce qui a pu arriver à Alice, de manière libre.

En osant aborder des thématiques souvent ignorées par le jeu de société (disparition, mort, mal de vivre, relations parents/enfants, violences faites aux femmes, ...), l'auteur et l'éditeur nous invitent à nous interroger sur le monde contemporain, nos réalités sociales et leur complexité. La narration partagée offre l'opportunité de questionner individuellement et collectivement nos réactions et nos préjugés lorsque nous nous trouvons confrontés à des difficultés humaines et sociales. Enfin, en laissant les joueurs et joueuses libres d'explorer certaines thématiques, mais aussi d'éviter celles qu'ils ne souhaitent pas aborder durant ce moment, le jeu permet à chaque groupe de s'interroger différemment.

Alice is Missing peut être une expérience émotionnelle très forte : en choisissant un thème volontairement « difficile », réaliste et contemporain, l'auteur invite à vivre une expérience ludique qui va au-delà du simple divertissement.



L'ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES

L'**ALF** est un réseau qui fédère, représente et accompagne les ludothèques et autres structures ludiques similaires depuis 1979. Le jury souhaite donc d'abord saluer son action de diffusion du jeu de société de longue date dans les territoires français. Bon nombre d'acteurs et actrices du milieu ludique ont été impactés lors de leur parcours par une ludothèque de quartier : nul doute que leur prosélytisme de terrain a contribué à faire du jeu de société moderne francophone ce qu'il est aujourd'hui. Par ailleurs, l'**ALF** défend publiquement le jeu (au sens large, et donc également le jeu de société) comme un véritable objet culturel, que ce soit au travers de ses actions de formation des ludothécaires, ou de ses prises de position publiques (supports de communication, actions auprès des institutions...).

En complément, l'association a publié en 2016 son projet politique, qui affirme le rôle des ludothèques en tant que structures d'éducation populaire, qui accompagnent « l'émancipation des personnes en développant un pouvoir d'agir qui permette à chacun de prendre sa place de citoyen-ne, et de s'inscrire dans une démarche de transformation sociale ».

Enfin, dans un contexte environnemental où nous devons questionner nos pratiques de production et de consommation, le réseau de plus de 700 ludothèques référencées (dont 400 adhérentes à l'**ALF**) permet de mutualiser les jeux.

Les ludothèques sont des équipements culturels de proximité déterminants pour pouvoir conserver le jeu de société en tant que pratique culturelle largement partagée de manière soutenable.



FRIEDEMANN FRIESE

Friedemann Frieze, auteur de jeux de société depuis les années 90, se démarque par une production diversifiée, décalée et engagée. Son approche artistique underground et ses partenariats avec des illustrateurs comme Lars-Arn Kalusky et Harald Lieske incarnent une vision différente des jeux.

Récompensé pour ses créations politiquement engagées, il interroge notre réalité à travers des jeux comme *Feierabend*, mettant en lumière les luttes syndicales et promouvant un équilibre vie-travail. *Futuroplia*, abordant le revenu universel, propose une répartition équitable du travail et des richesses pour libérer du temps aux habitants. Frieze explore des thématiques sociales variées depuis ses débuts avec *Frieze's Landlord* en 1992 jusqu'à *Fiese Freunde Fette Feten* en 2005, évoquant des aspects de vie comme le divorce, le mariage homosexuel et les addictions. Ses jeux, tout en étant parfois trashes, utilisent des mécaniques originales pour traiter des sujets sociétaux. En 2010, *Schwarzer Freitag* critique les dérives financières, puis *Fremde Federn* en 2012 aborde celles de la politique et des médias. Frieze se distingue par sa constance à utiliser le jeu de société comme outil de réflexion sur des enjeux sociaux et politiques contemporains.



LES JEUX OPLA

Les **Jeux Opla**, maison d'édition lyonnaise, se voient attribuer le prix Lizzie Magie pour leur démarche éditoriale engagée et durable. Depuis leur création en 2010 par Florent Toscano, ils se distinguent par une fabrication éco-responsable privilégiant des composants français issus de ressources contrôlées, soutenant ainsi les économies locales.

En plus de leur impact écologique, **Opla** s'engage dans des jeux de sensibilisation à la biodiversité, travaillant avec des experts pour offrir des expériences fidèles et informatives, comme avec la Ligue de Protection des Oiseaux pour *Migrato* ou Arthropologia pour *Pollen*. Collaborant avec des médias extérieurs, ils produisent des jeux comme *Il était une Forêt* avec le réalisateur Luc Jacquet. Leur jeu *[Kosmopolit:]*, fruit de quatre ans de travail avec le CNRS, explore les langues vivantes, favorisant ainsi l'ouverture culturelle par le jeu.

Leur diversité éditoriale inclut des collaborations avec des scénaristes et illustrateurs de bandes dessinées pour des jeux comme *Lincoln se met au vert* ou *La Marche du Crabe*. Récemment, leur gamme *Cartzzle* réinvente le puzzle en assemblant des cartes révélant des œuvres d'art. Avec une approche durable, éducative et diversifiée, **Jeux Opla** élargit les horizons ludiques tout en défendant des valeurs éthiques et culturelles fortes.



Une gamme de jeux
de Thomas Dupont
éditée par Blam!

LA GAMME CARTAVENTURA

La **gamme Cartaventura** est une collection de jeux narratifs aux scénarios immersifs et aux multiples dénouements. En totale coopération ou en solo, les joueurs et joueuses incarnent un personnage historique et développent leur aventure à l'aide de cartes proposant plusieurs actions possibles. Cette gamme explore diverses époques avec fidélité, proposant des récits documentés et basés sur des faits et personnages réels. Les illustrations à l'aquarelle, pensées comme des carnets de voyage, se dévoilent progressivement selon les décisions des joueurs. Un livret pédagogique, rédigé avec l'aide d'experts, enrichit l'expérience en explorant les enjeux et problématiques des époques abordées.

À travers ce prix, le jury souhaite valoriser une gamme de jeux qui, à travers une mécanique simple (et déjà explorée notamment par les livres dont vous êtes le héros), aborde des sujets sociaux et/ou moraux comme la recherche de la rédemption, la reconstruction personnelle, la spiritualité ou l'esclavagisme. Sans sombrer dans le drame social ou le documentaire pédagogique, les auteurs incitent à des choix conscients concernant les conflits nationaux ou religieux, l'acceptation de la différence ou le racisme, reflétant ainsi les enjeux sociaux contemporains. De plus, le jury salue la volonté de l'éditeur de privilégier une fabrication locale et une sobriété matérielle, soulignant ainsi l'éthique éditoriale de la gamme.

À PROPOS DE LIZZIE MAGIE

Elizabeth Magie, dit " Lizzie ", est une autrice de jeu, écrivaine et sténographe américaine. Progressiste et féministe au tournant du 20^e siècle, elle fait partie du mouvement Quaker et apprécie les idées de l'économiste Henry George, qui veut limiter le pouvoir des propriétaires fonciers avec un impôt unique. En 1903, elle dépose un brevet pour un jeu de société, *The Landlord's Game* (Le Jeu du propriétaire foncier), avec lequel elle souhaite illustrer la « nature antisociale du monopole ». Il se diffuse sur les campus, dans le milieu des intellectuels de gauche et parmi les Quakers, sur la côte Est des Etats-Unis pendant plus de vingt ans.



En 1932, la troisième édition du jeu inclut également un mode de jeu alternatif et coopératif utilisant le matériel du *Landlord's Game*, intitulé *Prosperity*. Dans ce mode de jeu, il s'agit d'utiliser les loyers pour améliorer les services publics, le Trésor Public restant propriétaire des terres ; le but est d'atteindre un état de "prospérité", où le plus pauvre des joueurs dispose d'un capital de 7000\$.

En 1933, un homme d'affaires sans le sou, Charles Darrow, s'approprie le jeu et le signe chez les Parker Brothers en son nom – ainsi est né le Monopoly. Spoliée de son brevet, Lizzie Magie consent malgré tout à un accord défavorable avec Parker Brothers, afin que le message véhiculé par le jeu soit le plus largement diffusé. Ironie de l'histoire, loin de démontrer le caractère néfaste de la propriété privée immobilière, le Monopoly est devenu une icône du capitalisme. Avec plus de 250 millions d'exemplaires vendus en une centaine d'années, il a contribué à servir de véhicule idéologique auprès de milliards d'enfants et d'adultes.

Par le Prix Lizzie Magie, le jury tient à rendre hommage à une personnalité forte et pourtant longtemps méconnue. Lizzie Magie fut une pionnière à utiliser le média du jeu de société pour promouvoir un message social engagé ; à imposer que son nom et son portrait soient placés en couverture du jeu, afin de faire reconnaître sa place d'autrice d'oeuvre de l'esprit ; et enfin, à créer un jeu coopératif cinquante ans avant que cette mécanique de jeu soit développée dans biens d'autres jeux de société.





Pour plus de détails sur le Prix,
n'hésitez pas à nous contacter à
l'adresse suivante :

[prix.lizzie.magie
@toileludiquerennaise.fr](mailto:prix.lizzie.magie@toileludiquerennaise.fr)

[Télécharger le kit de presse](#)

Le Prix Lizzie Magie est organisé
par l'association **La Toile Ludique
Rennaise**, et remis à l'occasion du
festival **Rennes en Jeux**.



Association loi 1901

latoileludique@gmail.com
www.rennesenjeux.fr

