

L'équipe du Coin Coin



Pauline - Ambre - Yohann - Thierry - Etienne

Sans oublier nos chroniqueurs de la rubrique «un jour, un jeu», avec Cathy Castin, Amaury Lesage et Patrick Braud

Merci le nous avoir lu jusque ici :-)

Mention spéciale à tous les animateurs et manager du festival... bravo à vous pour votre super job pendant le FLIP

A suivre

À l'année prochaine sur le Festival Bon jeu pendant l'année et merci à tous, professionnel, animateurs, bénévoles, élus et public. C'est grâce à vous que le Festival peut vivre

Tirage de ce numéro : 300 exemplaires

L'équipe de rédaction de ce numéro :

Pauline Gasnier - CC Parthenay - Service des Jeux
Yohann Mallet - JCC Gâtine
Etienne Delorme - Woopy On/Off
Thierry Blais - CC Parthenay / service des jeux
Ambre Lavandier - Animatrice FLIP

Ne pas jeter sur la voie publique

Le Coin Coin ... est de retour

N° 11



Le journal du FLIP 2008

14 juillet 2009

Edito :

Depuis plus de 10 ans, il n'y a jamais eu un FLIP sans au moins une journée de vent ou de pluie. Jusqu'à samedi, 8^{ème} jour, toujours un temps idéal, et nous avons espéré battre un record cette année, un FLIP complet avec du beau temps. Malheureusement la pluie s'est invitée sur la fin ! Ce sera peut-être pour la 25^{ème} édition !

Toute l'équipe espère néanmoins que vous qui êtes venus nombreux avez pu passer de bons moments en toute décontraction et convivialité, car c'est l'objectif premier de la Communauté de Communes de Parthenay qui organise ce Festival.

L'équipe du FLIP tient à remercier tous ceux qui ont contribué au succès de cette édition : tout d'abord Yohann, qui a fait revivre le Coin Coin l'an dernier et cette année après 15 ans d'absence entre 1994 et 2007, ainsi que l'équipe de la rédaction.

Nous tenons à remercier les festivaliers, ainsi que tous les partenaires, tous les animateurs, tous les intervenants, et notamment les créateurs de jeux ou leurs représentants, plus nombreux que l'an dernier, ainsi que les membres du jury qui ont oeuvré pendant 3 jours pour le Trophée.

Nous souhaitons également remercier Monsieur François Gilbert, vice président de la Communauté de Communes, délégué au FLIP, pour son action en vue du renouveau et du développement de ce festival qui fait désormais partie du patrimoine local, ainsi que tous les services des collectivités de Parthenay pour leur aide, avec une mention spéciale et un immense merci plus particulièrement adressé aux Services Techniques de la Ville de Parthenay, qui ont donné énormément, et ce n'était pas facile du tout, pour la réussite de ce 24^{ème} FLIP. Grand merci à eux !

Et rendez-vous en 2010 pour la 25^{ème} édition !

Thierry Blais

Aujourd'hui sur le FLIP

Fin du tournoi d'échec international—Salle Europe
- Foyer Gabriel Bordier

Régional WoW - Salle Léo Lagrange

Vous pouvez jouer sur les stands des créateurs et Palmarès du trophée FLIP
—Esplanade du Palais des Congrès

Résultat du trophée FLIP Editeur (vote du public)

Catégorie Réflexion: Novem (Tactic)

Catégorie Enfant : Crazy Dingo (Tilsit)

Catégorie Divertissement : Dixit (Libellud)

Prix toutes catégories : Dixit (Libellud)

Entretien avec Régis Bonnessé de Libellud

Y : Régis peux tu nous présenter Libellud ?

R : Libellud s'est créé en novembre 2008, et nous sommes 3 autour de cette société d'édition, Jean Louis qui est l'auteur du jeu, Marie l'illustratrice et moi-même. Tout va très vite pour nous c'est vrai car nous avons été nommé à Cannes début 2009. nous étions déjà très content d'y être pour un jeu qui n'avait que quelques mois et nous avons décroché l'As d'or .

Nous avons été reconnus par un jury de professionnel puis après un succès commercial s'est enchaîné, nous avons fait une première édition de 5000 boîtes. Nous avons réédité à nouveau 10000 boîtes et nous sommes aux alentours de 12500 jeux vendus.



Jean Louis et Régis

Y : Est tu surpris d'avoir obtenu c'est deux prix lors de ce festival ?

R : Ça me fait très plaisir de remporter ces 2 trophées, car ici, c'est le public qui vote, et c'est super d'être aussi plébiscité par le public après Cannes. C'est vrai, que le public de Parthenay est familiale, et c'est important d'être au contact du public afin de voir leurs réactions à propos du jeu.

Y : Quel suite vas-tu donner à Dixit ?

R : Et bien nous allons sortir un nouveau Dixit, qui pourra se jouer seul (édition de 80 cartes) ou alors s'ajouter à l'extension de base.

Y : Combien de temps avez-vous mis pour créer Dixit ?

R : et bien ça faisait environ 5 ans que Jean Louis avait l'idée, et nous avons réellement travailler sur le projet depuis 2 ans.

En tout cas bravo à vous Libellud, pour ce chef d'oeuvre ;-))

Yohann

Résultat du trophée FLIP Créateur (Jury + coup de coeur du public)

Catégorie Réflexion: Les Salons de la renommée (Fabien Boulay)

Catégorie Enfant : Frouutch ! La Fée (Delphine Lemonnier)

Catégorie Divertissement : Saut'Crêpes (Pascal Jumel)

Coup de coeur du public : Saut'Crêpes (Pascal Jumel)

Entretien avec Pascal Jumel - Saut' Crêpes

Y : alors Pascal, 2 récompenses le même soir, c'était espéré ?

P : et bien non c'est une surprise, même un seul. J'étais venu sur le festival pour présenter mon prototype, pour connaître le ressenti du public sur mon jeu. En effet, c'était la seconde fois que le jeu sortait du cercle familiale. La première, c'était à Toulouse en avril et le public avait plutôt bien accueilli le jeu. Et là que dire, je gagne et un prix remis par un jury de professionnel et un autre qui est le coup de coeur du public



Y : Le jury t'a fait changer de de catégorie, tu es passé de la catégorie enfant à divertissement, comment as-tu appris la nouvelle et quel est ta réaction ?

P : et bien j'ai appris ça ce soir lors de la cérémonie de remise des prix lorsque Mr Phal a pris la parole. C'est vrai que j'avais créer ce jeu pour mes enfants, et même si je jouais avec eux, je ne pensais en aucun cas arriver dans cette catégorie. Maintenant, c'est vrai que le jeu a beaucoup plu, et ce à toutes les générations qui l'ont testé.

Y : Vas-tu modifier certaines choses dans ton jeu après le FLIP ?

P : et bien oui, je vais m'atteler à retravailler les règles afin de les adapter aussi aux « grands ». Il y aura sans doute des difficultés en plus pour eux.

Y : dernière question Pascal, combien de temps as-tu mis pour réaliser ce jeu ?

P : en fait l'idée m'est venu à l'automne 2008, donc c'est récent et puis j'ai créé mon premier prototype « définitif » pour le mois d'avril 2009, date à laquelle j'ai participé au salon de Toulouse.

Merci à toi Pascal pour tes réponses, et bon Saut' Crêpes à toi ;-))

Yohann