

LIMOU'JEUX!

LE 19 ET 20 SEPTEMBRE
À LIMOGES AUX JARDINS DE L'ÉVÊCHÉ

REGLEMENT - CONCOURS DE PROTOTYPES – LIMOU'JEUX 2026

Article 1 : Définitions

Le Limou'jeux se définit comme étant un Festival de Jeu. Les auteurs/autrices ont donc une place importante dans l'organisation de cet événement ludique et nous avons souhaité faire une place plus importante à leurs créations lors du Festival par le biais de l'organisation d'un concours de prototype.

Dans ce règlement, nous utiliserons "auteur/autrice" pour désigner tout auteur/autrice, groupe d'auteurs/autrices, co-auteur/co-autrice et autres désignations relatives.

Article 2 : Objectif du concours

Les visiteurs/visiteuses du Festival pourront essayer les prototypes, puis voter pour leur(s) préféré(s). Le vote des visiteurs déterminera le prix « choix du public Limou'jeux 2026 » Un jury, qui sera constitué de partenaires du festival testeront les jeux lui aussi. Le jury octroiera les prix médailles d'or et d'argent Limou'jeux 2026. En fonction du nombre de prototype, le temps pour chaque essai sera adapté.

L'objectif est donc multiple :

- Permettre au public du festival de découvrir de nouveaux talents et les auteurs/autrices des jeux de demain ;
- Permettre aux auteurs/autrices d'aller à la rencontre du public, de faire jouer leurs créations face à un large panel de joueurs/joueuses de tous horizons et d'avoir des retours sur leurs jeux, notamment par un jury composé de professionnels

Article 3 : Les conditions de participation

Art. 3.1 : Les auteurs/autrices

Le concours est ouvert à tous les auteurs/autrices majeur(e)s, ou mineur(e)s accompagné(e)s d'un(e) représentant(e) légal(e), sans distinction de nationalité, avec comme restriction l'utilisation de la langue française.

Tous les auteurs/autrices, même s'ils/elles ont déjà publié un ou plusieurs jeux peuvent participer. Les membres du jury et les organisateurs du Limou'jeux ne peuvent pas participer.

Un auteur/autrice ne peut soumettre qu'une création.

L'auteur/autrice pourra, s'il/elle le souhaite, prendre des mesures nécessaires de protection pour son œuvre (juridiques et assurances). La FLUJ ne pourra en aucune mesure, être tenus responsables de copie, plagiat ou contrefaçon des jeux participants au concours.

Art. 3.2 : Le thème

Le thème pour le concours est « la Rapiette », plus connu sous le nom de Léopard des murailles. Le thème doit être respecté en termes de visuel et/ou de mécanique. Un non-respect du thème entraînera une élimination.

Art. 3.3 : Les jeux

Tous les types de jeux sont admis, à l'exclusion des jeux édités, des jeux en cours d'édition (ce qui inclut toute entente avec un(e) éditeur/éditrice en vue d'une signature), des jeux en financement participatif, des solitaires, casse-têtes, jeux de rôles, jeux informatiques, jeux électroniques, extensions de jeux déjà existants. Évidemment, les jeux présentant un danger pour le public, constituant une atteinte aux bonnes mœurs ou au respect d'autrui ne seront pas acceptés.

Les candidat(e)s s'engagent à présenter une règle de jeu originale ainsi qu'un prototype original. La FLUJ ne pourra en aucun cas être tenu responsable des plagats qui lui seraient présentés. En cas de fraude constatée, les auteurs/autrices, qu'ils/elles soient sélectionné(e)s ou lauréat(e)s, se verront dans l'obligation de remettre leurs prix, et ne pourront plus utiliser les appellations : « Prix Limou'jeux 2026 », ou toute citation déclinée pour la communication du jeu ou des auteurs/autrices.

Les candidat(e)s qui, entre leur inscription au concours et la date de celui-ci, ne répondent plus aux conditions ci-dessus s'engagent à retirer leur jeu de la compétition.

Les organisateurs restent souverains : ils se réservent le droit d'accepter, de refuser ou de retirer un jeu soumis au concours, avec justification. Leur décision est sans appel et définitive.

Article 4 : Le déroulement du concours

Art. 4.1 : L'inscription au concours

Les participant(e)s devront remplir le formulaire disponible sur le site internet de l'évènement, <http://www.fluj.fr/>, du 1er Septembre 2026 (00h01) au 19 Septembre 2026 (jusqu'à 14h00 inclus). Toute candidature envoyée hors délai sera refusée. Une confirmation de candidature sera envoyée par mail, via l'attribution d'un billet numérique par Helloasso.

Ce formulaire nous sert à recueillir les données suivantes :

- Informations personnelles : Pour chaque auteur(s)/autrice(s) : Nom, Prénom, Adresse, Code postal, Ville, Pays, Téléphone, Email ;
- Descriptif du jeu : Nom du jeu, Type de jeu, Mécaniques principales, Nombre de joueurs/joueuses requis, Age minimum suggéré, Durée moyenne d'une partie (en globalité ou par joueur/joueuse), Description brève du jeu.

Ce formulaire permet également :

- De fournir une description succincte du jeu qui pourra être utilisée comme support de communication ;
- De livrer la règle du jeu, au format PDF.
- D'envoyer une photo du matériel et une photo du jeu en cours de partie, au format PNG, JPG ou JPEG uniquement.

Dépôt des prototypes : du 18 septembre 2026 à 14h au 19 septembre 2026 à 14h.

Art. 4.2 : Les auteurs/autrices

Les auteurs/autrices seront invité(e)(s) à présenter leur jeu durant les deux jours du concours Limou'jeux, les samedi 19 après midi et dimanche 20 septembre 2026.

Un emplacement leur sera réservé avec une table et le nombre de chaises nécessaire, à la jouabilité du jeu à son minimum ou bien son maximum dépendamment du nombre de joueurs pour le jeu renseigné dans le formulaire retourné, et à l'appréciation des organisations et de la disponibilité du matériel. mais pas davantage (sauf justification médicale).

L'auteur/autrice pourra utiliser certains supports de communication durant le festival. Les grands écrans et les grandes affiches sont interdits. En revanche, petites affiches, Roll-up, prospectus, cartes de visite ou encore déguisement de l'auteur/autrice (cosplay) sont autorisés.

Si, pour quelque raison que ce soit, un(e) auteur/autrice sélectionné(e) se voit dans l'incapacité d'animer son jeu au concours, il/elle s'engage à prévenir l'organisation le plus rapidement possible. Le jeu sera tout de même testé dans la meilleure des situations possibles.

Art. 4.4 : La sélection des lauréat(e)s (Prix du public)

Le Jury du « Prix Limou'jeux 2026 » est composé de partenaires du festival.

Chaque visiteur/visiteuse pourra voter pour les différents prototypes qu'il/elle aura testés durant tout le week-end, jusqu'au dimanche 15h30. Les votes seront recueillis à l'accueil.

Il est conseillé, pour les jeux longs, de prévoir une partie d'initiation d'une durée inférieure à une heure. Attention : Merci de bien prévenir les visiteurs sur les informations suivantes :

- Temps d'une partie
- Public cible (familiale, expert, ambiance, enfance, etc...)
- Thème(s) abordé(s)

Art. 4.5 : Remise des prix

Les prix seront attribués le dimanche 20 septembre 2026, en fin d'après-midi lors de la remise officielle des récompenses.

Le premier prix est composé de 100€ et de la mention « Médaille d'or Limou'jeux 2026 »

Le second prix est composé de 50€ et de la mention « Médaille d'argent Limou'jeux 2026 »

Le troisième prix est composé de la mention « Choix du public Limou'jeux 2026 »

Les mentions et visuels « Médaille d'or Limou'jeux 2026 », « Médaille d'argent Limou'jeux 2026 » et « Choix du public Limou'jeux 2026 » pourront être utilisés et apposés sur les jeux ou supports de communications de ces jeux, pour une durée illimitée de temps.

Article 5 : Autres conditions

Art. 5.1 : Acceptation

La candidature au prix Limou'jeux 2026 implique l'acceptation intégrale du présent règlement. Tout manquement à celui-ci pourrait entraîner le refus ou l'exclusion d'un jeu et/ou de son auteur/autrice, et le retrait d'une sélection ou d'un prix.

Art. 5.2 : Annulation

Limou'jeux se réserve le droit d'annuler, de reporter ou de modifier ce concours, sans que cette annulation, ce report ou ces modifications puissent ouvrir droit à une indemnité ou à un dédommagement de quelque nature que ce soit.

Annexe 1 : Les conseils du Jury

Conseil 1 : La rédaction des règles

La qualité de rédaction des règles est primordiale, afin que tout le potentiel du jeu soit perçu par les comités de sélection.

Privilégiez des règles lisibles en format A4 standard plutôt qu'une présentation exotique : vos règles seront certainement lues soit sur un écran d'ordinateur, téléphone ou tablette.

L'orthographe et la grammaire restent des points essentiels. Il peut subsister quelques fautes, mais davantage n'est jamais agréable à lire. Illustrer les règles les rendra plus facile à comprendre. Les faire relire par un ou plusieurs relecteur(s)/relectrice(s), idéalement des personnes qui n'ont pas encore joué au jeu : elles seront les plus à même de repérer les coquilles et autres incohérences.

La plupart des traitements de texte permettent d'effectuer des conversions de fichiers au format PDF, de même que des outils comme PDF CREATOR ou ILOVEPDF.

Convertir les photos présentes dans la règle du jeu en JPG ou autre format compressé avant de le transformer en PDF rendra celui-ci plus léger et plus facile à télécharger.

Conseil 2 : Structure des règles

Pour pallier la difficulté à structurer les règles du jeu (à quel moment parler du but du jeu, du matériel, de la mise en place, etc.), une bonne idée est de s'inspirer des jeux que l'on possède chez soi, ou ayant des mécanismes proches.

Afin de faciliter la lecture et la compréhension, il est fortement recommandé de les rédiger en ajoutant les informations suivantes :

- Informations techniques : la durée d'une partie, le nombre de joueurs minimum et maximum, l'âge requis ;
- La liste et la description du matériel ;
- Le but du jeu ;
- La mise en place du jeu ;
- Le déroulement du jeu :
 - Phase de préparation ;
 - Déroulement d'un tour de jeu, en rappelant le nom des différentes phases ;
 - Comptage des points et détermination d'un vainqueur ;

Ajouter à la fin des règles la description d'un tour de jeu COMPLET (en plus des premier et dernier tours) et des exemples de décomptes ou de situations de victoire est un atout non négligeable.

Conseil 3 : Présentation du prototype

Le “look” d’un jeu n’est pas primordial pour être sélectionné mais il doit être soigné un minimum car il sera présenté au public, et que celui-ci sera forcément sensible à la beauté du prototype et aura du mal à faire abstraction à un prototype plus rudimentaire. Particulièrement si le jeu vise un public “enfants” ou “grand public”.

Il faut également penser aux daltonien(ne)s : si le jeu utilise des codes couleurs, il faut penser à les associer à un autre élément (par exemple une forme).

Conseil 4 : Divers

- Il est préférable d’être exhaustif dans la présentation du jeu : il vaut mieux fournir beaucoup d’éléments plutôt que pas assez. Éviter d’évoquer une annexe présentant de nouveaux éléments ou de nouvelles variantes si elle n’est pas jointe aux règles.
- Il ne sert à rien de trop “sur-vendre” le jeu : s’il est génial, le jury de sélection s’en rendront bien compte ;)

Annexe 2 : Grille de notation du Jury



Nom du jeu

Critères	Description	0	1	2	3
Thème Rapiette	- Thème intégré dans la mécanique ou le matériel - Exploitation du thème				
Mécaniques	- Sont-elles faciles à intégrer ? - Fluidité des tours - Equilibrage				
Jouabilité	- Avez-vous envie de continuer la partie ou d'en refaire une ? - êtes vous prêts à le faire jouer à vos proches ?				
Originalité Créativité	- Nouveau ou surprenant - Créativité dans l'usage de matériaux, illustrations, présentation				
Accessibilité	Accès pour le public ciblé				
Présentation du prototype	- Lisibilité des règles - Ergonomie globale				
Total					
Classement du public					