

# 13 CONSEILS POUR TENTER DE FAIRE EDITER SON JEU

Avec plus de 40 ans d'expérience,  
des succès mais beaucoup plus d'échecs,  
je me suis dit que je pourrais vous donner  
quelques petits conseils de base dans la démarche  
de création et de présentation aux éditeurs.

Mais au final la base sera toujours le fameux **POP** :  
**P**atience - **O**riginalité - **P**ersévérance

Bonne lecture et bon courage

Roberto  
Alias CAPTAIN FRAKAS

La citation que je voudrais avoir sur ma pierre tombale : LE MEILLEUR EST ENCORE À VENIR !

## **Faire éditer un jeu de société - Quelles démarches ?** *(En 13 étapes et beaucoup de patience, de persévérance... et d'humilité !)*

Depuis que j'ai enfin mis mon site en ligne, je reçois une quantité hallucinante de mails émanant de jeunes Auteurs me sollicitant pour des conseils voire des collaborations. En ce qui concerne les collaborations, hormis quelques « anciens cas », je préfère travailler seul, tel un ours des montagnes Tchétchènes... et c'est mon dernier mot et aussi celui de la fin !

Pour les conseils, je ne peux bien évidemment pas répondre à tous ces mails et je n'ai pas envie de me transformer en Bureau des Renseignements Ludiques, car je suis comme vous, j'aime passer 99,9% de mon temps à créer des jeux !

C'est pourquoi, j'ai pensé rassembler ces quelques infos, en **13 étapes**, en espérant que cela vous sera utile.

Sachez cependant, qu'il n'y a pas vraiment de règle établie et que ce qui prime avant tout, c'est l'idée avec un énorme « I », celle qui vous fait TILT ! ... et qui produit des milliards de WHAOUHHHHH !!!

Une dernière info, qui va peut-être vous surprendre :

Pour mener à bien votre quête, il vous faudra autant de persévérance que d'imagination !

Voici donc ces fameuses **13 étapes** ... comme autant d'épreuves initiatiques...

### **Etape 1 – Les Tests :**

Tout d'abord, il faut avoir testé et re-testé son jeu au moins « 300 fois » et le donner à des amis/famille avec tout le matériel et la règle, pour leur faire essayer le jeu ET la règle (Sans que vous soyez présent). C'est un manque de respect et de « professionnalisme » de montrer un jeu non abouti à un éditeur (Et cela compromet fortement vos démarches futures).

### **Etape 2 – La Presse Ludique :**

Abonnez-vous éventuellement à des magazines de Jeux de Société comme JEU SUR UN PLATEAU et/ou LA REVUE DU JOUET.

### **Etape 3 – Les Concours :**

Participez à des Concours de Créateurs de Jeux et soumettez votre concept à un jury professionnel. Rendez-vous sur le site [www.ludothèque.com](http://www.ludothèque.com) pour avoir des infos sur le Concours de Créateurs le plus renommé en France, celui organisé depuis plus de 20 ans par la Ludothèque de Boulogne-Billancourt (92100).

Consultez sur Wikipédia, sur le net, la liste des autres Concours de Créateurs en France et participez à un maximum de Concours pour multiplier vos chances et faire connaître votre idée.

### **Etape 4 – Les festivals de jeux :**

Participez à des Festivals de jeux où vous pourrez vous rendre compte directement de l'attrait de votre idée auprès du public. Ils seront, peut-être – si votre jeu est commercialisé – vos premiers acheteurs. La liste des festivals les plus importants se trouve à cette adresse [http://fr.wikipedia.org/wiki/Festival\\_de\\_jeux#France](http://fr.wikipedia.org/wiki/Festival_de_jeux#France) .

### **Etape 5 – La Synthèse du jeu :**

Rédiger une description très courte (1 page) de votre jeu, incluant une photo du prototype. Dans cette description il faudrait donner, le thème, la liste du matériel, le but du jeu, la durée moyenne d'une partie, l'âge suggéré et un résumé des mécanismes et des règles.

### **Etape 6 – La règle du jeu :**

Rédiger la règle complète séparément. L'idéal est de la faire relire à quelqu'un avant de l'envoyer, histoire de réécrire les passages obscurs ou ambigus.

### **Etape 7 – L'Internationalisation :**

Refaites les étapes 1 et 2 en rédigeant cette fois-ci en Anglais. Vous pourrez ainsi contacter tous les éditeurs de la planète, notamment Américains et Allemands.

### **Etape 8 – La Sélection des éditeurs :**

Cherchez les quelques éditeurs les plus susceptibles d'être intéressés par votre jeu, sur la base des jeux qu'ils ont déjà édités. Allez par exemple sur <http://jeuxsoc.free.fr/>, rubrique « éditeurs », et regardez ce qui se fait et chez qui. Ne vous limitez pas aux éditeurs français, assez peu nombreux.

### **Etape 9 – Votre idée est-elle ultra-giga-maouss originale ?**

Cherchez aussi sur cette même base, ou sur [www.trictrac.net](http://www.trictrac.net) si votre idée n'est pas déjà utilisée dans un jeu déjà commercialisé. Depuis le Monopoly, des dizaines de milliers de jeux ont été créés et édités. Donc, attention au Plagiat, même involontaire (Sachez que chaque année ce sont plus de 400 nouveaux Jeux qui sont commercialisés rien qu'en Europe).

Si vous voulez continuer dans le petit monde de la Création Ludique, la moindre des choses est d'être au courant des publications de jeux en cours et à venir chez tous les éditeurs. Avec Internet c'est maintenant beaucoup plus facile de se tenir informé.

### **Etape 10 – Les contacts par E-Mail :**

Envoyez la description courte, la photo et la règle aux éditeurs en question. Par e-mail en général ça marche très bien, sinon par courrier. **DANS TOUS LES CAS, N'ENVOYEZ PAS LE PROTOTYPE TOUT DE SUITE!** N'oubliez pas d'indiquer vos noms et adresses (et e-mail) sur les règles et sur le résumé.

### **Etape 11 – L'Envoi d'un Prototype :**

Attendez patiemment des réponses d'éditeurs. S'ils sont intéressés ils vous demanderont assez vite d'envoyer un prototype (Délai très approximatif: entre 1 et 60 jours).

Si vous avez la chance qu'on vous demande un prototype, il faudra vous armer d'encore plus de patience pour obtenir une décision finale. Délai d'attente: entre 2 semaines et 2 ans!

Si vous avez vraiment beaucoup de chance, un éditeur acceptera. Il vous proposera alors un contrat de licence, ou contrat d'auteur, stipulant (cas général) que vous toucherez entre 4 et 8% (en moyenne) du prix net du jeu, correspondant en gros à la moitié du prix de vente dans le commerce. Ca représente donc quelques dizaines de centimes d'euros par exemplaire vendu. Les tirages de base étant de quelques milliers d'exemplaires, sachez qu'il est difficile de vivre de cette activité.

### **Etape 12 – La Patience « petit Scarabée » :**

Si vous croyez en votre idée... et si surtout tout le monde y croit, sauf les éditeurs, ne prenez pas leur parole comme le Jugement dernier. Une idée peut être refusée une année et acceptée l'année suivante. **N'ABANDONNEZ JAMAIS !** ... une idée n'est jamais morte.

### **Etape 13 – La Récompense :**

On récolte toujours un jour, les fruits de son excellent travail (Gonflage de chevilles en cours ... !). Donc, si vous arrivez un jour au bout de toutes ces étapes, et que mon petit laïus vous aura été un peu utile, pensez à me rendre visite avec quelques bouteilles de Champagne à Saint-Malo. J'écouterai avec passion votre aventure !

Bonne chance, Buena suerte y Good Luck !

**Roberto FRAGA**  
alias Captain Frakas