Etude Asmodee : 1 Belge sur 5 déteste perdre.

Apprendre à perdre, c'est possible, en choisissant les bons jeux de société.

Kortenberg, 7 février 2023 – Vous n'aimez pas perdre ? Vous n'êtes pas le seul : 19% des Belges reconnaissent être mauvais perdants. Quand on joue à un jeu de société, les querelles sont fréquentes pour 54% de nos compatriotes. Voilà deux conclusions marquantes d'une étude réalisée auprès de 1.000 Belges par Asmodee Belgique, le plus grand concepteur et distributeur de jeux de société de notre pays. *« Pour de nombreux joueurs, les discussions qui suivent le jeu font partie intégrante du plaisir de jouer. C'est un signe d'enthousiasme»,* explique Bert De Smet, directeur d'Asmodee Belgique. Quelque 51% des personnes interrogées reconnaissent jouer pour gagner. Cette attitude est surtout observée chez les hommes (58%) et les moins de 34 ans (62%). *« Vouloir gagner est une qualité respectable, à condition que l'on sache aussi perdre. Apprendre à perdre, c'est possible, en choisissant judicieusement les jeux auxquels on joue. »* Asmodee Belgique propose plusieurs conseils pour perdre « avec le sourire » et prendre encore plus de plaisir à jouer !

Nous avons tous une sœur ou un frère, un ami ou une copine qui déteste perdre. Pourtant, seulement 19% des Belges se considèrent comme des mauvais perdants. Ce travers est surtout partagé par les moins de 34 ans : 32%, contre 16% pour les 35-54 et 12% des +55. La volonté de gagner semble en outre être plus grande chez les joueurs assidus : 60% pour les personnes qui jouent toutes les semaines, contre 45% pour les joueurs occasionnels.

La présence d'un mauvais perdant autour de la table provoque des discussions ? Voilà qui n'a rien de surprenant pour 54% des Belges, qui assistent régulièrement à de vives discussions ou à des querelles à l'occasion d'un jeu. Cette scène est la plus fréquente parmi les familles dont les enfants vivent encore à la maison (72%).

> *« Vouloir gagner, c'est tout à fait acceptable, à condition d'accepter de perdre. Il faut cependant savoir qu'il est possible d'apprendre à perdre, en choisissant les bons jeux de société. Rien de tel par exemple que les 'co-ops' : les jeux coopératifs qui se jouent en équipe, et non pas les uns contre les autres. En équipe, on accepte plus facilement de perdre. Grâce à ces nouveaux jeux, les mauvais perdants découvrent que l'essentiel n'est pas nécessairement de gagner, mais de partager un bon moment »,* poursuit Bert De Smet.

Perdre, ça s'apprend

Si vous jouez surtout pour gagner, vous pouvez apprendre à perdre avec le sourire. Asmodee Belgique vous donne ci-dessous 5 conseils pour mieux accepter la défaite, et prendre encore plus de plaisir à jouer :

1. <u>Dans les jeux coopératifs, on perd (ou on gagne) en équipe</u>
   Dans un jeu coopératif, on ne joue pas les uns contre les autres, mais les uns avec les autres. C'est en effet en équipe que l'on tente de battre le jeu. Et quand on perd, c'est aussi en équipe, et non tout seul. La défaite est donc plus facile à accepter. Parmi les jeux coopératifs sympas, citons Fun Facts, So Clover, Chronicles of Avel, Just One et Pandemic.

2. Choisissez un jeu dans lequel vous excellez
   Si vous jouez aux jeux de plateau, optez de temps en temps pour un jeu que vous maîtrisez, car il n'y a rien de plus frustrant que de perdre à tous les coups. Choisissez un jeu qui correspond à votre âge, à votre niveau et à celui de vos adversaires. Si vous aimez la réflexion stratégique, sans posséder cependant une grande expérience, commencez par les Aventuriers du Rail, 7 Wonders Architects ou Azul. Vous préférez un jeu de rapidité facile à emporter ? Optez pour Jungle Speed !

3. Plus vous perdez, plus vous progressez !
   C'est en forgeant qu'on devient forgeron, dit le proverbe. Idem pour les jeux : c'est en perdant qu'on finit par gagner. N'hésitez donc pas à sortir de votre zone de confort, à tester un nouveau jeu ou à affronter un nouveau partenaire. Et si vous jouez contre des enfants, ne les laissez pas gagner (à chaque fois), car ils percevront vite la supercherie et n'auront alors pas le plaisir de gagner « pour du vrai ».

4. Râler, c'est normal.
   Vous avez perdu ? Vous avez le droit de râler (un peu). Acceptez aussi cette mauvaise humeur et osez en parler. Plus vous extériorisez ce sentiment, plus vous apprendrez à relativiser.

5. Vouloir gagner, c'est une qualité
   Vouloir gagner, c'est un signe d'enthousiasme, d'ambition et de persévérance. Votre adversaire éprouve des difficultés à accepter sa défaite ? Félicitez-le pour son désir de gagner et ses qualités dans le jeu. Et si vous êtes le perdant, continuez à considérer la volonté de gagner comme quelque chose de positif.

Made in Asia, le salon du jeu (du 3 au 5 mars à Bruxelles)
Si vous souhaitez découvrir si vous êtes bon ou mauvais perdant, rendez-vous le dimanche 5 mars à Made in Asia, le salon du jeu organisé à Brussels Expo. Cette grand-messe du jeu accueille les jeunes et les moins jeunes, expérimentés ou débutants. Sur le stand Asmodee (Palais 6), vous serez chaleureusement accueilli·e et accompagné·e dans votre découverte de jeux tels que les Aventuriers du Rail, Azul, 7 Wonders et Dixit. Ces quatre grands classiques font partie de la gamme Unbox Now d'Asmodee, un éventail de jeux accessibles et sympas à jouer, qui sont le gage d'un moment mémorable en famille ou entre amis. Le stand d'Asmodee vous proposera aussi d'autres jeux, comme Chronicles of Avel, Time's Up ou 7 Wonders Edifice (la toute nouvelle extension de 7 Wonders). Consultez ici de plus amples informations sur la gamme d'Asmodee Belgique.

Le salon Made in Asia sera accessible le vendredi 3 mars (12>20h), le samedi 4 (10>19h) et le dimanche 5 (10>18h). Les entrées sont disponibles à partir de 14 € en prévente online. Des week-end tickets et des fast-pass sont également disponibles. Toutes les informations sur la billetterie peuvent être consultées ici.

Elodie Migeal, marketing manager pour la Belgique francophone est disponible sur rendez-vous pour une interview durant la foire aux jeux 'Made in Asia' à Bruxelles. Pour de plus amples informations, des visuels, des jeux de démonstration et des demandes de review ou interview, veuillez contacter (réservé à la presse) : Wavemakers PR & Communications – Nele De Klerck, nele@wavemakers.eu, +32 479 59 00 42.

À propos d'Asmodee

Asmodee Belgique, qui fait partie du Asmodee Group et, par extension, du Embracer Group, est un éditeur et un distributeur de jeux de premier plan. Plusieurs marques propres comme Days of Wonder, Repos Productions, Libellud, Plan B, Space Cowboys, Rebel, Z-Man Games et Zygomatic sont distribuées parallèlement à des marques de distribution comme Ludonaute, Hurrican, Bioviva, Bombyx, Cocktail Games et Matagot. Le portefeuille de jeux emblématiques, dont Ticket to Ride, Pandemic, Splendor, 7 Wonders, Time's Up et Dobble, comprend plus de 2100 jeux qui garantissent des heures de plaisir de jeu en famille ou entre amis. En outre, Asmodee Belgique est aussi le distributeur exclusif des cartes Pokémon en Belgique. Plus d'info sur asmodee.be.

ANNEXE

Fun Facts
À travers des questions drôles et insolites, imaginez les réponses de vos équipiers et placez la vôtre correctement de façon à obtenir une ligne croissante ! Fun Facts est un jeu simple et amusant qui vous promet des fous rires et des anecdotes hilarantes sur vos amis... et sur vous-même !
A partir de 8 ans, de 4 à 8 joueurs, 15-30 minutes

So Clover
So Clover! est un jeu d'association de mots coopératif. Jouez en équipe pour obtenir le meilleur score. Écrivez secrètement les caractéristiques communes des différentes associations de mots-clefs sur votre ardoise en forme de trèfle. Ce sont vos indices.
Ensuite, travaillez ensemble pour essayer de comprendre les mots-clés de chaque joueur. À la fin du jeu, additionnez votre score en fonction du nombre de mots clés que vous avez trouvés. Essayez de battre votre meilleur score à chaque match!
A partir de 10 ans, de 3 à 6 joueurs, 15-30 minutes

Just One
Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour réaliser le meilleur score. Faites deviner un mot à l'un des joueurs en écrivant secrètement un indice sur votre prisme triangulaire, sans vous concerter. Soyez originaux car tous les indices identiques seront immédiatement effacés.
A partir de 8 ans, de 3 à 7 joueurs, 15-30 minutes

Time's Up
Amusez-vous à découvrir en famille ou entre copains des objets, des métiers et des animaux. Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Faites-les ensuite en ne prononçant qu'un seul mot, puis, pour finir, mimez-les. Soyez vif, malin, inspirez et reprenez votre souffle entre deux fous rires !
A partir de 8 ans, +4 joueurs, 30-60 minutes

Jungle Speed
Jungle Speed revient dans ce nouvel emballage éco-conçu, sans plastique. Chaque joueur essaie de saisir le Totem en premier lorsque le symbole sur sa carte correspond à celui de quelqu'un d'autre. Jungle Speed est un jeu explosif, facile à transporter grâce à son sac de voyage, pour des parties rapides sur le pouce!
A partir de 7 ans, de 2 à 10 joueurs, 15-30 minutes

Chronicles of Avel
Les Chroniques d'Avel est un jeu coopératif dans lequel les joueurs incarnent des héros. Créez vos propres personnages, explorez le monde en vous déplaçant sur une carte

modulaire et affrontez les dangers que vous rencontrerez dans votre voyage afin de récolter des biens et de vous préparer à l'affrontement final avec la Bête qui menace le royaume d'Avel.
A partir de 8 ans, de 1 à 4 joueurs, 60-120 minutes

7 Wonders Architects
Vous n'avez qu'une idée en tête : construire une merveille si grandiose qu'elle laissera son empreinte, ainsi que la vôtre, dans l'Histoire. Votre postérité se joue maintenant ! 7 Wonders Architects est un nouveau jeu dans l'univers de 7 Wonders. Il a été conçu pour offrir une expérience de jeu la plus fluide et immersive possible. Un matériel innovant a été pensé dans ce sens et devrait attirer un très large public.
A partir de 8 ans, de 2 à 7 joueurs, 30-60 minutes

7 Wonders Edifice (Extension)
Certains édifices majestueux ne peuvent être bâtis par une citée isolée. Engagez-vous dans des projets communs pour en tirer des bénéfices, ou subissez les conséquences d'un projet inachevé. En plus de 2 Merveilles inédites, cette extension vous propose un nouveau type de cartes : les Édifices. Amphithéâtre, Belvédère, Double Enceinte et bien d'autres apporteront de nouveaux enjeux à vos parties.
A partir de 10 ans, de 3 à 7 joueurs, 30-60 minutes

Pandemic
Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Votre équipe fera le tour du monde pour entraver la propagation des maladies et développer les ressources nécessaires pour découvrir les remèdes. Vous devrez coopérer et tirer profit de vos forces individuelles afin de contenir les maladies avant qu'elles n'affligent le monde entier. Le temps presse : épidémies et éclosions accélèrent la propagation du fléau. Trouverez-vous les remèdes à temps ?
A partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, 30-60 minutes

Les Aventurier du Rail Europe
Dans ce jeu, replongez dans l'âge d'or du chemin de fer. Lancez-vous à la conquête du rail et tentez de prendre le contrôle du réseau ferroviaire européen en reliant un maximum de villes entre elles. Commencez la partie en piochant vos objectifs et partez à l'assaut des chemins de fer. Les objectifs représentent les liaisons entre deux villes que vous devrez impérativement établir. Ils sont très importants pour le déroulement de la partie, car s'ils ne sont pas remplis à la fin de la partie, vous obtiendrez un malus par objectif non respecté. Un joueur prend le contrôle d'une ligne en utilisant des cartes de la même couleur que la voie. Une fois contrôlée, la ligne appartient au joueur et plus aucun participant ne peut en prendre le contrôle. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points remporte la partie.
A partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs, 30-60 minutes

Azul
Dans Azul, vous incarnez un artisan au 16ème siècle chargé de décorer le Palais Royal de Evora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artiste et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. La tâche s'annonce délicate et la concurrence sera rude. D'autres concurrents sont dans la course et ont bien d'intention de vous empêcher de remplir votre mission. Seule la plus belle fresque ornera les murs du palais. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !
A partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, 30-60 minutes