

Guide professionnel **Bienvenue !**



CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

26 FÉV > 1^{er} MARS 2025

10h>19h entrée payante

GRATUIT - 16 ANS

#FIJ2025

festivaldesjeux-cannes.com



**Nos vies,
nos amours,
nos éclats de rire,
nos emmerdements.
Tout ce qui
se passe ici
est sur ici**



Le média qui vit comme nous, ici.



CRÉDIT PHOTO : BENJAMIN LOYSEAU

Une offre de France Télévisions et Radio France.



BIENVENUE À CANNES POUR LE 38^{ÈME} FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

350 EXPOSANTS

60.000m² D'EXPOSITION

85.000 VISITEURS

4 AS D'OR

5000 PROFESSIONNELS

**14 CONFÉRENCES
& DÉBATS**

sur plus de 60 000m² d'exposition (soit l'équivalent de 9 terrains de foot !) pour vous présenter les dernières nouveautés, avant-premières, prototypes et classiques indémodables !

UN TERRAIN DE JEU INTÉRIEUR DE PLUS DE 33 000m² OPTIMISÉ :

• Les halls d'exposition situés aux niveaux -1 et 0 proposent, cette année encore, tous les univers de jeux : enfants, familles, tout public, initiés et experts.

• La Rotonde des imaginaires, située au niveau 1, continue quant à elle d'accueillir les jeux de rôles, Wargames et figurines.

Différentes expositions sont également à retrouver dans ces espaces.

À L'EXTÉRIEUR, LE DÉVELOPPEMENT SE POURSUIT !

Best-sellers, tournois, jeux extérieurs, collecte de jouets, expositions et espaces de rencontres et de dédicaces animent le cœur du village tout au long de la journée. Découvrez une offre riche et diversifiée de foodtrucks qui saura ravir les plus gourmands.

Faites-vous plaisir ou faites plaisir, grâce aux nouveaux produits disponibles à la boutique du Festival.

Comme chaque année, une fois la nuit tombée, découvrez les prototypes de jeux de demain lors des immanquables Nuits du Off.

À l'occasion de la 38^{ème} édition du FIJ, la Ville de Cannes et son Palais des Festivals et des Congrès deviennent, l'espace d'une semaine, l'épicentre de l'actualité ludique internationale. Cette année encore, fort de son expansion, le FIJ a choisi d'enrichir son offre au sein du Palais des Festivals et à l'extérieur des murs sur le Parvis, la Terrasse et la Plage avec ses espaces d'animations, d'expositions et de tournois pour une expérience unique.

Que vous soyez simples amateurs, joueurs passionnés, compétiteurs dans l'âme ou curieux assoiffés de découvertes ludiques, tout a été pensé cette année pour que vous puissiez vivre une expérience unique !

350 espaces d'animation : auteurs/autrices, illustrateurs/illustratrices, éditeurs, distributeurs, associations ludiques... réunis

2025 EN PLUS GRAND !

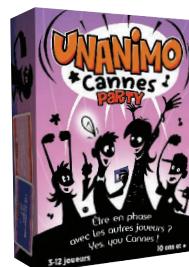
NOUVEAUTÉS 2025 !

• **La terrasse du Palais des Festivals ouvre ses portes**, vous permettant ainsi de profiter d'un labyrinthe de plus de 400m² sur le thème de "Alice au pays des jeux" et d'accéder à des points de restauration tout en ayant une vue imprenable sur la Croisette !

• **Le Village extérieur s'agrandit** : des espaces de dédicaces, de rencontres, de tournois, d'exposition et bien plus encore sont à y retrouver.

JEU SPÉCIAL FIJ - UNANIMO

"UNANIMO CANNES PARTY" ÉDITION SPÉCIALE FIJ 2025



À chaque édition son jeu ! Devinez à quoi pensent les autres et soyez unanimes sur 8 mots ! Des cartes de jeu spéciales Cannes se sont glissées dans cette édition exclusive.

Unanimo Cannes Party : à retrouver dans les boutiques du Festival (édition limitée). Prix de vente conseillé : 15€ TTC.

Professionnels accrédités Suquet et Lérins : bénéficiez d'une réduction de 50% sur le jeu aux boutiques du Festival, sur présentation de votre badge. Offre valable une seule fois, dans la limite des stocks disponibles.

SOIRÉE DE GALA AS D'OR- JEU DE L'ANNÉE

Soirée de remise du label As d'Or-Jeu de l'Année 2025 : jeudi 27 février à 20h Grand Auditorium Louis Lumière.

Vivez cet événement unique de l'intérieur en rejoignant la salle par les marches du Grand Auditorium et depuis l'extérieur où un écran géant retransmettra la remise de prix au cœur du Village.

Une petite faim ? Des foodtrucks resteront ouverts pour vous permettre de vous restaurer avant et pendant la cérémonie. (Nourriture interdite dans l'enceinte du théâtre).

Accès garanti sur présentation de votre badge professionnel Croisette (sous réserve de se présenter entre 19h et 19h30) et dans la limite des places disponibles avec votre badge professionnel Suquet et Lérins.

Ouverture des portes à 19h.

NUITS DU OFF NOUVEAUTÉ 2025 !

Deux soirées sont exclusivement dédiées aux auteurs/autrices accrédités. Plus d'informations en page 20.



LES NOUVEAUTÉS DE LA BOUTIQUE OFFICIELLE DU FIJ !



CABAS, MAGNETS, SACS SHOPPING, PORTE-CLÉS, PISTES À DÉS, BADGES, JEUX SPÉCIAL FIJ, SONT À DÉCOUVRIR DANS LES BOUTIQUES DU FESTIVAL

(Situées à la sortie du Festival et au niveau -1)



UN VILLAGE FESTIVAL QUI S'AGRANDIT

TERRASSE DU PALAIS DES FESTIVALS NOUVEAUTÉ 2025 !

• **ALICE AU PAYS DES JEUX** : explorez un labyrinthe ludique de 400m² sur la terrasse du Palais des Festivals ! Enquêtez, résolvez des énigmes et interagissez avec d'étonnantes personnes inspirées d'Alice au Pays des Merveilles. Un défi collaboratif où chaque choix influence l'issue du jeu.

• **POCK'** : venez en faire un en avant-première ! Envie d'un instant 100% fun en famille ou entre pocktes ? Alors rendez-vous sur la Terrasse Lérins du jeudi 14h au dimanche 19h. Découvrez Pock' : un jeu palpitant d'extérieur qui fera fureur dans vos jardins ! Alors, tu tires ou tu pockes ?

TENTE FIJ AS D'OR 2025, DÉDICACES ET EXPOSITIONS NOUVEAUTÉ 2025 !

• **As d'Or-Jeu de l'Année** : profitez d'un espace dédié aux jeux nommés et primés à l'As d'Or 2025, animé par l'association Trolls de Jeux pour tester ces nouveautés en avant-première !

• **Expositions** : Les Poilus, 10 ans d'émotions - Le train dans les jeux de société - Jeux de rôle : 50 ans d'histoires - Game design D'Eleusis au Ludovortex : 70 ans de jeux "Re-créatifs" - Le jeu est culturel.

• **Rencontres et dédicaces** : rencontrez vos auteurs/autrices et illustrateurs/illustratrices préférés, dans un espace prévu à cet effet sous la tente officielle du Festival au cœur du Village, pour un moment de partage unique et repartez avec vos dédicaces !

ANIMATION CARSON & FRIDA

Prêtez-vous au jeu de la déambulation offerte par Carson & Frida au cœur du Village Festival. Participez à leurs interactions tout au long de la journée : "La Cérémonie d'Ouverture", "L'Échec du Jeu", "Le Jeu de l'Amour Vrai", "Plaisir du Jeu".



LE STUDIO SNCF VOYAGEURS

SNCF Voyageurs célèbre les 20 ans de l'As d'Or du jeu "Les Aventuriers du Rail".

Jouez au Studio SNCF Voyageurs comme si vous étiez à bord d'un train et découvrez une sélection de jeux As d'Or-Jeu de l'Année.

VILLAGE JCC ASMODEE

Retrouvez vos jeux de cartes à collectionner : Altered, One Piece, Pokémons, STAR WARS™ : Unlimited ainsi qu'un espace tournois et une boutique dédiée dans le Village JCC Asmodee.

ZONE TOURNOIS "LES INCONTOURNABLES ASMODEE"

Participez aux tournois des éditeurs Days of Wonder, Libellud, Next Move, Repos Production et Space Cowboys dans la zone tournois "Les Incontournables Asmodee" !

GEORGE LE BLIND-TEST S'INVITE AU FIJ !

Testez-le en live et tentez de remporter chaque jour votre exemplaire du jeu ! Jouez en équipe avec 6000 titres de la chanson française et internationale, transformer votre smartphone en buzzer et sélectionnez vos playlists en fonction de vos goûts et de vos âges ! Avec GEORGE, le blind-test devient un vrai jeu de société ! Animation en continu sur le stand GEORGE au cœur du Village Festival.

TOURNOIS DISNEY LORCANA

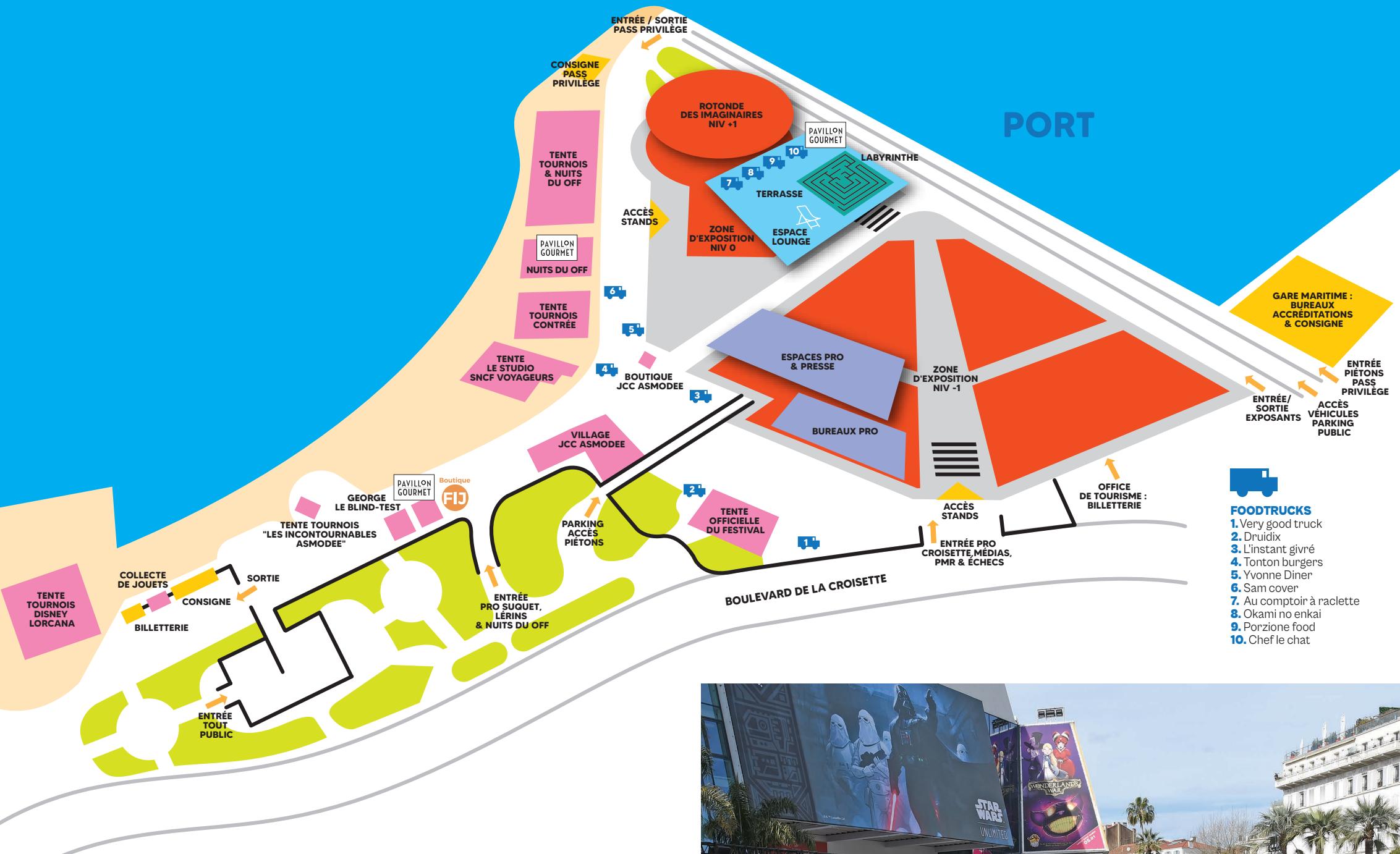
Plongez-vous dans l'univers compétitif de Disney Lorcana TCG. Au format limité, seul ou en équipe, venez silloner la Mer Azurite et tentez de remporter des goodies exclusifs lors de nos deux tournois du samedi 1^{er} mars.

TENTES TOURNOIS ET CONTRÉE

Retrouvez, cette année encore, l'intégralité de vos tournois préférés sous les tentes "Tournois" et "Contrée" sur la plage au centre du Village Festival ! (Plus d'informations en page 15).

COLLECTE DE JOUETS

En France 1 à 3 jouets finissent à la poubelle chaque seconde et 440 000 tonnes sont stockées dans les placards. Rejouons Solidaire agit pour limiter ces déchets en les valorisant, tout en créant des emplois pour des personnes en difficultés sociales et professionnelles. Donnez une seconde vie à vos jouets en participant à la grande collecte solidaire de jouets à côté de la billetterie du Festival.



CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- **SÉCURITÉ** : Plan Vigipirate. Les festivaliers doivent se soumettre à une fouille des sacs et détection de métal.
- **ENTRÉE** : une entrée dédiée et réservée en fonction de votre accréditation professionnelle (Professionnel Croisette, Professionnel Suquet et Lérins ou Exposant)
- **BOISSONS** : seules les bouteilles d'eau d'une contenance maximum de 50cl seront acceptées et les gourdes. Des fontaines à eau sont à votre disposition dans l'enceinte du Festival.
- **CONSIGNES OBLIGATOIRES** : installées à l'extérieur du Festival (gare maritime à côté du bureau accréditation, au niveau de l'entrée grand public et de l'accès privilège), vous devrez y déposer vos sacs à dos volumineux valises, casques, poussettes, trottinettes...
- **ANIMAUX** : seuls les chiens guides d'aveugles sont autorisés à entrer au Festival.



ESPACE PROFESSIONNEL

Le Festival met à disposition de l'ensemble des professionnels, un espace dédié où il est possible de se rencontrer, d'échanger, de débattre sur l'actualité ludique.

Vous retrouverez dans cet espace un lounge bar et le showroom des "nouveautés et avant-premières 2025" qui met en lumière l'actualité ludique. (Avec le concours de l'Association "A l'adresse du Jeu"). Espace Ortega.

Accès libre sur présentation du badge professionnel, du mercredi 26 février au samedi 1^{er} mars, selon les horaires d'ouverture du Salon Professionnel. Verrière du Grand Auditorium. (Jeudi 27 février fermeture exceptionnelle à 17h)

ESPACE PRESSE

Les médias accrédités auront accès à un espace privé pour organiser aux mieux leurs rendez-vous et interviews. Badge presse obligatoire et accompagnants professionnels badgés autorisés.

Seuls les professionnels accrédités en tant que médias auront accès au salon jusqu'au dimanche 02.03 inclus.

ESPACES PRIVATIFS - 26.02 > 01.03

Afin de faciliter les conditions d'accès au Festival et les échanges entre les acteurs du monde ludique, le FIJ propose 3 accréditations professionnelles : le badge professionnel Croisette, Suquet et Lérins. (L'accréditation Lérins est une nouveauté 2025 visant à mettre en avant les créateurs de jeux : auteurs/autrices et illustrateurs/illustratrices)

L'ensemble des professionnels peut rencontrer les exposants dans les bureaux d'affaires loués. (Accrédités Suquet et Lérins sur rdv uniquement)

REPÉREZ-VOUS SUR LE SITE :

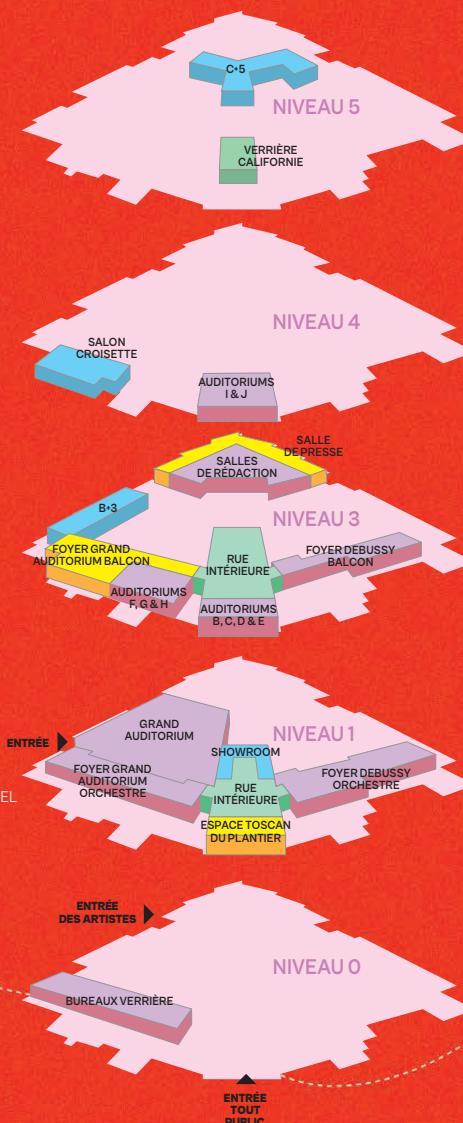
NIVEAU 5
VERRIÈRE CALIFORNIE : GIGAMIC
C-5 : GIGAMIC

NIVEAU 4
AUDITORIUM I : TRIBOO
AUDITORIUM J : IELLO
SALON CROISETTE : PIXIE GAMES / SCHMIDT

NIVEAU 3
AUDITORIUM B : AUZOU
AUDITORIUM C : NEOLUDIS
AUDITORIUM D : RAVENSBURGER
AUDITORIUM E : PTS
AUDITORIUM F : LUDISTRI
AUDITORIUM G : FABRYKA KART
AUDITORIUM H : MOB VANGUARD
B-3 : BLACKROCK GAMES
ESPACE RUE INTÉRIEURE : OYA
FOYER DEBUSSY BALCON : NEOLUDIS
FOYER GRAND AUDITORIUM BALCON : FOYER PRESSE
SALLE DE RÉDACTION 1 : SMART
SALLE DE RÉDACTION 2 : BLACKROCK GAMES
SALLE DE RÉDACTION 3 : WILSON JEUX
SALLE DE PRESSE : RAVENSBURGER

NIVEAU 1
FOYER DEBUSSY ORCHESTRE (jusqu'au 02.03) : ASMODEE
FOYER GRAND AUDITORIUM ORCHESTRE : ESPACE PROFESSIONNEL
TOSCANDU PLANTIER : IELLO

NIVEAU 0
BUREAU 12 : MEKADOTO
BUREAU 14 : CAPTAIN GAMES
BUREAUX 15 & 20 : BLUE ORANGE
BUREAU 17 : ON JOUE-TU
BUREAU 18 : KOREA BORDGAMES
BUREAU 19 : MONOLITH
BUREAU 21 : POKÉMON



FOODTRUCKS

LAISSEZ-VOUS SÉDUIRE PAR LES SPÉCIALITÉS PROPOSÉES PAR NOS FOODTRUCKS !

- **AU COMPTOIR À RACLETTE** (sandwichs, burgers et hot dogs à base de raclette)
- **CHEF LE CHAT** (burgers et hot dogs)
- **DRUIDIX** (galettes bretonnes salées et crêpes sucrées)
- **L'INSTANT GIVRÉ** (churros, crêpes sucrées et glaces)
- **OKAMI NO ENKAI** (spécialités japonaises, ramens, gyoza avec ou sans viande)
- **PORZIONE FOOD** (pizza à la part et focaccias)
- **SAM COVER** (churros, crêpes, gaufres et boissons)
- **TONTON BURGER** (burgers et hot dogs)
- **VERY GOOD TRUCK** (bagels, hot dogs, grilled cheese, à base de produits locaux)
- **YVONNE'S DINER** (burgers, hot dogs, wraps rafinés)

PAVILLON GOURMET

EST LE PRESTATAIRE RESTAURATION PRÉSENT AUX BARS DES ZONES D'EXPOSITIONS, DE LA TENTE RESTAURATION ET DE L'ESPACE PROFESSIONNEL.



(*) Dans la limite des stocks disponibles



L'AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE, LE LABEL CULTUREL DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE SOCIÉTÉ.

Le label récompense les meilleurs jeux de société édités et distribués sur le marché français au cours des 15 derniers mois. Il a pour mission d'attirer l'attention du public sur la diversité de la création ludique et de récompenser des jeux dotés d'un grand pouvoir de séduction, capables de procurer un plaisir de jeu réel et de donner envie de rejouer tant aux joueurs occasionnels que réguliers. La qualité des matériaux, le bon fonctionnement des mécanismes, la lisibilité des règles, l'esthétique du jeu, la créativité des auteurs et autrices et la thématique souvent universelle doivent stimuler l'imaginaire du joueur et contribuer à faire du jeu un véritable objet culturel qui enrichit notre patrimoine.



UN JURY 2025 D'EXCEPTION PROFESSIONNELS RECONNUS DU SECTEUR ET JOURNALISTES

Le Jury 2025 est composé de **Boris Courtot** (1), **Vincent Dedième** (2), **Damien Desnous** (3), **Marie Giordana** (4), **Pierre-André Joly** (5), **Sandra Lebrun** (6), **Bérénice Prévost** (7), **Eva Szarzynski** (8) et **Nathalie Zakarian** (9).



CATÉGORIE AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE



CAPTAIN FLIP



Auteurs: Remo Conzadori, Paolo Mori
Illustrateur: Jonathan Aucombe
Éditeur: Playpunk
Distributeur: Asmodee
2 à 5 joueurs.
À partir de 8 ans.
Durée : 20 min.

FOR A CROWN



Auteur: Maxime Rambourg
Illustrateur: Paul Mafayon
Éditeur: Repos Production
Distributeur: Asmodee
3 à 5 joueurs.
À partir de 8 ans.
Durée : 30 min.

ODIN



Auteurs: Gary Kim, Hope S. Hwang, Yohan Goh
Illustrateurs: Studio Crocotame
Éditeur: Helvetiq
Distributeur: Wilson Jeux
2 à 6 joueurs.
À partir de 7 ans.
Durée : 15 min.

CATÉGORIE AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE "ENFANT"



LES ÉCLAIRTOUT



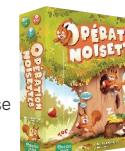
Auteurs: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Illustrateur
trices: Annacharia Rossi, Giulia Ghigini, Fabio Frenci
Éditeur: Loki
Distributeur: Iello
1 à 5 joueurs.
À partir de 6 ans.
Durée : 15 min.

MIMOSE & SAM



Auteur: Thomas Dagenais-Lespérance
Illustratrice: Cathon
Éditeur: Locomotive
Distributeur: Neoludis
2 à 4 joueurs.
À partir de 5 ans.
Durée : 15 min.

OPÉRATION NOISETTES



Auteur.trice: Jérôme Soleil, Emilie Soleil
Illustrateur: Marko Renko
Éditeur: Auzou
Distributeur: Interforum
1 à 4 joueurs.
À partir de 3 ans.
Durée : 10 min.

CATÉGORIE AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE "INITIÉ"



BEHIND



Auteur: Cédric Millet
Illustrateur
trices: Maud Chamel, Pierô, Martin Vidberg
Éditeur: Kyf Editions
Distributeur: Asmodee
1 joueur et +.
À partir de 10 ans.
Durée : 30-60 min.

HARMONIES



Auteur: Johan Benvenuto
Illustratrice: Maëva Da Silva
Éditeur: Libellud
Distributeur: Asmodee
1 à 4 joueurs.
À partir de 10 ans.
Durée : 30 min.

KRONOLOGIC PARIS 1920



Auteurs: Fabien Gridel, Yoann Levet
Illustrateurs: Arch Apolar, Yann Valeani
Éditeur: Origames
Distributeur: Neoludis
1 à 4 joueurs.
À partir de 10 ans.
Durée : 30 min.

CATÉGORIE AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE "EXPERT"



DAYBREAK



Auteurs: Matteo Menapace, Matt Leacock
Illustrateur
trices: Johan Papin, Son of Alan, Mads Berg, Edward Tuckwell, HifuMiyo, Holly Warburton, Jia-yi Zoe Liu, Rui Ricardo, Denis Freitas, Wenjia Tang, Ojima Abalaka, Xuetong Wang, Kento Iida
Éditeur: CMYK
Distributeur: Novalis
1 à 4 joueurs.
À partir de 10 ans.
Durée : 60-90 min.

KUTNÁ HORA



Auteurs: Ondřej Bystroň, Pavel Jarosch, Petr Caslava
Illustrateurs: Štěpán Drašták, Milan Vavron, Roman Bednář
Éditeurs: Czech Games Editions, Iello
Distributeur: Czech Games Editions, Iello
2 à 4 joueurs.
À partir de 13 ans.
Durée : 30 min. /joueur

SANKORÉ



Auteurs: Fabio Lopiano, Mandela Fernandez-Grandon
Illustrateur: Ian O'Toole
Éditeur: Super Meeple
Distributeur: Neoludis
1 à 4 joueurs.
À partir de 14 ans.
Durée : 30 min. /joueur



14 CONFÉRENCES & DÉBATS POUR ÉCHANGER, DÉCOUVRIR OU APPROFONDIR VOS CONNAISSANCES SUR L'UNIVERS DU JEU

JEUDI 27 FÉV.

10H / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

TABLE RONDE: LA VALEUR AJOUTÉE DES LUDOTHÈQUES POUR LE MONDE DU JEU DE SOCIÉTÉ par L'Association des Ludothèques Françaises

Vous vous posez des questions sur ce que font vraiment les ludothèques ? Sur les publics qu'elles touchent ? Sur les partenariats qui peuvent se mettre en place avec les différents maillons du monde du jeu de société ? Bienvenue sur cette table-ronde qui rassemblera les données sur les ludothèques et témoignages d'acteur.trices du secteur. Proposée par : ALF Paca Association des Ludothèques Françaises

11H30 / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

LES SECRETS DE LA FABRICATION DES JEUX DE SOCIÉTÉ - DE L'IDÉE AU PRODUIT FINI par Fabryka Kart

Découvrez le parcours fascinant de la fabrication des jeux de société - du concept initial au produit final dans les mains des joueurs. Au cours de cette session, nous dévoilerons les étapes clés du processus de fabrication, partagerons des conseils d'initiés sur l'optimisation de la qualité et des coûts, et explorerons les dernières innovations en matière de production de jeux Eco Friendly. Cette conférence vous donnera des indications précieuses pour donner vie à vos idées de jeux de société. Ne manquez pas l'occasion d'apprendre les secrets d'une production de jeux à succès !

Avec: Magdalena Bronikowska, commerciale chez Fabryka Kart.

16H / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

LA SURPRODUCTION, UN MAL NÉCESSAIRE ? par le FIJ en partenariat avec Forgenext

Chaque année, des milliers de nouveaux titres apparaissent sur le marché, chacun espérant capter l'attention d'un public toujours plus large et diversifié. Mais cette abondance, signe d'une industrie dynamique et créative, s'accompagne aussi de défis de taille : saturation des boutiques, enjeux écologiques, difficulté pour les éditeurs et les créateurs de se démarquer, et parfois même frustration pour les joueurs. Aujourd'hui nous allons nous interroger ensemble sur les causes et les conséquences de cette surproduction. Est-elle le signe inévitable d'un marché en pleine santé ou une course qui risque de nuire, à terme, à l'industrie elle-même ? Quels compromis pourraient permettre un équilibre entre créativité, innovation et durabilité ? Nous avons réuni pour cette discussion des experts, éditeurs et distributeurs, qui partageront leurs perspectives et exploreront les pistes de réflexion pour l'avenir de notre passion commune. **Avec:** Séverine Lara, CEO Hasbro Europe - Gauthier Althaus, Iello - Benjamin Dambrine, Gigamic - Mathieu d'Epenoux, Cocktail Games.

VENDREDI 28 FÉV.

10H30 / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

REPENSER LE JEU: ACCESSIBILITÉ ET PRÉSENTATION DU HANDICAP par Cap'Games

Comment rendre le jeu de société accessible à tous, tout en offrant une expérience ludique et inclusive ? Tonnerre de Tuiles, un jeu familial adapté qui intègre des personnages en situation de handicap, nous invite à réfléchir à cette question. Réunissant les grands acteurs du monde du jeu qui se sont penchés sur cette thématique, cette table ronde explorera trois axes essentiels : la représentation des personnes handicapées dans les jeux, l'accessibilité des mécaniques et composants, et les défis techniques, sociaux et économiques que rencontrent créateurs, éditeurs et médiateurs pour offrir des expériences de jeu véritablement inclusives. **Avec:** Sarah Favaron, directrice du studio Access+, Asmodee - Xavier Mérard, président de l'association Accessijeux - Eloïse Messac, coordinatrice de l'Oiseau Jeu, ludothèque et vice-présidente de l'ALF - Cap'Games, créateurs du jeu accessible et inclusif Tonnerre de Tuiles, dans le cadre d'un projet mené au collège Saint-Jean (Morbihan).

10H30 / HI5 STUDIO - 5^{ÈME} ÉTAGE

EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE SUR TABLE PEUT ÊTRE UN OUTIL PSYCHOTHÉRAPEUTIQUE ?

Résultats d'une étude pilote menée en Suisse par le CHUV Lausanne

Ces dernières années, il y a eu un essor de la recherche sur l'usage des jeux de rôle sur table comme outils psychothérapeutiques. Dans cette conférence, nous présenterons une étude pilote qui a testé la faisabilité et l'efficacité d'une intervention originale capitalisant sur le jeu de rôle "hors-ligne" (autour d'une table de jeu et avec d'autres joueur.euse.s) pour réduire l'anxiété sociale et l'usage excessif des jeux vidéo. Ce projet avait pour but de générer des données préliminaires avant l'utilisation du programme chez des patient.e.s du centre du jeu excessif du Centre Hospitalier Universitaire Vaudois (CHUV) à Lausanne. **Avec:** Pr. Dr. Joël Billieux, Professeur de Psychologie Clinique et Psychopathologique (Université de Lausanne)

11H30 / HI5 STUDIO - 5^{ÈME} ÉTAGE.

LE JEU DE SOCIÉTÉ COMME SOUTIEN MÉDIATEUR DE LIENS INTRAFAMILIAUX EN SOUFFRANCE: APPROCHE EMPIRIQUE EN PÉDOPSYCHIATRIE AU CENTRE HOSPITALIER DE VICHY par le CHU Vichy

L'objet de notre intervention est de partager une réflexion autour d'un dispositif d'accueil multi-familial médiatisé par le jeu de société, mis en place en ambulatoire. Ce temps de soins a été pensé comme une aire intermédiaire de rencontre spécifique entre adultes et enfants propice au développement et renforcement des liens intersubjectifs multi dimensionnels. L'objet de notre intervention est de partager nos réflexions pluridisciplinaires autour de ce projet, de faire un tour d'horizon des intérêts et limites de ce dispositif. **Avec:** Isabelle Bertrand, Psychomotricienne DE - Damien Falkouska, expert en jeux de société - Laetitia Martin, Psychologue clinicienne, Thérapeute psychanalytique de groupe et de famille - Emmanuelle Sourdon, Infirmière DE - Pierre Zélanti, Psychologue clinicien, Docteur en Neuropsychologie du développement de l'enfant.

13H / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

LA TRICHE: ENTRE ÉGOISME ET ALTRUISME. ET SI LES MEILLEURS TRICHEURS N'ÉTAIENT PAS CEUX AUXQUELS VOUS PENSIEZ ? par FM2J (Formation du Jeu et du Jouet)

Jusqu'où êtes-vous prêt à accepter qu'un joueur triche ? Seriez-vous plus enclin à tricher auprès de vos amis qu'avec votre grand-mère ? Où se situe la limite entre tricher et contourner les règles ? Selon les limites choisies, rares sont finalement ceux qui n'ont jamais triché, mais est-ce si mal que cela de tricher ? À travers cette conférence-débat interactive vous découvrirez les enjeux sociaux et psychologiques liés à la triche, apprendrez à devenir un « bon » tricheur, et saurez l'appréhender pour mieux y faire face. **Avec:** Timothé Roux, Responsable du secteur "Conception, Edition, Vente" chez FM2J - Cédric Gueyraud, Docteur en science de l'éducation et Gérant FM2J.

14H30 / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

JOUER POUR EXPLORER: DE L'EXPÉRIENCE SOCIALE AUX ENJEUX DES TROUBLES DYS par Game in Lab

Thomas Franco Pinto (doctorant Game in Lab) présentera les premiers résultats de sa thèse sur les pratiques ludiques dans les familles avec enfant dys, puis Pr. Heike Baldauf-Quilliatre et Dr. Isabel Colon-de-Carjaval présenteront un résumé de leurs travaux sur les raisons pour lesquelles nous aimons jouer, tout cela sous le prisme des sciences du langage et de l'analyse conversationnelle (à savoir l'analyse des échanges entre les joueurs). **Avec:** Thomas Franco Pinto - Pr. Heike Baldauf-Quilliatre - Dr. Isabel Colon-de-Carjaval.

17H00 / HI5 STUDIO - 5^{ÈME} ÉTAGE.

EN QUÊTE DU RÉEL SUR L'ÎLE DU TEMPS PERDU: ET SI ON UTILISAIT LE JEU POUR PARLER DES RISQUES LIÉS À L'USAGE DES ÉCRANS AVEC LES JEUNES DE 7 À 12 ANS ? par le CHUV Lausanne

En captivité sur une île paradisiaque parsemée de pièges, affronte le capitaine Haddic et son équipage, qui ne volent pas de l'or, mais ton attention et ton temps. Viens percer les mystères de l'île du temps perdu en jouant à un escape game ! Paré-e à l'abordage ? Dans ce jeu immersif et collaboratif de 80 minutes, les enfants sont amenés à parler et valoriser leurs activités hors écrans ; à réfléchir aux stratégies à mettre en place pour consommer moins d'écrans et faire plus de pauses ; à apprendre à demander de l'aide à des adultes de confiance lorsqu'ils.elles rencontrent des problèmes liés aux écrans (par ex. images choquantes, contenus inappropriés, microtransactions, conséquences liées à l'utilisation de sa propre image ou de celle d'autrui) tout en s'amusant. **Avec:** Dr Mélina Andronicos, Psychologue - Cheffe de projet, centre du jeu excessif, Service de médecine des addictions, Centre hospitalier universitaire vaudois (CHUV).

SAMEDI 1^{ER} MARS

10H00 / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

GAME DESIGN ET RÈGLES ÉVOLUTIVES : D'ELEUSIS AU LUDOVORTEX, 70 ANS DE JEUX DE SOCIÉTÉ RE-CRÉATIFS

OLNIs, la conférence passe en revue une trentaine de jeux innovants : Jeux dont il faut deviner la règle : d'Eleusis et Crazy time à UnboXed / Jeux à contraintes (im)matérielles pour des règles multiples : de Das Spiel à Mexican Hold'em / Jeux à règles évolutives : de Tempête sur l'échiquier et Démocrazy à Fluxx / Usines ludo-créatives : de 504 et des Mécanicartes au Ludovortex et à la Potion magique. Elle sera suivie d'un atelier permettant d'en essayer l'un ou l'autre. **Avec :** Vincent Bonnard, auteur de jeux de société - Michel Van Langendonck, maître-assistant en sciences sociales à la Haute Ecole Bruxelles-Brabant.

12H00 / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

DE L'ÉDITION DU JEU, ÉVOLUTION D'UN SECTEUR AU COURS DES 20 DERNIÈRES ANNÉES par le FIJ en partenariat avec Forgenext

En deux décennies, ce secteur a connu une véritable révolution, passant d'une niche réservée à quelques passionnés à une industrie en pleine expansion, qui attire aujourd'hui un public de tous âges et de tous horizons. L'innovation a transformé le processus de création, les modes de distribution et, bien sûr, l'expérience des joueurs. Des plateformes de financement participatif aux circuits de distribution en ligne, des thèmes toujours plus divers aux designs de plus en plus immersifs, les jeux de société n'ont jamais été aussi vivants et aussi inventifs. Nous allons explorer les mutations sur le travail d'édition. Comprendre les défis et les opportunités qu'elle rencontre, et peut-être entrevoir l'avenir des jeux de société. **Avec :** Thomas Provost, co-fondateur de Repos Production, puis a créé une nouvelle société d'édition avec Antoine Bauza - Philippe Mouret pour qu'il nous parle de la refonte d'Asmodee et Lab4Games - Natalie Ritzdorf qui vient de monter la société Palladis games avec un premier joli succès : Biotopes - Sophie Gravel, fondatrice de Filosofia, Plan B puis Maintenant Final Score.

14H30 / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

LOST IN TRANSLATION par le FIJ en partenariat avec Forgenext

Aujourd'hui, la mondialisation des jeux de société est une réalité, et un même jeu peut être proposé en deux dizaines de langues, dans des cultures parfois très différentes. Mais localiser un jeu, ce n'est pas seulement traduire des règles et du matériel : c'est aussi adapter des thèmes, des mécaniques et même des éléments visuels pour qu'ils résonnent auprès de chaque public. Certains concepts universels passent sans difficulté, tandis que d'autres rencontrent des obstacles liés aux valeurs, aux croyances et aux références locales. Nous allons explorer les enjeux complexes de la localisation : quels sont les choix créatifs, économiques et culturels qu'impliquent ces adaptations ? Quelles sont les stratégies employées par les éditeurs pour faire en sorte qu'un jeu soit à la fois fidèle à sa version originale et pertinent pour de nouveaux publics ? Et surtout, est-il toujours possible de localiser un jeu sans perdre son essence ? Nos invités partageront leur expertise et leurs expériences, pour mieux comprendre les défis et les opportunités de cette tâche essentielle mais complexe. **Avec :** Mathieu Riviero, Traducteur - Antoine Pronos, Transludis - Davis Spichala, Lucky Duck - Pierre-François Llorente, iello.

16H00 / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

LES COMPÉTENCES PSYCHO-SOCIALES EN-JEUX (ou se jouer de notre cerveau : jeu de société et neurosciences) par Act in Games

Le jeu comme outil de développement et d'épanouissement de l'être humain. Nombre de compétences sont nécessaires pour faire face aux défis de la vie, permettre de s'adapter, se connaître, vivre ensemble, en société,... tout en gardant son équilibre, son individualité. Quoi de mieux que le jeu pour favoriser, développer, stimuler et même rééduquer les différentes habiletés ! OMS : 1^{re} définition des compétences psycho-sociales -1993. **Avec :** Emilie Candeiller, éducatrice spécialisée - Karine Minidré, spécialiste des outils relationnels et des jeux de communication - Thibaut Quintens, gérant et fondateur d'act in games, auteur et éditeur de jeux de société.

17H30 / AUDI A JEAN MINEUR - 3^{ÈME} ÉTAGE.

PROFESSION : SERIOUS GAME DESIGNER : LA CRÉATION DE JEUX DE SOCIÉTÉ AU SERVICE DES ENTREPRISES par le Syndicat des Serious Games Designers

À travers des témoignages de professionnels et les travaux universitaires de Suzon Beaussant, venez découvrir la profession de serious game designer. Quels profils, parcours et compétences pour exercer ce métier ? **Avec :** Suzon Beaussant - Vincent Vignot - Marie Le Rhun.



DES TOURNOIS POUR PETITS ET GRANDS

TOURNOIS DE JEUX TRADITIONNELS

(plus d'informations sur le site du FIJ onglet > programme)

- **ÉCHECS** Du lun. 24.02 au dim. 02.03
Salon des ambassadeurs - 4^{ème} étage
- **CONTRÉE** Du mer. 26.02 au dim. 02.03
Tente contrée sur la plage

TOURNOIS JEUX DE SOCIÉTÉ

Inscriptions sur les stands ou directement sous la tente tournois sur la plage.

- **MEURTRE SUR LE PLATEAU - MAUVAINS JOUEURS** Du ven. 28.02 au dim. 02.03 de 10h15 à 18h30
- **MACHU PICCHU** Du ven. 28.02 au dim. 02.03 de 10h à 16h
- **TOWER-UP - MONOLITH** Ven. 28.02 de 14h30 à 18h30
- **DÉFIS NATURE PROTECT LE TOURNOI - BIOVIVA** Ven. 28.02 de 10h à 19h, sam. 01.03 de 10h à 16h30 et dim. 02.03 de 10h à 19h
- **VALE OF ETERNITY - BLACKROCK** Dim. 02.03 de 10h15 à 12h30 et de 15h à 17h15
- **VILLAINOUS - RAVENSBURGER** Dim. 02.03 de 13h30 à 17h30

TOURNOIS SCELLÉS

Disney Lorcana TCG (SET 6)

Informations complètes et inscriptions sur fanfinity.gg/disney-lorcana-2/

Sous la tente Tournoi Disney Lorcana
Sam. 01.03 : 2v2 en équipe : 4 rondes de 9h à 13h
1v1 : 5 rondes de 14h à 18h

TOURNOIS "LES INCONTOURNABLES ASMODEE"

Tente tournois les incontournables Asmodee

- **LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE** Ven. 28.02 de 11h à 13h30
- **SPLENDOR** (nouvelle édition) : Ven. 28.02 de 11h à 13h30 et dim. 02.03 de 11h à 13h30
- **7 WONDERS** Ven. 28.02 de 14h à 16h30
- **LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : DUEL POUR LA TERRE DU MILIEU** Ven. 28.02 de 17h à 19h et sam. 01.03 de 17h à 19h
- **SPLENDOR DUEL** Ven. 28.02 de 17h à 19h et sam. 01.03 de 17h à 19h
- **HARMONIES** Sam. 01.03 de 11h à 13h30
- **AZUL** Sam. 01.03 de 11h à 13h30
- **HEAT** Sam. 01.03 de 13h30 à 17h
- **DICE FORGE** Dim. 02.03 de 11h à 13h30
- **CHALLENGERS** Dim. 02.03 14h à 16h

TOURNOIS DE JEUX DE SIMULATION PAR LE GRAAL

Informations et inscriptions sur le stand L2.03 ou directement sous la tente tournois sur la plage.

- **WARGAMES** Sam. 01.03 de 9h à 16h30 et dim. 02.03 de 9h à 19h
- **JEUX DE RÔLE** Ven. 28.02 de 21h à 03h, sam. 01.03 de 21h à 03h et dim. 02.03 de 12h à 17h30

LE "CARRÉ HISTOIRE"

DÉCOUVREZ L'HISTOIRE PAR LE JEU

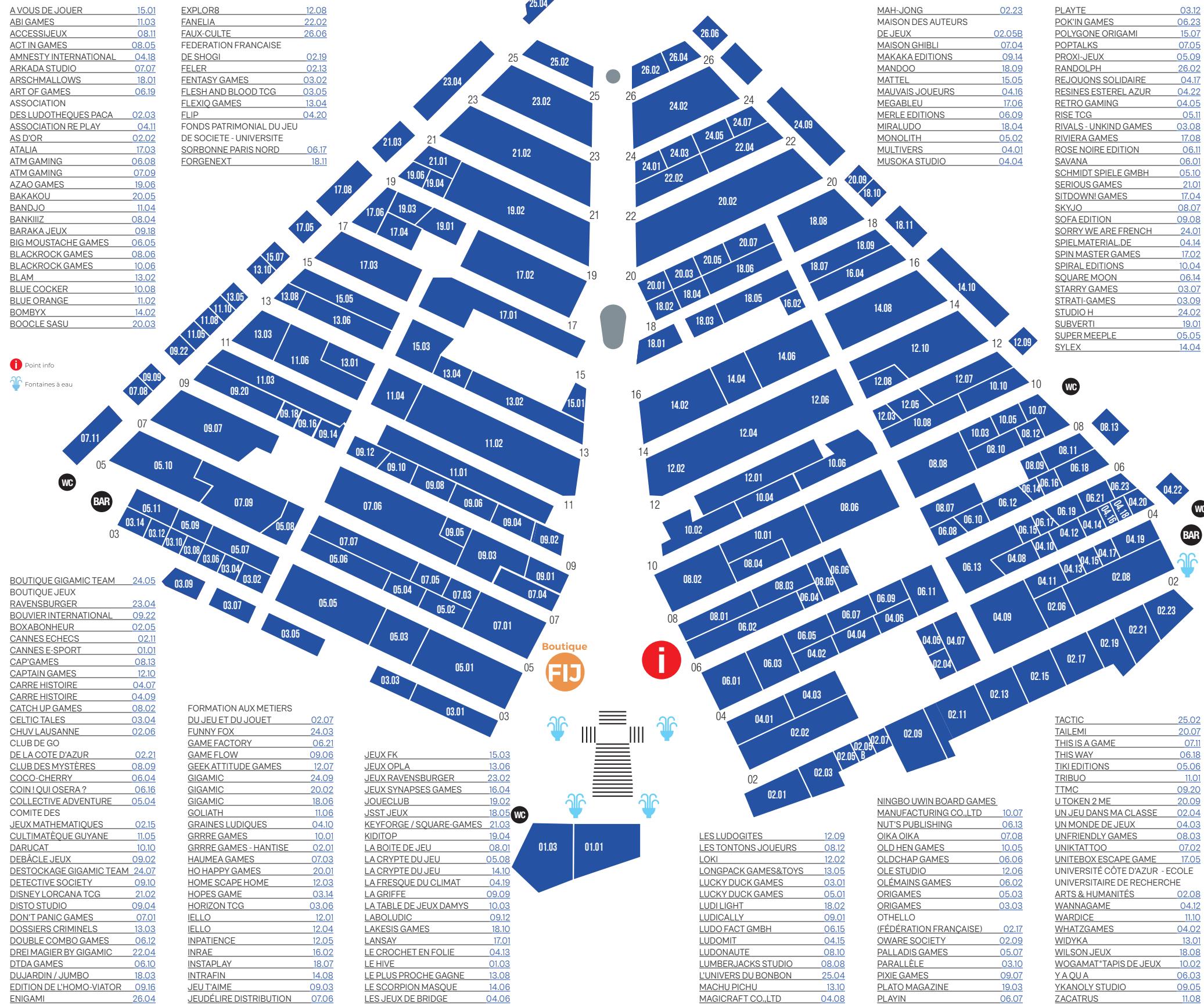
QUATRE ÉDITEURS : **AJAX GAMES, NUTS PUBLISHING, SEMPER VICTOR ET SHAKOS** SE REGROUPENT POUR VOUS PROPOSER UN ESPACE LUDIQUE COUVRANT TOUTES LES PÉRIODES DE L'HISTOIRE.

De nombreux jeux facilement accessibles sont présentés par une équipe d'animateurs chévronnée. Découvrez les nouveautés, testez les prototypes, participez aux tournois ou rejouez aux classiques publiés par ces éditeurs.
Stand 04.07.

**CARRÉ
HISTOIRE**

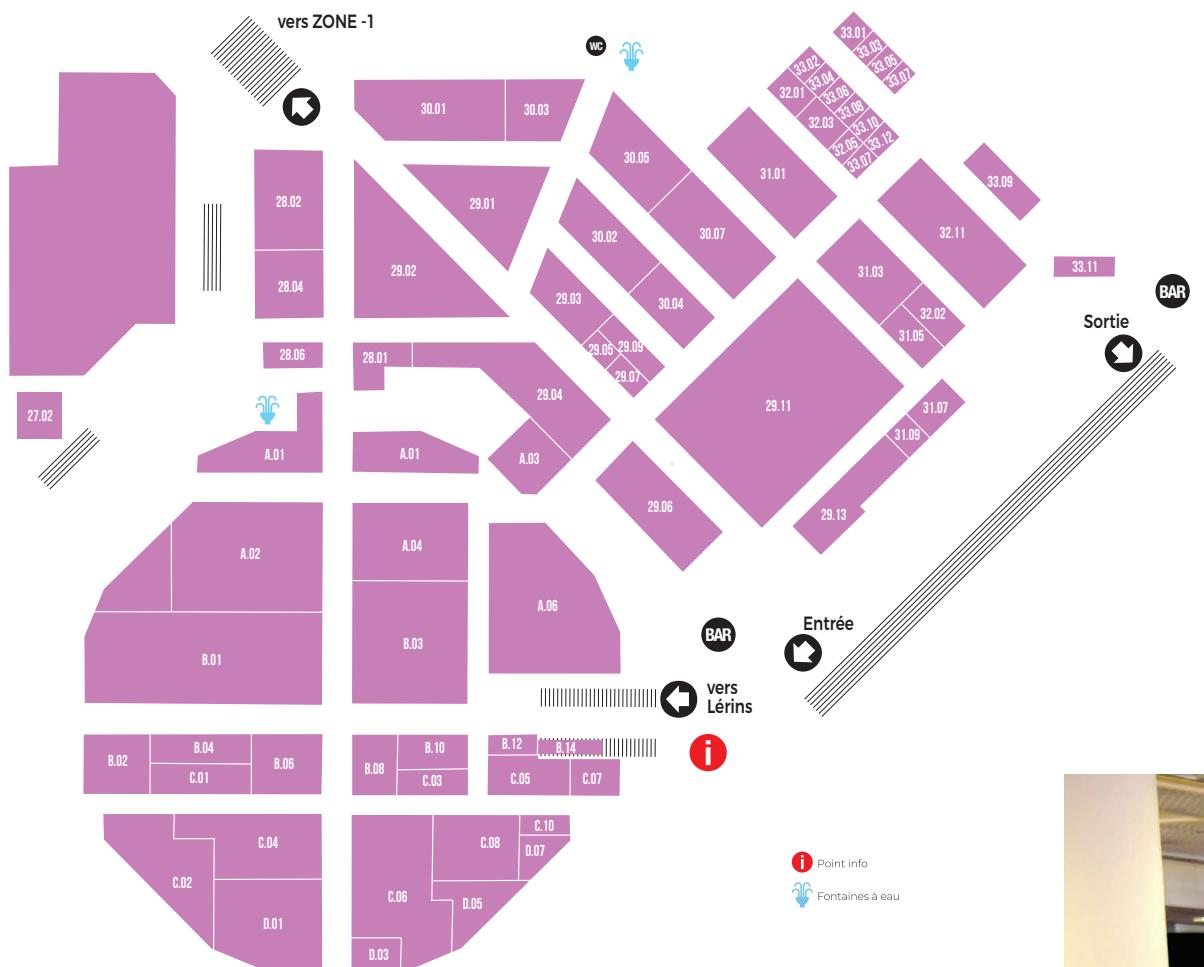
PLAN NIVEAU-1

Zone d'exposition Niv -1



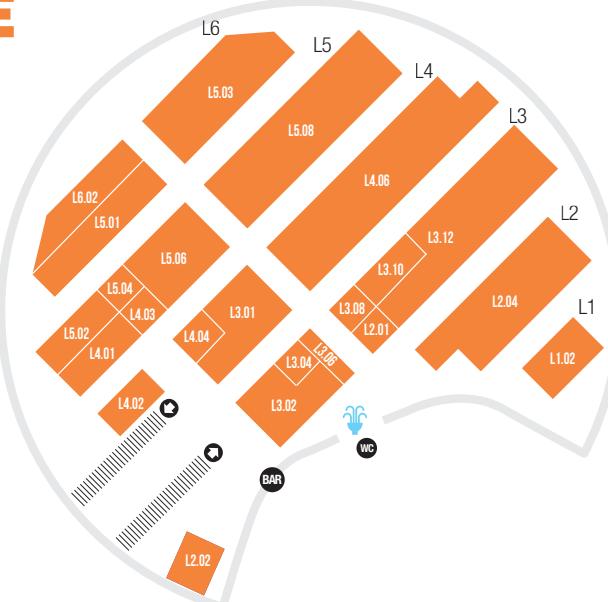
PLAN ROTONDE RIVIERA

Zone d'exposition Niv 0



PLAN RÔTONDE LÉRINS

Rotonde des imaginaires Niv+1



ROTONDE RIVIERA

33.10	3 SPIELE
28.04	ACTARUS
33.07	APORTA GAMES
33.02	ARCHONA GAMES
29.03	ARKHAM SOCIETY
33.09	ARTX POLLO TOSSET
29.02	ASMODEE BOUTIQUE
C10	ASMODEE-5 MINUTES MYSTERE
B12	ASMODEE-ACCUEIL
D05	ASMODEE-BAR CLANDESTIN
C04	ASMODEE-CASTLE
B08	ASMODEE-CATAN
	ASMODEE-EXPLODING KITTENS
C02	THE SHOW
C06	ASMODEE-GARDEN
B06	ASMODEE-HAPPY MOCHI
B10	ASMODEE-KELP
C07	ASMODEE-KIDS
C01	ASMODEE-LATELIER
B02	ASMODEE-LOST ISLAND
D03	ASMODEE-LOUP GAROU
D07	ASMODEE-LOVE LETTER
C03	ASMODEE-SAIL
D01	ASMODEE-TAVERNE
C08	ASMODEE-VOYAGE TEMPOREL
B04	ASMODEE-WARGAMES
33.12	ASPIG GAMES
30.07	AUZOU
B16	BAR
33.13	BAR
30.03	BIOVIVA EDITIONS
C05	BOARDGAME ARENA
33.01	BOUTIQUE IPA
33.06	CHILIFOX GAMES
30.01	COCKTAIL GAMES
A02	DAYS OF WONDER
31.01	DJECO

ROTONDE LÉRINS

ARKHANE ASYLUM	L2.04
DEADCROWS	L3.01
GRAALACCUEIL	L2.03
GRAAL INVITÉS JEUX DE RÔLE	L3.12
GRAAL JDR ET JDP	L5.03
GRAAL JOUTES	
THE GUARDIANS SABRE LASER	L5.02
GRAAL WARGAMES	
ET FIGURINES	L5.01
HASBRO / AVALON HILL	L5.08
HUNGRY MONKEY GAMES	L4.02
LE PLUMIER DES CHIMERES	L3.02
LES ATELIERS DE L'IMAGINAIRE	L3.06
LES DÉS DE SILANA	L2.01
LES XII SINGES FOR THE STORY	L1.02
MIINDA	L3.08
MONOLITH	L5.06
ODONATA ÉDITIONS	L4.03
RADIO FRANCE	L2.02
RACKHAM	L5.04
REPLIQUANT	L4.04
SBG EDITIONS	L4.01
THE HOARD	L3.04
TOREK BORDGAME	
AND WARGAME ACCESSORIES	L3.10
TROLLS DE JEUX	L6.02
WIZARDS OF THE COAST	L4.06



VENEZ JOUER
STAND
05.04

**LES NUITS DU OFF,
DÉCOUVREZ
LES JEUX DE DEMAIN**
DU MAR.25 AU VEN. 28 FÉV.

De nombreux auteurs et autrices vous attendent pendant ces soirées pour vous présenter et vous faire tester leurs derniers prototypes qui deviendront peut-être les grands jeux de demain ! Entrée libre jusqu'à 1h dans la limite des places disponibles.

TENTE NUITS DU OFF SUR LA PLAGE.

MAR.25 : soirée 100% BtoB

**NOUVEAUTÉ
2025!**

MER.26 : seuls des auteurs

et autrices accrédités sont présents.

JEU.27 et VEN.28 : les réservations de tables sont ouvertes à tous.



LE GRAAL D'OR
VEN. 28 FÉV. - 17H

Cérémonie récompensant les meilleurs livres de jeux de rôle sortis au cours de la dernière année littéraire. Pour la 7^{ème} édition, 18 maisons d'édition ont souhaité participer à la compétition en proposant 30 titres différents répartis en 3 catégories : réédition, création internationale et création francophone.

AUDI A JEAN MINEUR 3^{ÈME} ÉTAGE.



ET SI VOUS ÉTIEZ À UN PAS DE L'AVENTURE ?

Prenez la route avec ce jeu de collection et parcourez les 96 départements français et leurs lieux remarquables.





UN FESTIVAL SOLIDAIRE ET RESPONSABLE

L'engagement sociétal du Palais des Festivals et des Congrès de Cannes se traduit, chaque année, par l'organisation d'animations au profit d'associations ou de partenariats avec différentes structures. Tous les espaces sont accessibles aux PMR. L'organisation du Festival ne cesse de mettre en place des actions comme : privilégier la présence des gourdes afin de limiter l'utilisation de bouteilles en plastique, le tri sélectif sur les zones d'expositions et bien évidemment la lutte contre le gaspillage.

LOTOT GÉANT ASSOCIATION ADRIEN

Le Festival accueille, samedi 1^{er} mars, le traditionnel Loto géant au profit de l'Association Adrien qui vient en aide aux enfants malades de la région PACA.

REJOUONS SOLIDAIRE

Rejouons Solidaire est une association qui contribue à une activité responsable et environnementale (réemploi), solidaire et humaine (insertion sociale et professionnelle), en offrant une seconde vie aux jeux et une seconde chance aux personnes en situation de précarité.

ANIMATION DE L'ASSOCIATION ACCESS'JEUX

Cette association, créée en 2015, s'est fixée comme objectif de rendre le loisir du jeu de société plus inclusif pour les joueurs de tout âge et porteurs de divers handicaps **Stand 08.01**.

LA FRESQUE DU CLIMAT

Vous voulez agir pour le climat mais n'avez pas le temps de devenir climatologue ? L'atelier collaboratif "La Fresque du Climat" permet de comprendre l'essentiel des enjeux climatiques pour passer à l'action. Déjà 1,4 millions de participants dans 156 pays ! **Stand 04.19**.

AGIR AUJOURD'HUI POUR DEMAIN

AMNESTY INTERNATIONAL

Association engagée dans le combat permettant de faire connaître et défendre les droits humains partout dans le monde, présente son jeu de découverte des droits humains, le Déhudekoi ? qui permet de découvrir et de mieux connaître le contenu de la DUDH (Déclaration Universelle des Droits de l'Homme de 1948) avec une approche ludique et variée dans un cadre convivial. **Stand 04.18**.

RÉSINES ESTEREL

Cette association, ayant l'insertion professionnelle des personnes éloignées de l'emploi comme objectif premier, recycle les différents supports de communication usagés des collectivités locales, dont ceux du FIJ, et les détourne de leur usage premier pour les transformer en objets du quotidien. **Stand 04.22**.

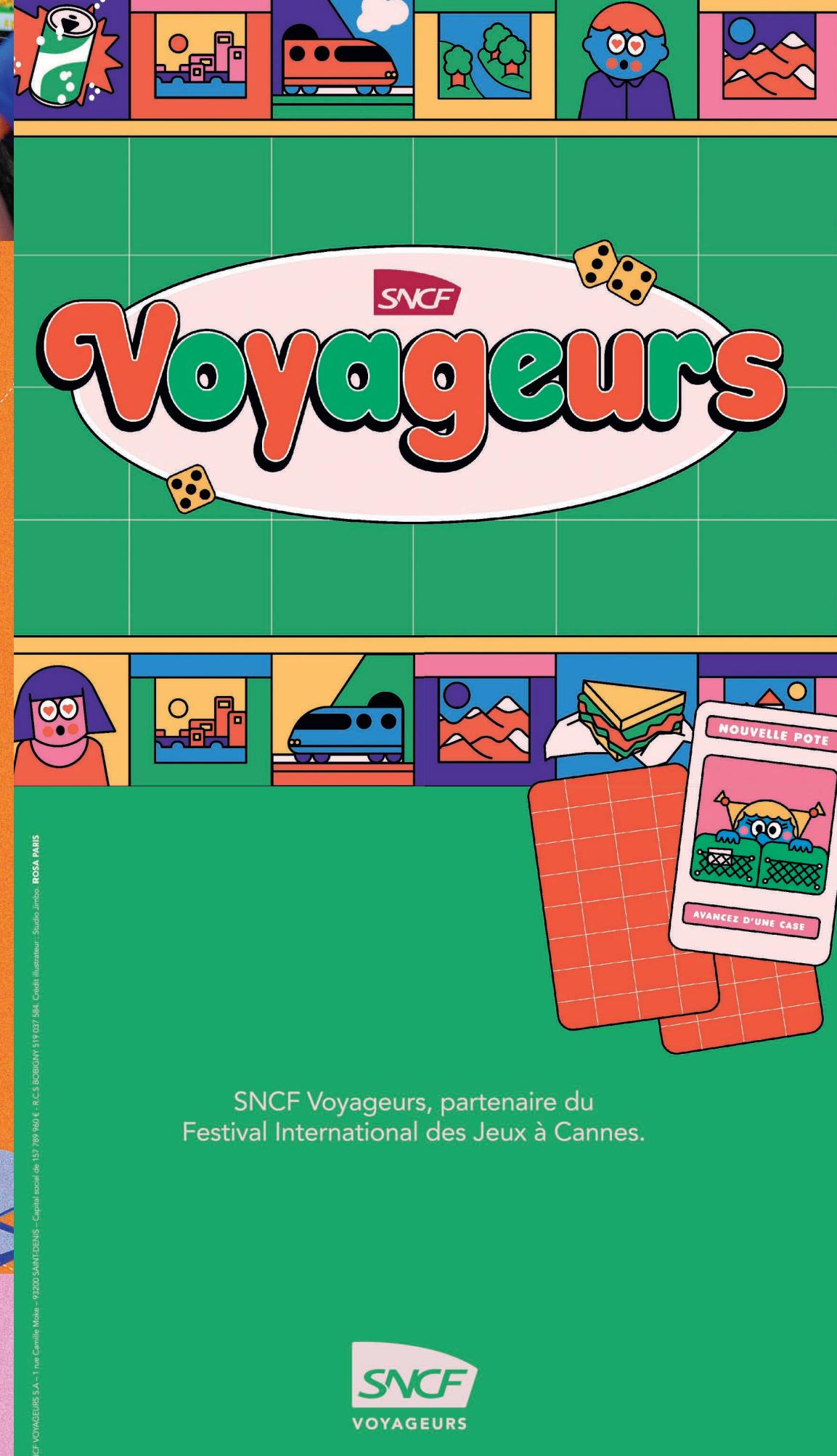
ACCESS + PAR ASMODEEE RESEARCH

Afin de rendre le jeu le plus universel possible, le studio Access+ travaille en partenariat avec des professionnels de la santé pour développer une gamme de jeux adaptés aux personnes présentant des troubles cognitifs. Après étude, l'équipe sélectionne les jeux dont les bienfaits sont les plus pertinents. Le matériel, les règles et la difficulté sont retravaillés et adaptés afin de les rendre accessibles au plus grand nombre. **Bureau 22 le ven. 27 fév.**

CAP'GAMES

Cette mini entreprise de 15 élèves de 3^{ème} a créé un jeu de société inclusif écoresponsable adapté aux dyslexiques et personnes en situation de handicap moteur. Les bénéfices récoltés suite à l'édition et la vente de leur jeu sont reversés à l'association "La démarche de Loane" et permettront également l'inclusion des élèves en situation de handicap au collège Saint-Jean à Guidel. **Stand 08.13**.

LE FESTIVAL VOUS PERMET DE DONNER UNE SECONDE VIE À VOTRE TOUR DE COU ET PORTE BADGE. Pour cela, déposez-les dans le bac mis à votre disposition à la sortie du Festival. (Remettez votre porte badge et tour de cou le dernier jour de votre venue)



SNCF Voyageurs, partenaire du Festival International des Jeux à Cannes.

SNCF
VOYAGEURS



Pendant toute la durée du salon, notre équipe vous attend avec impatience dans l'Auditorium G.



Fabryka Kart - Fabricant européen depuis 1947



Créez des souvenirs,
pas des déchets.
**Avec Ecofriendly
Game chaque geste
est un geste en faveur
de l'écologie.**

