

Bienvenue !



CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

28 FÉV > 02 MARS 2025

10h>19h entrée payante

GRATUIT - 16 ANS

#FIJ2025

festivaldesjeux-cannes.com



radiofrance



**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.



Une offre de France Télévisions et Radio France.

CRÉDIT PHOTO : BENJAMIN LOYSEAU



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

350 EXPOSANTS

60.000m² D'EXPOSITION

85.000 VISITEURS

4 AS D'OR

5.000 PROFESSIONNELS

**12 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



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 DINER (burgers, hot dogs, wraps rafinés)

PAVILLON GOURMET

PAVILLON GOURMET EST LE PRESTATAIRE RESTAURATION PRÉSENT AUX BARS DES ZONES D'EXPOSITIONS, DE L'ESPACE PROFESSIONNEL ET DANS LE VILLAGE.

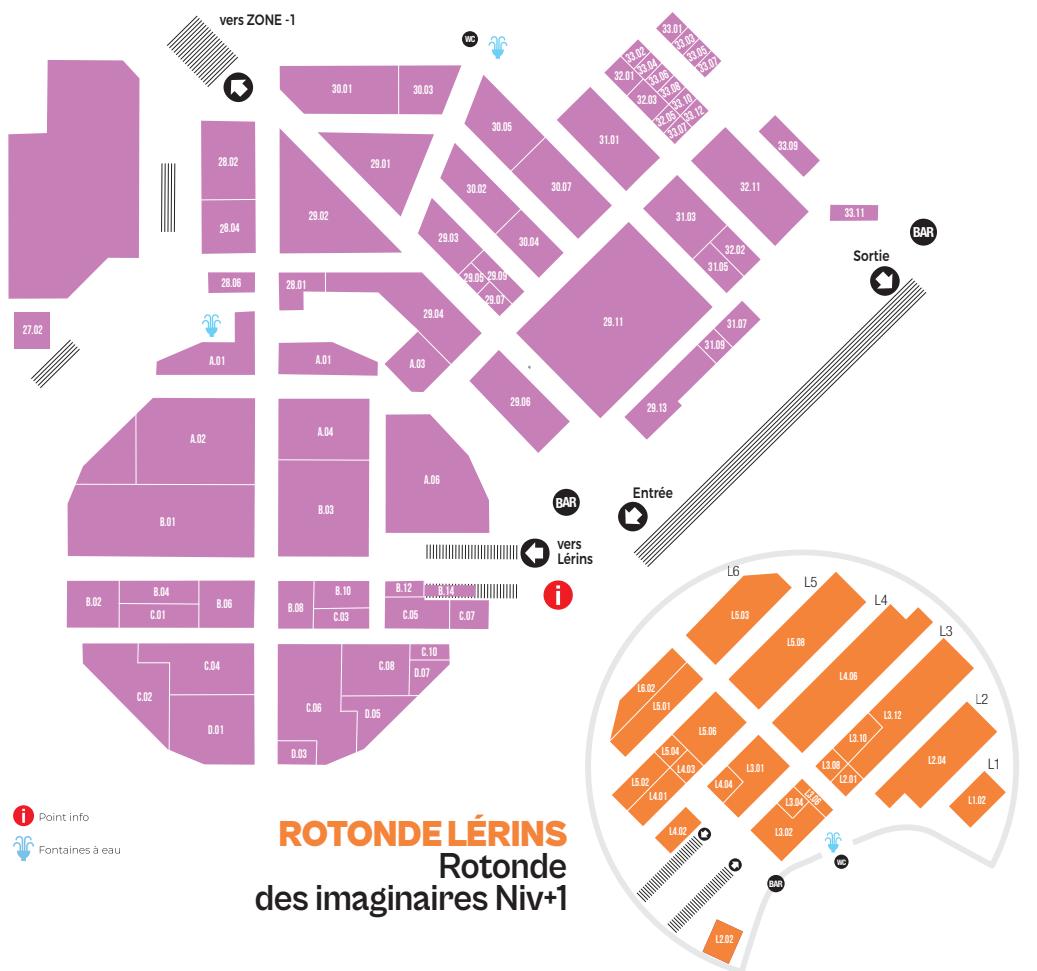
CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- **SÉCURITÉ:** Plan Vigipirate. Les festivaliers doivent se soumettre à une fouille des sacs et détection de métal.
- **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 privilégié), 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.



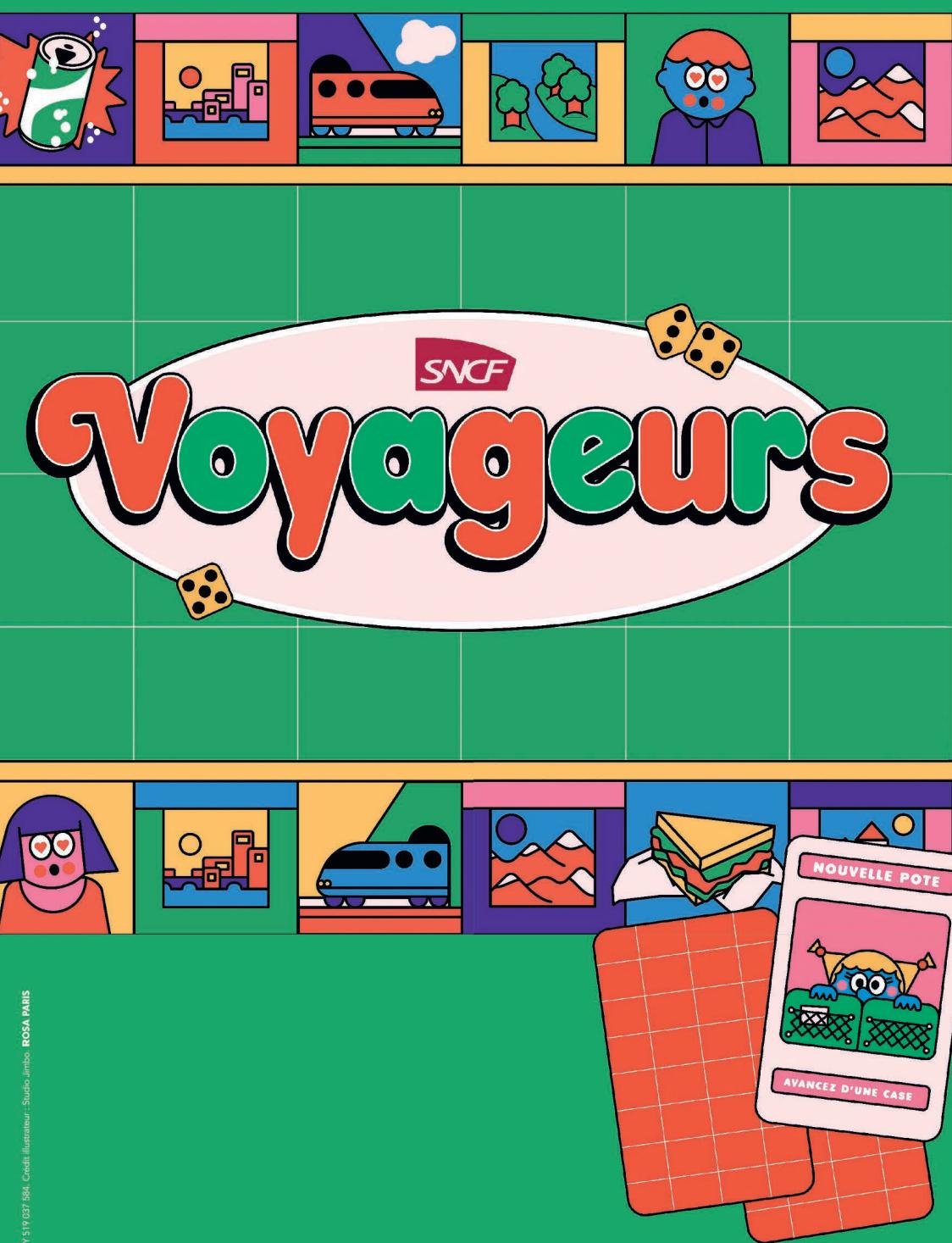
ROTONDE RIVIERA

Zone d'exposition Niv 0



ROTONDE RIVIERA		DUJARDIN/JUMBO
2F SPIELE	33.10	29.04
ACTARUS	28.04	EDGE
APORTA GAMES	33.07	EDGE
ARCHONA GAMES	33.02	ENVIES ENJEUX
ARKHAM SOCIETY	29.03	E TOILIUM
ART X POLLO TOSSIT	33.09	FNAC
ASMODEE BOUTIQUE	29.02	GOAT STUDIO
ASMODEE-5 MINUTES MYSTERE	C10	GRAIL GAMES
ASMODEE-ACCEUIL	B12	GRAVITRAX
ASMODEE-BAR CLANDESTIN	D05	HATHOUSE STUDIO
ASMODEE-CASTLE	C04	IGIARI
ASMODEE-CATAN	B08	KENDI GAMES
ASMODEE-EXPLORING KITTENS: THE SHOW	C02	KIWIZOU
ASMODEE-GARDEN	C06	KOLOSSAL GAMES
ASMODEE-HAPPY MOCHI	B06	KYF EDITION
ASMODEE-KELP	B10	LA CRYPTE DU JEU
ASMODEE-KIDS	C07	LA GRANDE RÉCRÉ
ASMODEE-L'ATELIER	C01	L'ÉCOLE DES LOISIRS
ASMODEE-LOST ISLAND	B02	LIBELLUD
ASMODEE-LOUP GAROU	D03	L'UNIVERS DU BONBON
ASMODEE-LOVE LETTER	D07	L'UNIVERS DU BONBON
ASMODEE-SAIL	C03	MATAGOT
ASMODEE-TAVERNE	D01	MAUDITS CADEAUX
ASMODEE-VOYAGE TEMPOREL	C08	CURSED GIFTS
ASMODEE-WARGAMES	B04	NATHAN
ASPIC GAMES	33.12	NEXT MOVE
AUZOU	30.07	NO LOADING GAMES
BAR	B16	PITCHOUN MEDIA
BAR	33.13	PLAYPUNK
BIOVINA EDITIONS	30.03	PLAYPUNK
BOARDGAME ARENA	C05	PLUS-PLUS
BOUTIQUE IPA	33.01	REPOS PRODUCTION
CHILIFOX GAMES	33.06	SENTOSPHÈRE
COCKTAIL GAMES	30.01	SMART
DAYS OF WONDER	A02	SPACE COW
DJEKO	31.01	SPACE COWBOYS
		STONEMAIER GAMES
		VICTOIRE EDITIONS
		VTECH
		WINNING MOVES

ROTONDE LÉRINS	
ARKHANE ASYLUM	L.2.04
DEADCROWS	L.3.01
GRAAL ACCUEIL	L.2.03
GRAAL INVITÉS JEUX DE RÔLE	L.3.12
GRAAL JDR ET JDP	L.5.03
GRAAL JOUTES	
THE GUARDIANS SABRE LASER	L.5.02
GRAAL WARGAMES	
ET FIGURINES	L.5.01
HASBRO / AVALON HILL	L.5.08
HUNGRY MONKEY GAMES	L.4.02
LE PLUMIER DES CHIMÈRES	L.3.02
LES ATELIERS DE L'IMAGINAIRE	L.3.06
LES DÉS DE SILANA	L.2.01
LES XII SINGES FOR THE STORY	L.1.02
MIINDA	L.3.08
MONOLITH	L.5.06
ODONATA ÉDITIONS	L.4.03
RACKHAM	L.5.04
RADIO FRANCE	L.2.02
REPLIQUANT	L.4.04
SBG EDITIONS	L.4.01
THE HOARD	L.3.04
TOREK BORDGAME	
AND WARGAME ACCESSORIES	L.3.10
TROLLS DE JEUX	L.6.02
WIZARDS OF THE COAST	L.4.06



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



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: Helvétia
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: Annachiara Rossi, Giulia Ghigini, Fábio 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: Locomuse
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: Kif 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
Éditeurs: Origames, Super Meeple
Distributeur: Neoludis
1 à 4 joueurs.
À partir de 10 ans.
Durée : 30 min.

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



DAYBREAK



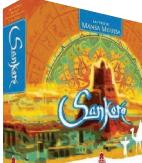
Auteurs: Matteo Menapace, Matt Leacock
Illustrateur
.trices: Johan Papin, Son of Alan, Mads Berg, Edward Tuckwell, HifuMiyo, Holly Warburton, Jia-yi Zoe Liu, Rui Ricardo, Denis Freitas, Wenjia Tang, Ojima Abalaka, Xuetong Wang, Kento Iida
Éditeur: CMYK
Distributeur: Novalis
1 à 4 joueurs.
À partir de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

KUTNÁ HORA



Auteurs: Ondřej Byströň, Pavel Jarosch, Petr Caslava
Illustrateurs: Štěpán Drašták, Milan Vavron, Roman Bednář
Éditeurs: Czech Games Editions, Iello
Distributeur: 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



12 CONFÉRENCES & DÉBATS

POUR ÉCHANGER, DÉCOUVRIR OU APPROFONDIR
VOS CONNAISSANCES SUR L'UNIVERS DU JEU

JEUDI 27 FÉV.

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, lello - 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 Accessijeu - 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 / H15 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 / H15 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'objectif 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'objectif 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 - Laëtitia 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-Carvalho 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 Carvalho.

17H00 / H15 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 Méliné 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 Démocratie à Fluxx / Usines ludo-créatives : de 504 et des Mécaniques 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, lello.

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.

LES NUITS DU OFF, DÉCOUVREZ LES JEUX DE DEMAIN

JEUDI 27 ET VENDREDI 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.

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.

AUDITIA JEAN MINEUR
3^{ÈME} ÉTAGE.



Tu rêves d'ouvrir ton
MAGASIN DE JEUX DE SOCIÉTÉ ?



REJOINS LA FRANCHISE

PLAY IN

Paris - Marseille - Annecy
16 ans d'xp dans le game

RDV stand 06.07



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^e 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 REGROUENT 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 chevronnée. Découvrez les nouveautés, testez les prototypes, participez aux tournois ou rejouez aux classiques publiés par ces éditeurs.
Stands 04.07 et 04.09

**CARRÉ
HISTOIRE**

VENEZ JOUER
STAND
05.04

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.

LOTO 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.

REJOUVONS 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 ACCESSIJEUX

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 FRESCUE 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.**

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 Déhudékoï ? 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.

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.**

15 JOURS
en France

DÉPARTEMENTS
96
ILLUSTRATIONS

ILLUSTRE À LA MAIN

ÉCO-CONÇU

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.



2-6

8+

20'

PROTÈGE TES PÉPITES LUDIQUES AVEC NOS SLEEVES !



STAND
11.08

COLLECTIVE
ADVENTURE
NOUS AVONS DES RÔLES À JOUER

HAPPY MOCHI



**VENEZ RENCONTRER
NOS ADORABLES
MOCHIS SUR LE STAND**

B.06