

CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX



SUBLIME
TON
JEU

25 > 1^{er}
FÉVRIER MARS 2026

ENTRÉE PAYANTE 10H-19H
GRATUIT -16 ANS

ÉVÈNEMENT GRAND PUBLIC ET PROFESSIONNEL
PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS
www.festivaldesjeux-cannes.com

#FIJ2026 - UN ÉVÈNEMENT #MAIRIE DE CANNES - RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

© Design: Jean-Luc Vigano.com



Sommaire

Jeux sans frontières	03
Rassembler, révéler, inspirer : l'esprit du Festival des Jeux	04
Le Festival en chiffres	05
Le secteur du jeu en chiffres	06
Les tendances d'un marché qui évolue	07
L'As d'Or - Jeu de l'Année, le label culturel de référence	09
Les nommés As d'Or - Jeu de l'Année 2026	10
Les nommés As d'Or - Jeu de l'Année 2026 / ENFANT	11
Les nommés As d'Or - Jeu de l'Année 2026 / INITIÉ	12
Les nommés As d'Or - Jeu de l'Année 2026 / EXPERT	13
Les incontournables 2026	14
SNCF Voyageurs au Festival	15
Nuits du Off, demain se joue aujourd'hui	16
Conférences et débats	17
Des expositions exclusives	18
Un Festival au service des professionnels	19
Plan général, espaces pros	20
Un Festival solidaire et éco responsable	22
Contacts et infos	23



#1 | Jeux sans frontières

Le jeu de société incarne une opposition nécessaire à la société du “Je”. Il offre un moment collectif de plaisir, de joie, de partage, où même le ou les adversaires sont des partenaires. Quel apaisement que de s’opposer uniquement sur le terrain ludique.

Un joueur garde toujours en lui une part d’âme d’enfant. Ce qui n’empêche pas l’hyper professionnalisation du milieu où créateurs et éditeurs sont en permanence à la recherche de nouvelles idées sans négliger les bases et traditions des grands succès ludiques. C’est pourquoi le Festival International de jeux de Cannes a pris une telle ampleur. La rencontre entre les professionnels et le public, les découvertes, les tournois des classiques, les tendances qui s’accroissent ou font leur apparition impriment le rythme d’une manifestation qui n’a pas son égale en France, organisée grâce au savoir-faire des équipes du Palais des festivals et des congrès, dont je salue le professionnalisme.

Ce sont désormais plus de cent mille visiteurs qui parcourent les allées de ce haut lieu cannois du divertissement et de la culture, mais aussi ses terrasses, investies par la belle expansion de cet incontournable rendez-vous aussi familial que pointu. Ici, les amateurs côtoient avec joie des compétiteurs issus du monde entier. Et chacun y connaît la règle du jeu : gagner le plaisir de découvrir et de

pratiquer, puis perdre la notion du quotidien pour mieux s’abandonner à cet univers si passionnant de partage et de créativité. Jeux de plateau et de plis, vidéo, à deux ou à plusieurs, classiques intemporels et nouveautés ambitieuses, remise de l’As d’Or... le Festival International est tourné vers l’avenir sans rien renier du passé, à l’image de notre ville.

Le premier jeu date, dit-on, de... 5000 ans. C’est dire s’il a connu des turbulences, des créations et des évolutions mais aussi combien il est devenu indispensable à l’humanité. Et mérite bien les hommages d’un événement aussi attendu du calendrier cannois.

→ **Le Maire de Cannes**
Président de l’Agglomération Cannes Lérins
Président de l’Association des Maires de France

“ Bon Festival à tous.
Vive Cannes. ”



#2 | Rassembler, révéler, inspirer : l'esprit du Festival des Jeux

Chaque année, le Festival International des Jeux de Cannes métamorphose le Palais des Festivals et des Congrès en un espace d'échanges, d'émotions partagées et de créativité foisonnante. Ici, le jeu dépasse le simple divertissement pour devenir un langage universel, un trait d'union entre les générations, les cultures et les imaginaires.

Depuis sa création, le Festival des Jeux incarne pleinement notre raison d'être : rassembler, révéler les talents et accompagner la créativité. À travers le jeu, chacun est invité à se rencontrer, à dialoguer et à apprendre de l'autre, dans un esprit d'ouverture et de convivialité qui fait l'identité de Cannes.

Au fil des éditions, le Festival des Jeux s'est imposé comme un rendez-vous de référence en France et dans l'ensemble du monde francophone. Par son ampleur, la richesse de sa programmation et la diversité de ses publics, il s'inscrit naturellement parmi les grands événements internationaux accueillis au Palais des Festivals et des Congrès de Cannes, contribuant au rayonnement de la destination et affirmant son statut de scène mondiale de l'événementiel culturel, professionnel et grand public.

Lieu emblématique de grands rendez-vous, le Palais est fier d'organiser et d'accompagner un festival qui conjugue excellence, accessibilité et convivialité. Le Festival des Jeux illustre notre engagement à accueillir des manifestations majeures, capables de fédérer, d'innover et de transmettre, tout en générant un impact durable pour le territoire.

Professionnels, passionnés, familles et curieux se retrouvent autour d'une même table, d'un même plateau et d'un enthousiasme partagé. Ce rendez-vous incontournable nous rappelle que jouer, c'est aussi partager, comprendre et tisser des liens durables.

Je souhaite à toutes et à tous un très beau Festival des Jeux, placé sous le signe des découvertes, des rencontres et de la joie partagée.

→ Le Président du Palais des Festivals
et des Congrès
Élu délégué à la Culture

“ À tous, un très
beau Festival des Jeux,
placé sous le signe
des découvertes, des
rencontres et de la joie
partagée. ”



#3 | Le Festival en chiffres

UN LIEU INCONTOURNABLE DE RENCONTRES HUMAINES ET PROFESSIONNELLES.

En février 2026, le FIJ fête sa 39^{ème} édition, réinvestit la terrasse du Palais des Festivals et poursuit le développement de son village extérieur.

1985, la Ville de Cannes souhaite proposer une animation capable de fédérer le plus grand nombre sur le créneau des vacances d'hiver. Déjà riche de plusieurs clubs de jeux traditionnels, très vite, la Ville s'oriente vers le jeu qui ne comptait aucune manifestation réunissant tous les univers ludiques.

1986, 1^{ère} édition du Festival International des Jeux avec 20 000 entrées.

2000, le passage dans le 3^{ème} millénaire marque l'entrée du Festival dans les grandes manifestations culturelles avec 50 000 visiteurs.

Février 2026, Le FIJ célèbre sa 39^{ème} édition et sublime le jeu !

60 000m² d'expositions, d'animations et de tournois, (une surface de près de 9 terrains de football !)

350 espaces d'animation

5 000 éditeurs, auteurs, illustrateurs, boutiques, ludothèques, distributeurs, fabricants, associations...

110 000 festivaliers, compétiteurs et professionnels attendus.

5
JOURNÉES
PROFESSIONNELLES



1
MAGIC
MIRRORS

3
EXPOSITIONS

1
LABEL AS D'OR-
JEU DE L'ANNÉE

12
CONFÉRENCES
& DÉBATS

4
NUITS DU OFF

1
VILLAGE
FESTIVAL

4
PRIX DÉCERNÉS

1
SOIRÉE DE REMISE
DES PRIX AU GRAND
AUDITORIUM

→ **Cynthia REBÉRAC**
Commissaire Générale

Le Festival des Jeux de Cannes accompagne un marché du jeu en pleine expansion, porté par une croissance solide et durable. Année après année, l'augmentation du nombre d'exposants, de visiteurs et de surfaces reflète très concrètement la bonne santé économique du secteur.

Le festival est devenu un rendez-vous professionnel incontournable, où se mesurent les tendances et les enjeux d'un marché désormais majeur.

C'est une véritable fierté de voir Cannes s'affirmer comme un marqueur fort et crédible de cette dynamique.



→ **FORT DÉVELOPPEMENT DU FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES QUI ASSOIT SA POSITION DE PLUS GRANDE MANIFESTATION GRAND PUBLIC ET PROFESSIONNELLE LUDIQUE DU MARCHÉ FRANCOPHONE !**

#4 | Le secteur du jeu en chiffres

LE JEU DE SOCIÉTÉ EST TENDANCE

Le secteur du jeu de société en France compte un chiffre d'affaires de plus de **624M€** ⁽¹⁾ en 2025, soit une augmentation de **3,9%** par rapport à 2024. Le segment cartes stratégiques sur performe le marché français avec une augmentation de **78%** par rapport à 2024 avec **393M€** ⁽¹⁾.

La France est seconde derrière l'Allemagne avec un CA sur le segment jeux de société de **624M€** et **1^{ère} en Europe avec un CA de 1 017M€** ⁽¹⁾ pour les jeux de société et cartes stratégiques.

(1) Circana

CES DERNIÈRES ANNÉES, LE JEU DE SOCIÉTÉ EST PARTOUT !

À l'instar de la littérature et de la musique, il y a désormais un jeu pour tous les âges, pour tous les goûts et pour tous les prix. Une évolution qui vient confirmer les chiffres de vente des jeux primés par le label As d'Or-Jeu de l'Année dans les différentes catégories ou du jeu Skyjo (Blackrock Games) qui caracole depuis fin 2023 en tête des ventes devant des grands classiques que sont le Monopoly, Uno ou le Scrabble[®] ⁽²⁾ qui restent indémodables.

(2) Le Scrabble reste l'un des jeux les plus populaires en France : 95% des Français connaissent le Scrabble[®], 42% le pratiquent régulièrement et 57% en possèdent.

LES FRANÇAIS SONT JOUEURS !

91% des Français aiment jouer, ils sont **79%** à se déclarer bons joueurs et jouent quasiment tous à des jeux de société et à des jeux de cartes. **87%** des Français jouent à des jeux de société, **58%** jouent au moins une fois par mois et **25%** au moins une fois par semaine. Le jeu est joué dans **75%** des cas

en famille. Le confinement a fait la part belle à ce loisir qui a séduit **30%** de joueurs supplémentaire depuis la crise de la COVID19. **62%** ⁽³⁾ des français achètent 2 à 5 boîtes de jeux de société par an et en grande majorité prennent connaissance de la sortie d'un jeu par le bouche à oreille.

(3) Étude 2023 menée par l'Union des Éditeurs de Jeux. 1011 sondé(e)s

PLUS DE 70 BOÎTES DE JEU VENDUES PAR MINUTE EN FRANCE EN 2025 !

Avec plus de **37 millions** ⁽¹⁾ de boîtes de jeux de société vendues en France l'année dernière, l'engouement des Français pour le jeu de société se confirme. La crise sanitaire de la COVID19 a servi ce loisir et le public séduit pendant le confinement y reste fidèle.

PRÈS DE 1200 NOUVEAUX JEUX DE SOCIÉTÉ SORTENT CHAQUE ANNÉE DANS LE MONDE... ...ET PLUS DE LA MOITIÉ SUR LE MARCHÉ FRANÇAIS !

De 500 en 2010, le chiffre avoisine aujourd'hui les 1 200 jeux si on prend en compte les extensions, déclinaisons et rééditions des best-sellers. La moitié de ces nouveautés est largement disponible en boutiques, présentée par les éditeurs et distributeurs français.

Les jeux importés notamment par les sites de vente en ligne constituent l'autre moitié.



EN FRANCE, PLUS DE 700 NOUVEAUX JEUX SORTENT PAR AN ET 70 BOÎTES DE JEU SONT VENDUES PAR MINUTE !

#5 | Les tendances d'un marché qui évolue

L'année 2025 confirme la vitalité du secteur du jeu de société, mais aussi sa transformation profonde. Après une période marquée par la recherche de simplicité et de formats très accessibles, les éditeurs renouent avec le soin de l'objet, la mise en valeur du matériel et l'expérience émotionnelle.

Les joueurs recherchent désormais autant la beauté que la re jouabilité, autant le plaisir du jeu que celui de la contemplation.

Les tendances de fond demeurent :

- la forte présence des jeux très grand public, souvent en petits formats, à petits prix, faciles à sortir et à expliquer,
- la poursuite du succès des jeux de plis et de défausse, qui continuent d'inspirer les éditeurs,
- le succès durable des jeux à deux.

L'ATTRAIT POUR LES JEUX AUX FINITIONS FOIL ET BRILLANTES

Les jeux qui scintillent s'imposent comme un vrai phénomène. L'effet "foil", ces reflets métalliques et holographiques hérités des jeux de cartes à collectionner, devient un marqueur esthétique fort. Il s'agit autant d'un plaisir visuel que d'une signature éditoriale.

Quelques titres phares incarnent cette tendance :

- **FLIP7**, dont la boîte miroitante fait de chaque lancement de partie un véritable spectacle. *Un jeu d'Éric Olsen, illustré par O'Neil Mabile et édité par Catch Up Games.*
- **TULIKKO**, qui mêle reflets boréaux et dégradés irisés. *Un jeu de Nicolas Melet et Jérémy Soleil, illustré par Maud Chalmel et édité par Studio H.*
- **L'ÎLE DES MOOKIES**, où certaines créatures sont brillantes car elles rapportent plus d'icônes. *Un jeu de Florian Sirieix, illustré par Seppyo et édité par Scorpion Masqué.*
- **PRÉSAGE**, jeu aux cartes dorées, offrant presque un côté mystique. *Un jeu de Maxime Rambourg, illustré par Ben Renaut et édité par Spiral Editions.*

Ces jeux séduisent autant les collectionneurs que les joueurs occasionnels : le jeu devient un objet d'admiration.

DES BOÎTES TRAVAILLÉES COMME DES ÉCRINS

Les éditeurs soignent désormais leurs boîtes comme on soigne un bijou. L'emballage ne sert plus simplement à ranger : il fait partie de l'expérience.

- **LEADERS** mise sur une boîte élégante, où le tiroir de rangement des figurines s'ouvre tel le compartiment secret d'une boîte à bijoux. *Un jeu d'Hugo Frenoy, illustré par Naiade et édité par Studio H.*

● **TAKE TIME** donne l'impression raffinée d'ouvrir une nouvelle boîte à chaque enveloppe descellée. *Un jeu d'Alexis Piovesan et Julien Prothière, illustré par Maud Chalmel et édité par Libellud.*

● La Couverture d'**ALICE** donne l'impression que celle-ci traverse littéralement le miroir. *Un jeu de Christine Alcouffe et Ludovic Maublanc, illustré par Christine Alcouffe et édité par Lumberjacks.*

La qualité perçue s'élève : on ne "sort" plus un jeu, on le dévoile.

LA PUISSANCE DU MATÉRIEL

L'objet reprend ses droits : le toucher, la texture, la tridimensionnalité deviennent essentiels. En 2025, les joueurs plébiscitent les jeux qui se distinguent par leur présence physique.

Quelques exemples marquants :

- **LOLLY DOGS** dont les figurines souples amusent petits et grands. *Un jeu de Thierry Denoual, illustré par Simon Douchy et édité par Blue Orange.*
- **CAKOZSAURUS** évoque les culbutos de l'enfance. *Un jeu de Maxime Rambourg et Théo Rivière, illustré par Fabien Óckto Lambert et édité par Blue Orange.*
- **ETERNAL DECK** dont l'univers graphique très contrasté est clairement mis en avant par son tapis en tissu. *Sorti chez Tricktackers Games et localisé par Pixie Games, Eternal Decks est un jeu de Hiroken, illustré par Mujunsha.*

● **WONDROUS CREATURES** amuse et séduit par ses explorateurs venant se clipser, par un système magnétique, sur des créatures imaginaires. *Un jeu de Yeom.C.W, illustré par Sophia Kang et édité par Super Meeple.*

Ces jeux s'exposent autant qu'ils se jouent, le plaisir visuel et tactile prend le pas sur la pure mécanique.

LES JEUX À DEUX : UN PILIER CONFIRMÉ

La tendance observée en 2024 s'installe durablement. Les jeux pour deux continuent d'attirer un large public, et ce dans toutes les catégories : jeu enfant, jeu d'ambiance, duel stratégique...

Les succès de l'année parlent d'eux-mêmes :

- **L'ÎLE DES MOOKIES**, déjà citée, cartonne dans les rayons.
- **AGENT AVENUE** séduit les amateurs de guessing. *Un jeu de Christian Kudahl et Laura Kudahl, illustré par Fanny Pastor-Berlie et édité par Iello.*
- **DUEL POUR LA TERRE DU MILIEU** confirme l'engouement pour les licences fortes. *Un jeu d'Antoine Bauza et Bruno Cathala, illustré par Vincent Dutrait et édité par Repos Prod.*
- **ZÉNITH** et **IRONWOOD** illustrent la diversité du format duel. *Zénith est un jeu de Grégory Grard et Mathieu Roussel, illustré par Naïade et édité par PlayPunk. Ironwood est un jeu de Maël Brunet et Julien Chaput, illustré par Qistina Khalidah et Villő Farkas et édité par Super Meeple.*

Les éditeurs misent sur cette expérience intime et immédiate, facile à sortir, mais toujours intense.

LES JEUX QUI VENDENT UNE EXPÉRIENCE AVANT UN GAMEPLAY

Le public cherche désormais plus qu'une mécanique : il veut vivre un moment. Certains jeux s'imposent ainsi comme des expériences totales, sensorielles, narratives ou immersives.

- **THUNDER ROAD VENDETTA**, entre Mad Max et fous rires. *Un jeu de Brett Myers, Brian Neff, Dave Chalker, Justin D. Jacobson, Noah Cohen et Rob Daviau, illustré par Garrett Kaida et Marie Bergeron et édité par Lucky Duck Games.*
- **HANTISE**, qui transforme la partie en séance surnaturelle collective. *Un jeu de Marc-Antoine Doyon et Damien Falkouska, illustré par Cowboy Tadoo et édité par Grre Games.*

- **BLOOD ON THE CLOCKTOWER**, qui continue de passionner les communautés par sa dramaturgie unique. *Un jeu de Steven Medway, illustré par Micaela Dawn, Aidan Roberts, John VanFleet, Grace VanFleet et édité par The Pandemonium Institute.*

Ces jeux se jouent, se racontent, se vivent. Le jeu devient un événement social.

LE GRAND RETOUR DES JEUX DE LETTRES

C'est la surprise joyeuse de 2025 : les jeux de lettres, longtemps en retrait, font un retour en force. Le plaisir du mot, du défi linguistique, de la créativité verbale revient à la mode.

- **COLOR WORDS**, un jeu d'Alexis Allard et Joan Dufour, illustré par Jérôme Soleil et édité par Bankiiz Editions.
- **À LA LETTRE**, un jeu de Bruno Faidutti, illustré par Frank Ferrandis et édité par Don't panic Games.
- **HAPPY LETTERS**, un jeu de Erwan Morin et Thierry Saeys, illustré par Christine Alcouffe et édité par Tiki éditions. Et de nombreuses nouveautés à venir laissent présager que le jeu de lettres n'a pas dit son dernier mot.

2025 marque une année de raffinement et d'émotion dans le monde du jeu de société. L'objet retrouve sa noblesse, la table devient une scène, et chaque boîte un écrin d'imaginaire. Le jeu n'est plus seulement un divertissement : il est une expérience esthétique et sensible que l'on partage, collectionne et chérit.



#6

Label culturel de référence, l'As d'Or - Jeu de l'Année

L'assurance d'une sélection de grande qualité



En préambule de sa 39^{ème} édition, le Festival International des Jeux de Cannes remettra ses trophées le **jeudi 26 février à 20h** sur la scène du Grand Auditorium du Palais des Festivals et des Congrès.

Vincent Dedienne, acteur, humoriste, auteur, metteur en scène, chanteur, humoriste... et membre du jury de l'As d'Or est le maître de Cérémonie.

L'AS D'OR-JEU DE L'ANNÉE RÉCOMPENSE LES MEILLEURS NOUVEAUX JEUX DE SOCIÉTÉ ÉDITÉS ET DISTRIBUÉS EN FRANCE AU COURS DE L'ANNÉE ÉCOULÉE.

Le jury du Festival, composé de journalistes, professionnels et amoureux du monde du jeu, s'emploie à bâtir sa sélection avec la volonté de la rendre accessible pour tous les âges et tous les goûts. Le choix est cornélien, face aux quelques **700 nouveaux jeux édités chaque année !** Après l'évaluation de **657 jeux éligibles, 10 heures de délibération, 5 718 parties et 4 078 heures de jeux**, les membres du jury ont nommé 12 jeux pour le prix ludique le plus prestigieux et le plus attendu de France dans 4 catégories : **AS D'OR, ENFANT, INITIÉ ET EXPERT.**

LA CATÉGORIE "AS D'OR"

Elle abrite les jeux pouvant être joués "à égalité" par des enfants (à partir de 8 ans) et des adultes. Il nécessite la maîtrise de la lecture et possède une règle de jeu simple à expliquer.

LA CATÉGORIE "ENFANT"

Elle regroupe des jeux qui sont ouverts à des enfants de 3 à 7 ans. Les règles, la durée et le matériel de jeux doivent être adaptés aux capacités et aux besoins des enfants

LA CATÉGORIE "INITIÉ"

Cette catégorie s'adresse à un public habitué à jouer, se tournant vers des jeux avec des mécanismes plus fouillés. Les règles réclament plus d'attention, la mise en place du jeu est précise et les parties peuvent dépasser une heure.

LA CATÉGORIE "EXPERT"

On retrouve ici les jeux avec des assemblages complexes de divers mécanismes de jeu, nécessitant un investissement conséquent en compréhension de règles, en durée de jeu, en longueur de campagnes... Leurs thématiques peuvent être fortes et aborder des sujets plus "adultes".

Le Festival International des Jeux a créé le concours As d'Or en 1988 et récompense chaque année les meilleurs jeux édités sur le marché français. En 2003, l'Association Française de Promotion et d'Évaluation des jeux de Société a créé le label Jeu de l'Année avec des critères et un mode de sélection très voisins. En 2005, les initiateurs de l'As d'Or et du Jeu de l'Année ont décidé d'unir leurs efforts pour présenter un seul label de qualité, reconnu par la profession et capable de séduire le public : l'As d'Or-Jeu de l'Année, aujourd'hui bien connu de tous et désormais propriété du Palais des Festivals et des Congrès de Cannes.



UN JURY D'EXCEPTION RECONNU PAR LE SECTEUR

Le Jury 2026 est composé de : **Boris Courtot (1), Vincent Dedienne (2), Damien Desnous (3), Michel Dufranne (4), Marie Giordana (5), Pierre-André Joly (6), Bérengère Prévost (7), Éva Szarzynski (8) et Nathalie Zakarian (9).**

Découvrez les jeux sélectionnés et primés cette année sur le stand As d'Or-Jeu de l'Année au niveau -1 (stands 04.06, 06.13) et tente As d'Or-Jeu de l'Année sur la page.



#7 | Les nommés As d'Or - Jeu de l'Année 2026

FLIP 7

REBIRTH

TOY BATTLE

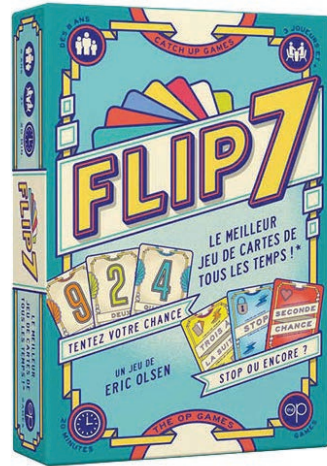
NOMMÉ
CANNES

AS
D'OR

JEU DE
L'ANNÉE
2026

Un jeu de stop ou encore ultra simple, fun et addictif !

Accumulez les cartes au fil des tours pour gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout ! Saurez-vous dire stop à temps ?



Auteur : Éric Olsen
Illustrateur : O'Neil Mabile
Éditeur : Catch Up Games
Distributeur : Blackrock Games

3 à 10 joueurs
À partir de 8 ans
Durée : 30 min.

Chaque tuile façonne votre destin !

Après qu'une série de calamités a disloqué la civilisation, le temps est venu de reconstruire, en harmonie avec la nature. En tant que chef de votre clan, faites les meilleurs choix pour rebâtir votre terre autour des prestigieux châteaux d'Écosse ou d'Irlande !

Des fermes énergétiques à la renaissance des villes, laissez votre marque sur notre futur !



Auteur : Reiner Knizia
Illustratrices : Anna Przybylska & Kate Redesiuk
Éditeurs : Lucky Duck Games et Mighty Boards
Distributeurs : Goliath et Neoludis

2 à 4 joueurs.
À partir de 10 ans.
Durée : 60 min.

Toy Battle, la guerre des jouets est déclarée !

Sur terre, en mer, dans les nuages et même dans l'espace, les batailles se multiplient chez les jouets : ils ont besoin de vous ! Manœuvrez vos troupes et utilisez astucieusement leurs effets pour prendre l'avantage sur votre adversaire. Votre mission ? Capturer le quartier général ennemi ou remporter un maximum de médailles. Préparez-vous à un affrontement sans pitié !



Auteurs : Alessandro Zucchini & Paolo Mori
Illustrateur : Paul Mafayon
Éditeur : Repos Production
Distributeur : Asmodee

2 joueurs.
À partir de 8 ans.
Durée : 15 min.

#8 | Les nommés As d'Or - Jeu de l'Année ENFANT 2026



ARCHEO L'ILE DES MOOKIES LA VALSE DES FANTOMES

À vos pelles, prêts ? Fouillez !
ARCHEO est un jeu coopératif où chaque coup de pelle peut révéler un trésor... ou casser votre outil !

ARCHEO propose aux enfants d'incarner des paléontologues. À l'aide d'une pelle-ventouse, ils creusent un terrain sur quatre niveaux pour chercher des fossiles et tenter de reconstituer des squelettes d'animaux préhistoriques. Mais attention : les cailloux s'accumulent et risquent de briser la pelle si l'équipe ne s'organise pas. Pour l'emporter, il faudra coopérer et trouver l'œuf aux étoiles !

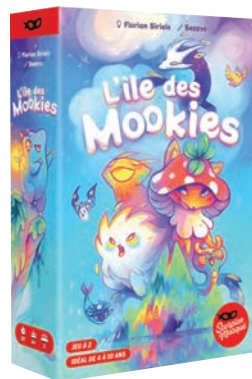


Auteurs : Adrien Pédrón & Thomas Favrelière
Illustratrice : Maia Zeidan
Éditeur : Gigamic
Distributeur : Gigamic

1 à 5 joueurs.
 À partir de 5 ans.
 Durée : 20 min.

Partez à la rencontre des plus adorables des créatures...
Les Mookies !

Sur une île bien cachée, vivent d'adorables créatures : les Mookies ! Collectionne les pour gagner des trophées, mais attention à cette drôle d'araignée qui n'attend qu'une occasion de vous jouer un mauvais tour ! Utilise ton affiche pour nommer tous les Mookies et soit le premier à obtenir les cartes brillantes des Mookies Légendaires ! Idéal de 4 à 10 ans. Laissez votre marque sur notre futur !



Auteur : Florian Sirieix
Illustratrice : Seppy
Éditeur : Le Scorpion Masqué
Distributeur : Blackrock Games

2 joueurs.
 À partir de 4 ans.
 Durée : 10 min.

Parviendrez-vous à réunir tous les objets magiques et à sortir du manoir pendant que les fantômes dansent ?

Plongez dans l'univers envoûtant de La Valse des Fantômes, un jeu de société coopératif pensé pour toute la famille. Votre mission sera d'explorer les pièces d'un château mystérieux, de résoudre des énigmes et d'éviter les pièges tendus par de malicieux esprits. Chaque erreur pourrait prolonger votre séjour parmi eux... Serez-vous trouver la sortie avant que les portes ne se referment ?



Auteurs : Wolfgang Dirscherl & Wolfgang Lehmann
Illustrateur : Rolf Vogt
Éditeurs : Drei Magier - Schmidt Spiele
Distributeur : Schmidt Spiele

1 à 4 joueurs.
 À partir de 5 ans.
 Durée : 20 min.

#9 | Les nommés As d'Or - Jeu de l'Année

INITIÉ 2026



FIRST RAT

Devenez le rat le plus malin de la décharge pour décrocher la lune !

Depuis des générations, les rats de la décharge rêvent de conquérir la lune de fromage. Le jour est venu : chacun veut bâtir une fusée et envoyer ses rats dans l'espace ! Dans First Rat, collectez des ressources, gérez vos déplacements à travers une décharge pleine d'objets hétéroclites, construisez la fusée, et transformez vos rats en véritables Ratonautes.



Auteurs : Gabriele Ausiello & Virginio Gigli
Illustrateur : Dennis Lohausen
Éditeur : Pegasus Spiele
Distributeur : Tribuo

1 à 5 joueurs.
 À partir de 10 ans.
 Durée : 45 min.

TAKE TIME

Quand le temps vous met au défi... !

Take Time est un jeu de défis coopératif à communication limitée pour 2 à 4 joueurs. Dans ce jeu de société rapide et accessible, résolvez les énigmes d'horloges mystérieuses en plaçant judicieusement vos cartes autour d'un cadran... et sans pouvoir communiquer entre vous. C'est donc une épreuve collective qui mettra à rude épreuve vos sens de la déduction.



Auteurs : Alexi Piovesan & Julien Prothière
Illustratrice : Maud Chalmel
Éditeur : Libellud
Distributeur : Asmodee

2 à 4 joueurs.
 À partir de 10 ans.
 Durée : 30 min.

ZÉNITH

Prenez le contrôle du système solaire, seul... ou en équipe.

Zénith est un jeu tactique conçu pour 2 joueurs ou pour 4 joueurs en équipes. Dans cet affrontement stratégique, chaque camp se lance dans une lutte pour s'imposer sur les 5 planètes du système solaire. Pouvoir, diplomatie et développement technologique : toutes les stratégies sont permises pour décrocher la victoire.

Zénith, c'est l'alliance parfaite entre réflexion, tension et plaisir de jeu. Relevez le défi et prenez le contrôle du système solaire !



Auteurs : Grégory Gard & Mathieu Roussel
Illustrateur : Naïade
Éditeur : Playpunk
Distributeur : Asmodee

2 à 4 joueurs.
 À partir de 10 ans.
 Durée : 30 min.

#10 | Les nommés As d'Or - Jeu de l'Année EXPERT 2026



ARCS GUERRE ET DÉCLIN DANS LES CONFINES

Guidez votre faction
à travers un opéra spatial...

Arcs est un jeu de stratégie et de conquête. Plongez au cœur d'une lutte intergalactique entre différentes factions dans ce jeu de société qui allie astucieusement conquête et gestion de ressources. Choisissez les objectifs de la partie et préparez-vous à des rebondissements dramatiques dans un univers de Space Opéra à l'esprit décalé.



Auteur : Cole Wehrle
Illustrateur : Kyle Ferrin
Éditeur : Leder Games
Distributeurs : PTS - Surfin' Meeple

2 à 4 joueurs.
À partir de 14 ans.
Durée : 60 min.

CIVOLUTION

Gérez les innombrables possibilités
d'évolution de votre civilisation

La faculté cosmique de l'Académie Technique de la Création est ravie de vous accueillir à votre Civolution, l'examen final de "Civilization Design" ! Ici, chacun d'entre vous détient le rang d'une divinité locale étroitement liée à sa propre civilisation et doit la mener au succès. Vos possibilités de développement sont infinies et vont du progrès culturel et technique aux adaptations évolutives. Par exemple, qu'est-ce que vous considérez comme le plus bénéfique pour vos tribus : inventer la roue ou faire pousser des ailes ? Le choix vous revient !



Auteur : Stefan Feld
Illustrateur : Dennis Lohausen
Éditeurs : Grail Games
- Deep Print Games
Distributeurs : PTS - Surfin' Meeple

1 à 4 joueurs.
À partir de 14 ans.
Durée : 90 min.

FOURMIS

Construisez la plus belle
des fourmilières...

Fourmis est un jeu de stratégie et de développement pour 2 à 4 joueurs. Dans ce jeu de société, vous contrôlez une colonie de fourmis, explorez le jardin, étendez votre fourmilière, collectez des ressources et affrontez les ennemis pour imposer votre suprématie sur vos rivaux.

Fourmis est un jeu riche et immersif qui mêle placement d'ouvriers, gestion de ressources et développement asymétrique.



Auteurs : Renato Ciervo
& Andrea Robbiani
Illustratrices : Candida Corsi
& Sara Valentino
Éditeurs : Cranio Créations
- Intrafin Games
Distributeur : Intrafin Toys & Games Distribution

2 à 4 joueurs.
À partir de 13 ans.
Durée : 90 min.

#11 | Les incontournables 2026

MAGIC MIRRORS L'EXPÉRIENCE MIROIR

Qui n'a jamais rêvé de remonter le temps ? De dissiper les nuages et de retomber en enfance ?

Sur la terrasse du Palais des Festivals, venez découvrir notre Magic Mirrors ! Plongez au cœur d'une aventure sensorielle unique où les repères se brouillent et où la perception vacille. Entre rêves du passé et jeux d'enfant, en harmonie avec ce lieu sans âge, on rit tendrement en regardant vers l'avenir. Coopération, raisonnement et esprit logique seront indispensables pour progresser dans cette expérience sur mesure, spécialement imaginée pour le Festival International des Jeux 2026.

Notre univers n'attend que vous pour résonner. Qui d'entre vous parviendra à décrocher la Lune ? Qui d'entre vous sera le premier à atteindre le soleil ?



Après avoir déployé carson&frida à Paris, Aurélie crée **jeannineforever** en 2025, une seconde compagnie implantée en région PACA, au sein de laquelle elle est metteuse en scène, comédienne et pédagogue. Avec jeannineforever, Aurélie veut retrouver une spontanéité dans la création et dans ce qu'elle a de plus essentiel : la rencontre avec le public.

Inscriptions sur place. Durée 30 min. Dès 8 ans. Séances à 11h, 12h, 14h, 15h et 16h du vendredi 27/02 au dimanche 01/03. Nombre de participants limité.



LE VILLAGE FESTIVAL LIEU DE VIE, DE PARTAGE, DE JEUX

● VILLAGE TCG ASMODEE

Retrouvez vos jeux de cartes à collectionner : Flesh & Blood, Magic, One Piece, Pokémon,

Riftbound et STAR WARS : Unlimited ainsi qu'un immense espace tournois, et une boutique dédiée dans le Village TCG Asmodee.

● SAFE ZONE

En partenariat avec l'association Safe in Game, le FIJ met en place cette année, au cœur du Village Festival, un espace de sensibilisation et d'information dédié à la prévention des violences sexistes et sexuelles, afin d'assurer un accompagnement personnalisé et un cadre sûr et respectueux pour l'ensemble des publics.

● BOURS'O JEUX

Une initiative associative soutenue par le FIJ, pour vous permettre de transformer la seconde main en pouvoir d'achat !

Et ce n'est pas tout : la tente Bours'O Jeux est aussi l'endroit idéal pour acheter des jeux de seconde main à prix réduits et dénicher de belles trouvailles !



LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX FÊTENT LEUR 25 ANS !

"Les Loups-Garous de Thiercelieux fêtent leurs 25 ans cette année, et Asmodee est ravie de voir autant d'enthousiasme autour de cette marque qui est aimée et qui inspire tant de générations. Être associé au Palais des Festivals à l'occasion du Festival International des Jeux de Cannes est une belle façon de célébrer le 25^{ème} anniversaire d'une icône emblématique du jeu de société français."

Des animations à retrouver sur les espaces d'Asmodee, au cœur du Wagon SNCF et au sein du Village !



ASMODEE est un leader mondial du jeu de société. Inspiré par les joueurs, Asmodee crée et distribue des expériences immersives et mémorables depuis plus de 30 ans.

Son catalogue comprend des jeux et des propriétés intellectuelles emblématiques tels que CATAN®, Les Aventuriers du Rail®, Dobble®, 7 Wonders et Exploding Kittens®. Son siège opérationnel est basé en France, et l'entreprise propose ses jeux dans plus de 100 pays à travers le monde. Les actions de classe B du groupe asmodee sont cotées au Nasdaq Stockholm sous le symbole ASMDEE B.

#12 | SNCF Voyageurs au Festival International des Jeux Cannes 2026



UNE DEUXIÈME COLLABORATION POUR RÉUNIR LES PASSIONNÉS DE VOYAGE ET DE JEUX DE SOCIÉTÉ

SNCF Voyageurs est fière de renouveler pour la 2nde fois son partenariat du Festival International des Jeux de Cannes, l'événement incontournable des passionnés de jeux de société, qui se tiendra du 27 février au 1^{er} mars 2026 au Palais des Festivals.

SNCF Voyageurs s'engage cette année encore à promouvoir les jeux, partenaires incontournables du voyage en train. Ce partenariat témoigne du soutien de SNCF Voyageurs à un événement emblématique de la vie économique et culturelle en région Sud.

Avec SNCF Voyageurs, voyagez au rythme de vos passions et de vos jeux préférés !

LE STUDIO SNCF VOYAGEURS : UNE IMMERSION LUDIQUE AU CŒUR DU FESTIVAL

Sur la mythique Croisette, SNCF Voyageurs vous invite à découvrir Le Studio SNCF Voyageurs, un espace expérientiel de 300 mètres carrés. Ce lieu immersif propose aux festivaliers de jouer à une sélection des meilleurs jeux As d'Or, parmi lesquels Odin, Trio ou That's not a hat, ainsi que le lauréat grand public 2026 qui sera connu le soir de la cérémonie officielle du Festival, le jeudi 26 février.

Le tout dans une ambiance unique recréant l'univers des trains SNCF Voyageurs : installez-vous sur des sièges et tablettes de

train pour vivre l'expérience du voyage tout en jouant. Et venez jouer comme si vous étiez vraiment à bord d'un train de SNCF Voyageurs !

UNE COLLABORATION INÉDITE AVEC "LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX" POUR CÉLÉBRER 25 ANS DE SUCCÈS

Pour marquer les 25 ans du célèbre jeu, également As d'Or et grand prix du public du Festival International des Jeux en 2002, SNCF Voyageurs s'associe à Asmodee et Zygomatic pour proposer des parties de loups-garous dans ses TGV INOUI du 18 au 20 février, puis du 23 au 28 février. Les voyageurs de 9 TGV INOUI Paris - Nice (départ 9h09 de Paris Gare de Lyon) auront l'occasion de vivre des parties inoubliables dans un espace unique, le train, animées par un game master dédié.

UN ESCAPE GAME IMMERSIF À BORD D'UNE VÉRITABLE VOITURE DE TRAIN

Cette année, les loups-garous ne rôdent pas dans un village... ils voyagent en train. À l'occasion des 25 ans du jeu "Les Loups-Garous de Thiercelieux", SNCF Voyageurs propose aux festivaliers une expérience inédite : un escape game immersif installé à l'intérieur d'une véritable voiture de train, sur la Croisette et spécialement aménagée pour l'événement. Inspiré du jeu Les Loups-Garous de Thiercelieux, cet escape train mêle enquête, frissons et immersion totale, dans un décor unique. Le train va bientôt partir... Serez-vous démasquer les loups avant qu'il ne soit trop tard ?

Créneau à réserver sur place - 25 minutes - de 2 à 6 joueurs - à partir de 8 ans

LA REPRISE DE L'ASSOCIATION ENTRE LES AVENTURIERS DU RAIL ET SNCF VOYAGEURS

Cette année encore, au cœur du Studio SNCF Voyageurs : un plateau de jeu "Les Aventuriers du Rail" surdimensionné (1,70 m x 1,30 m) spécial ville de Cannes, pour une expérience spectaculaire et conviviale.

Avec Les Aventuriers du Rail, partez à la découverte du monde à travers le jeu, tout comme SNCF Voyageurs, qui transporte chaque jour des millions de voyageurs à travers la France et l'Europe.

DES ANIMATIONS À BORD DES TRAINS SNCF VOYAGEURS

Avant même d'arriver à Cannes, le Festival commence à bord des trains SNCF Voyageurs !

En plus de parties géantes de Loups-Garous, les voyageurs pourront profiter de jeux issus de la sélection As d'Or dans les voitures bars de 9 TGV INOUI, explorer les ludothèques à bord de 4 OUIGO sur les trajets Paris-Nice, et s'amuser avec des carnets de jeux disponibles dans les espaces de vente ZOU! de la Côte d'Azur.

SNCF Voyageurs invite les festivaliers et ses clients à vivre une expérience où le voyage et le jeu ne font qu'un. Alors, prêts à embarquer ? Prêts, feu, jouez !



#13 | Nuits du OFF

Demain se joue aujourd'hui !

Les grands noms du secteur présentent leurs titres incontournables, nouveautés, et prototypes, avec la possibilité pour le public d'échanger avec les animateurs, d'obtenir la dédicace d'auteurs.ices, et bien-sûr, de tester les jeux par eux-mêmes.

Mais les éditeurs les plus connus ne sont pas les seuls à faire le voyage à Cannes. Le Festival met à l'honneur les auteurs en leur offrant des espaces pour promouvoir leurs créations.

Grand rendez-vous phare du FIJ mettant en lumière la création ludique, le OFF devrait attirer une foule de passionnés les nuits du mercredi au samedi. Des 21h, et jusqu'à l'aube, près de 500 auteurs novices ou confirmés sont attendus pour présenter leurs prototypes, et peut-être grands jeux de demain. Une "proto-night" qui devrait remplir de plaisir, de rencontres passionnées et de parties endiablées le coeur et les nuits des festivaliers.



**RENDEZ-VOUS
LES MERCREDI 25, JEUDI 26,
VENDREDI 27
ET SAMEDI 28 FÉVRIER !**



**Jean-Baptiste
RAMASSAMY**

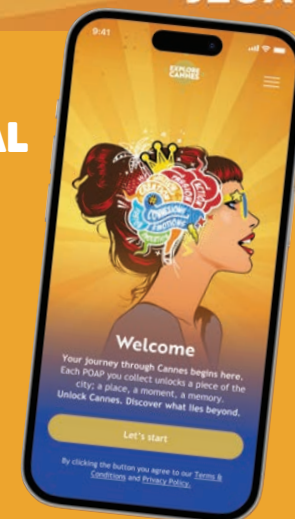
Chef de produit
Jeux Ravensburger
Responsable
éditorial Jeux France

Le Off de Cannes, c'est avant tout un espace unique où auteurs, joueurs – novices comme passionnés – et professionnels se mélangent et échangent. On y discute, on y joue, on y rit, on y trouve de tout, du plus prometteur au plus inattendu... et toujours dans une ambiance bienveillante et conviviale.

J'en suis un habitué depuis une douzaine d'année et j'y ai vécu des rencontres qui n'auraient jamais pu se produire ailleurs. Le Off, c'est clairement un moment à part, un incontournable absolu du FIJ.

EXPLORE CANNES S'INVITE AU FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX 2026

Lancé par l'Office de Tourisme, Explore Cannes est un jeu de découverte grandeur nature qui invite visiteurs et habitants à explorer la ville à travers une chasse au trésor digitale.



Le principe est simple : collectionner des expériences et des souvenirs sous forme de badges numériques à débloquent sur des lieux emblématiques de Cannes, du Palais des Festivals à la ville tout entière. À l'occasion du Festival International des Jeux 2026, Explore Cannes se décline dans une édition spéciale dédiée au FIJ.

Les visiteurs pourront ainsi collectionner un badge exclusif "Festival des Jeux 2026", véritable preuve de présence numérique, symbole d'un moment vécu et d'un souvenir à conserver. Accessible sans téléchargement d'application, le jeu se pratique simplement via un smartphone, en scannant des QR codes ou en approchant son téléphone de tags NFC disposés sur différents points du parcours. Cette expérience fluide et intuitive prolonge le plaisir du jeu au-delà des stands du festival, en créant un lien ludique entre le Palais des Festivals et la ville de Cannes. Pour les joueurs qui partent à l'aventure pendant le FIJ, des récompenses physiques viennent compléter l'expérience digitale.

À partir de 4 badges collectionnés, les participants peuvent récupérer leurs cadeaux à l'Office de Tourisme de Cannes.

À la clé :

- **DES JEUX DE SOCIÉTÉ,**
- **DES PELUCHES LÉRO,**
- **DES TOTE-BAGS ET AUTRES SURPRISES.**

Avec cette nouveauté 2026, Explore Cannes transforme la visite du Festival International des Jeux en une expérience ludique et innovante, où le jeu devient à la fois un souvenir numérique et une aventure bien réelle.

#14 | Conférences et débats

Professionnels et simples curieux sont invités à assister à des conférences qui leur permettront de mieux appréhender le monde du jeu.

Chaque année un nouveau cycle de conférences-débats est proposé aux festivaliers, afin de répondre aux problématiques rencontrées par les différents acteurs du monde ludique et mieux informer le grand public sur un secteur trop souvent méconnu. Pour assouvir la curiosité de tous, des conférences seront ouvertes à tous les publics pendant la durée du Festival.

JEUDI 26 FÉV.

11H00 / AUDI A - JEAN MINEUR LES SECRETS DE LA FABRICATION DES JEUX DE SOCIÉTÉ

Par Fabryka Kart, avec Radek Gronus, directeur commercial ; Ana Lichaj, Responsable Régionale France ; Magdalena Bronikowska, Représentante commerciale en France.

14h00 / AUDI A - JEAN MINEUR GAME IN FRANCE : UNE NOUVELLE USINE DE FABRICATION DE JEUX DE SOCIÉTÉ EN FRANCE

Par GAME IN France, avec Timothée Leroy, co-fondateur de Game in France, du groupe Blue Orange et de Tribuo ; Hugues Baechel, directeur général de Game in France, industriel du jeu de société depuis plus de 20 ans et ancien directeur de l'usine France Cartes ; Christian Molinari, co-fondateur et président de Game in France, du groupe Abeilles et président de l'UEJ.

15H30 / AUDI A - JEAN MINEUR DE L'ATELIER AU PODIUM : L'ASIE RÉINVENTE LE JEU

Par le FIJ en partenariat avec FORGENEXT, avec Kevin Kim, ancien responsable développement, et business international

chez Korean Boardgames puis Happy Baobab, ancien directeur général d'Asmodee Korea et fondateur de Mandoo Games ; David Preti, a travaillé en collaboration avec Fantasy Flight et est à l'origine de Zombicide, actuellement à la tête d'Asmodee Singapour ; Ken Suzuki responsable de la division Jeux de Société chez Arclight Games et Patrick Flanagan, responsable de l'équipe Affaires Internationales chez Arclight Games, éditeur/distributeur et organisateurs du festival Tokyo Game Market.

17h00 / AUDI A - JEAN MINEUR LUDOTOPIE CONFÉRENCE THÉÂTRALE

Par ARGYX GAMES, avec Boris Sirbey (alias Docteur Z.E.R.O.) docteur en philosophie, entrepreneur et formateur. Il est le coauteur de LOGOS (Les XII Singes / Argyx Games), créateur de ZE Game, et l'auteur du Point Zéro (Éditions Edyssus, 2025), essai prospectif sur les enjeux civilisationnels autour duquel il anime des ateliers ludiques sur le modèle de la Fresque du Climat.

VENDREDI 27 FÉV.

11h00 / AUDI A - JEAN MINEUR JEU DE SOCIÉTÉ : DE L'OBJET CULTUREL À L'OBJET POLITIQUE

Par l'ALF (Association des Ludothèques Françaises) avec Henri Kermarrec, auteur de jeux, graphiste et enseignant en game design ; Antonin Merieux, coordinateur technique de l'ALF ; Polgara, podcasteuse.

13h00 / AUDI A - JEAN MINEUR FEMMES ET JEUX : QUELS ENJEUX AUJOURD'HUI ?

Par FélixCité avec Anouk Girard-Dagnas, anciennement cheffe de projet chez Libellud, co-fondatrice de Acacia Editions et chargée de localisation chez Blackrock Games ; Élodie Clément, autrice de jeux de société et enseignante dans l'école bruxelloise de formation à la création et à l'édition de jeux Board Game Campus ; Chloé Lafleur, éducatrice à la Vie Relationnelle Affective et Sexuelle, animatrice de formations et conférences portant sur les relations, les représentations et les questions de genre.

14h30 / HI5 STUDIO JEUX ET RÉGULATION ÉMOTIONNELLE, QUE DIT LA SCIENCE ?

Par Game in Lab avec Eric Lambert, professeur de psychologie à l'Université de Poitiers, spécialisé dans les pratiques ludiques ; Anick Pelletier, Orthopédagogue à Québec, spécialisée dans la remédiation cognitive par les jeux.

SAMEDI 28 FÉV.

10h30 / AUDI A - JEAN MINEUR QUAND LE JEU DEVIENT UN ALLIÉ DE LA PRÉVENTION

Par le CHUV Lausanne avec Joël Billieux, Professeur de psychologie clinique, Université de Lausanne, Suisse ; Dr Mélina Andronicos, Cheffe de projet, Centre hospitalier universitaire Vaudois (CHUV), Suisse ; Lætitia Béraud, journaliste au Temps.

12h00 / AUDI A - JEAN MINEUR QUAND LE JEU S'INVITE AU TRAVAIL

Par le Syndicat des Serious Games Designers avec Suzon Beaussant, Evolud ; Aurélie Lagarrigue, INRIA, Delphin Darraud, Bretagne compétitivité & CCI Bretagne.

14h00 / AUDI A - JEAN MINEUR À LA RENCONTRE D'ALAIN MIHRANYAN : LE "MONSIEUR WTF" DU MONDE LUDIQUE.

Par le FIJ en partenariat avec FORGENEXT avec Alain Mihranyan, responsable édition chez Gigamic.

15h30 / AUDI A - JEAN MINEUR DONJONS & DRAGONS THERAPY : COMMENT ÇA MARCHE ?

Par le CHUV Lausanne avec Joël Billieux, professeur de Psychologie Clinique, Université de Lausanne.

17h00 / AUDI A - JEAN MINEUR COMMENT LE JEU PEUT-IL FAVORISER L'EMPATHIE ET L'ACTION EN FAVEUR DU DÉVELOPPEMENT DURABLE ?

Par Graine Provence-Alpes-Côte d'Azur avec Amandine Franc, chargée de mission transition écologique et développement durable, Méditerranée 2000 ; Mathilde Lemaire, designer de services et ingénieure pédagogique, Au RDV des I.D.E.E.S* (Inclusives, Didactiques, Ecoresponsables, Ethiques, Sociales) et Quartiers Ludiques ; Thierry Secqueville, co-fondateur / coordinateur animateur, Guilde des Ludopédagogues Francophones.

#15 | Des expositions exclusives

DEPUIS SA CRÉATION, LE FESTIVAL MET LA CULTURE ET LE PATRIMOINE À L'HONNEUR À TRAVERS LA PRÉSENTATION DES MULTIPLES FACETTES DE TOUS LES ACTEURS DU MONDE DU JEU.

Cet engagement passe chaque année par l'organisation d'expositions qui proposent de plonger dans le processus de la création ludique : véritable succès, focus sur le rôle essentiel des illustratrices qui donnent vie à un univers, retour sur des modes de jeu, leurs sources, inspirations et intentions, découverte des traditions ludiques d'autres époques et continents...

Ces expositions séduisent un large public et l'invitent à découvrir des parcours originaux et divers qui révèlent la formidable créativité des auteurs, éditeurs, illustrateurs.

Ces espaces d'exposition se transforment en espaces de jeu où les visiteurs sont métamorphosés en joueurs et deviennent acteurs d'une aventure ludique...



PIERÔ : 20 ANS D'UN TRAIT

En 2006, sortait "Mr. Jack", le jeu de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc, illustré par Pierò. Comme le début d'un trait dessiné qui se prolongerait pendant 20 ans il a donné l'impulsion d'une carrière dans l'illustration de jeux de société.

(Tente au cœur du Village Festival)

JEUX DE GUERRE : deux siècles de simulations historiques

L'idée de représenter les batailles sur des cartes topographiques, apparue au XIX^{ème} siècle, marque deux avancées dans l'histoire ludique : la naissance des jeux de simulation, et les prémices de l'usage du jeu pour la formation. L'exposition proposée par l'Association pour la Conservation, l'Étude et la Valorisation du Patrimoine Ludique retrace l'évolution de ceux que l'on appelle souvent les "wargames", méconnus de nombreux joueurs, qui ont contribué à moderniser les jeux de société et à se passionner pour l'histoire, de l'Antiquité à la guerre moderne.

(Stand 02.06)

UNE HISTOIRE D'AS D'OR



À travers dessins et planches de bandes dessinées, Martin Vidberg, auteur de BD et illustrateur de presse, revient sur l'histoire du label créé en 1988. Beaucoup de ces jeux primés font désormais partie de notre patrimoine culturel que vous pourrez jouer au FIJ !

(Stands 04.06 et 06.13)

#16 | Un Festival au service des professionnels

DEPUIS 2016, LE FESTIVAL DÉVELOPPE SON VOLET B2B À L'ATTENTION DE L'ENSEMBLE DES ACTEURS PROFESSIONNELS DU MONDE DU JEU.

Ils viennent de plus en plus nombreux découvrir les dernières tendances du marché, les nouveautés de l'offre ludique, voire les jeux de demain proposés à la fois par les grands éditeurs et distributeurs et les éditeurs de taille plus modeste ou des auteurs souvent absents des salons professionnels et des catalogues des grandes enseignes. L'occasion également de rencontrer tous les publics du Festival et mieux appréhender leurs envies.

PRÉOUVERTURE RÉSERVÉE

Le mercredi 25 février de 9h à 19h et le jeudi 26 février de 9h à 14h. Dès 14h accueil des pass Privilège.

ACCÈS FAST PASS

Dès 9h, une heure avant le public les vendredi 27, samedi 28 février et dimanche 1^{er} mars.

ESPACE PRO & ESPACE PRESSE

Ouverts pendant 5 jours, du mercredi 25 février au dimanche 1^{er} mars de 9h à 19h pour se retrouver, débattre, échanger, nouer de nouveaux contacts, découvrir.

SHOWROOM "NOUVEAUTÉS ET AVANT-PREMIÈRES 2026"

Toute l'actualité ludique de nos exposants présentée sur un même espace : Présentation des jeux récompensés par le label As d'Or-Jeu de l'Année 2026 et Lounge bar pour des moments de convivialité.

ESPACE PRESSE

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



CONFÉRENCE DE PRESSE

ASMODEE - HI5 STUDIO, JEUDI 26 FÉV. 9H30

LINE UP ASMODEE

Inscriptions : asmodee-lps@lepublicsysteme.fr

ASMODEE - HI5 STUDIO, VENDREDI 27 FÉV. 10H30

LES LOUPS GAROUS DE THIERCIELIEUX - 25 ANS

En présence du studio Zygomatic et des auteurs, Philippe des Pallières et Hervé Marly.

→ **TOUS CES PROFESSIONNELS, BOUTIQUES SPÉCIALISÉES, LUDOTHÈQUES, AUTEURS, ÉDITEURS, DISTRIBUTEURS, ILLUSTRATEURS, MÉDIA LUDIQUES... SONT UNE RICHESSE ET UNE FORCE POUR LE MARCHÉ DU JEU.**

LE FESTIVAL LEUR PROPOSE UN PROGRAMME SUR MESURE ET DES ESPACES DE RENCONTRES UNIQUES ET PRIVILÉGIÉS !

#17 | PLAN général



Toutes les entrées sont accessibles aux PMR

FOODTRUCKS

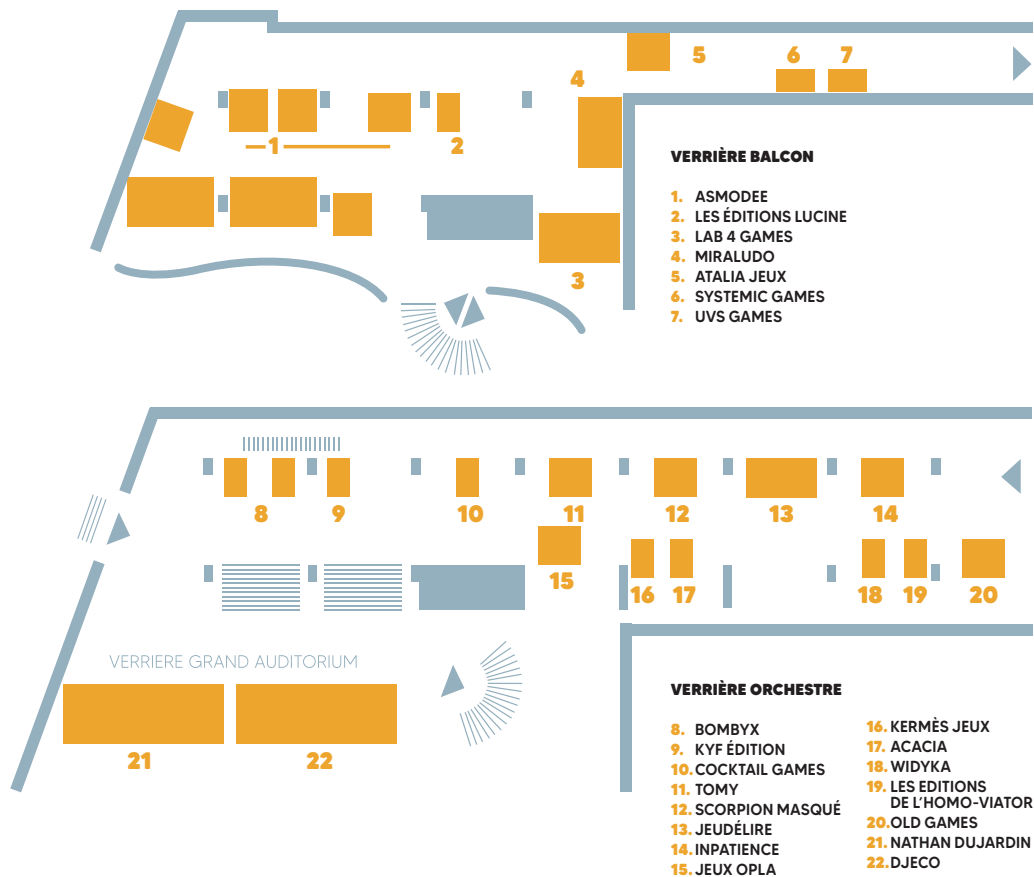
- 1 VERY GOOD TRUCK :**
Bagels, grilled cheese, hot dogs à base de produits locaux
- 2 DRUIDIX :**
Galettes bretonnes salées et crêpes sucrées
- 3 L'INSTANT GIVRÉ :**
Churros, crêpes sucrées et glaces
- 4 TONTON BURGER :**
Burgers & hot dogs
- 5 YVONNE DINER :**
Burgers, hot dogs, wraps
- 6 CHURROS & GAUFRES :**
Churros vegan & gaufres
- 7 OKAMI NO ENKA :**
Spécialités japonaises, gyozas, karaage, riz, salade de chou
- 8 TASTY TRAMÉ :**
Sandwichs italiens, foccacias
- 9 CHEF LE CHAT :**
Burgers et hot dogs
- 10 AU COMPTOIR À RACLETTE :**
Sandwichs, burgers & hot dogs à base de raclette

PAVILLON GOURMET

Pavillon Gourmet est le prestataire restauration présent aux bars des zones d'expositions, de l'espace professionnel et dans le Village Festival.

PLAN ESPACE PROFESSIONNEL DU GRAND AUDITORIUM

journée du mercredi 25 février uniquement



PLANS PAR NIVEAUX

NIVEAU 5

- VERRIÈRE CALIFORNIE : GIGAMIC
- C+5 : GIGAMIC

NIVEAU 4

- AUDITORIUM I : TRIBUO
- AUDITORIUM J : IELLO
- SALON CROISSETTE : PIXIE / SCHMIDT

NIVEAU 3

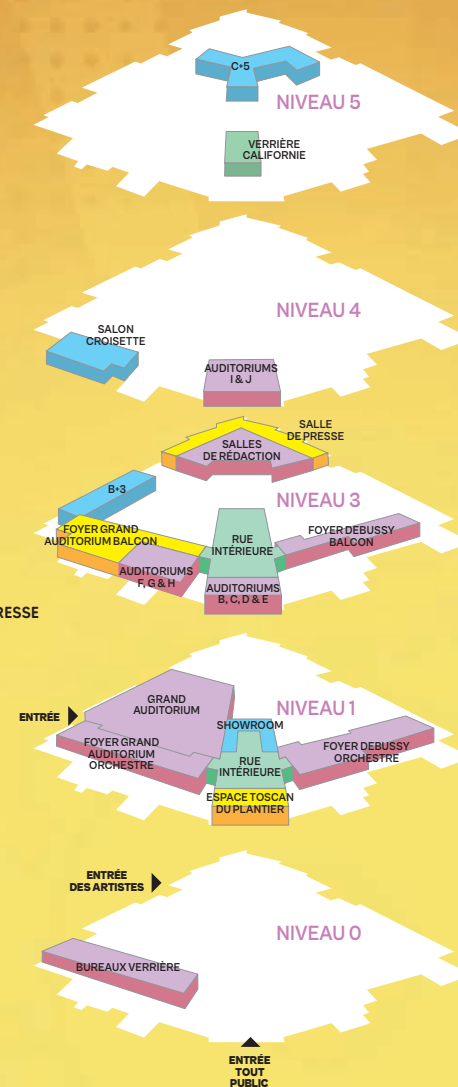
- AUDITORIUM B (JUSQU'AU 01.03) : SAVANA
- AUDITORIUM C : NEOLUDIS
- AUDITORIUM D : AUZOU
- AUDITORIUM E : MATAGOT
- AUDITORIUM F : LUDISTRI
- AUDITORIUM G : FABRYKA KART
- AUDITORIUM H : MOB VANGUARD
- B+3 : BLACKROCK GAMES
- FACE FOYER PRESSE (GAUCHE) : OYA
- FACE FOYER PRESSE (DROITE) : JIAXING WHATZGAMES CO., LTD
- FOYER DEBUSSY BALCON : NEOLUDIS
- FOYER GRAND AUDITORIUM BALCON (JUSQU'AU 01.03) : ESPACE 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 01.03) : ASMODEE
- FOYER GRAND AUDITORIUM ORCHESTRE (JUSQU'AU 01.03) : ESPACE PROFESSIONNEL
- TOSCAN DU PLANTIER : IELLO

NIVEAU 0

- BUREAU 13 & 21 : POKEMON
- BUREAU 14 : ALL ABOUT GAMES CONSULTING
- BUREAU 15 & 20 : BLUE ORANGE
- BUREAU 16 : CUBE GOLEM FRANCE
- BUREAU 17 : LUDOFACIT
- BUREAU 18 : KOREA BORDGAMES
- BUREAU 19 : CARLETTO
- BUREAU 22 : ZVEZDAR



#18 | Un Festival solidaire et éco responsable

L'IMPLICATION SOCIÉTALE DU PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS DE CANNES S'EXPRIME CHAQUE ANNÉE À TRAVERS LA MISE EN PLACE D'ANIMATIONS SOLIDAIRES ET DE COLLABORATIONS AVEC DIVERSES ASSOCIATIONS ET STRUCTURES PARTENAIRES.

L'ensemble des espaces est accessible aux personnes à mobilité réduite. Dans une démarche responsable, l'organisation du Festival déploie continuellement des actions concrètes, telles que l'encouragement à l'utilisation de gourdes et d'écocup pour réduire les bouteilles en plastique, la mise en place du tri sélectif dans les zones d'exposition, ainsi que la prévention du gaspillage.



LOTO GÉANT ADRIEN

Le Festival a accueilli le samedi 21 février, le traditionnel Loto géant au profit de l'Association Adrien qui vient en aide aux enfants malades de la région PACA. **(Salon des Ambassadeurs)**



ANIMATIONS DE L'ASSOCIATION ACCESSIJEUX

Fondée en 2015, l'association AccessijeuX a pour mission de rendre le jeu de société accessible et inclusif, en s'adressant à des joueurs de tous âges et en tenant compte de différents types de handicaps. **(Stand 11.09)**



AMNESTY INTERNATIONAL

L'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 "Déhudékoi ?" 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 conviviale. **(Stand 17.06)**



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 04.16)**



ACCESS+ PAR ASMODEE 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. Les règles et la difficulté sont retravaillés et adaptés afin de les rendre accessibles au plus grand nombre. Les publics concernés sont accueillis pendant le Festival dans un lieu qui leur est propice à la découverte et au jeu !



SAFE IN GAME

L'association Safe in Game est présente pendant le FIJ pour informer et sensibiliser le public ainsi que les professionnels aux violences sexistes et sexuelles dans le milieu ludique. Elle propose également un accompagnement aux personnes concernées et peut faire le lien avec le service de sécurité du Palais des Festivals et des Congrès si nécessaire, afin de garantir un environnement sûr et respectueux pour tous. **(Au coeur du village)**

#19 | Contacts et infos

BLANDINE DUGENETAY

RESPONSABLE PRESSE PALAIS
DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS - CANNES

+33 (0)4 92 99 84 45
dugenetay@palaisdesfestivals.com

MARGAUX ISSAUTIER

ATTACHÉE DE PRESSE PALAIS
DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS - CANNES

+33 (0)4 92 99 31 67
issautier@palaisdesfestivals.com

OPHÉLIE SURELLE

ATTACHÉE DE PRESSE
ET COMMUNICATION - PARIS

+ 33 (0)6 28 51 42 70
ophelie.surelle@gmail.com

RENSEIGNEMENTS :

+33(0)4 92 99 33 91
jeux@palaisdesfestivals.com

SUIVEZ NOTRE ACTUALITÉ SUR LE SITE DU FESTIVAL :

www.festivaldesjeux.com



OUVERTURE AU PUBLIC

VENDREDI 27, SAMEDI 28 FÉVRIER
ET DIMANCHE 1^{ER} MARS DE 10H À 19H

PRÉOUVERTURE DU FESTIVAL RÉSERVÉE À LA PRESSE ET AUX PROFESSIONNELS

MERCREDI 25 FÉVRIER 9H À 19H ET JEUDI 26 FÉVRIER,
DE 9H À 14H

**Les accréditations sont à retirer
à la Gare Maritime.**

BILLETTERIE GRAND PUBLIC

Titre d'accès obligatoire
TARIF PLEIN (16 ANS ET +) : 10€
TARIF DEMI-JOURNÉE, À PARTIR DE 14H
(16 ANS ET +) : **6€**
TARIF JEUNE (-16 ANS) : GRATUIT AVEC BILLET

BILLETTERIE SUR PLACE ET ONLINE

VALABLE AVEC L'ACHAT D'UN BILLET TARIF PLEIN
OU DEMI-JOURNÉE

www.festivaldesjeux.com



LE FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX
EST UNE MANIFESTATION #MAIRIEDECANNES RÉALISÉE
PAR LE PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS


CANNES
CÔTE D'AZUR
FRANCE


**PALAIS DES
FESTIVALS
ET DES CONGRÈS**
CANNES

BEHIND GOLD

ÉDITION SPÉCIALE FIJ 2026

À RETROUVER
DANS LES BOUTIQUES
OFFICIELLES
DU FESTIVAL !

(tente au cœur du Village et niveau -1)

“Une mère et son fils partagent un moment
autour de leur passion commune...”

Un tableau unique intitulé “LE JEU”,
illustré par Maud Chalmel et Pierô pour mettre
en lumière le jeu de Cédric Millet dans une
version glowy et collector pour le FIJ 2026,
en partenariat avec KYF Édition !

Prix de vente conseillé : 12€ TTC.
À partir de 8 ans.



* Jeu de la gamme BEHIND,
primé «As d'Or-Jeu de l'Année Initié» 2025.



ÉDITION
SPÉCIALE
2026