



COMPTE-RENDU DU 15^{ÈME} FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – EDITION 2025





15^{ÈME} FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – SORTONS JOUER ! L'ESSENTIEL

La 15^{ème} édition du Festival du Jeu de Montpellier en quelques chiffres :

- 14 000 entrées sur deux jours, dont une centaine de personnes LSF
- 314 tables de jeux, plus 22 réservées au prototypes, 12 aux jeux de rôle et 49 aux tournois pour une surface d'animation de 4220 m² en intérieur, sans compter les jeux en bois géants à l'extérieur, sur l'esplanade et sur les marches du Corum
- 3 étages !
- 115 éditeurs représentés ou présents sur place
- 270 bénévoles issus de 38 associations
- 2087 repas servis, dont 479 pour les bénévoles, 39 pour les auteurs de prototype et 218 pour les éditeurs
- 2088 boîtes de jeu vendues par la boutique partenaire Lud'M, auxquels se rajoutent les jeux et les paquets de cartes vendus par Pyxidice, Socvent, Baraka Jeux Shop, Skip Cubing, Old Games, One More et les boutiques de jeux de rôle, Alnomcys, Odonata, Fanelia, Book in Game, Editions Spectrum et AngelDust
- 6 tournois organisés
- 10 personnalités du monde ludique présentes sur le festival





15^{ÈME} FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – SORTONS JOUER ! LE RAPPORT COMPLET

Rappel des épisodes précédents : en 2023, le Festival du Jeu de Montpellier *Sortons jouer !* rejoignait le club très prisé des festivals ludiques français accueillant plus de 10 000 visiteurs sur deux jours. Après deux éditions post-covid difficiles, cette édition avait permis d'atteindre ce niveau jamais atteint, grâce au soutien appuyé de la Mairie et de la Métropole de Montpellier. Avec presque 12 000 entrées et le passage à 3 étages, l'édition 2024 avait confirmé que *Sortons jouer !* faisait désormais partie des grands festivals de France.

Avec 14 000 entrées, l'édition 2025 confirme encore cette place et a même surpris les organisateurs ! Le public est fidèle et vient longuement profiter du grand espace offert par le Corum et des tables de jeu mises à disposition gratuitement.

Comme l'an dernier, nombre de nos partenaires (représentants de la municipalité et de la métropole, éditeurs présents ou représentés, boutiques) se sont dits impressionnés par cette nouvelle édition du festival et notamment les nouveautés sur lesquelles nous allons largement revenir.

L'organisation est de plus en plus fluide chaque année, l'accès à la restauration était mieux aménagé, des nouveautés présentes comme le battle d'édition de jeux (très chouette). Et surtout, ça reste gratuit !! Ambiance bon enfant, respectueuse et joyeuse. Des journées comme ça, ça fait du bien, merci aux organisateurs et à toutes les personnes qui permettent à cet événement d'exister.

(Extraits de l'enquête de satisfaction)



2025 et ses 13 boutiques présentes sur le festival

Le Festival du Jeu de Montpellier est le reflet du dynamisme économique du secteur ludique dans la ville, la métropole et la région. S'il ne nous est pas facile de mesurer les retombées économiques du festival de façon robuste, l'augmentation des boutiques dans la ville est un signe indubitable de la bonne santé de ce secteur. Cette année, ce ne sont pas moins de 13 boutiques locales ou éditeurs locaux qui ont eu leur stand de vente au festival. Six de ces espaces étaient dévolus à de la vente pour des éditeurs de jeux de rôles, afin de le mettre en valeur. Bien sûr, le festival reste un festival et n'est pas en train de se transformer en salon. Cet esprit, incarné par la gratuité au public, sera conservé.

Mais il est néanmoins vital pour le festival de souligner l'appui de la Métropole et de la Mairie de Montpellier en mettant en valeur le tissu économique ludique local.

Voici la liste des boutiques et éditeurs de jeux de rôle ayant bénéficié d'un espace de vente :

- Lud'M qui est depuis de nombreuses années la boutique partenaire et sert d'appui logistique indéfectible
- Pyxidice
- Socvent
- Baraka Jeux Shop
- Skip Cubing
- Old Games/Cabinet de Curiosités
- One More
- Alnomcys
- Odonata Éditions
- Fanelia
- Book in Game
- Éditions Spectrum
- AngelDust JDR

Les photos ci-après donnent un petit aperçu de ces boutiques, avec la Barakajeu, Lud'M (niveau 3 et niveau 2) et le Cabinet de Curiosités, avec quelques-unes de ses curiosités...

Bravo pour cette organisation !





Voici à titre indicatif le tableau des meilleures ventes de jeu dans les boutiques Lud'M :

Rang	Phys.	Titre
1	72	Symbiose
2	57	Odin
3	50	Toy Battle
4	45	Flip 7, Oh Mon Dieu
5	38	Traitres à Bord !
7	36	Agent Avenue, Smile Life
9	31	Courtisans, Lacuna
11	28	Tulip
12	27	Présages
13	25	Jungo
14	24	Dictopia
15	23	Bomb Busters
16	21	Black Sheep Laboratory, Dékal, Trio
19	20	Flowers, Happy Mochi, Opération Zèbre, The Gang
23	19	Behind, Gangs of Kyoto, Kluster Duo, Once upon a Draft
27	18	Mito, This is my Spot
29	17	Smile Life - Trash
30	16	Little Select, Mind Me!, Naishi, Œuf pour Œuf, Speed Bac Jaune



2025 et le partenariat avec Bioviva, plus gros éditeur de jeux montpelliérain

Cela faisait de nombreuses années que nous en rêvions, 2025 l'a fait : nous avons noué avec Bioviva un partenariat, leur assurant une visibilité accrue sur le festival à prix réduit.

Bioviva est le plus gros éditeur de jeux de société basé à Montpellier, 10 rue de la Vieille, on ne peut pas faire plus local ! Les valeurs de Bioviva, depuis sa création en 1996, sont tournées vers la création de jeux respectant l'environnement et permettant au public de découvrir la nature tout en s'amusant. Bioviva est même devenue une entreprise à mission en 2020, la première de la filière jeux et jouets, ce qui met en valeur les effets positifs de cette démarche.

Nous avons donc été heureux de leur permettre de faire découvrir à leur public leurs nombreux jeux sur un espace de 38m² et trois tables, dont les célèbres *Défis Nature* !



C'était trop bien faites en plus souvent...



Le prix de l'illustration 2025

Nous espérons qu'il s'agit désormais d'une tradition bien ancrée : le prix de l'illustration a fait son retour cette année. Après avoir mis à l'honneur Maëva Da Silva en 2024, c'est au tour de Naïade d'avoir été sélectionné parmi 46 challengers !



Comme l'an dernier, l'idée majeure était de ne pas récompenser une illustration en particulier, mais de célébrer l'artiste pour l'ensemble de son œuvre, pas forcément exclusivement pour le jeu de société, ancrant ainsi encore plus le jeu comme un objet culturel.

Le jury était composé des personnalités ludiques suivantes : [Pénélope@Gaming](#), jury de l'As d'Or et journaliste/critique de jeux de société sur [Twitch](#), Maryline Aquino ([Shanouillette](#)), rédactrice en chef de [Ludovox](#), [Jules Messaud](#), auteur et président de la [S.A.J.](#), Zong, l'artiste qui réalise nos affiches et Maëva Da Silva, lauréate du concours 2024.

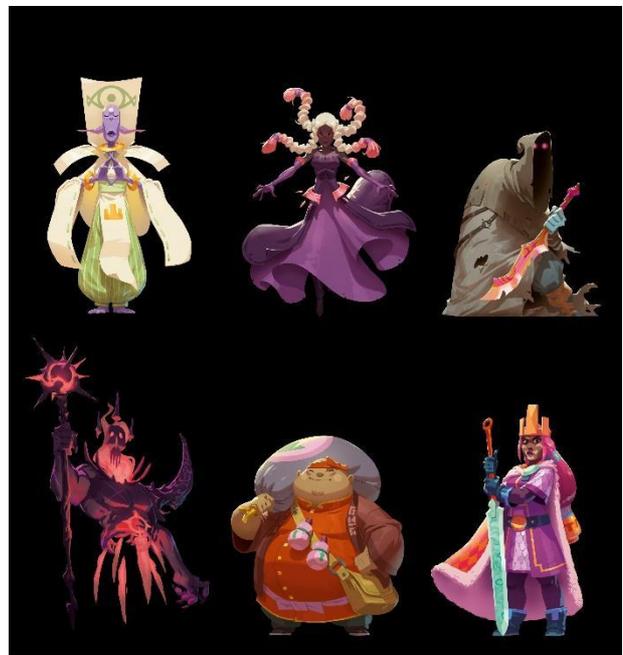
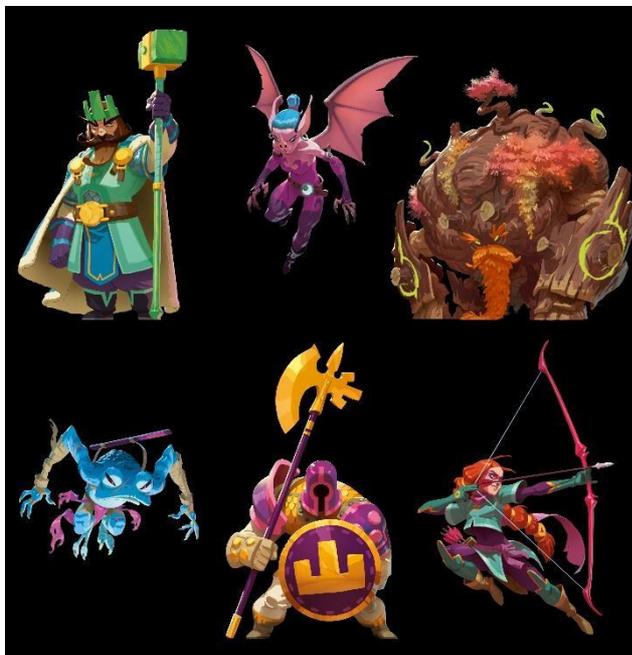
Naïade est connu pour ses illustrations, pour n'en citer que quelques-unes, de : *Isla Dorada*, *Seasons*, *Conan*, *Taluva*, *Tokaïdo*, *Lords of Xidit*, *The Big Book of Madness*, *Deep Blue*, *Loot*, *Clash of Magic Schools*, *Zenith*, ...

Le prix, sans doute symbolique, a permis à l'illustrateur de récolter 1000€.

Si Naïade n'a malheureusement pas pu être parmi nous, ses illustrations étaient bien présentes et montrées au public tout au long des deux journées dans une zone de passage.

Laissons place aux œuvres !





Tout est super que du positif

*Merci pour l'organisation !
Un an d'attente c'est troooooop long hâte l'édition 2026 !*



Les bénévoles et interprètes LSF

Une centaine de personnes sourdes ont pu profiter du festival, grâce à la présence d'animateurs sourds eux-mêmes ou entendant et connaissant la langue des signes française (LSF). Des interprètes de la société Des'L sont venus leur prêter main forte pour associer autour des mêmes tables de jeux des sourds et des entendants pour des moments de découverte de l'autre.

Les animateurs LSF sont identifiés par leur T-shirt noir, à leur demande, pour être plus facilement être identifiés par les personnes atteintes du syndrome d'Usher.

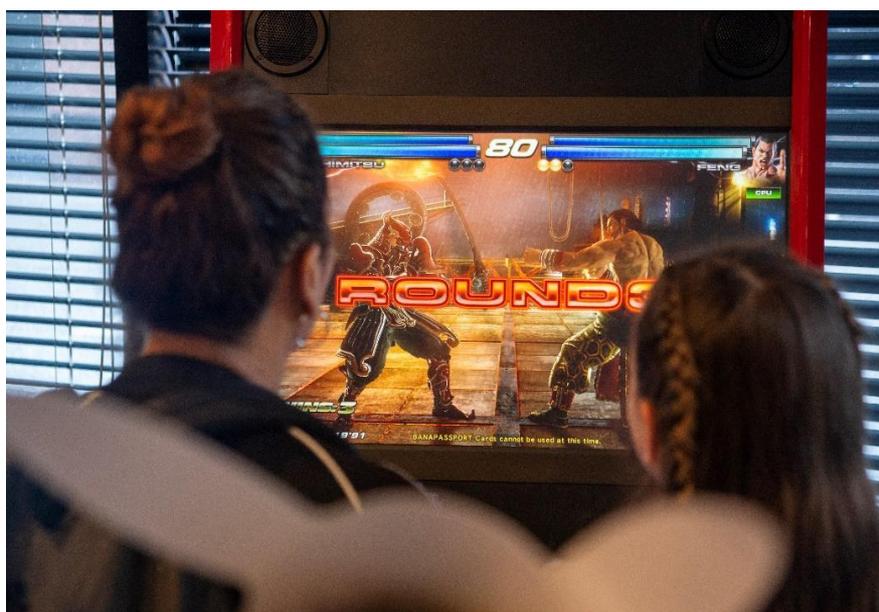




Les bornes d'arcades

Cette année, AlphaNef, « bar à jeux non identifié » comme ses gérants aiment à le décrire, qui accueille leur public 55 rue de l'Aiguillerie pour faire (re)découvrir les jeux d'arcades (entre autres !) dans un lieu sympathique, nous a fait le plaisir de nous rejoindre. Positionnés juste à côté de l'entrée du premier étage, ils ont pu capter l'attention des visiteurs par une mise en bouche originale, grâce à plusieurs de leurs arcades, déplacées pour l'occasion au prix d'un peu de sueur, mais pas de larmes !

Nous renouvelerons volontiers l'expérience, le public ayant grandement apprécié ! Nous espérons également que cette présence aura mis en lumière ce nouvel acteur économique de la sphère ludique montpelliéraine !



Top le tournoi d'échecs :) et les arcades ! Et les jeux évidemment 😊



Les prix des meilleurs prototypes

Si un espace permettant la rencontre entre jeunes auteurs et public existe depuis longtemps, nous avons mis en place en 2024 deux prix qui ont été reconduits cette année. Cet espace permet non seulement au public de rencontrer de jeunes (et moins jeunes !) auteurs et autrices, de voir un jeu se constituer, mais aussi de sélectionner deux prototypes qui peuvent aller défendre leur chance au FLIP, le célèbre Festival Ludique International de Parthenay, plus gros festival de France.

- le prix du public récompense le jeu préféré du public déterminé par vote
- le prix du jury récompense le meilleur jeu selon des personnalités ludiques qui testent les jeux sur place

Nous n'allons pas citer les membres du jury du prix du public, mais nous souhaitons remercier les cinq membres du prix du jury :

- Chloé Stella
- Benoit Stella
- Guillaume Brunier
- Maxime « Paka » Marin
- Belisaire Earl

Nous apercevons ces deux derniers sur la photo ci-dessous :

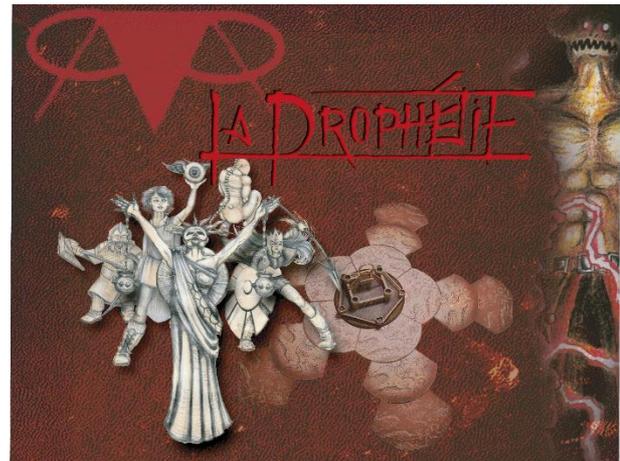




Les vainqueurs, Gilles Monteil (prix du public) et Pierre Paris (prix du jury), sont allés défendre leurs chances et rencontrer des éditeurs potentiels au FLIP 2025.



Cataclysm, de Gilles Monteil
Prix du Public FJM 2025



La Prophétie, de Pierre Paris
Prix du jury FJM 2025

Comme l'an dernier, une table ronde entre la SAJ (Société des Auteurs de Jeux) et les auteurs de la zone proto a eu lieu au cours du festival, et leur a permis des échanges riches sur le métier d'auteur et d'autrice de jeux. Nous continuerons dans cette saine tradition qui consiste à rapprocher les générations ludiques !

Merci beaucoup à tous les bénévoles pour leur travail incroyable et leur sourire



Le stand des médiathèques

Le stand des médiathèques était de retour pour la troisième année avec de nouveaux très élégants panneaux en toile tendue rétroéclairés expliquant l'évolution du jeu de société et mettant en avant son aspect culturel.

Les médiathèques ont ainsi pu mettre leur travail à l'honneur et illustrer leur excellente connaissance du jeu et de son histoire, en faisant des parallèles entre des jeux anciens et des plus récents. Les tables n'ont pas désempilé, ce qui montre que, malgré l'offre actuelle pléthorique, certains illustres anciens ont toujours leur place dans le panthéon ludique et n'ont pas pris une ride (ou presque) !



Merci de continuer à proposer ce festival toujours en vous améliorant et en étant le plus accessible pour tous. Vous faites énormément de bien à la communauté ludique



Les actrices et acteurs du monde ludique

Cette année encore, de nombreuses vedettes, osons le dire, du monde ludique nous ont fait l'amitié de se déplacer pour rencontrer notre public qui est aussi le leur !

A travers de séances de dédicaces, pour faire découvrir leurs jeux ou leurs prototypes, discuter avec leurs pairs et le public, ils ont également participé à l'illustration du fait que le domaine ludique est un élément culturel à part entière, dont les acteurs sont de surcroît très accessibles !

Cette année étaient présents :

- Fanny Pastor-Berlie
- Céline et Yoann Levet
- Charlec
- Florian Sirieix
- Juan Rodriguez
- Christian Rubiella
- Jules Messaud
- Franz Couderc
- Audrey Bondurand



La famille Levet, toujours fidèle au festival !



Le Carré Histoire

L'association Jeux et Histoire était également présente, non loin du stand des médiathèques, pour montrer un autre aspect culturel du jeu de société, qui permet d'apprendre l'histoire en la vivant, de façon certes simplifiée mais très vivante !

Des passionnés ont permis au public d'en apprendre plus sur la guerre de cent ans, les deux guerres mondiales, l'antiquité et l'époque napoléonienne sans effort (ou presque) !

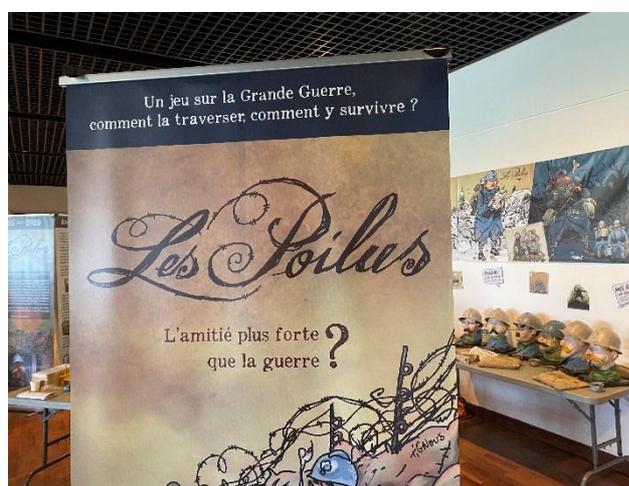




L'exposition *Les Poilus*

A la faveur du dixième anniversaire de la sortie du jeu coopératif *Les Poilus*, qui coïncide avec celui, tragique, des attentats de Charlie Hebdo au cours desquels son illustrateur, Tignous, a péri avec ses camarades, une exposition sur ce jeu a été organisée par Juan Rodriguez, auteur du jeu, afin de rendre hommage tant à Tignous qu'aux disparus de cette guerre.

Pendant deux jours, les visiteurs ont donc pu déambuler dans un espace présentant le jeu, des objets issus des illustrations et des panneaux pédagogiques.



Merci beaucoup pour votre implication extraordinaire, merveilleux festival que l'on découvre seulement cette année.



L'application du festival

Cette année, nous avons mis en place l'application du festival, qui a permis non seulement de mieux communiquer avec les bénévoles et de leur mettre à disposition les règles de tous les jeux à présenter, mais aussi d'aider les visiteurs à se guider dans les allées du festival, même si, bien évidemment, les bénévoles sont toujours présents, que ce soit à l'accueil avec le bon vieux plan papier qui fait de la résistance ou partout dans les travées, pour orienter tout un chacun vers les jeux de leurs goûts.

Nous renouvellerons bien entendu cette expérience, tout en l'améliorant et en cherchant à ce qu'elle réponde encore mieux aux besoins des visiteurs, des éditeurs et des bénévoles.

Le premier étage rempli et les tournois

Le premier étage du Corum, occupé pour la première fois dans son intégralité, a connu un véritable renouveau. À côté des traditionnels tournois de cartes, le tournoi d'échec, organisé sous l'égide de la Fédération Française, a côtoyé des espaces de figurines et des ateliers de peinture, tandis que les éditeurs de jeux de rôle faisaient leur entrée remarquée. Cette diversité a redonné souffle et unité à cet étage, devenu un pôle en développement du festival.

D'autres tournois ont été organisés, comme Altered, tournoi officiel de la licence, Pokemon, tournoi Défi de Ligue Format Standard, un tournoi de Figurines Warhammer – Le Seigneur des Anneaux, tournoi officiel de la licence et Lorcana, également tournoi de la licence et enfin, GeniusSquare en amical (non que les autres n'aient pas été aussi sympathiques d'amicaux !).



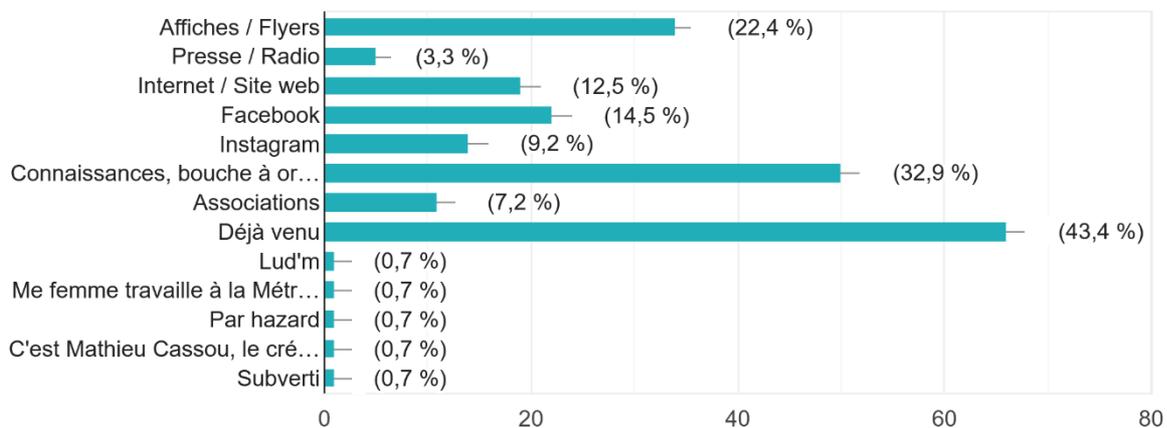


Résultats de l'enquête

Voici les résultats de notre enquête menée auprès des visiteurs, pendant le festival et dans les semaines qui ont suivi, via les réseaux sociaux.

Comment avez-vous connu le festival ?

Comment avez-vous connu le Festival ? (plusieurs réponses possibles)



Plusieurs réponses étaient possibles à cette question : beaucoup sont des fidèles (deux tiers) et la plupart des personnes prennent connaissance via le bouche-à-oreille, les affiches de la ville et les réseaux sociaux.

Par quelle entrée avez-vous accédé au festival ?

Par quelle entrée avez-vous accédé au Festival ?



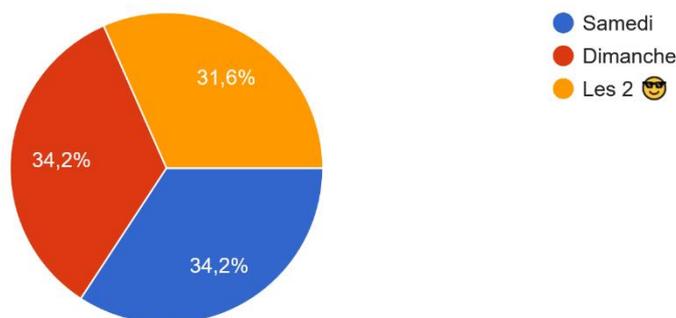


L'édition 2025 était la deuxième qui proposait l'entrée par le premier étage et c'était la première fois que nous posions cette question dans l'enquête, pour évaluer l'effet de cette seconde entrée. Nous avons bien constaté une plus grande fluidité de la circulation et un remplissage beaucoup plus rapide le matin des étages inférieurs. Nous voulions également évaluer l'intérêt de cet investissement, car cette nouvelle entrée nécessite plus de personnel de sécurité et des effets sur l'organisation.

Le résultat est sans appel ! La petite dernière a doublé sa grande sœur ! La proximité du tramway peut expliquer cela, ainsi que le fait que les marches du Corum soient très passantes. Ou un biais, car les chiffres des entrées qui sont notées indiquent plutôt une tendance inverse... Peut-être les personnes entrées par le niveau 1 ont-elles plus répondu à l'enquête pour une raison obscure ?

Quels jours êtes-vous venu.e.s ?

Quel(s) jour(s) êtes-vous venu.e ?



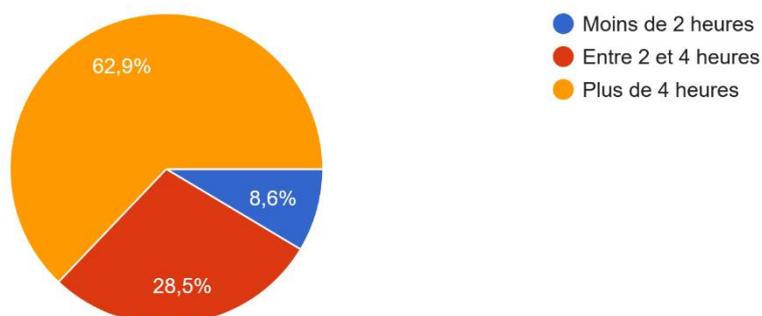
Le monde se divise en trois : ceux qui viennent le samedi, ceux qui viennent le dimanche, et les fidèles, qui viennent les deux ! Ce résultat montre un engouement pour le festival, car peu de personnes sont prêtes à consacrer deux jours entiers de leur précieux week-end au même événement.

On reviendra et sûrement les deux jours la prochaine fois !



Combien de temps êtes-vous resté.e sur le festival ?

Combien de temps êtes-vous resté.e sur le festival ?



Les réponses à ces questions illustrent également l'intérêt suscité par le festival : les personnes restent longtemps et jouent. Les 8% qui restent moins de deux heures correspondent sans doute pour une part à celles arrivées lors de la période d'afflux, quand il est difficile de trouver des places. Il se peut également qu'il existe un biais et que les personnes qui prennent le temps de répondre sont aussi celles qui ont pris le temps de rester, mais le résultat en soi est très valorisant !

Quels niveaux avez-vous visité ?

Quels niveaux avez-vous visités ? (plusieurs réponses possibles)

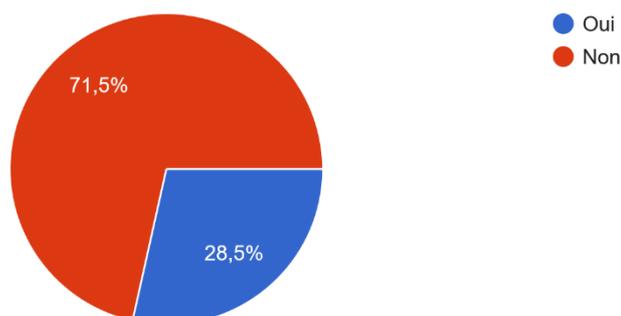


Cette question nous permet de constater que la plupart des personnes ont visité les deux niveaux présentant des jeux (niveaux 2 et 3) et beaucoup, six sur dix, ont aussi déambulé dans l'espace plus calme présentant les jeux de rôle, de figurines, des tournois, et les fameuses bornes d'arcade.



Êtes-vous venu.e avec un enfant de moins de 12 ans ?

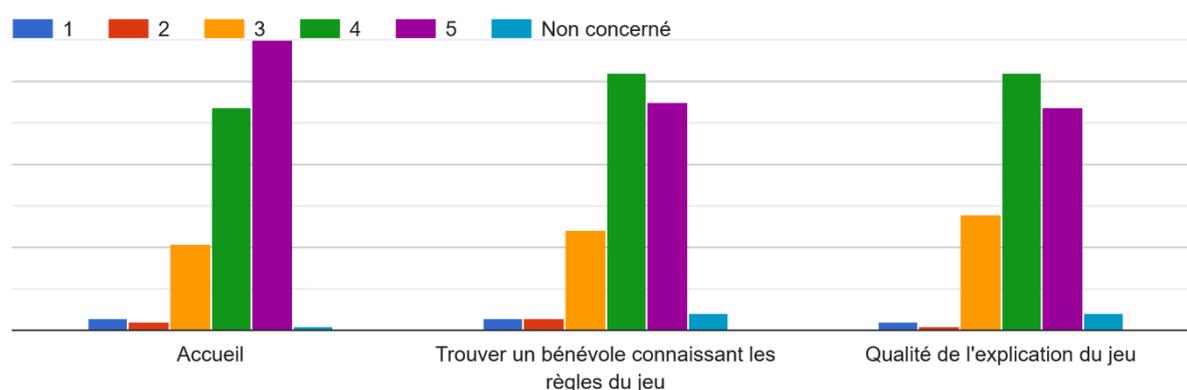
Êtes-vous venu.e avec un ou des enfants de moins de 12 ans ?



Le festival serait-il en train de se geekiser ? Pendant longtemps, notre festival avait la réputation d'être familial ; nous pouvons constater qu'il y a de tous âges, jeunes adultes et adultes disons, plus mûrs, mais ce qui est sûr est qu'il reste à vocation tout public ! On peut également supposer que les jeunes parents prennent moins le temps de répondre à ce genre de questionnaire, ce qui biaise un peu la statistique présente...

Appréciation (accueil, trouver un bénévole, explication des règles)

Donnez votre appréciation des éléments suivants : (1=pas satisfaisant, 5=très satisfaisant)

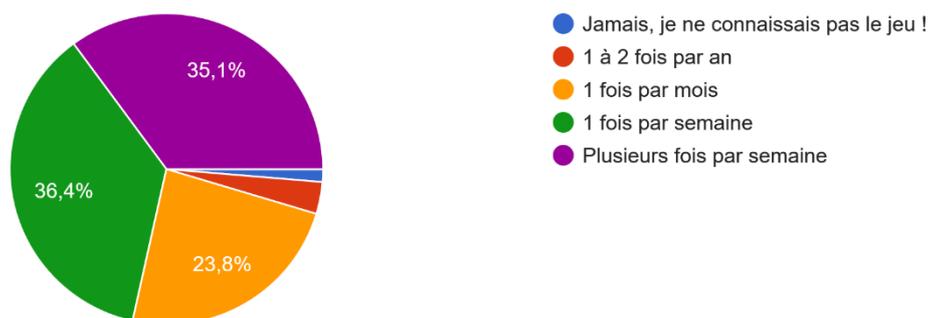


Nous misons beaucoup sur la formation de nos bénévoles, que ce soit pour l'accueil avec une équipe expérimentée pour gérer l'accueil, ou pour la formation sur les règles. Les résultats de cette question montrent que ces efforts semblent payer.



A quelle fréquence jouez-vous en moyenne ?

A quelle fréquence jouez-vous en moyenne ?

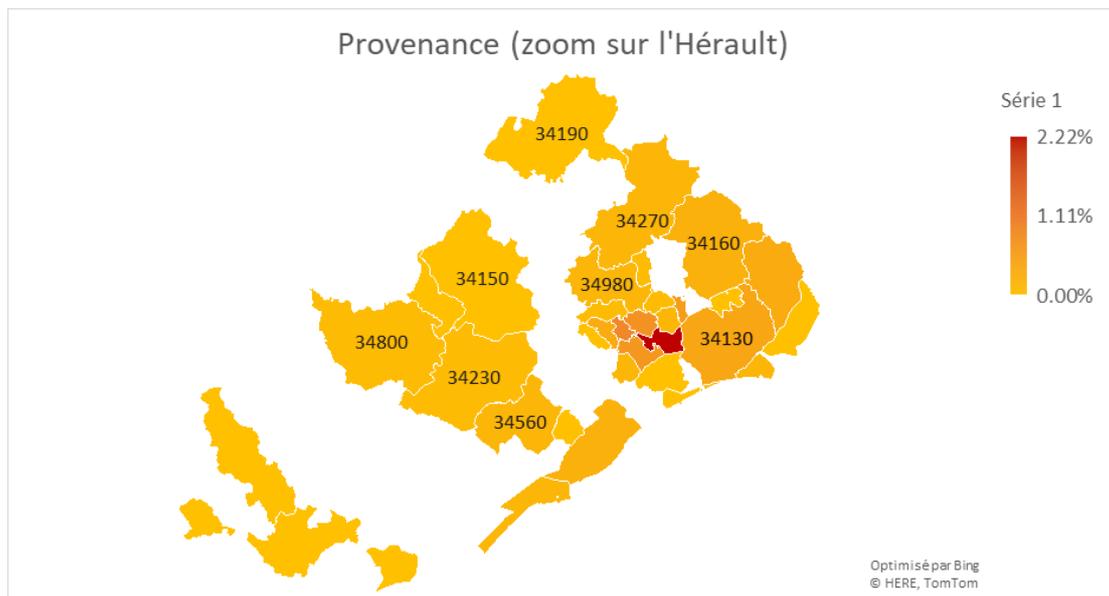
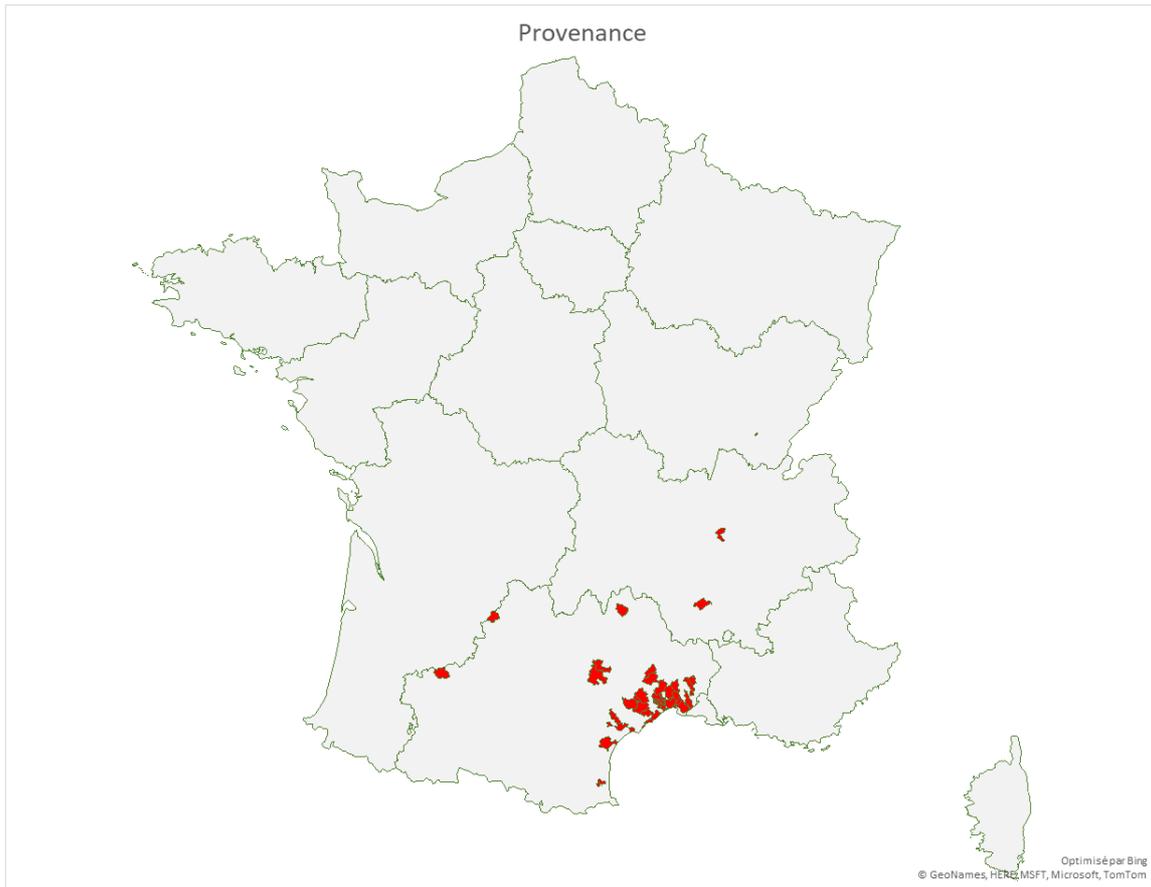


La constante progression de la part des joueurs réguliers montre que le jeu se porte bien à Montpellier et dans la région. Même si la vocation première du festival est de faire découvrir et apprécier le jeu au plus grand nombre, il semble qu'une bonne partie du chemin ait déjà été faite !

J'ai trouvé également super le nombre de bénévoles, on a pu avoir quelqu'un pour les explications de jeux assez rapidement à chaque fois.



D'où venez-vous ?



Super 👍 beaucoup de jeux à tester et des bénévoles disponibles et très sympas





Mot de la fin

Nous espérons que ce petit aperçu du festival 2025 vous donnera envie de (re)venir en 2026, les 18 et 19 avril !

Merci d'exister ! Entrée gratuite en plus !!



Merci et à bientôt !