



Communiqué de Presse

Paris – 28 septembre 2022

LE STUDIO ACCESS+ DÉVOILE LA PREMIÈRE GAMME DE JEUX DE SOCIÉTÉ ACCESSIBLES AUX PERSONNES VIVANT AVEC DES TROUBLES COGNITIFS

LE STUDIO ACCESS+, LANCÉ EN MAI DERNIER PAR ASMDEE, DÉVOILE AUJOURD'HUI *DOBBLE ACCESS+*, *CORTEX ACCESS+* ET *TIMELINE ACCESS+*. CES TROIS JEUX SONT CONÇUS SPÉCIALEMENT POUR LES PERSONNES VIVANT AVEC DES TROUBLES COGNITIFS ET POUR LEURS PROCHES, QUI REPRÉSENTENT PLUSIEURS MILLIONS DE FRANÇAIS. CES JEUX SONT DISPONIBLES DÈS AUJOURD'HUI

Access+, studio d'Asmodee – éditeur phare de jeux de société dans le monde entier –, a présenté à la presse ce mercredi les trois premiers jeux d'une gamme unique, spécialement créée pour les personnes vivant avec des troubles cognitifs.



Lancé en mai dernier pour **adapter les principaux titres d'Asmodee aux personnes vivant avec des troubles cognitifs**, le studio Access+ s'appuie sur les données cliniques d'Asmodee Research, le département R&D d'Asmodee.

Cette initiative a pour objectif de faciliter **l'accès à une activité ludique** pour les personnes concernées, leurs familles, leurs aidants (professionnels ou non) et leurs soignants, favorisant ainsi les émotions positives et les relations sociales pour des personnes souvent isolées. **En France, l'Unafam dénombre pas moins de 3 millions de personnes atteintes de troubles psychiques** jugés « sévères » et plus de 4,5 millions de personnes les accompagnant au quotidien. Les troubles psychiques se trouvent ainsi **au 3^e rang des maladies les plus fréquentes**, après les cancers et les maladies cardio-vasculaires.

UNE EXPÉRIENCE REPENSÉE POUR DES JEUX ACCESSIBLES

Pour faciliter **l'accès à une activité ludique rassemblant tous les joueurs, leurs familles, leurs proches aidants et le personnel soignant**, les jeux du studio Access+ intègrent notamment des cartes plus grandes et plus épaisses, pour être manipulées avec plus de simplicité. Les règles ont, elles aussi, été adaptées, et différentes options de difficulté sont proposées.

Les jeux du studio Access+ offrent également la possibilité d'une version « un joueur » afin de **promouvoir l'autonomie du joueur**.

Chaque livret de règles offre, en complément, **les conseils d'experts scientifiques** pour l'utilisation des jeux et détaille les bienfaits apportés par ceux-ci, comme la sollicitation des fonctions cognitives et l'impact positif sur les relations sociales.

*« C'est une véritable fierté de voir aujourd'hui nos premiers jeux accessibles désormais disponibles, et de savoir que des millions de personnes, patients, soignants, mais aussi familles et proches aidants, pourront en bénéficier », déclare **Mikaël Le Bourhis, directeur d'Access+ et d'Asmodee Research**. « Nous avons l'ambition de poursuivre le développement de jeux à travers le studio Access+ et nous continuerons à travailler pour rendre accessible la pratique ludique à toutes ces personnes. »*

*« Notre position de leader du marché nous confère une responsabilité sociale. Dès lors, il était évident que nous devons développer des jeux accessibles pour répondre à la demande des professionnels de santé et de leurs patients », déclare **Thomas Kogler, Executive Vice-President Interactive & Entertainment d'Asmodee**.*

*« L'une de nos missions principales étant de "réunir au travers du jeu", intégrer les jeux Access+ dans notre catalogue était une évidence pour nous, déclare **Sophie Spandre, directrice d'Asmodee France**. Grâce à cette nouvelle*



gamme, nous pourrions réunir encore plus de personnes et offrir des moments positifs de communication, de détente et de création de souvenirs, à un public encore plus large. Participer en tant que distributeur à cette nouvelle aventure nous enchante. »

UNE DISPONIBILITÉ AU PLUS PRÈS DES JOUEURS

Les premiers jeux du catalogue d'Access+ sont *Dobble Access+*, *Timeline Access+* et *Cortex Access+*. Des adaptations de best-sellers d'Asmodee, qui seront disponibles dès aujourd'hui en France et en Belgique. Ces jeux seront distribués, dans un premier temps, via les canaux de distribution traditionnels, en ligne et **dans les réseaux de santé**, avant de s'étendre au réseau scolaire.

Par ailleurs, Access+ lancera également ses trois jeux en français et en anglais au Canada, le 10 octobre 2022.

UN PARTENARIAT AVEC L'UNAFAM

À l'occasion de ce lancement, Asmodee et son studio Access+ ont annoncé avec l'Unafam **la mise en place d'une convention de mécénat**. L'Unafam (Union nationale de familles et amis de personnes malades et/ou handicapées psychiques) est une association reconnue d'utilité publique qui accompagne l'entourage des personnes vivant avec des troubles psychiques.

Dans le cadre de cette collaboration, Asmodee **reversera à l'association une partie des bénéfices réalisés sur les ventes des jeux**. L'Unafam s'engage à utiliser l'intégralité du don à la réalisation de ses missions sociales.

Marie-Jeanne Richard, présidente de l'Unafam, trouve dans ce partenariat plusieurs raisons de se réjouir : *« Donner accès au ludique à tous est un formidable levier d'inclusion. L'Unafam est fière d'être partenaire d'un projet qui permettra de partager des moments de plaisir, de prendre soin de notre cerveau et de se faire du bien. »*

UNE COLLABORATION AVEC UNE DIZAINE DE PARTENAIRES

Access+ travaille tout au long du processus d'adaptation des jeux avec plus d'une dizaine d'acteurs des domaines de la santé, de l'éducation, de la médiation ou encore de la création ludique.

Access+ a, par exemple, été accompagné par le professeur Philippe Robert de l'Université Côte d'Azur à Nice et par l'ensemble des experts scientifiques dont les recherches ont permis de mettre en lumière les bienfaits du jeu de société ; ainsi que par les équipes de Korian et de la Fondation GSF Jean-Louis Noisiez pour les tests réalisés auprès des publics cibles, et aussi par le studio Zygomatic.

LES JEUX EN DÉTAIL

Dobble Access+



Dobble Access+ reste fidèle à la version originale du jeu : le joueur doit repérer le symbole identique sur sa carte et sur celle de la pioche. Cela permet de jouer avec ses proches et que chacun y prenne du plaisir.

Ce jeu sollicite particulièrement l'attention, l'observation, la rapidité, la mémoire et la motricité.

Prix de vente conseillé : 25 €

Âge : 6 ans et +

Nombre de joueurs : 1 à 4

Temps : 10 minutes

Timeline Access+



Le principe est de composer une frise chronologique en plaçant dans le bon ordre les événements piochés.

Timeline Access+ sollicite la mémoire, la réflexion, l'attention et la planification.

Prix de vente conseillé : 25 €

Âge : 8 ans et +

Nombre de joueurs : 1 à 4

Temps : 15 minutes

Cortex Access+



Le principe reste le même que celui du jeu original : remporter les défis pour gagner la partie.

Cortex Access+ sollicite particulièrement l'attention, la mémoire, la réflexion et le calcul.

Prix de vente conseillé : 25 €

Âge : 8 ans et +

Nombre de joueurs : 1 à 4

Temps : 20 minutes



Les éléments relatifs à Access+ se trouvent dans le [kit de presse](#). Découvrez également une bande-annonce et plus d'informations détaillées au sujet d'Access+ et de ses jeux sur le site du studio : www.accessplus-asmodee.com

Contact presse

asmodee-lps@lepublicsysteme.fr

01 41 34 21 40

À propos d'Access+

Chacun, quelle que soit sa condition, devrait avoir accès au plaisir et aux bienfaits du jeu de société et pouvoir profiter des moments de bonheur qu'offre cette activité. C'est pour permettre un accès égal et inclusif au jeu que le studio Access+ a vu le jour au sein du groupe Asmodee en 2022.

Afin de rendre le jeu le plus universel possible, Access+ travaille en partenariat avec des professionnels de la santé pour développer une gamme de jeux adaptés aux personnes vivant avec des troubles cognitifs.

Pour développer cette gamme, Access+ étudie l'ensemble des bénéfices apportés par les jeux (cognitifs, émotionnels, sociaux, comportementaux...) en s'appuyant sur la recherche scientifique, l'expertise de professionnels et des études réalisées auprès des joueurs. L'équipe sélectionne ensuite 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.

Les jeux de la gamme Access+ ont pour but de stimuler les fonctions cognitives, de favoriser les émotions positives et les relations sociales, tout en offrant la possibilité de (re)découvrir le plaisir de jouer ensemble.

À propos d'Asmodee

Asmodee, qui fait partie du groupe Embracer depuis mars 2022, est un leader du divertissement spécialisé dans les jeux de société qui s'engage à rassembler les gens au travers de grands jeux et d'histoires incroyables. Grâce aux 2 300 personnes passionnées qui œuvrent au quotidien chez Asmodee, les joueurs du monde entier profitent de l'un des plus grands catalogues de jeux de société, avec notamment des titres comme *Catan*, *Aventuriers du Rail*, *Dobble*, *Exploding Kittens*, et plus de 365 autres sur des plateformes variées, physiques ou digitales. Basé en France (Guyancourt), Asmodee opère en Europe, en Amérique du Nord, en Amérique du Sud et en Asie.

Plus d'informations sur <https://corporate.asmodee.com/>

À propos de l'Unafam

L'Unafam, association reconnue d'utilité publique, accompagne l'entourage des personnes vivant avec des troubles psychiques depuis 1963. Accueillir, soutenir, former, se battre pour l'effectivité des droits des personnes concernées et de leurs familles et lutter contre les préjugés sont les missions auxquelles s'attellent, sur tout le territoire, 1 600 bénévoles formés, avec l'aide de professionnels. Nous rassemblons plus de 15 000 adhérents et nous proposons un accompagnement par des pairs dans 300 points d'accueil, pour briser l'isolement et permettre de retrouver la force d'avancer.