



la carte des jeux

DE LA BUVETTE





LA GLACE ET LE CIEL

*À partir de 10 ans,
2 à 4 joueur·se·s.*

Jamais un jeu ne vous a rendu
si dépendant·e·s les un·e·s des autres !
Soyez les gardiens du subtil et permanent
équilibre opéré entre la vie et les éléments
dans lesquels elle évolue : l'air, la terre
et l'eau. Seul·e·s, vous ne pouvez rien faire
pour protéger cette astucieuse balance,
il vous faut donc jouer en coopération.



LA GLACE ET LE CIEL

*À partir de 10 ans,
2 à 4 joueur·se·s.*

TERRISTORIES

*À partir de 12 ans,
2 à 4 joueur·se·s.*

MENU ÉCOLO



Vous incarnez un membre d'une colonie tout juste arrivé sur une nouvelle planète. Vous partez à la découverte de ce territoire aussi hostile que surprenant pour essayer de vous y installer durablement. Saurez-vous vous entendre avec les autres joueur·se·s pour atteindre vos objectifs ? Un jeu semi-coopératif de gestion et négociation développé en partenariat avec un centre de recherche scientifique.



LA GLACE ET LE CIEL

*À partir de 10 ans,
2 à 4 joueur·se·s.*



TERRABILIS

À partir de 10 ans,
2 à 8 joueur·se·s.

À la tête de votre pays, vous disposez d'argent, d'énergie et de ressources sociales et écologiques pour vous développer. Usines, écoles, hôpitaux, énergie fossile ou renouvelable... installez les infrastructures de votre choix pour mener à bien votre développement. Un jeu d'enfant ? Pas si vite... Catastrophes naturelles, quiz, conflits armés... de nombreux aléas viendront pimenter votre parcours avant de repasser par la case départ et encaisser les gains de vos infrastructures. Si argent et énergie sont nécessaires pour vous développer, vous devrez aussi surveiller vos impacts, sinon vous risquez de perdre instantanément ! Faites les bons choix pour ne pas épuiser vos ressources ! Au besoin, coopérez entre joueur·se·s via l'Alliance, et usez de la meilleure stratégie pour gagner la partie !



TERRABILIS

*À partir de 10 ans,
2 à 8 joueur·se·s.*

PHOTOSYNTHESIS

*À partir de 8 ans,
2 à 4 joueur·se·s.*

Différentes essences d'arbres rivalisent pour pousser et contrôler le terrain de la petite île ensoleillée. Chaque arbre grandit s'il reçoit assez de soleil et projette une ombre proportionnelle à sa taille.

Quand un arbre arrive au terme de son cycle de vie, les joueur·se·s gagnent un nombre de points relatif à la qualité du terrain où il a poussé. Faites de l'ombre à vos adversaires et anticipez les rotations du soleil pour faire pousser vos arbres aux dépens de ce jeu des autres joueur·se·s !

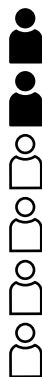


PHOTOSYNTHESIS


*À partir de 8 ans,
2 à 4 joueur·se·s.*

FAMILLE (presque) ZÉRO DÉCHET

À partir de 8 ans,
2 à 6 joueur·se·s.



Soyez le·la joueur·se ayant contribué à réduire la plus grande quantité de déchets dans la poubelle. Explorez la maison en 3D et tentez de réduire au maximum la quantité de déchets avec 3 épreuves. Perspicacité, rapidité, humour et stratégie seront vos alliés pour remporter la partie et devenir presque zéro déchet !



FAMILLE *(presque)* **ZÉRO DÉCHET**

*À partir de 8 ans,
2 à 6 joueur·se·s.*

SAUVE TA PLANÈTE

*À partir de 7 ans,
2 à 8 joueur-se-s.*

MENU ÉCOLO



Votre mission : sauver la planète en remplaçant les énergies polluantes par des énergies renouvelables sur la carte du monde. Répondez à des questions sur le thème de l'environnement, la nature ou l'écologie pour modifier l'avenir de l'humanité et réveiller les consciences !



SAUVE TA PLANÈTE

*À partir de 7 ans,
2 à 8 joueur·se·s.*

PLANET

*À partir de 8 ans,
2 à 4 joueur·se·s.*

MENU ÉCOLO



Un monde va prendre vie au creux de vos mains ! Dans ce jeu, déployez vos chaînes montagneuses et vos déserts : étendez vos forêts, vos océans et vos glaciers. Positionnez judicieusement vos continents pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale et pour tenter de créer la plus peuplée et diversifiée des Planètes !



PLANET

*À partir de 8 ans,
2 à 4 joueur·se·s.*



WHO IS SHE ?

*À partir de 6 ans,
2 joueur.se.s.*

Le qui-est-ce : féministe.

Who is she est un jeu de déduction pour deux joueur.se.s, où l'on doit deviner l'identité de la femme épatante piochée par son adversaire en lui posant des questions sur ses accomplissements et compétences. Tout tourne ainsi autour de leurs aventures et concrétisations, et non pas autour de l'apparence !



WHO IS SHE ?

*À partir de 6 ans,
2 joueur·se·s.*

MOI C'EST MADAME

*À partir de 16 ans,
3 à 6 joueur·se·s.*

Le jeu qui impose le respect. C'est un jeu de société convivial, pour s'entraîner à riposter contre le sexisme. Un jeu de répliques, qui comporte plein de surprises, pour les femmes et les hommes qui souhaitent s'allier pour mater le patriarcat. Mais surtout pour passer un bon moment, échanger et bien rigoler ! 220 cartes d'attaques sexistes et des ripostes badass, toutes inspirées du podcast YESSS dans lequel des femmes témoignent de leurs victoires sur le sexisme.

MENU GÉNÉRÉ





MOI C'EST MADAME

*À partir de 16 ans,
3 à 6 joueur·se·s.*

KAPITAL !

*À partir de 9 ans,
2 à 5 joueur·se·s.*

MENU RÉVOLTÉ



C'est bien plus qu'un jeu de société, c'est tout simplement le premier jeu de sociologie critique. Il permet de comprendre, d'appréhender et même d'expérimenter les mécanismes sociologiques de la domination, avec un jeu de plateau aussi drôle que palpitant. Un jeu à mettre dans toutes les mains pour voir le monde tel qu'il est... et avoir envie de le changer ! Alors à vous de jouer, pour tenter de gagner... la guerre des classes !



KAPITAL !

*À partir de 9 ans,
2 à 5 joueur·se·s.*

