

Sauve la planète... ou juste ton score.

BURN THE PLANET ?



BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un mode de vie avec ses petits bonus... et ses gros travers. À toi de prendre les meilleures décisions dans 4 domaines clés : voyages · achats · logement · alimentation.

Ton objectif : réduire ton empreinte carbone au maximum et écraser tes potes en chemin.

La partie s'enchaîne en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un joueur dépasse 2000 KEKO (kilos équivalent CO₂, mais disons KEKO, ça va plus vite). À 2000, la planète brûle et c'est la fin.

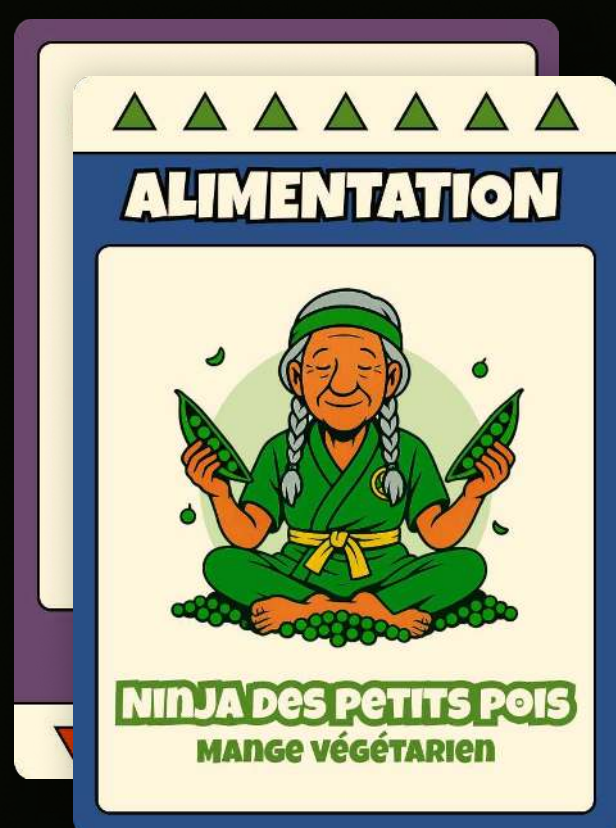


Toutes les données présentes dans le jeu proviennent de l'ADEME.

Le matériel

CARTES PROFIL

Ton mode de vie pour la manche. Végé ou viandard ? Seconde main ou fast fashion ? Ces cartes définissent tes choix par catégorie.



CARTES KEKO

Les actions du quotidien. Resto, voyage, shopping... Chaque carte a 2 valeurs en KEKO. Selon ton profil, tu ne regardes pas la même, et ton score s'en ressent.



CARTES ACTION

Planquées dans la pioche de cartes Carbone. Pour attaquer ou se défendre.



MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

1. Distribue 1 carte Profil par catégorie à chaque joueur (4 en tout). Chacun les pose face cachée devant soi (sans les regarder 🙈).
2. Mélange les cartes KEKO et Action dans une seule pioche.
3. Distribue 10 cartes de la pioche à chaque joueur
4. Retourne une carte de la pioche face visible pour lancer la défausse.



CARTES JOUEUR 1

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le joueur qui a pris l'avion la dernière fois commence la manche ! Ensuite c'est celui qui aura le plus de KEKO.

1. Joue une carte KEKO, ou une carte action parmi les tiennes

Carte KEKO → tu la places sur ton jeu :

- si ton profil est écolo (👉), au-dessus de la carte Profil (valeur du haut visible)
- sinon, en dessous (valeur du bas visible 🙄).

Carte Action → tout est écrit sur la carte !

(2) Ensuite, si tu le souhaites, tu peux échanger une carte de ta main: pioche une carte dans la pioche ou la défausse, et jettes-en une de ta main



Ce joueur a actuellement 535 KEKO, c'est beaucoup 🤯

LE PETIT TWIST : GREENWASHING !

Trois cartes identiques dans une catégorie ? Hop, tu les défausses d'un coup. Merci les lobbyistes et leurs combines 👊.

FIN DE MANCHE

Quand les joueurs n'ont plus de cartes en main, la manche est finie.

Chaque joueur additionne ses KEKO, et on note pour la suite, car ce n'est pas fini !

FIN DE PARTIE

On enchaîne les manches jusqu'à ce que quelqu'un atteigne 2000 KEKO au total. À chaque manche, les Profils changent : rien n'est jamais joué d'avance.

Celui qui termine avec le moins de KEKO cumulé gagne la partie... et notre respect éternel ❤️.

