BOOPETS



DOSSIER DE PRÉSENTATION

ATELIERS MYSTIC CRÉATURES

DÉCOUVRIR · JOUER · CONSTRUIRE UNE STRATÉGIE

Collèges et lycées | **Médiathèques** | **Centres de loisirs et structures d'accueil**

Un jeu de cartes à collectionner créé à La Réunion,
animé sur place par son créateur.

BOOPETS Studio · 0692 80 55 25 · contact@boopets-studio.com · boopets-studio.com

Un jeu de stratégie né à La Réunion

Mystic Créatures est un jeu de cartes à collectionner imaginé et illustré à La Réunion par Yohan, fondateur de BOOPETS Studio. Deux joueurs s'affrontent avec leurs Boopets, des créatures de l'île céleste inspirées du patrimoine réunionnais.



UN UNIVERS PÉI

Les cartes font vivre les lieux, les objets et les légendes de l'île : le Kayamb des Ancêtres, le Trésor de La Buse, le Zerbaz Ambaville, la Fournaise… Chaque partie devient une porte d'entrée vers la culture réunionnaise.

UN VRAI JEU DE RÉFLEXION

Gérer ses ressources (l'Aura), choisir quand attaquer ou défendre, anticiper les coups de l'adversaire : le jeu mobilise le calcul, la lecture attentive et la prise de décision.

UN CRÉATEUR SUR PLACE

Les ateliers sont animés par le créateur du jeu. Les participants rencontrent un auteur-illustrateur local et découvrent comment naît un jeu, de l'idée à la carte imprimée.

ACCESSIBLE

Conseillé dès 10 ans. Les decks de démarrage sont prêts à jouer : aucune connaissance préalable n'est nécessaire, et aucun achat n'est demandé aux participants.

Ce que les participants travaillent

Derrière le plaisir de jouer, chaque atelier mobilise des compétences transversales. Au collège, elles se rattachent aux domaines du socle commun ; au lycée, elles rejoignent l'argumentation et l'expression orale. En structure d'accueil, elles nourrissent les projets autour de la lecture, du vivre-ensemble et de la culture locale.

Compétence	Ce que font les participants	Socle commun (collège)
Lire et comprendre	Lire le texte d'une carte, appliquer une règle précise, repérer une exception.	D1 — Les langages pour penser et communiquer
Calculer et anticiper	Compter ses points d'Aura et de vie, prévoir les tours suivants, comparer des options.	D1 — Langage mathématique
Faire des choix	Peser le pour et le contre avant d'agir : poser une créature, attaquer ou garder ses forces pour le tour suivant.	D4 — Démarche et raisonnement
S'organiser et tester	Construire un deck, le tester, observer ce qui ne marche pas et l'améliorer.	D2 — Méthodes et outils pour apprendre
Argumenter à l'oral	Présenter sa stratégie en quelques phrases et répondre aux questions.	D1 — S'exprimer à l'oral
Respecter l'autre	Accepter la règle et l'arbitrage, gagner et perdre avec fair-play.	D3 — Formation de la personne et du citoyen
Connaître son territoire	Relier les cartes aux lieux, objets et récits de La Réunion.	D5 — Représentations du monde et activité humaine

Un exemple concret pendant une partie. « Il me reste 3 points d'Aura : est-ce que je pose un nouveau Boopet pour me protéger, ou est-ce que j'attaque tout de suite ? » Le joueur compte ses ressources, regarde le terrain de son adversaire, fait son choix, puis l'explique à son partenaire. En quelques secondes, il a lu, calculé, anticipé et argumenté.

Trois ateliers, à la carte ou en parcours

Chaque atelier peut être proposé seul. Enchaînés sur trois séances, ils forment un parcours complet : de la découverte du jeu à la construction d'une stratégie personnelle. Groupes de **12 participants maximum**.

1 Découverte

1 h à 1 h 30 · dès 10 ans

- Présentation de l'univers et des créatures, en lien avec La Réunion.
- Les règles essentielles, expliquées pas à pas avec un deck de démarrage.
- Première partie guidée en binômes, puis partie libre.

2 Jeu et tournoi

1 h 30 à 2 h · dès 10 ans

- Rappel des règles et des situations particulières (défense, états, capacités).
- Parties chronométrées en binômes tournants.
- Mini-tournoi final, arbitré par les participants eux-mêmes, et bilan sur le fair-play.

3 Création de stratégie

2 h · conseillé à partir de 13 ans, idéal au lycée

- Les règles de construction : 30 cartes minimum, 11 à 13 cartes Aura Divine selon la courbe de coûts.
- Par équipes, les participants construisent un deck autour d'une idée de jeu : quelles cartes choisir, combien d'exemplaires de chacune, et comment elles se complètent.
- Test contre une autre équipe, ajustements, puis présentation orale de la stratégie en 2 minutes.

Hors de la classe, le même plaisir de jouer

Médiathèques, centres de loisirs, accueils de mineurs, maisons de quartier, associations : les ateliers s'adaptent à votre public et à votre calendrier (mercredis, samedis, vacances scolaires).

HEURE DU JEU

Atelier découverte

1 h à 1 h 30 pour découvrir l'univers, apprendre les règles et jouer ses premières parties.

VACANCES

Stage en 3 séances

Découverte, tournoi, puis création de son propre deck. Idéal sur une semaine de vacances.

ÉVÉNEMENT

Après-midi jeu

Tables de démonstration et parties libres lors d'une fête, d'une animation lecture ou d'une journée thématique.

POUR LES MÉDIATHÈQUES

Un pont naturel vers la lecture : chaque carte se lit, se comprend et raconte une part de l'imaginaire réunionnais. L'atelier peut accompagner une animation autour des contes, des légendes ou de l'illustration.

POUR LES ACCUEILS DE LOISIRS

Une activité calme et encadrée, qui fait coopérer des enfants d'âges différents. Les plus grands peuvent aider les plus jeunes à appliquer les règles.

Un cadre adapté aux enfants. 12 enfants maximum par groupe, pour que chacun joue réellement et soit accompagné. Au-delà, l'atelier est proposé en plusieurs groupes successifs. La présence d'un animateur ou d'un membre de l'équipe de la structure est demandée pendant la séance.

Une séance, minute par minute

Exemple : atelier Découverte, 1 h 30, 12 participants en 6 binômes.

Temps	Étape	Contenu
0–10 min	**Accueil et univers**	L'île céleste, ses peuples et ses créatures ; le lien avec les lieux et légendes de La Réunion.
10–30 min	**Les règles**	Démonstration commentée : poser un Boopet, utiliser l'Aura, attaquer, défendre.
30–60 min	**Partie guidée**	Parties en binômes avec un deck de démarrage ; l'animateur passe de table en table.
60–80 min	**Partie libre**	Changement d'adversaire ; chacun applique seul les règles.
80–90 min	**Bilan et cadeau**	Ce qui a été difficile, les stratégies repérées, questions sur la création du jeu ; remise du cadeau de participation.

Un souvenir pour chaque participant

Chaque participant repart avec un cadeau. Le marque-page est inclus dans tous les tarifs ; les formules Collector et Premium sont en option.



Essentielle

Marque-page Mystic Créatures

Inclus dans tous les ateliers.



Collector

Marque-page + 1 carte de l'édition spéciale GEEKALI

+2 € par participant.



Premium

Marque-page + 1 booster

+6 € par participant.

MATÉRIEL FOURNI

Decks de jeu prêtés pour la séance, fiches de règles et fiches de construction de deck. Aucun achat pour les participants.

SALLE

Des tables pour jouer à deux face à face. Présence d'un membre de l'équipe pendant la séance.

Des tarifs simples et clairs

Tous les tarifs s'entendent par groupe de 12 participants maximum. Ils comprennent l'animation, le prêt de tout le matériel de jeu et un marque-page offert à chaque participant.

Formule	Durée	Tarif
Atelier Découverte	1 h à 1 h 30	**130 €**
Atelier Jeu et tournoi	1 h 30 à 2 h	**190 €**
Atelier Création de stratégie	2 h	**230 €**
Parcours complet 3 séances avec le même groupe	3 × 1 h 30 à 2 h	**480 €** ~~550 €~~
Demi-journée 2 groupes à la suite, même atelier	jusqu'à 3 h 30	**–10 %**
Journée 3 ou 4 groupes, même atelier	jusqu'à 6 h	**–15 %**
Après-midi jeu événement, parties libres	3 h	**280 €**

CADEAU COLLECTOR

Marque-page + 1 carte de l'édition spéciale GEEKALI : **+2 € par participant**.

CADEAU PREMIUM

Marque-page + 1 booster : **+6 € par participant**.

DÉPLACEMENT

Inclus dans l'Ouest et le Sud. Ailleurs sur l'île : **forfait 30 €**.

Exemple. Un atelier Découverte pour 12 enfants avec la formule Premium : 130 € + 12 × 6 € = **202 €**, soit moins de 17 € par enfant, cadeau compris.

Un devis est envoyé avant chaque intervention, puis une facture après la séance. Les établissements publics peuvent régler par mandat administratif.

Réserver un atelier

Dates, durée, contenu et cadeau de participation s'adaptent à votre projet : séance unique, parcours en trois séances, stage de vacances, semaine du jeu, projet de classe ou de club.





Yohan — BOOPETS Studio

Créateur et illustrateur de Mystic Créatures

Téléphone : 0692 80 55 25

Email : contact@boopets-studio.com

Site : boopets-studio.com (page Contact)

Ateliers à partir de 130 € la séance · 12 participants maximum par groupe · matériel et marque-page inclus.