



LA HORDE



ANTIFASCISME

Ami·es, camarades :  
nous n'avons plus de Fachorama.  
Une réimpression est en cours, mais elle ne sera livrée qu'en janvier.  
Nous bloquons les ventes sur notre site.  
Mais vous pourrez trouver le jeu en librairies.

Sont disponibles :

- Antifa le jeu
- Dix questions sur l'antifascisme (La Horde)
- Fascisme et grand capital (Daniel Guérin)

Fachorama est un jeu de cartes qui s'inspire du jeu des 7 familles, avec quelques subtilités supplémentaires.

Le jeu se compose de 32 cartes faf et 8 cartes joker. Chaque carte présente un faf en indiquant sa catégorie, son type et les familles auxquelles il appartient. Pour faire une famille, il faut poser des cartes ayant le même logo en haut de la carte. À son tour, on demande une catégorie de fafs à tous les autres joueurs (par exemple, « Qui a un néonazi ? »), pour former des familles. Si une personne a une carte de la catégorie demandée, elle la donne. Si deux personnes ont une carte de la catégorie, on précise le type qu'on recherche. Si personne n'a la catégorie demandée, on pioche. À la fin de son tour, on peut poser une famille, le but du jeu étant d'en poser le plus possible.



Illustrations : Boutanox  
13 €  
Parution : 7 novembre 2025  
ISBN : 9782377294107  
Boîte : 13 x 13 x 3,5 cm (250 g)

[Acheter ce livre en ligne](#)

Dessus de la boîte – JPEG 528.5 kio



LES FAMILLES

ON EST CHEZ NOUS : par esprit de clocher et xénophobie, ses membres défendent un nationalisme agressif, un roman national aux relents colonialistes et un rejet des cultures étrangères ou considérées comme telles.

FACHOSPHERE : maîtrisant les outils de com' et de marketing, et omniprésent·es sur les réseaux, ses membres peuvent compter sur des médias amis pour relayer en boucle leurs discours et les faire passer pour des expert·es.

C'ÉTAIT MIEUX AVANT : réactionnaires, ses membres pleurent un « âge d'or » où chacun (et surtout chacune) restait à sa place, où les traditions régnaient en maître, avant que les « subversions égalitaristes » ne viennent tout gâcher.

ILS SONT PARTOUT : obsédé·es par les complots et la subversion intérieure, ses membres dénoncent pêle-mêle les Juif·ves, les francs-maçons et/ou les « mondialistes » d'être les artisans de tous les malheurs du monde.

VOTEZ POUR MOI : intégré·es au jeu électoral de la démocratie représentative, ses membres jouent sur les peurs et les frustrations pour promouvoir leurs projets inégalitaires, au service de leurs ambitions personnelles.

DIEU FAMILLE PATRIE : en appeler à Dieu est un moyen pour ses membres de présenter leurs idées comme la Vérité, de s'inscrire dans une tradition liant la France à son Église catholique, puissant réseau des idées conservatrices et patriarcales.

COUP DE POING : par l'agression et l'intimidation, ses membres ne font qu'illustrer en actes le discours de l'extrême droite, violent par nature, qui repose sur l'impossibilité de vivre ensemble par-delà nos différences.

LES AUTEURICES

Depuis 2012, le collectif antifasciste La Horde relaie sur son site les initiatives des groupes antifascistes et des compléments d'infos sur les groupes nationalistes, produit du matériel (stickers, cartes, schémas, chronologie, jeux, livres) et anime des interventions publiques et des formations afin de permettre de mieux comprendre et connaître l'extrême droite. Ce sont les créateurs du jeu Antifa.

DES MÊMES AUTEUR·ICE·S  
AUX ÉDITIONS LIBERTALIA

- [Dix questions sur l'antifascisme](#) (2023)
- [Antifa le jeu](#) (2022)

Aucun rendez-vous à venir.

[PRESSE] Fachorama dans Télérama  
[PRESSE] Fachorama dans Le Monde  
[PRESSE] Fachorama dans L'Humanité  
[PRESSE] Fachorama dans Libération  
[PRESSE] Fachorama dans Le Parisien