

FUTURS



Prenez les cartes en main
pour un meilleur lendemain

8+
ans

3-8
joueurs

20
min



L'équilibre planétaire

RÈGLES DU JEU



futurs-lejeu.fr

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Les joueurs prennent des rôles de bandits ou citoyens avec pour objectif de défendre leurs intérêts personnels. Les joueurs évoluent dans un écosystème en équilibre entre le Climat, la Biodiversité, la Justice sociale et le Bien-être. Alors que les Bandits seront en quête de déstabilisation du système planétaire, les Citoyens devront eux s'allier pour préserver son équilibre.

Les Citoyens devront utiliser les **cartes Action**  pour se protéger des attaques des Bandits et créer des paires de **cartes Généralistes vertes de même symbole*** pour assurer l'équilibre planétaire.



ou



*Le symbole d'une carte Généraliste représente sa catégorie et se situe aux coins.



 Climat

 Biodiversité

 Justice sociale

 Bien-être

Les Bandits pourront utiliser les **cartes Vigilance**  et **Problématique**  ainsi que les paires de **cartes Généralistes orange et/ou rouges de même symbole** pour attaquer les Citoyens.



ou



ou



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Rassemblez les **cartes citations** qui seront ensuite mélangées et distribuées afin d'attribuer des rôles à chaque joueur. Elles seront placées face visible sur la table de jeu, en face de chaque joueur.



Si vous recevez une carte citation **rouge ou orange**, vous serez un **Bandit**.

Si vous recevez une carte citation **verte**, vous serez un **Citoyen**.

À noter : la couleur attribuée aux cartes est en lien avec la citation et non la personnalité représentée.

- Prenez les cartes citations nécessaires en fonction du tableau ci-dessous. S'il vous reste des cartes, mettez-les de côté (elles ne seront pas utilisées durant la partie).

Nb de joueurs	Bandits	Citoyens
3	1	2
4	2	2
5	2	3
6	3	3
7	3	4
8	4	4

Disposez les 4 cartes Généralistes “Températures”, “Zones sauvages”, “Participation Citoyenne” et “Santé” sur la table de jeu en 4 piles (16 cartes au total), avec la carte verte foncée en haut de pile et la rouge en bas.



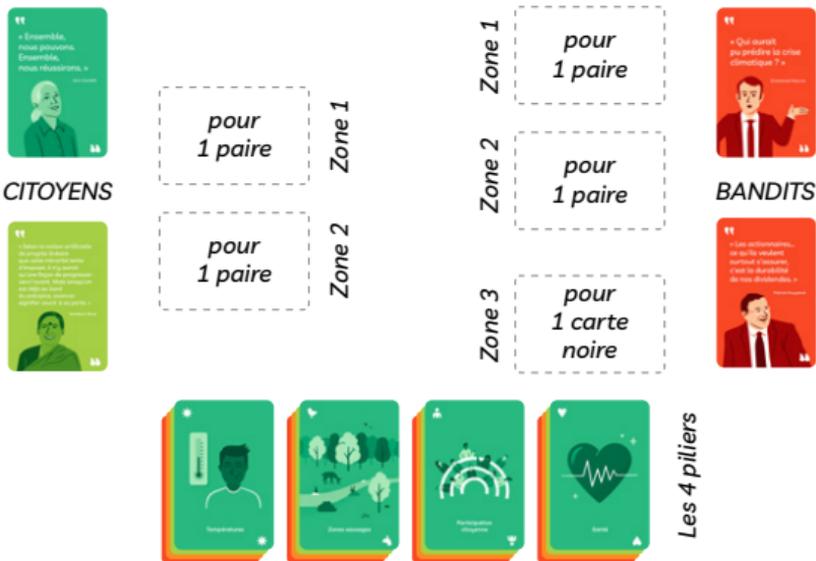
Mise en place des 4 piles

Mélangez toutes les autres cartes et distribuez en **6 par joueur**. Les cartes restantes formeront la pioche.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

C'est un **Bandit** qui commence la partie, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les **Citoyens** ont **2 zones** pour réaliser des paires et les **Bandits** en ont **3** : 2 zones pour former des paires et 1 zone pour poser une carte noire.



Mise en place pour 4 joueurs

Plusieurs options s'offrent au joueur ayant le rôle de **CITOYEN** :

- Poser une **carte Action**  de son jeu **face cachée**, en face de lui, qui lui servira plus tard à **contrer les attaques des Bandits**. Cette carte peut aussi être posée en réponse immédiate à une carte noire posée par un Bandit.

- Poser une **carte Généraliste verte** sur la table afin de créer le début d'une **paire de cartes** de la même catégorie (Climat, Biodiversité, Justice sociale ou Bien-être) ou pour compléter une paire.
- Poser une **carte Espoir**  au centre de la table pour procéder à un **échange de 2 cartes** avec l'un des joueurs : il choisit ses 2 cartes à donner et pioche **à l'aveugle** dans la main de l'autre joueur.
- S'il possède plusieurs cartes **Vigilance**  ou **Problématique** , il peut les montrer aux autres joueurs et les poser dans la défausse afin de piocher le nombre équivalent de cartes dans la pioche.
- S'il ne peut ou ne veut pas jouer l'une de ses cartes, il peut en mettre une dans la défausse et en **piocher** une nouvelle qu'il pourra utiliser au prochain tour.

Plusieurs options s'offrent au joueur ayant le rôle de **BANDIT** :

- Poser une **carte Vigilance**  ou **Problématique**  de son jeu sur la table pour **attaquer les citoyens**.
- Poser une **carte Généraliste orange ou rouge** sur la table afin de créer le début d'une **paire de cartes**, **toujours** de la même catégorie ou pour compléter une paire.

- Poser une **carte Espoir** 🍀 au centre de la table pour procéder à un **échange de 2 cartes** avec l'un des joueurs : il choisit ses 2 cartes à donner et pioche à **l'aveugle** dans la main de l'autre joueur)
 - S'il ne peut ou ne veut pas jouer l'une de ses cartes, il peut la mettre dans la défausse et en **piocher** une nouvelle qu'il pourra utiliser au prochain tour.
- ▶ La pose d'une **carte Généraliste, Vigilance ou Problématique** sur la table peut se faire uniquement **sur l'une des zones** des joueurs. Les cartes Espoir et les cartes Action face cachée peuvent être posées à tout moment.
- ▶ Suite à la pose d'une carte Vigilance ou Problématique, les Citoyens auront **un tour** pour contrer cette carte en posant une carte Action.

***Exemple :** un des joueurs Bandits pose la carte Problématique "Finance noire contre le vivant" au centre de la table. Les joueurs Citoyens peuvent poser la carte Action "Banque Éthique" qui annulera l'attaque des Bandits.*

- ▶ Après avoir joué, chaque joueur devra avoir **6 cartes en main**. Il pourra donc piocher si nécessaire.



Si le défi n'est pas annulé, les Bandits choisissent **l'un des 4 piliers de l'équilibre planétaire** en lien avec la carte Vigilance ou Problématique posée et le feront passer au **niveau inférieur**.

Suite de l'exemple : la carte Problématique "Finance noire contre le vivant" n'a pas été résolue. Le Bandit qui a posé la carte pourra donc descendre d'un niveau la Biodiversité.



La carte supérieure est alors placée en dessous de la pile.

Suite à la création d'une **paire de cartes par les Bandits**, ces derniers feront **descendre d'un niveau** la catégorie correspondant à leur paire de cartes.

***Exemples :** les joueurs Bandits réalisent une paire de cartes rouges "Gaz à effet de serre" et "Montée des eaux". Cela affectera la catégorie Climat.*

Les joueurs Bandits réalisent une paire d'une carte orange "Artificialisation des sols" et d'une carte rouge "Forêt". Cela affectera la catégorie Biodiversité.

+ De même, suite à la création d'une **paire de cartes vertes par les Citoyens**, ils feront **remonter d'un niveau** la catégorie correspondant à leur paire de cartes.

Exemple : les Citoyens réalisent une paire d'une carte verte foncée "Forêt" et d'une carte verte claire "Sécheresse". Cela permettra de faire remonter d'un niveau la catégorie Climat.

- ▶ Si les Citoyens forment une paire de cartes vertes mais que le niveau de la catégorie correspondante est déjà au plus haut, il n'y aura aucun impact. La paire sera simplement placée dans la défausse.
- ▶ Une fois que des cartes ont été activées (vous avez appliqué leur effet), placez-les dans la défausse.
- ▶ Vous êtes **libres d'interpréter et de créer des associations de cartes**. Le rôle de FUTURs est d'être source d'échanges. C'est à l'ensemble des joueurs de **valider ou non les liens créés** entre les cartes, en toute **bienveillance**.

FIN DE LA PARTIE

Les Bandits gagnent la partie s'ils réussissent à atteindre l'un des **4 piliers de l'équilibre planétaire dans le rouge** ou bien **2 piliers au niveau orange**, avant l'usage de l'ensemble des cartes (des joueurs et de la pioche).

Les Citoyens gagnent dans tous les autres cas réussissant à **maintenir l'équilibre planétaire**.



Vous souhaitez comprendre
le sens des cartes, explorer
le monde de FUTURs ou découvrir
d'autres modes de jeu ?

RENDEZ-VOUS SUR

futurs-lejeu.fr



Un jeu de Niels de Fruquier
et Mélanie Ramamonjisoa