

FUTUR



Prenez les cartes en main
pour un meilleur lendemain

8-99
ans

2-18
joueurs

7+
modes
de jeu

FUTURs, c'est la conviction qu'un meilleur avenir est à notre portée. À travers de nombreux modes de jeu, FUTURs réconcilie les grands thèmes de société avec une approche ludique tournée vers un futur heureux, désirable et prospère.



futurs-lejeu.fr

LES CARTES

Cartes généralistes

-  Climat
-  Biodiversité
-  Justice sociale
-  Bien-être
-  Citation

Cartes spéciales

-  Espoir
-  Action
-  Vigilance
-  Problématique



Prospérité

Durabilité

Menace

Danger

88 CARTES GÉNÉRALISTES

Visualisez la réalité du monde tel qu'il est ou pourrait advenir. Les cartes sont organisées en **5 catégories** (climat, biodiversité, justice sociale, bien-être et citation), avec **4 couleurs** différentes.



8 CARTES ESPOIR

Explorez le champ des possibles avec une transition du monde d'aujourd'hui à ce qu'il pourrait devenir demain. Ces cartes invitent à imaginer un futur heureux et prospère.



16 CARTES ACTION

Découvrez les solutions afin de répondre aux défis de notre temps avec des actions individuelles et systémiques. Ces cartes démontrent que nous avons toutes et tous le pouvoir de faire bouger les lignes.



8 CARTES VIGILANCE

Analysez les risques auxquels nous faisons face en cas d'inaction. Ces cartes portent l'attention sur les enjeux clés nous invitant à saisir les opportunités de changer le cours des choses.



8 CARTES PROBLÉMATIQUE

Identifiez les barrières au changement empêchant la transition de nos sociétés vers un futur équitable et durable. Ces cartes font la cartographie des principales racines des crises à résoudre.



SOMMAIRE

des modes de jeu

Mode de jeu	Type	Nombre de joueurs	Page
FUTURs liés	Stratégie	À partir de 2	<u>5</u>
FUTURs alliés	Coopération	À partir de 4	<u>11</u>
FUTURs croisés	Réflexe	À partir de 2	<u>14</u>
FUTURs éveillés	Réflexe	À partir de 4	<u>21</u>
FUTURs affiliés	Stratégie	À partir de 2	<u>24</u>
FUTURs inspirés	Coopération	À partir de 2	<u>29</u>
FUTURs brouillés	Coopération	À partir de 6	<u>31</u>

FUTURs liés

10+
ans

2-10
joueurs

20
min

BUT DU JEU

Les joueurs explorent les **liens d'interconnexion** entre la biodiversité, le climat, la justice sociale et le bien-être, et travaillent ensemble pour trouver des solutions pour un avenir meilleur. Le premier joueur à s'être débarrassé de ses cartes gagne la manche.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Mélangez toutes les cartes ensemble et distribuez **7 cartes** à chaque joueur. Placez les cartes restantes au centre pour former la pioche.

2 cartes sont retournées sur la table.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

Le jeu se joue en tours, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les uns après les autres, les joueurs pourront placer une carte à côté d'une autre située sur la table, **en créant un lien entre elles**.

- La connexion se fait avec **un côté commun** et non en diagonale.



Emplacements autorisés/interdits

MODE CLASSIQUE

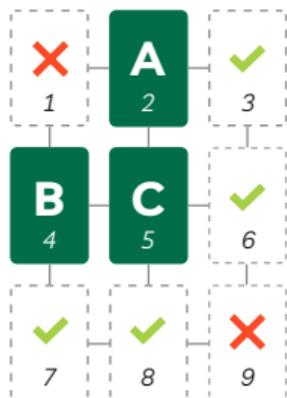
Vous ne pouvez créer une **connexion qu'avec une seule carte** sur la table. Autrement dit, lorsqu'elle est posée, une carte ne peut avoir qu'un côté en commun avec une autre.

Exemple : Les emplacements 1 et 9 ne sont pas autorisés.

Une carte posée à aux emplacements 6 ou 8 devra avoir un lien avec la carte C.

Une carte posée à l'emplacement 7 devra avoir un lien avec la carte B.

Une carte posée à l'emplacement 3 devra avoir un lien avec la carte A.

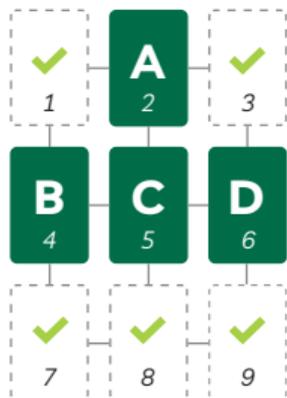


MODE EXPERT

Dans ce mode avancé, une carte peut être placée à côté de **2 autres cartes**, si le joueur réussit à établir une **connexion avec chacune d'elles**.

Exemple : une carte posée à l'emplacement 1 devra avoir un lien avec les cartes A et B.

Une carte posée à l'emplacement 3 devra avoir un lien avec les cartes A et D.



LES LIENS

Le joueur actif peut effectuer une action parmi les suivantes en expliquant le lien entre sa carte posée et l'autre carte :

- **Explorer une connexion**

Le joueur joue une **carte Généraliste** qui est en lien avec l'une des cartes posées.

Exemple : une carte Généraliste "Bonheur" en lien avec une carte Généraliste "Forêt".



- **Encourager l'action**

Le joueur joue une **carte Action** + et explique comment cette carte impacte positivement la carte située à côté.

Exemple : la carte Action "Énergies Renouvelables" en lien avec une carte Généraliste "Gaz à effet de serre".



- **Découvrir un problème ou un point de vigilance**

Le joueur peut jouer une **carte Problématique** 🖐️ ou **Vigilance** ⚠️ et expliquer comment elle affecte négativement ou met en danger une carte déjà posée.

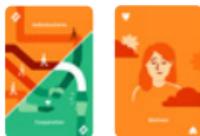
Exemple : la carte Vigilance "Extinction de la biodiversité" en lien avec une carte Généraliste "Zones sauvages".



• Cultiver l'espoir

Le joueur joue une **carte Espoir** et explique comment elle apporte une perspective positive pour une autre carte. Si elle est associée à une carte Généraliste, la carte Espoir devra avoir une couleur en commun. Elle peut être associée à toute carte Vigilance, Problématique ou Action.

Exemple : la carte Espoir "Individualisme/Collaboration" en lien avec une carte Généraliste "Bonheur".



- ▶ Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et patiente jusqu'au prochain tour.



Quelles cartes associer aux cartes citations ?



Emmanuel Macron : toute carte liée au climat ou à la politique.



Patrick Pouyanné : toute carte liée à la croissance, finance ou aux intérêts privés.



Valérie Masson-Delmotte : toute carte liée aux écosystèmes naturels et toute carte Généraliste Climat 🌟.



Jacques Chirac : toute carte Généraliste orange ou rouge, ou toute carte noire.



Vandana Shiva : toute carte liée aux écosystèmes naturels et toute carte Généraliste Justice sociale 👤.



Timothée Parrique : toute carte liée à la (dé)croissance et toute carte Généraliste Bien-être ❤️.



Fatima Ouassak : toute carte liée à la citoyenneté et toute carte Généraliste Justice sociale 👤.



Jane Goodall : toute carte liée à la nature et toute carte Généraliste Biodiversité 🐦.

- 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**.

CAS PARTICULIERS



- ▶ Si le joueur a une carte Généraliste avec un sujet identique à celui d'une carte sur la table, il peut la recouvrir avec sa carte. Néanmoins, sa couleur devra être à un niveau plus positif que celle qu'elle recouvre (orange sur rouge, vert sur orange/rouge, vert foncé sur vert clair).

***Exemple :** le joueur possède la carte Généraliste "Océan" verte claire. Si cette carte est déjà sur la table, il peut la recouvrir.*



- ▶ Les cartes Vigilance et Problématique sur la table peuvent être recouvertes par une carte Action si cette dernière peut représenter une solution au problème énoncé par la carte noire.

***Exemple :** le joueur peut recouvrir la carte Problématique "Finance noire contre le vivant" avec la carte Action Banque éthique".*

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'un des joueurs finit son paquet de cartes. Il sera donc le vainqueur de la partie.

FUTURs alliés

8+
ans

4-10
joueurs

15
min

BUT DU JEU

En équipe de 2, les joueurs doivent obtenir **4 cartes formant une suite logique** et faire deviner à leur partenaire de jeu qu'ils ont complété la suite. Pour chaque suite annoncée par le partenaire de jeu, l'équipe marque des points.

L'objectif est d'être la 1^e équipe à atteindre **8 points**. Les joueurs doivent créer des suites avec des cartes se complétant. L'ensemble des joueurs est libre de valider ou non ces associations de cartes, en toute bienveillance.

Exemples de suites : carte Problématique "Priorité donnée à la croissance économique", carte Espoir "Croissance/décroissance", carte Généraliste "Bonheur" et carte Action "Mobilités de proximité".



Carte Vigilance "Émissions de carbone trop élevées", carte Généraliste "Émissions de gaz à effet de serre", carte Généraliste "Futures générations" et carte Action "Mobilité douce".



PRÉPARATION DE LA MANCHE

Les joueurs forment des **équipes de 2**. Chaque équipe se met d'accord sur un **signe** leur permettant de communiquer lorsqu'ils auront une suite de 4 cartes. Chaque joueur doit se trouver **en diagonale ou en face** de son coéquipier afin de pouvoir le voir.

L'un des joueurs se charge de mélanger les cartes, puis distribue **4 cartes à chacun**. Le paquet restant est posé face cachée et constitue la pioche. Le joueur dispose 4 cartes de la pioche sur la table, face visible, qui serviront à initier la partie.



Mise en place pour 6 joueurs

- ▶ Si l'un des joueurs reçoit **3 cartes créant le début d'une suite**, il doit le signaler et remplacer ses cartes par 4 autres dans la pioche.



DÉROULÉ DE LA MANCHE

Suite au signal du donneur, les joueurs peuvent échanger leurs cartes avec celles posées sur la table de jeu (incluant les cartes ayant été échangées par les autres joueurs).

- ▶ Chaque joueur est dans l'obligation d'avoir **en permanence 4 cartes en main** et doit d'abord poser la carte qu'il libère avant de prendre une des cartes présentes sur la table de jeu.

Une fois que les joueurs ne souhaitent plus échanger leurs cartes avec les 4 présentes sur la table de jeu, les cartes sont remises sous le talon et 4 nouvelles cartes sont posées face visible sur la table. Et ainsi de suite...

Lorsque l'un des joueurs a réussi à réaliser une suite de 4 cartes, il doit le faire deviner sans parler au joueur de son équipe en utilisant le signe convenu en début de partie. L'équipier de la personne ayant la suite doit dire **à haute voix "FUTURS"** pour valider le point.

Si le signe est démasqué par un autre joueur, il peut dire **à haute voix "FUTURS en danger"** et annule les points de l'équipe qui avait fait la suite. S'il se trompe, il perd un point.

FUTURs croisés

8+
ans2-10
joueurs10
min

BUT DU JEU

Le 1^{er} joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la manche et marque des points en fonction des cartes que tous ses adversaires ont encore en main. L'objectif est d'être le **1^{er} joueur à atteindre 500 points** grâce à la récolte d'un maximum de cartes ayant un impact positif.

PRÉPARATION DE LA MANCHE

L'un des joueurs mélange les cartes, puis en distribue **7 à chacun**. Le paquet restant est posé face cachée et constitue la pioche. La première carte de la pioche sera retournée face visible et servira à initier la partie (elle devra impérativement être une carte généraliste).

DÉROULÉ DE LA MANCHE

Le joueur positionné à la droite de la personne ayant distribué les cartes commence la partie.

Chaque joueur peut jouer s'il a une **carte Généraliste ou Espoir**  de la même couleur, de la même catégorie, ou une autre **carte spéciale** (Action , Vigilance , Problématique .

- Si vous avez dans votre jeu une carte avec un **sujet identique** à la dernière carte posée, vous pouvez la jouer, même si ce n'est pas votre tour. Ainsi, les joueurs vous précédant passeront leur tour et le joueur suivant pourra ensuite jouer.

Exemple : le joueur 1 a posé sa carte, c'est donc au tour du joueur 2. Mais le joueur 3 possède aussi une carte avec le sujet "Forêt". Ceci lui permet alors de la jouer immédiatement. Le tour se poursuit normalement : au joueur 1 de jouer.



Exemple : sur cette carte peut être jouée...

Une carte Généraliste de la catégorie climat



Une carte Généraliste orange / une carte Espoir avec du orange



Une autre carte "Sécheresse"

Une carte Action / Vigilance / Problématique + 👁️ 🖐️



- ▶ Si un joueur ne peut pas jouer, il doit **piocher une carte**. Si elle peut être jouée, il peut la poser. Autrement, il conservera la carte dans son jeu et attendra le prochain tour pour jouer de nouveau.

Lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une carte dans son jeu, il doit annoncer **à haute voix "FUTURs"**. S'il oublie et que l'un des autres joueurs s'en aperçoit, il devra piocher 2 cartes.

- ✗ La dernière carte posée ne peut pas être **noire**. S'il s'agit de la dernière carte du joueur, il doit alors piocher.

Une fois la pioche terminée, la pile de cartes jouées est retournée et constitue la nouvelle pioche.

CARTES SPÉCIALES

ACTION

Cette carte permet de **se défendre face à une carte Problématique ou Vigilance** (exemples p.19).

- ✓ Elle peut également recouvrir **toutes les cartes Généralistes**.
- ✗ Le joueur suivant ne peut pas poser une **carte Problématique ou Vigilance** à la suite d'une carte Action. Toute autre carte peut être jouée.

ESPOIR

Cette carte peut être jouée seulement si la couleur de la dernière carte posée est de **l'une des 2 couleurs** de la carte Espoir. Elle change alors **la couleur et le sens du jeu**.

Exemple de succession de cartes :

1/ Carte Généraliste danger 

2/ Carte Espoir 

3/ Carte Généraliste prospérité 



- ✓ Elle peut aussi recouvrir une carte Action. Dans ce cas, le sens du jeu change et le joueur suivant **choisit la couleur** qu'il souhaite poser (parmi les 2 couleurs).
- ✓ Elle peut être recouverte par une autre carte Espoir, uniquement si elles ont une **couleur commune**.



VIGILANCE

Lorsque cette carte est jouée, le prochain joueur **pioche 1 carte et passe son tour**. Si ce joueur possède une **carte Action** lui permettant de faire face au danger de la **carte Vigilance** (exemples p.19), **cette dernière s'annule**.

- ✓ Elle peut recouvrir **toutes les cartes, sauf les cartes Action**.
- ✗ Elle ne peut pas être utilisée comme **dernière carte** en fin de manche.
- ▶ Le joueur suivant peut poser la **carte Généraliste** de son choix.

PROBLÉMATIQUE

Lorsque cette carte est jouée, le prochain joueur **pioche 3 cartes et passe son tour**.

Si ce joueur possède une **carte Action** lui permettant de résoudre le problème (exemples p.19), c'est le joueur ayant posé la carte problématique qui **piochera 2 cartes**.

- ✓ Elle peut recouvrir **toutes les cartes, sauf les cartes Action**.
- ✗ Elle ne peut pas être utilisée comme **dernière carte** en fin de manche.
- ▶ Le joueur suivant peut poser la **carte Généraliste** de son choix.

***Exemples d'associations :**
carte Action "Énergies renouvelables" jouée sur la carte Problématique "Dépendance aux énergies fossiles"



Carte Action "Bénévolat"
jouée sur la carte Vigilance
"Accroissement des inégalités"



- L'ensemble des joueurs est **libre de valider** ou non les associations de ces cartes, en toute **bienveillance**.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes.

Pour définir son score, toutes les cartes des autres joueurs sont comptabilisées, en suivant le tableau des points (page suivante).

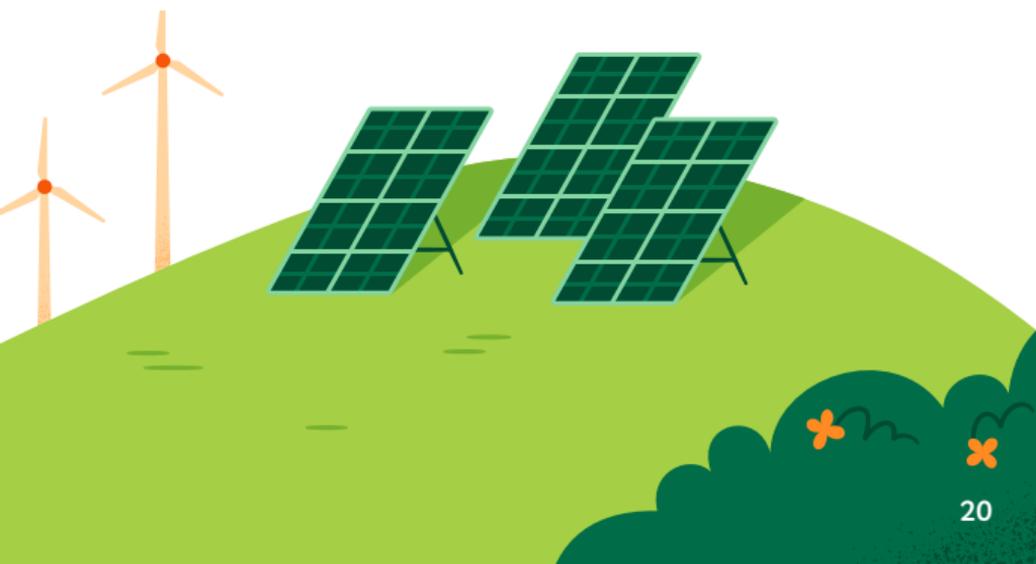
VALEURS DES CARTES

points

	Action	30
	Espoir	20
	Généraliste verte foncée	20
	Généraliste verte claire	10
	Généraliste orange	5
	Vigilance	0
	Généraliste rouge	0
	Problématique	0

FIN DE LA PARTIE

Dès que l'un des joueurs atteint les 500 points, après une ou plusieurs manches, il remporte la partie.



FUTURs éveillés

10+
ans

4-8
joueurs

15
min

BUT DU JEU

L'objectif est de **conserver ses cartes** et d'en **récolter un maximum** chez les autres joueurs. Le jeu se joue en de multiples manches rapides, invitant les joueurs à utiliser leur réflexes et observer avec la plus grande attention les cartes posées.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Un **nombre identique** de cartes est divisé entre les joueurs, afin d'utiliser un maximum de cartes (les cartes restantes seront mises de côté le temps de la partie).

	Cartes par joueur
4 joueurs	32
5 joueurs	25
6 joueurs	21
7 joueurs	18
8 joueurs	16

Chacun a une pile de cartes face cachée devant lui.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

Chaque joueur retourne la première carte de sa pile, face visible, pour créer une défausse personnelle. Tous les joueurs doivent s'accorder afin de poser la carte et de passer à la suivante **au même moment**.

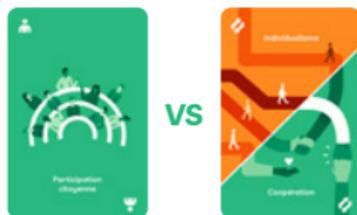
Un **“défi”** a lieu dès lors que **2 cartes sont en confrontation** : ces 2 cartes doivent avoir un lien de cause à effet (exemples ci-dessous).

- Un duel peut se faire dans **2 cas seulement** :
- une carte Généraliste et une carte spéciale*
 - 2 cartes spéciales* de catégories différentes

*Cartes Action 🟢, Espoir 🔄, Vigilance 👁️ ou Problématique 🖐️

Exemples :

Carte Généraliste
"Participation citoyenne"
face à la carte Espoir
"Individualisme / coopération"



Carte Action "Banque éthique" face à la carte Problématique "Finance noire contre le vivant"



- ▶ L'ensemble des joueurs est libre de valider les associations de cartes faites, en toute bienveillance.

Le 1^{er} joueur qui touche la défausse du joueur ayant une carte en duel avec la sienne s'empare de l'ensemble de la défausse de son adversaire. Ces nouvelles cartes sont placées sous sa pioche.

- ▶ En cas de réaction simultanée des 2 joueurs, la partie continue sans récompenser l'un d'eux.

Les joueurs n'ayant plus de cartes sont en mission afin d'aider les joueurs restants, en favorisant leur **action positive**. En cas de défi, ils pourront donc toucher la défausse du joueur ayant posé une carte néfaste (une carte noire ou une carte Généraliste rouge ■ ou orange ■).

***Exemple :** la carte "Déconnexion politique de la réalité" se retrouve face à la carte "Citoyenneté active".*

Les joueurs n'ayant plus de cartes devront aider le joueur 2. Il leur faut ainsi toucher la défausse du joueur 1.



Joueur 1

VS



Joueur 2

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus que **2 joueurs**. Ils sont les gagnants.

FUTURs affiliés

8+
ans

2-8
joueurs

30
min

BUT DU JEU

L'objectif du jeu est de réussir à **collecter un maximum de suites de cartes**.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Mélangez toutes les cartes et distribuez **7 cartes** à chaque joueur. Placez le reste des cartes face cachée, au centre, pour former la pioche.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre afin de compléter des suites de cartes. **Une suite complète comprend 4 cartes**.

LES SUITES

Pour former une suite, chaque joueur a **4 possibilités** :

- 4 cartes Généralistes de la **même catégorie** (bio-diversité, climat, justice sociale ou bien-être) et de **même couleur**.

Exemple :

les 4 cartes orange
de la catégorie
Bien-être



- 4 cartes Généralistes avec un **sujet identique**.

Exemple :
les 4 cartes "Forêt"



- 4 cartes Généralistes citations (peu importe leurs couleurs)

Exemple :
les cartes de J.
Goodall, P. Pouyanné,
T. Parrique et V. Shiva



- Une **suite logique avec 1 carte Problématique ou Vigilance** en lien avec d'autres cartes résolvant le problème énoncé (exemples p.27-28).
- ▶ À noter : chaque sujet existe en 4 couleurs (soit 4 cartes). Et chaque catégorie contient 4 sujets, donc 4 fois chaque couleur.

LA DEMANDE

À chaque tour, **le joueur choisit une personne et lui demande si elle possède une carte spécifique**. Par exemple : "Dans la catégorie Biodiversité, as-tu la carte "Faune Sauvage"?". Si le joueur interrogé a effectivement cette carte, il doit la remettre au joueur qui a posé la question.

Pour compléter une suite logique avec une carte Problématique ou Vigilance, le joueur doit demander « **[Nom joueur], as-tu une carte permettant de résoudre ce sujet ?** » (montrer la carte).

Si tel est le cas, les 2 joueurs procéderont alors à un **échange de cartes**.

En récupérant la carte qui l'intéresse, le joueur qui a posé la question doit choisir une carte de son jeu (hors cartes noires) à donner à l'autre.



- Si le joueur interrogé ne détient pas de carte correspondant à la demande, le premier joueur doit piocher une carte.

Si, lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il annonce "**Bonne pioche !**" à voix haute et a le **droit de demander une autre carte** à un joueur.

S'il ne pioche pas la carte recherchée, il passe son tour, et le joueur à sa gauche peut à son tour poser une question.

- Un joueur ne peut demander une carte d'une suite que s'il possède déjà **au moins une carte** de cette suite dans son jeu.



LES CARTES NOIRES

Les cartes Vigilance  et Problématique  représentent les menaces pour l'humanité. Si un joueur obtient l'une d'elles, il a 2 options :

- Il place la carte devant lui et doit **l'annuler en réalisant une suite**.
- Il garde la carte Vigilance ou Problématique et la **complète avec 3 autres cartes** (Action , Espoir , Généraliste vertes  ) permettant de résoudre le sujet énoncé.

Exemples de suites :

Avec la carte "Priorité à la croissance économique", le joueur devra faire une suite avec 3 autres cartes telles que la carte Espoir "Croissance/Décroissance", une carte Action "Énergies renouvelables", et une carte Généraliste verte "Artificialisation des sols".



Avec la carte “Extinction de la biodiversité”, le joueur devra faire une suite avec 3 autres cartes telles que la carte Action “Restauration des écosystèmes”, une carte Généraliste verte “Faune sauvage” et une carte Généraliste verte “Océan”.



- ▶ Une suite ne peut contenir qu'une seule carte noire (Vigilance ou Problématique).
- ▶ L'ensemble des joueurs est **libre de valider** ou non les associations de cartes, en toute **bienveillance**.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque **la pioche est épuisée**.
C'est le joueur qui a composé le plus de suites qui remporte la partie.



FUTURs inspirés

8+
ans

2-10
joueurs

30
min

BUT DU JEU

Les joueurs se rassemblent pour **explorer et libérer leur créativité** en imaginant un avenir prospère pour le monde de demain. Un monde qui permettra à tous de prospérer et vivre heureux en harmonie avec le vivant.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Faites une pile de cartes mélangeant les cartes Problématique et Vigilance. Retournez la carte en haut de la pioche afin de commencer un nouveau récit. Mélangez le reste des cartes, puis distribuez **6 cartes** à chaque joueur.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

La partie débute avec une carte représentant l'un des problèmes du moment. Cette carte noire symbolise le début du récit. Les joueurs jouent tour à tour afin d'imaginer le monde en 2050.

Le récit commence ainsi **“Nous sommes en 2050, le monde est en pleine transformation. [Sujet de la carte Problématique ou Vigilance] n'est plus qu'une histoire ancienne car nous avons...”**.

Les joueurs vont ensuite se succéder en ajoutant une carte ayant un lien avec la précédente.

Si un joueur ne trouve pas de connexion, il peut piocher une carte. Il pourra ensuite la poser ou passer son tour. L'objectif est de **proposer une alternative** à la carte posée en début de manche pour **raconter l'histoire d'un monde que nous pouvons créer**.

***Exemple :** "Nous sommes en 2050, le monde est en pleine transformation. La **dépendance aux énergies fossiles** n'est plus qu'une histoire ancienne, car nous avons développé les **énergies renouvelables**, aux quatre coins de la France, permettant une meilleure qualité de l'air qui nous rend en meilleure **santé**. Nous avons réduit nos émissions de **gaz à effet de serre** depuis que nous avons fermé les **centrales à charbon** et adopté une **mobilité douce** nous permettant de vivre mieux..."*



► Lorsqu'une **carte Espoir**  est posée, le jeu change de sens.

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur a épuisé l'ensemble de ses cartes. Vous devez faire usage de votre créativité collective pour gagner ensemble avec un récit inspirant de ce que demain pourrait être.

FUTURs brouillés

8+
ans

6-18
joueurs

30
min

Nous sommes en France où le conseil citoyen se rassemble afin de construire le monde de demain. De nombreux mouvements se mettent en place pour imaginer un meilleur futur pour tous.

Malgré cela, des personnes et organisations continuent leurs activités néfastes. Les Citoyens sont dans l'obligation d'investiguer qui met en péril leur futur, tout en s'organisant de manière efficace afin de co-construire un avenir meilleur. Ce n'est qu'ensemble qu'ils réussiront...

BUT DU JEU

L'objectif pour les Citoyens est de lutter contre les organisations courant à la perte de leur civilisation. Bien qu'en grande majorité, ils doivent s'allier afin de décider du monde qu'ils souhaitent voir advenir, pour **favoriser le bien collectif**.

Les Bandits doivent, eux, **identifier les menaces** qui pourraient leur faire perdre la main sur leurs activités et leurs intérêts.



CARTES UTILISÉES

BANDITS

Les cartes Problématique 🖐️ "Greenwashing", "Lobbying des intérêts privés", "Dépendance aux énergies fossiles", "Finance noire contre le vivant" et "Déconnexion politique de la réalité"



CITOYENS

Les cartes Généralistes durabilité (sauf les citations) et certaines cartes prospérité pour les rôles spécifiques



Rôles spécifiques (parmi les citoyens)

Pour le rôle de **PLANÈTE TERRE** : la carte Espoir 🌱 "Planète détériorée/régénérée"



Pour le rôle de **SCIENTIFIQUE** :
la carte Généraliste prospérité
"Températures"



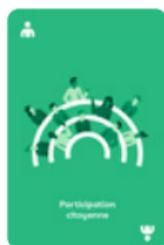
Pour le rôle de **d'INDIGÈNE** :
la carte Généraliste prospérité
"Peuples indigènes"



Pour le rôle de **VISIONNAIRE** :
la carte Généraliste prospérité
"Futures générations"



Pour le rôle de **VAGUE CITOYENNE** :
la carte Généraliste prospérité
"Participation citoyenne"



BANDITS

Ils font partie de la société, mais contribuent à sa destruction avec leurs pratiques néfastes. Ils se font passer pour des citoyens exemplaires afin d'éviter d'être discrédités et pointés du doigt.

Les Bandits disposent d'**un vote chacun lors de leurs réunions afin d'éliminer un citoyen**. Ils possèdent également une voix lors de chaque conseil citoyen.

CITOYENS

Ils font partie intégrante de la société et influencent le futur avec leurs actions quotidiennes et les valeurs qu'ils portent.

Chaque Citoyen dispose d'**un vote à chaque conseil citoyen**.

PLANÈTE TERRE

Le joueur représente la planète dans son ensemble et a donc le pouvoir de changer le futur de tous.

La Planète Terre peut déclencher un phénomène météorologique qui impactera l'ensemble des joueurs. Cela conduira à **redistribuer aléatoirement les rôles** aux joueurs restants dans la partie et annulera le vote.

► Cette action **ne pourra se produire qu'une seule fois** au cours de la partie.

SCIENTIFIQUE (à partir de 7 joueurs)

Le/la Scientifique est en quête de connaissances afin de mieux comprendre les scénarios à venir. Il/elle a donc

le pouvoir d'analyser et de rechercher toute information qui pourrait l'aider à identifier une problématique. Il/elle **peut demander à voir les cartes des autres joueurs.**

VISIONNAIRE (à partir de 8 joueurs)

Le/la Visionnaire représente les générations futures. Il/elle connaît toutes les problématiques à résoudre, afin d'assurer une vie de qualité à l'ensemble des citoyens. Il peut donc voir quels sont les risques majeurs pour le futur et mettre son veto à toute décision qui pourrait mettre en danger son existence. Il/elle **peut sauver 2 citoyens dans la partie.**

INDIGÈNE (à partir de 10 joueurs)

Le joueur représente le savoir ancestral des peuples protégeant une grande partie du globe non urbanisée. Sa connaissance du vivant lui donne les clés pour sauver tout ce qui est en danger. De par son expérience et sa sagesse, **sa voix compte double** au conseil citoyen.

VAGUE CITOYENNE (à partir de 11 joueurs)

Le joueur représente l'ensemble des citoyens et donc une force inarrêtable. En tant que **coordinateur des actions citoyennes**, une attaque contre lui réveillera la société dans son ensemble. Elle prendra les bandits de court et conduira à l'arrêt forcé de leurs activités. Si le joueur ayant cette carte est éliminé par les bandits, ces derniers **perdront la partie.**

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Les joueurs désignent ou tirent au sort un **meneur de jeu** qui se chargera de faciliter la partie. Cette personne distribuera à chaque joueur une carte face cachée (en respectant les cartes indiquées en fonction du nombre de joueurs).

Chaque joueur devra regarder discrètement sa carte afin de **connaître son rôle**.

Nb de joueurs*	Bandits	Citoyens	Dont rôles spécifiques
6	2	3	1 (Planète Terre)
7	2	4	2 (Planète Terre et Scientifique)
8	2	5	3 (Planète Terre, Scientifique et Visionnaire)
9	2	6	<i>Identiques à 8 joueurs</i>
10	3	6	4 (Planète Terre, Scientifique, Visionnaire et Indigène)

11	3	7	5 (Planète Terre, Scientifique, Visionnaire, Indigène et Vague citoyenne)
12	3	8	<i>Identiques à 11 joueurs</i>
13	3	9	<i>Identiques à 11 joueurs</i>
14	3	10	<i>Identiques à 11 joueurs</i>
15	4	10	<i>Identiques à 11 joueurs</i>
16	4	11	<i>Identiques à 11 joueurs</i>
17	4	12	<i>Identiques à 11 joueurs</i>
18	5	12	<i>Identiques à 11 joueurs</i>

*Le meneur de jeu n'a pas de carte rôle.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

Le meneur de jeu initie la partie en demandant au conseil citoyen de se mettre en action. Le meneur de jeu dit : **“Il est temps de penser à notre futur, les joueurs se concentrent et ferment les yeux”**. Tous les joueurs ferment les yeux.

Le meneur appelle les joueurs dans l'ordre suivant (adapter en fonction du nombre de joueurs et donc des rôles) :

LES BANDITS

Les Bandits se retrouvent... Ils doivent s'accorder pour défendre leurs intérêts, en **désignant une personne** compromettant leurs activités. Les bandits choisissent un joueur à éliminer.

LE/LA SCIENTIFIQUE

Le/la Scientifique est invité-e à **découvrir la carte de l'un des autres joueurs**. Il/elle désigne une carte qu'il/elle souhaite voir.

LE/LA VISIONNAIRE

Le/la Visionnaire est informé-e du joueur qui a été désigné par les bandits et **peut décider de soutenir cette personne afin qu'elle survive**.

- ▶ Rappel : seulement **2 personnes** pourront être sauvées au cours de la partie.

LA PLANÈTE TERRE

La Planète peut choisir de faire survenir un phénomène météorologique d'ampleur qui provoquera un **mélange des cartes de tous les joueurs** encore dans la partie et une redistribution aléatoire des rôles.

- Rappel : cette action ne pourra se produire qu'**une seule fois** au cours de la partie.

Lorsque les rôles sont appelés par le meneur, ils sont invités à ouvrir les yeux (mais ne doivent pas parler). Après être passé à l'action, ils doivent ensuite les refermer.

À la fin d'un tour, le meneur de jeu déclare de nouveau ouverte **la séance de débat** (les joueurs ouvrent les yeux). Il relate d'abord les événements qui se sont déroulés, puis demande **un vote pour désigner l'un des bandits**.

- S'il y a eu un **mélange des cartes** suite à l'action de la Planète Terre, **le vote n'a pas lieu**. Le meneur de jeu invite simplement les joueurs à découvrir leur nouveau rôle.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque **l'ensemble des citoyens ou des bandits est éliminé** ou si **la vague citoyenne a été éliminée** par les bandits.



Vous souhaitez comprendre
le sens des cartes ou explorer
le monde de FUTURs ?

RENDEZ-VOUS SUR

futurs-lejeu.fr



Un jeu de Niels de Fruquier
et Mélanie Ramamonjisoa