

# FUTUR



Prenez les cartes en main  
pour un meilleur lendemain

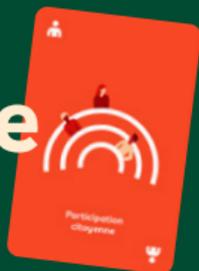
8+  
ans

3-8  
joueurs

20  
min



## L'équilibre planétaire



RÈGLES DU JEU



# RÈGLES DU JEU

## BUT DU JEU

Les joueurs évoluent dans un écosystème en équilibre entre le Climat, la Biodiversité, la Justice sociale et le Bien-être. Ils prennent le rôle d'Imprudents ou Bien-faiteurs, avec pour objectif de défendre leurs intérêts personnels (déstabiliser le système planétaire ou préserver son équilibre).

Les Imprudents pourront utiliser les **cartes Vigilance** 🕒 et **Problématique** 🖐️ ainsi que les paires de **cartes Généralistes orange et/ou rouges de même symbole\*** pour attaquer les Bienfaiteurs.



ou



ou



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



☀️ Climat

🐦 Biodiversité

👤 Justice sociale

♥️ Bien-être

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



## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- 1 Rassemblez les **8 cartes citations** afin d'attribuer des rôles à chaque joueur.



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

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

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

Avant de les mélanger et de les distribuer, prenez les cartes citations nécessaires en fonction du nombre de joueurs (voir tableau page suivante).

Nb de joueurs	Imprudents	Bienfaiteurs
3	1	2
4	2	2
5	2	3
6	3	3
7	3	4
8	4	4

Placez ensuite votre carte rôle face visible sur la table, en face de vous. Les cartes citations restantes seront mises de côté (elles ne seront pas utilisées).

- 2 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.

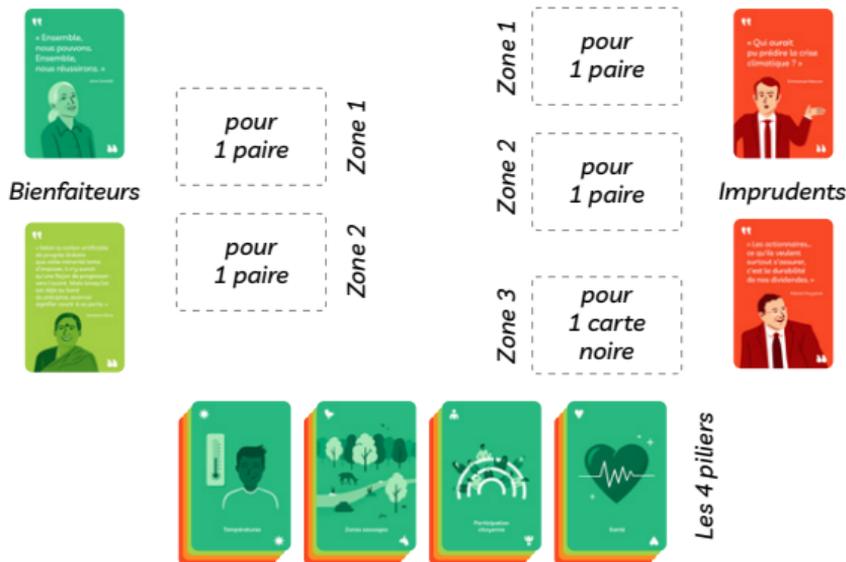


*Mise en place des 4 piles*

- 3 Mélangez toutes les autres cartes et distribuez en **6 par joueur**. Le reste des cartes formera la pioche.

## DÉROULÉ DE LA PARTIE

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



Mise en place pour 4 joueurs

## DÉBUT DE LA PARTIE

C'est toujours un **Imprudent** qui commence la partie.

Puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



Plusieurs options s'offrent au joueur ayant le rôle d'**Imprudent** :



- Poser une **carte Vigilance** 🕒 ou **Problématique** 🖐️ de son jeu sur la table pour **attaquer les Bienfaiteurs**.
- Poser une **carte Généraliste orange ou rouge** pour commencer ou compléter une **paire de cartes**.
- 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.

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



- Poser une **carte Action** ➕ en réponse immédiate à une carte noire posée par un Imprudent. Cette carte Action peut aussi être posée **face cachée**, en face du joueur, et lui servira plus tard à **contrer une attaque d'Imprudent**.
- Poser une **carte Généraliste verte** pour commencer ou compléter une **paire de cartes**.
- Poser une **carte Espoir** 🔄 pour procéder à un **échange de 2 cartes** (mêmes conditions qu'un Imprudent).

- S'il possède plusieurs cartes noires, il peut les poser dans la défausse afin de piocher le nombre équivalent de cartes dans la pioche.
- ▶ Si un joueur (Imprudent ou Bienfaiteur) 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.
- ▶ Contrairement aux autres cartes qui nécessitent une zone disponible, les cartes Espoir et Action face cachée peuvent être posées à tout moment.

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

Une fois que des cartes ont été activées (vous avez appliqué leur effet), placez-les dans la défausse.

## APRÈS L'ATTAQUE D'UN IMPRUDENT

Suite à la pose d'une carte noire de la part des Imprudents, les Bienfaiteurs auront **un tour** pour la contrer avec une carte Action.

***Exemple :** face à la carte Problématique "Finance noire contre le vivant", les Bienfaiteurs peuvent poser la carte Action "Banque Éthique" qui annulera l'attaque.*





Si l'attaque n'est pas annulée, les Imprudents choisissent **l'un des 4 piliers** en lien avec la carte noire posée et le feront passer au **niveau inférieur**.

*Suite de l'exemple : si la carte "Finance noire contre le vivant" n'est pas résolue, l'Imprudent qui l'a posée pourra alors descendre d'un niveau la Biodiversité.*

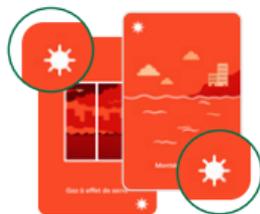


*La carte supérieure est alors placée en dessous de la pile.*

## APRÈS LA CRÉATION DE PAIRES

Suite à la création d'une **paire de cartes par les Imprudents**, ces derniers feront **descendre d'un niveau** le pilier correspondant (voir le symbole).

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





De même, suite à la création d'une **paire de cartes vertes par les Bienfaiteurs**, ils feront **remonter d'un niveau** le pilier correspondant.



- ▶ Si les Bienfaiteurs forment une paire de cartes vertes, mais que le niveau du pilier correspondant 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 les 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 Imprudents remportent la partie s'ils réussissent à placer 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 Bienfaiteurs gagnent dans tous les autres cas réussissant à **maintenir l'équilibre planétaire**.



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

**RENDEZ-VOUS SUR**

[futurs-lejeu.fr](https://futurs-lejeu.fr)

Un jeu de Niels de Fruaiger  
et Mélanie Ramamonjisoa



Version Juin 2024