



# FUTUR<sup>S</sup>

**8-99**  
ans

**2-18**  
joueurs

**6**  
modes  
de jeu

## Livret pédagogique

Retrouvez plusieurs règles du jeu afin d'adapter FUTURs à tous les contextes. Vous trouverez des mécaniques de jeu connues pour faciliter la prise en main des cartes et l'apprentissage.



# SOMMAIRE

des modes de jeu

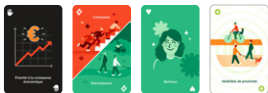
| Mode de jeu                 | Type        | Nombre de joueurs | Page                      |
|-----------------------------|-------------|-------------------|---------------------------|
| <b>FUTURs<br/>alliés</b>    | Coopération | À partir de 4     | <u><a href="#">3</a></u>  |
| <b>FUTURs<br/>croisés</b>   | Réflexe     | À partir de 2     | <u><a href="#">6</a></u>  |
| <b>FUTURs<br/>éveillés</b>  | Réflexe     | À partir de 4     | <u><a href="#">12</a></u> |
| <b>FUTURs<br/>affiliés</b>  | Stratégie   | À partir de 2     | <u><a href="#">15</a></u> |
| <b>FUTURs<br/>inspirés</b>  | Coopération | À partir de 2     | <u><a href="#">20</a></u> |
| <b>FUTURs<br/>brouillés</b> | Coopération | À partir de 6     | <u><a href="#">22</a></u> |

**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, l'équipe marque 1 point.

L'objectif est d'être la 1<sup>ère</sup> 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. 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

### LES ÉCHANGES

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

Vous devez avoir **en permanence 4 cartes en main**. Avant de saisir une des cartes sur la table, le joueur doit d'abord poser la carte qu'il libère.

Une fois que les joueurs ne sont plus intéressés par les 4 cartes sur la table, elles sont remises sous le talon et 4 nouvelles cartes sont posées face visible. Et ainsi de suite...

### ANNONCE D'UNE SUITE

Lorsque l'un des joueurs a réussi à réaliser une suite de 4 cartes, il doit le faire deviner sans parler à son partenaire, 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, celui-ci 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.

### BUT DU JEU

Le 1<sup>er</sup> joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la manche et marque des points en fonction des cartes que ses adversaires ont encore en main. L'objectif est d'**atteindre les 500 points en premier**, grâce à la récolte d'un maximum de cartes à impact positif.

### PRÉPARATION DE LA MANCHE

Mélangez les cartes et distribuez-en **7 à chacun**. Le paquet restant est posé face cachée et constitue la pioche. La première carte de la pioche sera retournée face visible pour initier la partie (impérativement une carte généraliste).

### DÉROULÉ DE LA MANCHE

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

Il peut jouer une **carte Généraliste** de la même couleur, de la même catégorie, ou une **carte spéciale** (Action , **Espoir** , **Vigilance** , **Problématique** ).

- Si vous avez dans votre jeu une carte avec un **sujet identique** à la dernière carte, vous pouvez la jouer, même si ce n'est pas votre tour.

**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.



### 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.

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.10).

- ✓ Elle peut également recouvrir **toutes les cartes Généralistes**.

- ✗ Le joueur suivant ne peut pas poser une **carte Problématique ou Vigilance** sur une carte Action.  
Toute autre carte peut être jouée.

### ESPOIR

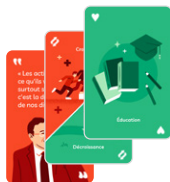
Cette carte peut être jouée si elle possède une couleur en commun avec la dernière carte posée. Elle change alors **la couleur et le sens du jeu**.

**Exemple de succession de cartes :**

1/ Carte Généraliste rouge 

2/ Carte Espoir 

3/ Carte Généraliste verte foncée 



- ✓ 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).
- ✓ Le joueur suivant peut la recouvrir d'une autre carte Espoir, si elles ont une **couleur commune**.

## VIGILANCE

Lorsque cette carte est jouée, le prochain joueur **pioche 1 carte et passe son tour**. Mais s'il possède une **carte Action** lui permettant de faire face au danger de la **carte Vigilance** (exemples p.10), l'effet de **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, 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 cartes, en toute **bienveillance.**

## FIN DE LA MANCHE

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en main, il doit annoncer **à haute voix "FUTURs"**. S'il oublie et que l'un des joueurs s'en aperçoit, il devra piocher 2 cartes.

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

La manche se termine dès qu'un joueur **s'est débarrassé de toutes ses cartes**. Pour définir son score, les cartes des autres joueurs sont comptabilisées, en suivant le tableau des points suivant.

## 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.

**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'en utiliser un maximum (les cartes restantes seront mises de côté le temps de la partie).

|           | Cartes<br>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 **duel** 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"



**Le 1<sup>er</sup> 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.

### TOUT N'EST PAS PERDU...

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

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

*Les joueurs éliminés 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.

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

## BUT DU JEU

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

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

Mélangez les cartes et distribuez-en **7 à chaque joueur**. Placez le reste face cachée, au centre de la table, 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 former des suites de cartes. **Une suite complète comprend 4 cartes**.

## LES SUITES

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

- 1 4 cartes Généralistes de la **même catégorie** (Biodiversité, Climat, Justice sociale ou Bien-être) et de **même couleur**.

### Exemple :

4 cartes orange  
de la catégorie  
Bien-être



**2** 4 cartes Généralistes avec un **sujet identique**.

**Exemple :**  
les 4 cartes "Forêt"



**3** 4 cartes Généralistes **citations** (peu importe leurs couleurs)

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



**4** Une **suite logique avec 1 carte Vigilance** ou **Problématique** en lien avec d'autres cartes résolvant le problème énoncé (exemples p.18-19).

Chaque sujet existe en **4 couleurs** (soit 4 cartes).  
Et chaque catégorie contient **5 sujets**, donc 5 fois chaque couleur.

## LA DEMANDE

À chaque tour, le **joueur choisit d'interroger une personne**.

Pour une **carte spécifique**, il lui demande par exemple **"Dans la catégorie Biodiversité, as-tu la carte "Faune Sauvage"?"**.

Pour former une **suite avec une carte noire**, le joueur demande "**As-tu une carte permettant de résoudre ce sujet ?**" (montrer la carte).



Si le joueur interrogé a effectivement la/une carte répondant à la demande, il doit la remettre.

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, **en échange**.



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, il tire la carte qu'il souhaitait, il annonce "**Bonne pioche !**" à voix haute et peut **demandeur une nouvelle carte** à un joueur.



## IMPORTANT

Un joueur ne peut demander une carte précise 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 :

Carte "Priorité à la croissance économique" associée à la carte Espoir "Croissance/Décroissance", la carte Action "Énergies renouvelables" et une carte Généraliste verte "Artificialisation des sols".



Carte “Extinction de la biodiversité” associée à la carte Action “Restauration des écosystèmes”, une carte Généraliste verte “Faune sauvage” et une carte Généraliste verte “Océan”.

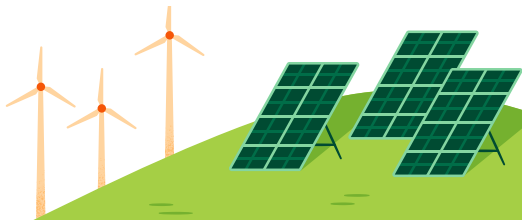


► Une suite ne peut contenir qu'une seule carte noire.

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**.  
Le joueur qui a réussi à composer le plus de suites remporte la partie.





## BUT DU JEU

Les joueurs se rassemblent pour **explorer et libérer leur créativité collective** en imaginant un avenir prospère pour le monde. 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 Vigilance  et Problématique . Retournez la carte en haut de la pioche afin de commencer un nouveau récit. Mélangez le reste des cartes, puis distribuez-en **6 à chaque joueur**.

## DÉROULÉ DE LA PARTIE

La partie débute avec une carte représentant l'un des problèmes du moment, qui initiera le 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 noire] n'est plus qu'une histoire ancienne car nous avons...”*.

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

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 :** *“...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**”.*

Si un joueur ne trouve pas de connexion, il peut piocher une carte. Il pourra soit la poser immédiatement, soit passer son tour.

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

## FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur a épuisé toutes ses cartes. L'objectif est de gagner ensemble avec un récit inspirant pour l'avenir.



# FUTURs brouillés

8+  
ans6-18  
joueurs30  
min

*Nous sommes en France où le conseil citoyen se rassemble afin de bâtir 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 efficacement pour 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 pour **favoriser le bien collectif**.

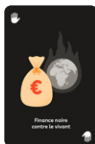
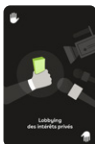
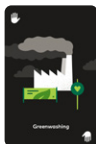
Les Bandits doivent, eux, **identifier les menaces** qui pourraient leur faire perdre la main sur leurs activités et leurs intérêts.



## CARTES / RÔLES

### 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 vertes claires (sauf les citations) et certaines cartes vertes foncées pour les rôles spécifiques



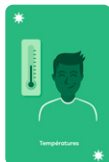
### Rôles spécifiques (parmi les citoyens)

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



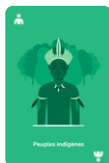
Pour le rôle de **SCIENTIFIQUE** :  
la carte Généraliste verte foncée ■  
“Températures”

---



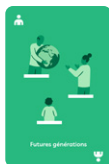
Pour le rôle de **d'INDIGÈNE** :  
la carte Généraliste verte foncée ■  
“Peuples indigènes”

---

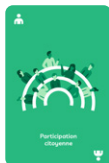


Pour le rôle de **VISIONNAIRE** :  
la carte Généraliste verte foncée ■  
“Futures générations”

---



Pour le rôle de **VAGUE CITOYENNE** :  
la carte Généraliste verte foncée ■  
“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 pour éviter d'être 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 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

Elle a le pouvoir de changer le futur de tous et peut déclencher un phénomène météorologique d'ampleur. Celui-ci provoque une **redistribution aléatoire des rôles** des joueurs encore en jeu et annule le vote.

► L'action **ne peut se produire qu'une fois** dans la partie.

## SCIENTIFIQUE (à partir de 7 joueurs)

Le/la Scientifique est en quête de connaissances pour mieux comprendre les scénarios à venir. Il/elle a donc le pouvoir d'analyser et rechercher toute information qui l'aiderait 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 tous. Il/elle peut ainsi voir les risques majeurs pour le futur et mettre son veto à toute décision qui représenterait un danger.

► 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. Cela conduira alors à l'arrêt forcé des activités des Bandits.

Si ce joueur 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. Chacun devra regarder discrètement sa carte afin de **connaître son rôle**.

### QUELLES CARTES ?

► Le meneur de jeu n'a pas de carte 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,<br>Scientifique,<br>Visionnaire,<br>Indigène et<br>Vague citoyenne) |
| 12 | 3 | 8  | <i>Identiques<br/>à 11 joueurs</i>                                                    |
| 13 | 3 | 9  | <i>Identiques<br/>à 11 joueurs</i>                                                    |
| 14 | 3 | 10 | <i>Identiques<br/>à 11 joueurs</i>                                                    |
| 15 | 4 | 10 | <i>Identiques<br/>à 11 joueurs</i>                                                    |
| 16 | 4 | 11 | <i>Identiques<br/>à 11 joueurs</i>                                                    |
| 17 | 4 | 12 | <i>Identiques<br/>à 11 joueurs</i>                                                    |
| 18 | 5 | 12 | <i>Identiques<br/>à 11 joueurs</i>                                                    |

## DÉROULÉ DE LA PARTIE

Le meneur de jeu initie la partie en demandant au conseil citoyen d'agir et dit : ***“Il est temps de penser à notre futur, les joueurs se concentrent et ferment les yeux”***. Il appelle les joueurs dans l'ordre suivant (adapter en fonction du nombre) :

### LES BANDITS

Les Bandits se retrouvent et doivent s'accorder pour **désigner une personne** compromettant leurs activités. Ils choisissent ainsi un joueur à éliminer.

### LE/LA SCIENTIFIQUE

Le/la Scientifique **désigne un joueur** dont il/elle souhaite voir la carte.

### 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** peuvent être sauvées dans la partie.

### LA PLANÈTE TERRE

La Planète peut provoquer un **mélange des cartes des joueurs** encore dans la partie.

► Rappel : cette action ne peut se produire qu'**une seule fois** dans la partie.

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

## FIN DU TOUR

À la fin d'un tour, le meneur de jeu déclare 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 un Bandit**.

- S'il y a eu une action de la Planète Terre, **le vote n'a pas lieu**. les joueurs sont simplement invité 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](https://futurs-lejeu.fr)

Un jeu de Niels de Fraguier  
et Mélanie Ramamonjisoa

