



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

RENDEZ-VOUS SUR

futurs-lejeu.fr

Un jeu de Niels de Frua et Mélanie Ramamonjisoa

FUTURS

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

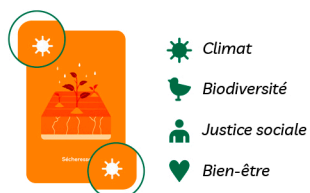
BUT DU JEU

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 Bienfaiteurs, 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.



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



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**.

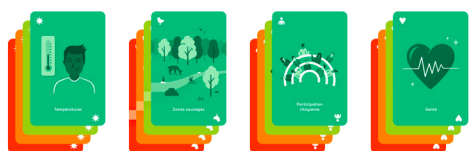
À noter : la couleur des cartes est en lien avec la citation et non la personnalité représentée.

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.



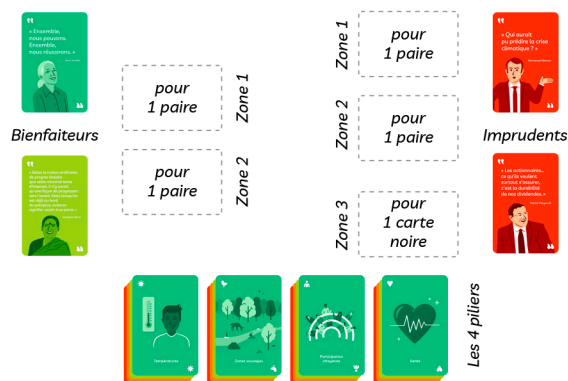
Mise en place des 4 piles

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

4

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.



5

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).

6

- 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 annule l'attaque.



7



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**.