

# FUTURS<sup>2</sup>

**Causes Communes** est un projet d'animation qui invite les jeunes de plusieurs écoles et associations partenaires du **C-paje** à découvrir des techniques d'expression, plastiques ou corporelles, et à les utiliser pour réfléchir à la thématique des discriminations et du vivre-ensemble. La finalité est une série d'œuvres collectives réalisées par les jeunes avec les thématiques et les techniques de leur choix et proposée au public.

De la rencontre avec les jeunes adultes de cette classe de **7ème année de Commerce et comptabilité**, du fruit de leurs réflexions et des échanges, des animations créatives, des défis, des rires et des expériences ludiques vécues ensemble sont nées l'idée et l'envie de réaliser ce jeu. **Futurs<sup>2</sup>** symbolise ainsi le dynamisme et les valeurs propres à chaque étudiant, au groupe, et à leur école elle-même. Futurs<sup>2</sup> s'inspire du jeu **Présages** de **Maxime Rambourg**, dont il reprend la mécanique, avec l'aimable autorisation de **Spiral Editions**.

## RÈGLES DU JEU

4 à 6 joueurs – 30 min

**Votre Futur est entre vos mains, saurez-vous en faire bon usage ?**

### APERÇU

Dans Futurs<sup>2</sup>, vous faites équipe et vous devez vous débarrasser de vos cartes jusqu'à n'en avoir plus qu'une seule en main.

Les cartes que vous jouez à chaque tour interagissent avec celles jouées par les autres membres de votre équipe, mais également avec celles de vos adversaires. Jouez-les au moment opportun !

### MATÉRIEL

- 35 cartes Futur, de valeur 1 à 35
- 7 cartes Aide de jeu

### BUT DU JEU

Si, à la fin d'un tour, vous ou l'un des membres de votre équipe n'a plus qu'une seule carte en main, toute l'équipe remporte la manche en cours.

La première équipe qui remporte 2 manches gagne la partie.

### MISE EN PLACE

1. Parmi les cartes Futur, récupérez les cartes de valeur 30 à 35 (ces 6 cartes se nomment toutes «L'Ambition»), mélangez-les et distribuez-en une face visible à chaque joueur autour de la table. Si vous jouez à 4 ou à 5, remettez dans la boîte les cartes «L'Ambition» non distribuées. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

2. Composez les équipes de la façon suivante :

- Pour une partie à 4 ou 5 joueurs : le joueur avec la carte «L'Ambition» de plus forte valeur est en équipe avec celle qui a la carte «L'Absolu» de plus faible valeur. Les 2 ou 3 autres joueurs forment l'équipe adverse.
- Pour une partie à 6 joueurs : formez 3 équipes de 2 joueurs, en respectant les paires de cartes «L'Ambition» suivantes : la carte de valeur 30 avec celle de valeur 35, la carte de valeur 31 avec celle de valeur 34, et enfin la carte de valeur 32 avec celle de valeur 33.

3. Répartissez les cartes Aide de jeu devant les joueurs sur leur face sans le laurier. Le symbole ☀️, 🌧️ ou 🍀 présent sur chaque carte Aide de jeu est là pour rappeler la répartition des équipes autour de la table. La face des cartes Aide de jeu avec le laurier servira à indiquer plus tard les équipes ayant déjà remporté une manche.

4. Tout le monde place sa carte « L'Ambition » dans sa main. Mélangez le reste des cartes Futur et distribuez face cachée le nombre de cartes suivant :

- à 4 joueurs : tout le monde reçoit 4 cartes Futur de plus (donc une main de 5 cartes en tout).
- à 5 joueurs : chaque membre de l'équipe de trois personnes reçoit 4 cartes Futur de plus (donc une main de 5 cartes en tout) et chaque membre de l'équipe de deux personnes reçoit 3 cartes Futur de plus (donc une main de 4 cartes en tout).
- à 6 joueurs : tout le monde reçoit 3 cartes Futur de plus (donc une main de 4 cartes en tout).

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches, et chaque manche se déroule en une succession de tours. Au début de la partie, c'est le joueur qui a reçu la carte Ambition de plus forte valeur qui commence. Par la suite, c'est toujours le joueur qui a remporté le tour précédent qui recommence un nouveau tour.

Lors d'un tour de jeu, on joue en suivant le sens horaire et tout le monde joue devant soi la carte Futur de son choix. Quand une carte est jouée, si elle possède un effet ⚡️, il est résolu immédiatement, avant que le joueur suivant ne joue. Important : Lorsque vous jouez une carte, indiquez à tout le monde son effet.

LE TOUR S'ARRÊTE LORSQUE TOUT LE MONDE A UNE CARTE POSÉE DEVANT SOI. À ce moment-là, on résout simultanément tous les effets ⏸️ des cartes qui ont été jouées ce tour-ci. On détermine aussi au même moment le joueur qui remporte le tour. Sauf si l'effet d'une carte en jeu indique le contraire, c'est la personne qui a joué la carte Futur de plus forte valeur qui remporte le tour. Sa carte est défaussée. Tous les effets ⏸️ sont résolus. Si cela permet à certaines cartes en jeu d'être défaussées, elles le sont. Les cartes non-défaussées sont reprises en main par les joueurs qui les ont devant elles.

**IMPORTANT : Les cartes avec un effet ⚡ sont toutes résolues à la fin du tour et simultanément.** Si un effet vous demande de défausser une carte, on applique aussi l'effet ⚡ de cette carte-là. Toutes les cartes qui doivent être défaussées le sont en même temps, au même moment que la carte qui remporte le tour. Il est donc possible que plusieurs joueurs défaussent leur carte lors d'un même tour ! Si après ça aucune équipe n'a remporté la manche, on recommence un nouveau tour. C'est le joueur qui a remporté le tour précédent qui démarre le tour suivant.

### FIN DE LA MANCHE / FIN DE LA PARTIE

Si à la fin d'un tour, un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, son équipe remporte immédiatement la manche. Si à la fin d'un tour, plusieurs joueurs n'ont plus qu'une seule carte en main, c'est celui qui possède la carte de plus forte valeur en main qui permet à son équipe de remporter la manche. Tous les joueurs d'une équipe qui ont remporté la manche retournent leur carte Aide de jeu sur la face avec le laurier.

Si à la fin d'une manche, aucune équipe n'a remporté la partie, préparez une nouvelle manche. Mélangez toutes les cartes Futur, y compris les cartes restantes en main de tous les joueurs et les cartes « L'Ambition » utilisées à la manche précédente. Les équipes ne changent pas. Distribuez un nombre de cartes comme suit :

- à 4 joueurs : une main de 5 cartes à tout le monde.
- à 5 joueurs : une main de 5 cartes à l'équipe de 3 personnes et une main de 4 cartes à l'équipe de 2 personnes.
- à 6 joueurs : une main de 4 cartes à tout le monde.

C'est le joueur qui a remporté la manche pour son équipe qui commence le premier tour de cette nouvelle manche.

Si une équipe remporte une deuxième manche (leurs cartes Aide de jeu sont déjà sur la face avec un laurier), elle remporte la partie !

**IMPORTANT : Présages est un jeu par équipe, mais sans communication ! Vous ne pouvez pas communiquer sur la façon de jouer ou transmettre d'informations sur les cartes que vous avez en main, sauf si l'effet d'une carte vous le permet.**

### PRÉCISIONS

- Il est obligatoire d'appliquer l'effet d'une carte.
- Le terme "EN JEU" désigne toutes les cartes posées devant les joueurs. Si l'effet d'une carte ne peut pas être appliqué, alors la carte est jouée sans effet.
- Les effets sont résolus immédiatement lorsque la carte est jouée.
- Un effet doit toujours être résolu en intégralité avant que le joueur suivant ne joue.

### PRÉCISIONS SUR LES CARTES

Si à la fin d'un tour vous finissez avec 0 carte en main grâce à un effet, et que d'autres personnes finissent ce même tour avec 1 carte en main, c'est vous qui remportez la manche pour votre équipe !

Si plusieurs cartes ont la même valeur à la fin d'un tour suite à certains effets, la carte jouée en dernier dans le tour est considérée comme plus forte que celle qui la précédait.

**L'AMOUR** Vous pouvez tout dire au co-équipier choisi, même annoncer les cartes que vous avez en main, mais seulement pendant 10 secondes !

**LE JEU** Le pierre-papier-ciseaux se fait en une manche gagnante. S'il se solde par une égalité, rejouez jusqu'à déterminer un vainqueur.

**LA COMPTABILITÉ** Si aucun co-équipier ne joue après vous dans le tour, cette carte vaut simplement 10.

**LA STABILITÉ** Ce n'est pas la carte de la plus forte valeur qui remporte le tour et qui sera défaussée mais celle de plus faible valeur. Ignorez l'effet du « Respect » si il est joué le même tour que « La Stabilité » puisque la carte de plus forte valeur ne peut de toute façon pas l'emporter.

**LE DESSIN** S'il s'agit de la première carte du tour, cette carte vaut simplement 15.

**L'INDULGENCE** Ignorez tout effet qui doit défausser « L'indulgence », elle est toujours récupérée en main par son propriétaire à la fin du tour. Le seul moyen de défausser « L'indulgence » est de remporter le tour avec.

**LA PONCTUALITÉ** Si vous êtes dernier à jouer dans le tour, la carte est sans effet.

**LA COOPÉRATION** Si la carte que vous récupérez a un effet, vous n'appliquez pas une deuxième fois son effet (cette carte est considérée comme déjà jouée).

**LE RESPECT** Ignorez la carte de plus forte valeur pour déterminer qui remporte ce tour. C'est donc la seconde carte de plus forte valeur jouée qui l'emporte.

**L'AMBITION** Les deux cartes sont échangées simultanément et secrètement. Elles sont posées face cachée puis chacun récupère la carte de l'autre.

### CRÉDITS

**Jeu original** : Maxime Rambourg (conception), Ben Renaut (illustrations), Spiral Éditions (développement et édition)

**Animation et coordination du projet** : Benoît Louwette et Boris Krywicki, dans le cadre du projet **Causes communes** initié par **C-Paje ASBL**, avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et de la Fondation Roi Baudouin.

**Invention des nouveaux effets et illustrations originales** : les élèves de l'école de Commerce et Comptabilité EC<sup>2</sup> (Alice, Ayman, Daoud, Estelle, Florian, Johann, Leverd, Matteo, Muhammed, Nathan, Noah) et leur professeur, Joseph.

### RÉSUMÉ DES RÈGLES

- Pour gagner la manche, un joueur de l'équipe n'a plus qu'une seule carte en main. Pour gagner la partie, deux manches gagnantes
- À son tour, on joue une carte de sa main et on applique immédiatement l'effet ⚡ s'il y en a un
- À la fin du tour, on applique simultanément tous les effets ⚡ et la carte la plus haute est défaussée (sauf contre-indication)
- La personne qui a remporté le tour joue en premier lors du tour suivant (sauf contre-indication)

### Valeur des cartes

1-8  9-16  17  18-25  26-35 