

# LE TRUC DU FUTUR

Le Truc du Futur est une adaptation du jeu *The Thing From The Future* de Stuart Candy & Jeff Watson • situationlab.org  
Adaptation game design et traduction FR : Henri Kermarrec



Un jeu pour imaginer le(s) futur(s) • 2-6 joueurs, 20 minutes, 16 ans et +

## AVERTISSEMENT : CE JEU N'EST PAS (FORCÉMENT) DRÔLE

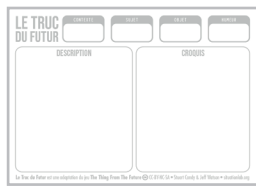
Il s'agit d'un outil créatif destiné à favoriser l'émergence de nouveaux récits d'anticipation. Il permet par ce biais aux joueurs de développer et de confronter leurs visions de futurs possibles (ou non). Il s'agit malgré tout d'un jeu de société : il n'est donc pas improbable que l'on s'y amuse en bonne compagnie, même si celui-ci n'a pas été conçu pour le divertissement.

### Principe du jeu

L'humanité est rentrée en contact avec un objet venu du futur. Comment, pourquoi, peu importe : les joueurs sont simplement témoins de cet incroyable phénomène. A chaque manche, les joueurs vont donc devoir imaginer un objet venu du futur (avec quelques contraintes), le décrire et/ou le dessiner, puis le présenter aux autres joueurs.

### Mise en place

Donnez à chaque joueur une feuille de création de **Truc du Futur** et un crayon (avoir une gomme à disposition peut être utile). Mélangez le paquet de cartes et distribuez-en **7** à chaque joueur. Enfin, désignez un premier joueur au hasard. Le jeu peut commencer.



### Déroulement d'une manche

Chacun son tour en commençant par le premier joueur, chaque joueur doit ajouter au centre de la table une carte **d'une couleur différente de celles déjà visibles**. Si un joueur ne peut pas poser de cartes, il peut recouvrir une carte d'une couleur déjà présente.

L'objectif de cette phase est que chaque joueur ait joué au moins une carte, et que les 4 contraintes soient établies. Si vous jouez à 5 ou 6 joueurs, le 5<sup>e</sup> et/ou le 6<sup>e</sup> joueurs devront donc recouvrir une carte déjà présente. A 2 et 3 joueurs, ceux-ci vont devoir également jouer plusieurs cartes. Lorsque les contraintes sont établies, les joueurs les notent sur leur fiche dans les emplacements prévus.

Ces cartes sont des contraintes de création. La carte de **Contexte** indique de quel type de futur l'objet provient (les Contextes sont détaillés sur la carte Aide de Jeu), ainsi que l'éloignement temporel de l'objet ; la carte **Sujet** indique le thème de réflexion suscitée par l'objet (le sens de lecture détermine le thème choisi parmi les deux disponibles sur la carte) ; la carte **Objet** indique de quel type d'objet il s'agit ; Enfin, la carte **Humeur** indique quelle émotion doit émerger à la découverte de l'objet.

Les joueurs décident ensuite du temps qu'il s'accordent pour créer leur Truc du Futur. Laisser aux joueurs **entre 2 et 5mn** est une bonne moyenne afin que cette phase ne soit pas trop longue - mais si les participants souhaitent réellement pouvoir bénéficier de plus de temps (pour les deux premières manches, par exemple) et que les conditions le permettent, rien ne l'empêche.

Les joueurs doivent alors simultanément décrire et/ou dessiner leur Truc du Futur dans les emplacements prévus de leur fiche. Lorsque tous les participants ont terminé ou que le temps est écoulé, chacun pose son crayon. Puis, en commençant par le premier joueur (ou à l'envi), les joueurs vont alors présenter leur Truc du Futur aux autres joueurs.



Lorsque tous les Trucs du Futur ont été présentés, il faut décider quel objet du Futur est le meilleur. Les joueurs peuvent collégialement débattre pour choisir quel est le meilleur Truc du Futur ; s'il n'y a pas consensus, alors tous les joueurs lèvent un doigt, comptent jusqu'à 3, puis pointent le Truc du Futur qu'ils jugent le meilleur (pas le sien, bien évidemment).

Le joueur désigné prend les cartes de contraintes comme points de victoire. En cas d'égalité au vote, les joueurs se les partagent et mettent les cartes en excédent de côté si nécessaire.

Chaque joueur complète alors sa main pour en avoir à nouveau 7 en main, puis on démarre une nouvelle manche.

### Fin de partie et victoire

La fin de partie peut être définie par un temps de jeu prévu à l'avance (20 ou 30mn, par exemple), ou après un certain nombre de manches (4 ou 5 manches est une bonne moyenne). Tout le monde est alors déclaré vainqueur, et celui qui a le plus de cartes un peu plus que les autres.

### Variantes possibles

- Il peut être intéressant de retirer les contraintes « Contexte » du paquet de cartes et d'en imposer une différente à chaque manche (la partie se joue donc en 4 manches). Une des spécificités du jeu par rapport à d'autres jeux narratifs est de proposer aux joueurs d'imaginer d'autres futurs que ceux habituellement portés par les cultures de l'imaginaire (science-fiction ou post-apocalypse). Imposer de jouer les 4 Contextes différents permet aux joueurs de débattre des évolutions souhaitables et/ou probables selon eux, et peut permettre à chacun de remettre en question ses certitudes sur le présent.
- Le jeu est indiqué jouable à partir de 16 ans car il demande de manipuler des notions économiques et sociales qui sont rarement totalement comprises avant cet âge. Si vous voulez toutefois animer le jeu pour des plus jeunes, vous pouvez enlever les cartes Sujet et Contexte, et présenter vous-même le Contexte de chaque manche de manière plus concrète afin qu'ils puissent s'y projeter. On peut également imaginer avoir deux cartes Objet et deux cartes Humeur au centre de la table, afin que chacun ait la satisfaction d'avoir placé une carte, et que les enfants puissent choisir la combinaison d'Objet et d'Humeur qu'ils vont retenir.
- Le jeu peut aussi être joué en coopération : définissez les contraintes de la même manière que dans le jeu normal, mais les joueurs devront alors créer ensemble un Truc du Futur qu'ils jugent satisfaisant. Prévoyez un temps de rédaction plus long, pour permettre aux joueurs de débattre et d'échanger des idées.
- Au delà de 6 joueurs, vous pouvez également faire jouer le jeu par équipes - au minimum trois, afin que les votes puissent avoir lieu si besoin.

# LE TRUC DU FUTUR

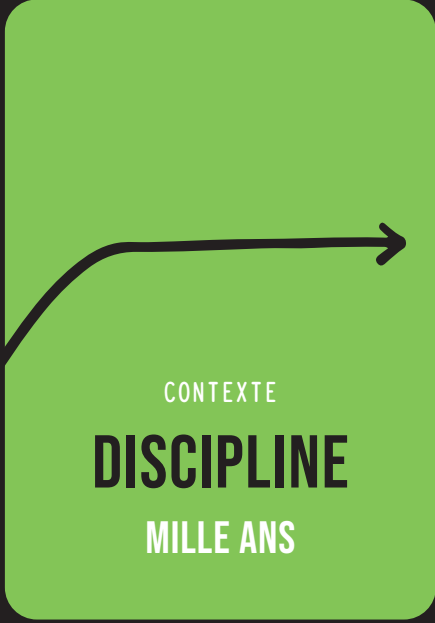
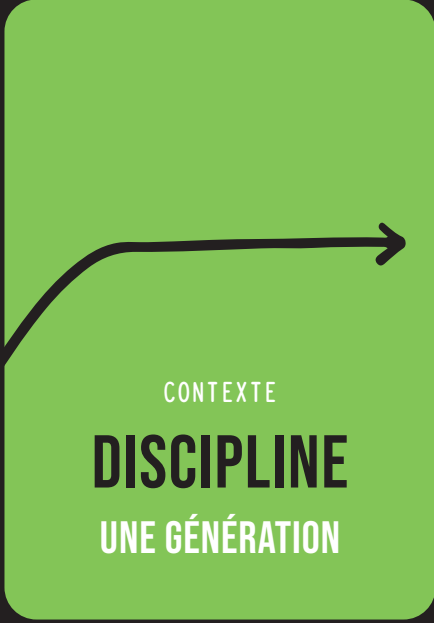
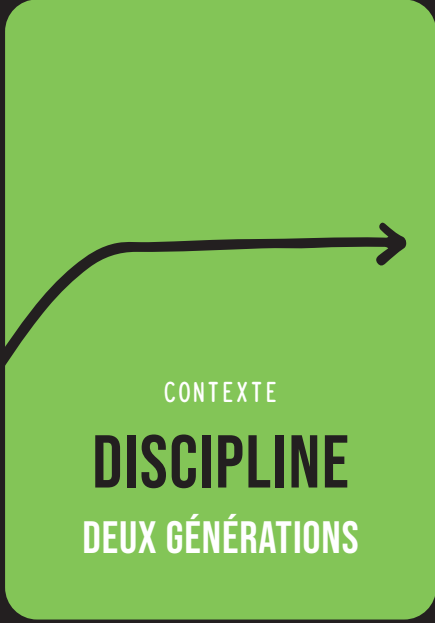
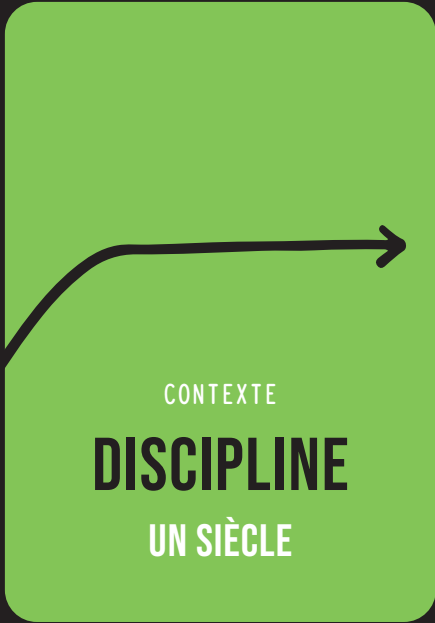
## NOTICE D'IMPRESSION

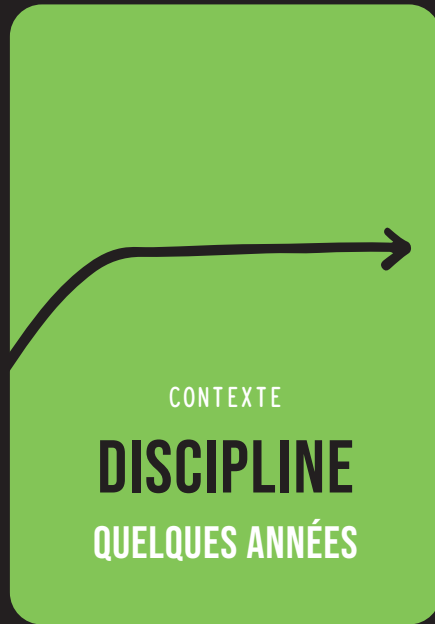
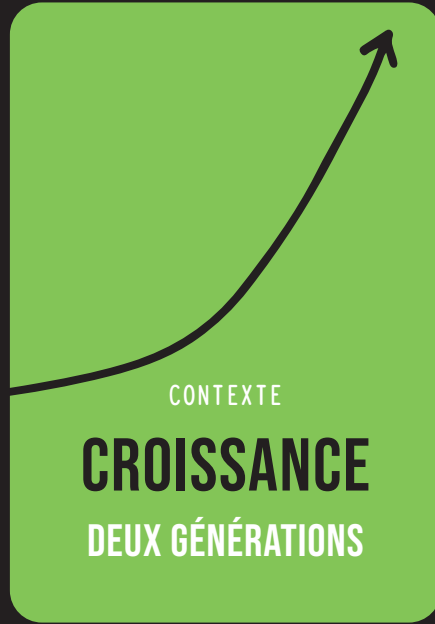
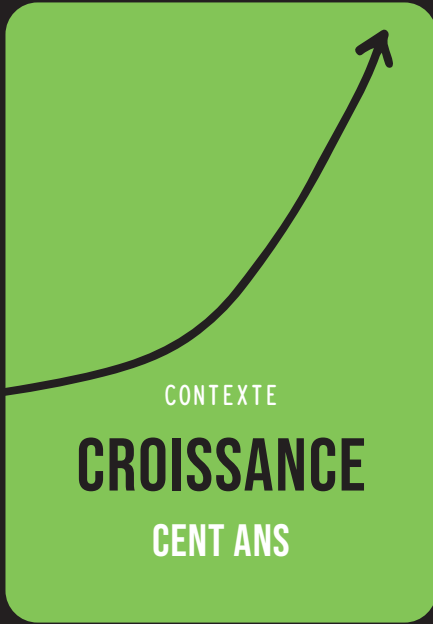
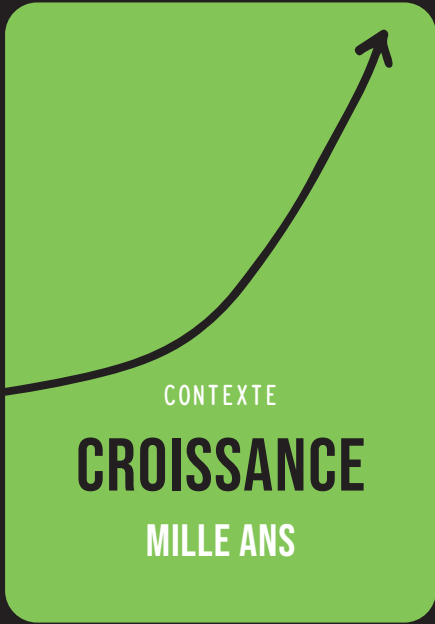
La page précédente détaille la règle du jeu : il peut être utile de l'imprimer.

Les pages 3 à 11 regroupent les 80 cartes du jeu (ainsi que l'aide de jeu concernant les Contextes). Vous pouvez utiliser la page 12 comme verso pour ces pages si vous ne craignez pas de manquer d'encre noire.

Enfin, la page 13 contient 4 fiches de création d'un Truc du Futur : imprimez-en autant que nécessaire selon vos besoins, puis coupez en suivant les pointillés.

NB : les cartes étant au format standard US (63x88), il peut être souhaitable pour le confort de jeu de se procurer en boutique spécialisée une centaine de protège-cartes pour ce format.





SUJET

**L'AGRICULTURE**

**LE VOYAGE**

SUJET

CONTEXTE

**CROISSANCE**

**QUELQUES ANNÉES**

CONTEXTE

**CROISSANCE**

**UNE GÉNÉRATION**

SUJET

**L'ENFANCE**

SUJET

**CLASSE SOCIALE**

SUJET

**LA MORT**

**LA CITOYENNETÉ**

SUJET

**LE CLIMAT**

SUJET

**LES COMMUNICATIONS**

SUJET

SUJET

**LA JUSTICE**

SUJET

**L'ÉDUCATION**

SUJET

**LES SPORTS**

**L'ÉCONOMIE**

SUJET

**LE DIVERTISSEMENT**

SUJET

**LES FEMMES**

SUJET

SUJET

**LA FAMILLE**

SUJET

**LA RICHESSE**

SUJET

**LE GENRE**

**LA MODE**

SUJET

**LA GÉNÉTIQUE**

SUJET

**LA POLITIQUE**

SUJET

SUJET

**LA SANTÉ**

SUJET

**LA MAISON**

SUJET

**LA PROPRIÉTÉ  
INTELLECTUELLE**

**LES HOBBIES**

SUJET

**L'IDENTITÉ**

SUJET

**LE JOURNALISME**

SUJET

SUJET

**LA GUERRE**

SUJET

**LES ÉCOSYSTÈMES**

SUJET

**LA MUSIQUE**

**LA MÉMOIRE**

SUJET

**LA LUNE**

SUJET

**LES OCÉANS**

SUJET

SUJET

**L'EAU**

SUJET

**LES ANIMAUX  
DOMESTIQUES**

SUJET

**LA RELIGION**

**LA VIEILLESSE**

SUJET

**L'ÉNERGIE**

SUJET

**LE SEXE**

SUJET

SUJET

**LE TRAVAIL**

OBJET

**UNE PUBLICITÉ**

OBJET

**UNE ŒUVRE D'ART**

**L'ESPACE**

SUJET

OBJET

**UN BÂTIMENT**

OBJET

**UNE FRIANDISE**

OBJET

**UNE BOISSON**

OBJET

**UN VÊTEMENT**

OBJET

**UN APPAREIL**

OBJET

**UN OBJET RARE**

OBJET

**UN DRAPEAU**

OBJET

**UN JEU/JOUET**

OBJET

**UN MAGAZINE**

OBJET

**UN OUTIL**

OBJET

**UN BIJOU**

OBJET

**UNE MACHINE**



OBJET

**UNE ARME**

OBJET

**UNE PLANTE**

OBJET

**UN MÉDICAMENT**

OBJET

**UN VÉHICULE**

OBJET

**UNE CHANSON**

OBJET

**UN LIVRE**

HUMEUR

**LA COLÈRE**

HUMEUR

**L'INQUIÉTUDE**

HUMEUR

**LA HONTE**

HUMEUR

**L'ENTHOUSIASME**

HUMEUR

**LA PEUR**

HUMEUR

**L'HILARITÉ**

HUMEUR

**LA CURIOSITÉ**

HUMEUR

**LA JOIE**

HUMEUR

**L'ESPOIR**

HUMEUR

**LE MALAISE**

HUMEUR

**LA TRISTESSE**

HUMEUR

**L'ÉTRANGETÉ**

HUMEUR

**LA SURPRISE**

HUMEUR

**LA SÉRÉNITÉ**

HUMEUR

**L'ÉMERVEILLEMENT**

HUMEUR

**LE PLAISIR**

HUMEUR

**LA FRUSTRATION**

HUMEUR

**LE PRAGMATISME**

HUMEUR

**L'IDÉALISME**

HUMEUR

**LA NOSTALGIE**

À PROPOS DU CONTEXTE\*

**CROISSANCE**

Continuation du système actuel, où le système économique repose sur une croissance exponentielle.

**TRANSFORMATION**

Une évolution historique (technologique, ou autre) permet une croissance surexponentielle.

**DISCIPLINE**

Une adaptation volontaire aux limites de la croissance.

**EFFONDREMENT**

Le système économique et social a décliné et/ou s'est effondré.

\* Futurs imaginables selon James A. Dator, *Advancing Futures*, 2002

**LE TRUC  
DU FUTUR**

**LE TRUC  
DU FUTUR**

**LE TRUC  
DU FUTUR**

**LE TRUC  
DU FUTUR**

**LE TRUC  
DU FUTUR**

**LE TRUC  
DU FUTUR**

**LE TRUC  
DU FUTUR**

**LE TRUC  
DU FUTUR**

**LE TRUC  
DU FUTUR**

# LE TRUC DU FUTUR

CONTEXTE

SUJET

OBJET

HUMEUR

DESCRIPTION

CROQUIS

Le Truc du Futur est une adaptation du jeu **The Thing From The Future** © BY-NC-SA • Stuart Candy & Jeff Watson • situationlab.org

# LE TRUC DU FUTUR

CONTEXTE

SUJET

OBJET

HUMEUR

DESCRIPTION

CROQUIS

Le Truc du Futur est une adaptation du jeu **The Thing From The Future** © BY-NC-SA • Stuart Candy & Jeff Watson • situationlab.org

# LE TRUC DU FUTUR

CONTEXTE

SUJET

OBJET

HUMEUR

DESCRIPTION

CROQUIS

Le Truc du Futur est une adaptation du jeu **The Thing From The Future** © BY-NC-SA • Stuart Candy & Jeff Watson • situationlab.org

# LE TRUC DU FUTUR

CONTEXTE

SUJET

OBJET

HUMEUR

DESCRIPTION

CROQUIS

Le Truc du Futur est une adaptation du jeu **The Thing From The Future** © BY-NC-SA • Stuart Candy & Jeff Watson • situationlab.org