

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

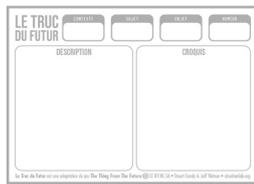
Il s'agit d'un outil créatif destiné à favoriser l'émergence de nouveaux récits d'anticipation. Il permet par ce biais aux joueurs de développer et de confronter leurs visions de futurs possibles (ou non). Il s'agit malgré tout d'un jeu de société : il n'est donc pas improbable que l'on s'y amuse en 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 catégorie différente de celles déjà visibles**. Si un joueur ne peut pas poser de cartes, il peut recouvrir une carte d'une catégorie 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^e et/ou le 6^e 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

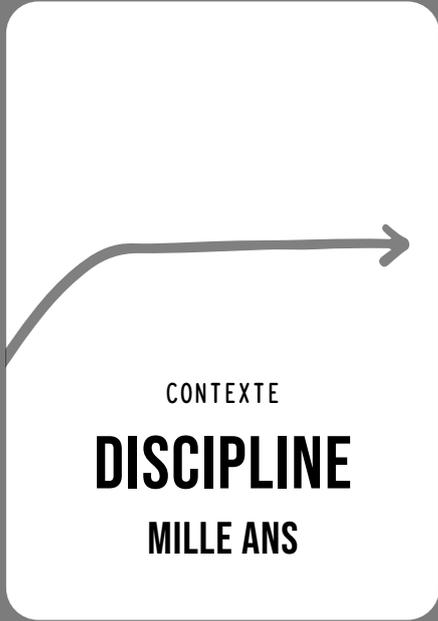
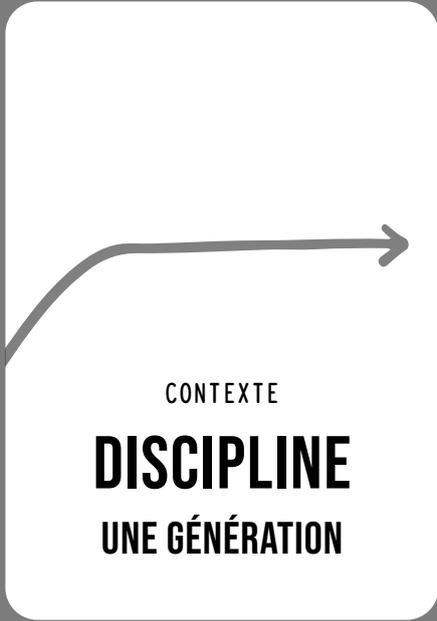
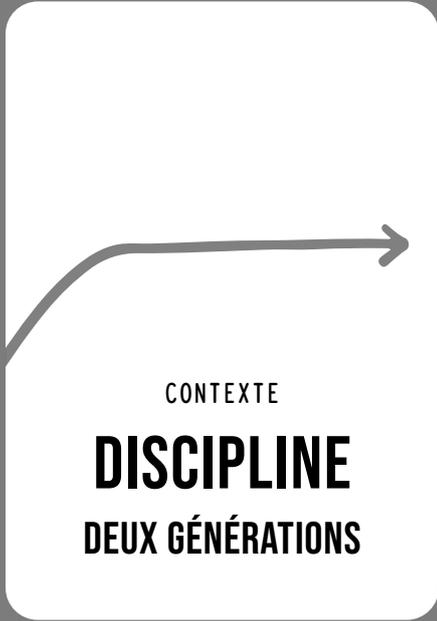
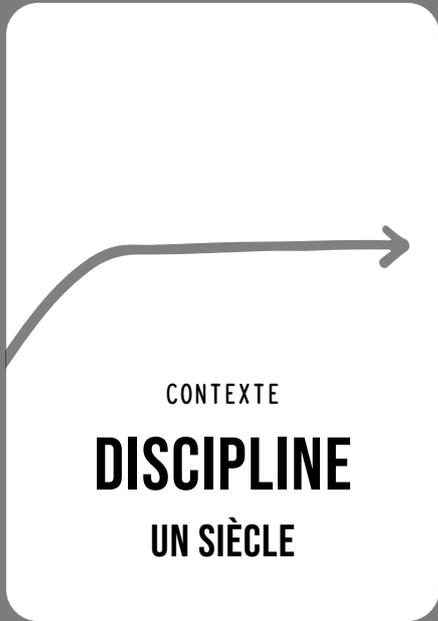
NOTICE D'IMPRESSION

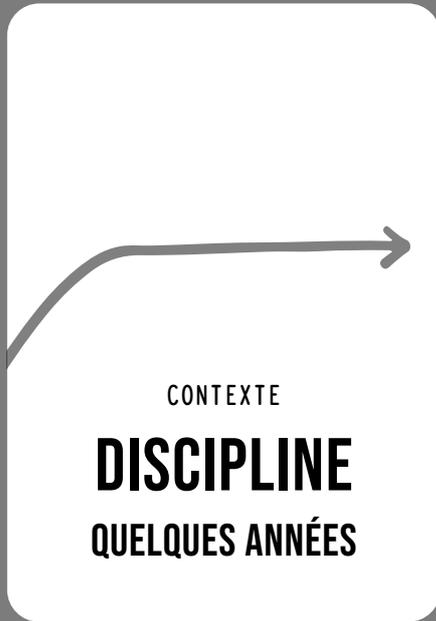
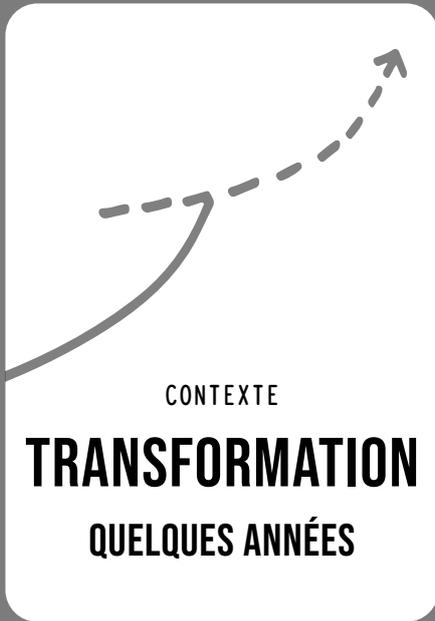
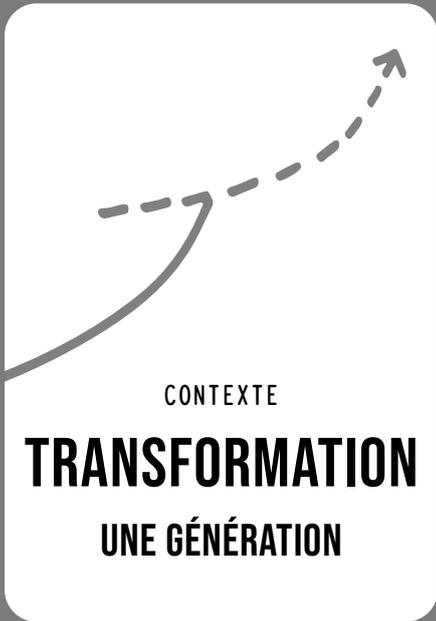
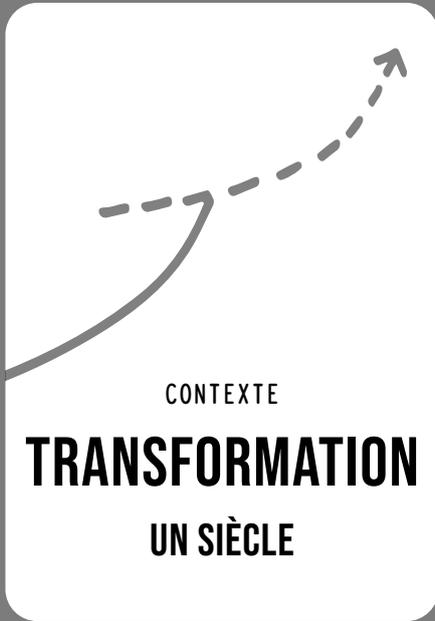
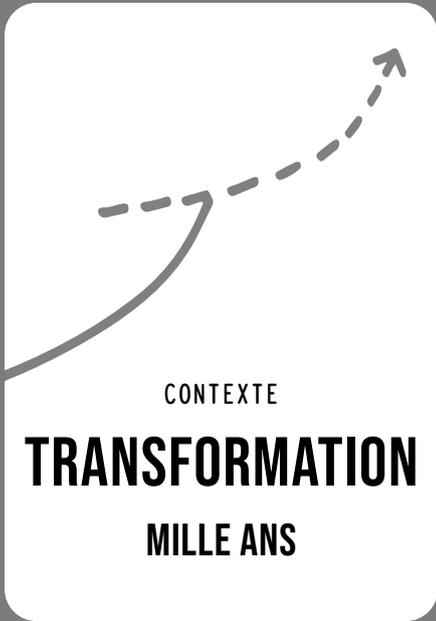
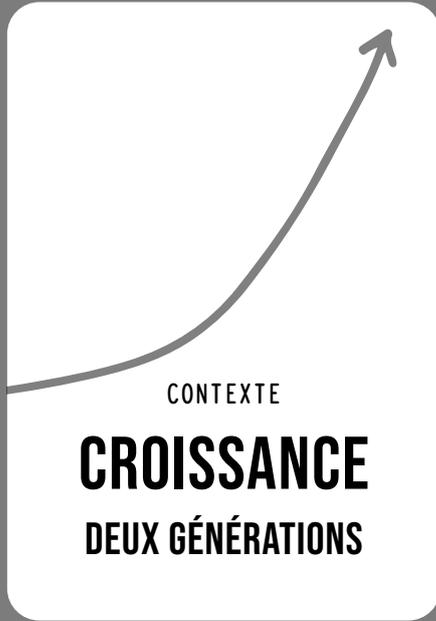
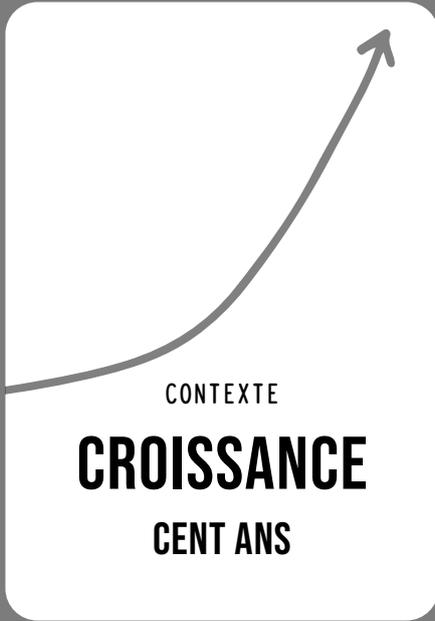
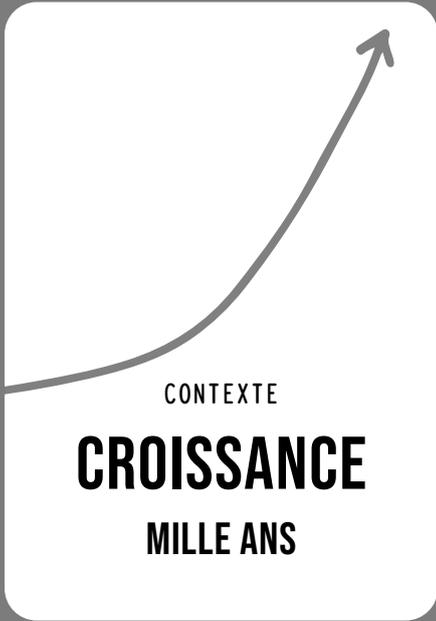
La page précédente détaille la règle du jeu : il peut être utile de l'imprimer.

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.

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

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