

Règles du jeu

FUTURABLE

Futurable vous emmène en 2047, dans votre propre région après quelques dures années de changement climatique. Vous prenez, avec vos ami-es, le rôle d'un gouvernement d'urgence missionné pour ramener le territoire dans un nouvel état d'équilibre. C'est un jeu coopératif de projection dans l'avenir, qui vous amène à imaginer collectivement l'évolution à long terme du lieu dans lequel vous vivez aujourd'hui.

Joueurs, Joueuses ?

Pour faire de la place aux diverses expressions de genre, nous utilisons dans ce jeu la convention suivante : le féminin est utilisé par défaut pour désigner ce qui a lieu autour de la table (donc joueuse), tandis que le masculin est utilisé par défaut pour désigner ce qui prend place dans la fiction (donc, par exemple, ils subissent des inondations).

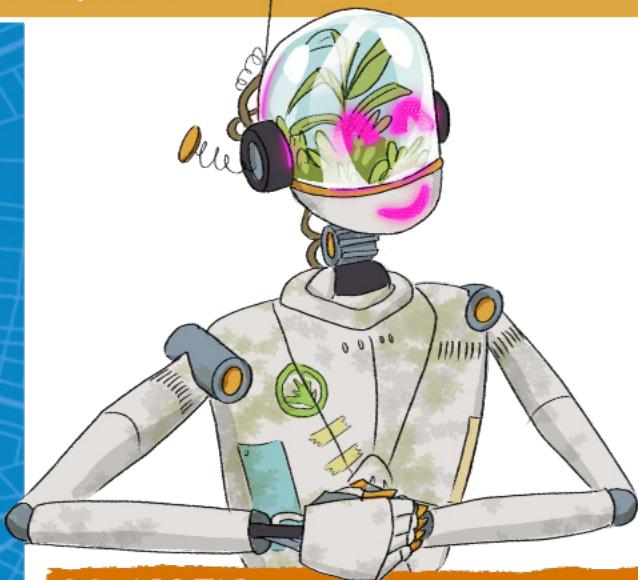
Cela permettra ainsi de clarifier de qui on parle.

 3 à 5 joueur-ses

 12+

 60-90 minutes

Pour une expérience plus immersive, nous vous recommandons de jouer sur un territoire qui vous est familier et auquel vous tenez. L'intensité de vos choix n'en sera que plus forte !



OBJECTIF

Votre objectif dans ce jeu est de ramener votre territoire à l'équilibre. Futurable est un jeu coopératif : vous ne vous affrontez pas, mais vous coopérez pour atteindre un but commun.

Il s'agit de ramener 6 paramètres dans la zone stable, tout en prenant des décisions pour faire progresser l'un ou l'autre des scénarios qui vous seront présentés, jusqu'à atteindre une des fins possibles.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Chaque numéro de cette liste se rapporte à un élément présenté sur le schéma ci-contre.

1 Choisissez et assemblez **9 tuiles** (3x3) parmi les 12 proposées pour représenter votre territoire. Positionnez et orientez les tuiles à votre choix, sur l'une ou l'autre face. Chacune représente **un secteur**. Avec **les feutres**, tracez les rivières et les routes principales. **Ajoutez un triangle** pour indiquer le nord (comme sur le tableau des dossiers).

2 Placez la **légende** effaçable à côté. Avec son tableau de bord des dossiers.

3 Sur l'**Observatoire des équilibres**, placez un **jeton ressource** (bille plate) sur chacun des 6 emplacements de paramètre le long de la ligne verte centrale.

4 **Pioches Aléas** : placez les 6 paquets sur la table comme indiqué dans le schéma (Production, Biodiversité, Échanges, Gestion de Crise, Santé, Cadre Social).

5 Instabilité systémique : décidez collectivement des problèmes qui touchent le territoire en 2047. Chaque joueuse choisit une carte dans un paquet Aléa différent et crée une pioche avec ces cartes dans l'emplacement Avenir de l'Observatoire. Baissez les paramètres correspondants jusqu'à la **position - 3**.

6 Chronique : Prenez un paquet de cartes Chronique (par exemple, Chronique Algue Orange). Placez la carte A de la Chronique sur le dessus de la pioche Avenir : c'est cette carte qui sera la première à être piochée. Au fond du paquet Chronique se trouvent 6 cartes « Aléa » spéciales (C1 à C6). Distribuez les dans les 6 Pioches Aléas du même paramètre et mélangez ces pioches.

7 Distribuez le reste du paquet Chronique, constitué des différents scénarios, dans la zone Chronique (une pioche par symbole).

8 Prenez une **carte Personnage** chacune, ainsi que vos **3 cubes de vote**.

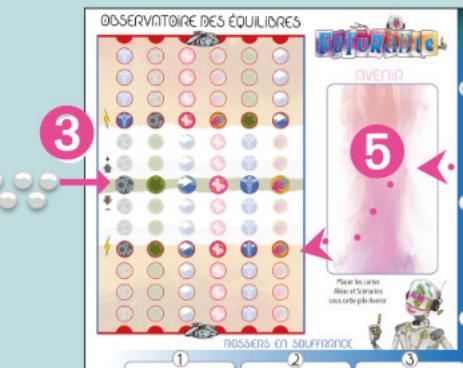
9 Placez chacune **votre pion** sur une tuile vide, selon les indications de localisation de la carte Personnage et prenez chacune une carte **Mémo**.

10 Désignez une première joueuse et donnez lui la carte **1^{re} Joueuse**. Placez sur la table, face cachée, la carte **ÉCHEC**. Elle sera retournée si vous atteignez la zone rouge de l'Observatoire des Équilibres.



8

Zone ludique (état des décomptes)

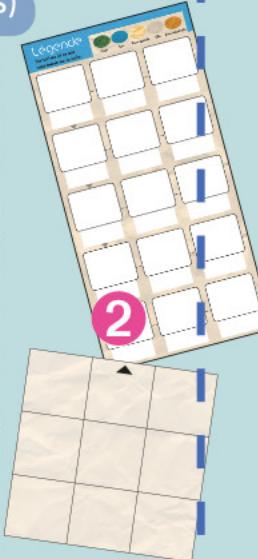
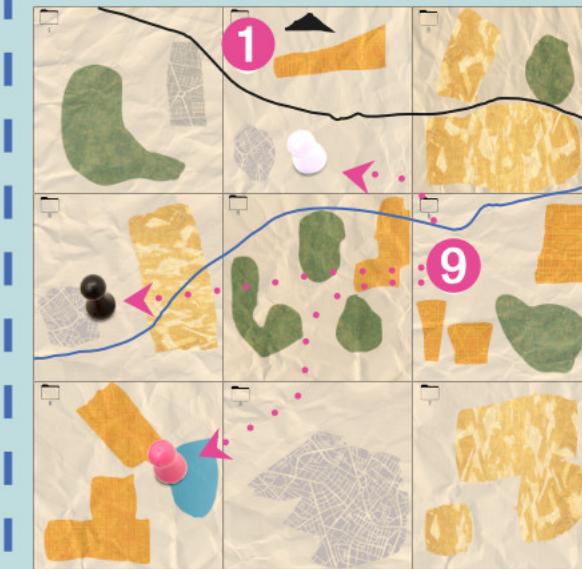


10



- 2 -

Zone créative (inventer des solutions)



Créez et adaptez votre terrain pour mieux retrouver votre territoire

Les tuiles comportent des zones avec différents terrains : villes, mers et lacs, forêts, cultures... Définissez collectivement au début du jeu les éléments à rajouter au feutre pour mieux vous situer dans votre territoire (notamment les rivières et leurs affluents, les routes principales et les voies de chemin de fer...). Ici une route en noir et une rivière en bleu ont été tracées.

Zone Chronique (narration)



6



7



D



E



- 3 -

ÉTAPES DU JEU

1 Première Joueuse

Attention : Pendant la phase de vote, la 1^{ère} Joueuse va d'abord réaliser les étapes **B, C** et **D**. Ce n'est qu'à la fin de la phase de vote, qu'elle pourra Agir (**A**).

Elle peut utiliser sa compétence une fois gratuitement, à tout moment dans le tour.

2 Phase de Vote

- A Agir** → 3 actions parmi :
- mouvement,
 - vote,
 - compétence.

B Piocher la 1^{ère} carte de l'Avenir (au 1^{er} tour, c'est la carte ).

C Localiser la carte sur le territoire.

D Lire à voix haute le texte de l'encadré.

La joueuse suivante réalise à son tour la phase de Vote. Et ainsi de suite jusqu'à revenir à la 1^{ère} Joueuse qui peut Agir.

3 Phase traitement (voir p. 8), l'une après l'autre, les joueuses vont :

- Choisir une tuile avec un dossier en cours, révéler la carte, appliquer les effets selon les cubes de vote posés dessus (synergie = +2 cubes ! – voir p. 9)
-  inventer et tracer ; effectuer les variations  ou  dans l'Observatoire, puis  poser la carte dans la zone Chronique,  les Dossiers en Souffrance, en  Conséquence Durable ou  la défausse.

4 Nettoyage les emplacements dossiers, retirer les cubes de vote, mettre à jour les Dossiers en Souffrance.

5 Aléas Pour chaque paramètre en zone instable, ajouter l'Aléa indiqué dans l'Avenir. En cas de **Conséquences Durables** (voir p. 8), augmenter de 2 le paramètre concerné.

6 Fin du tour Passer la carte Première Joueuse à gauche et commencer un nou-

veau tour.

PERSONNAGES

Chaque joueuse incarne un personnage. Il est représenté par une carte avec sa compétence personnelle, un pion et trois cubes de vote à sa couleur.

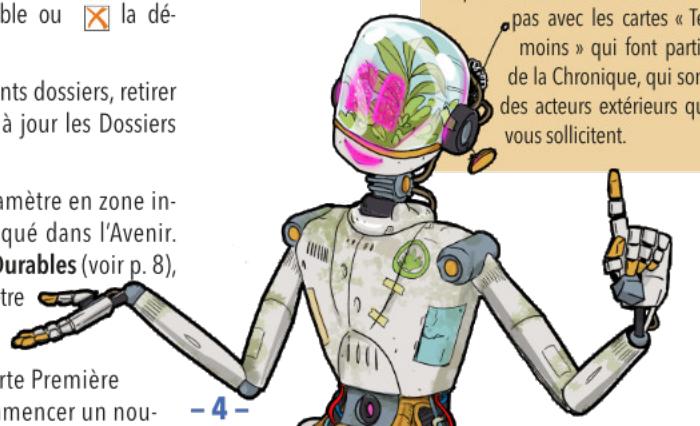


Chaque pion Personnage va démarrer la partie sur une tuile dépendant de la localisation indiquée sur sa carte. Un seul pion Personnage par tuile au démarrage, mais pendant le cours du jeu plusieurs pions pourront se retrouver sur une même tuile.

Pour utiliser la compétence de votre Personnage, vous avez deux options :

- En tant que 1^{ère} Joueuse, vous pouvez utiliser votre compétence une fois gratuitement pendant le tour (y compris au milieu de l'action d'une autre joueuse).
- Sinon, vous pouvez poser sur votre carte Personnage un cube de vote pour la réserver. Ensuite vous pouvez l'activer à tout moment dans le tour, avant la phase de nettoyage.

NB : vos cartes Personnage vous représentent vous. Ne confondez pas avec les cartes « Témoins » qui font partie de la Chronique, qui sont des acteurs extérieurs qui vous sollicitent.

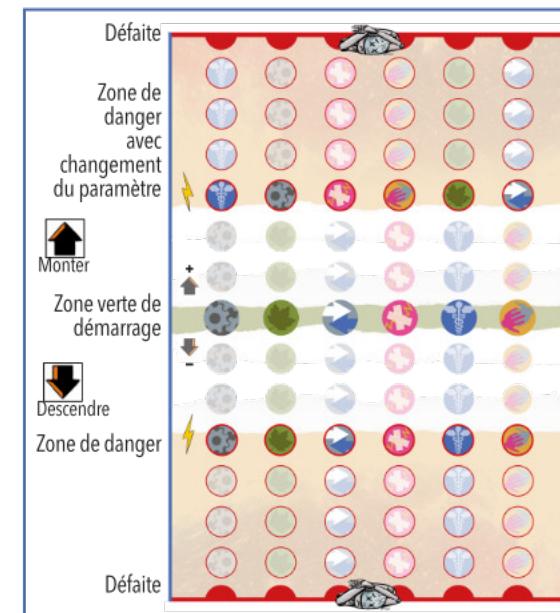


L'OBSErvATOIRE DES ÉQUILIBRES

Les paramètres cruciaux de votre territoire sont représentés sur l'Observatoire. Les 6 billes plates matérialisent l'état actuel de chacun des paramètres.

Vous allez chercher à les conserver dans la zone stable (blanche).

Les paramètres commencent au niveau 0 sur la ligne verte, ou au niveau -3 pour les paramètres choisis comme instables lors de la mise en place. Pendant le jeu, ils montent  ou descendent  selon les actions demandées par les cartes.



Les symboles dans les zones instables de l'observatoire (zones jaunes haute et basse) sont cerclés de rouge : ils indiquent les Aléas qui surviennent à la fin de chaque tour (voir la phase nettoyage p.11).

Quand un paramètre atteint une zone rouge (haute ou basse), la partie est perdue ! Retournez et lisez la carte Échec !

AVENIR

L'Avenir va être composé de cartes Aléas et Scénario qui vont constituer une pioche. Les cartes de cette pioche Avenir représentent les événements qui surviennent les uns après les autres sur votre territoire.

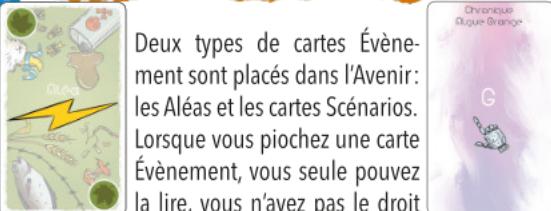
Pendant un tour, chaque joueuse pioche à tour de rôle une carte dans le paquet Avenir et lit l'encadré à voix haute.

Pendant la partie, on vous demandera d'ajouter des cartes dans l'Avenir. **Les cartes ajoutées à l'Avenir sont toujours placées sous le paquet** (ainsi elles sont tirées dans l'ordre chronologique).

- On ne pioche jamais directement dans les Aléas ni le Scénario. On pioche dans l'Avenir.
- Une nouvelle carte est toujours placée en dessous du paquet.
- On pioche toujours au sommet du paquet.
- On ne peut pas consulter l'Avenir (sauf pouvoir spécial).
- Si l'Avenir est vide quand vous devez piocher, vous ne piochez pas mais jouez normalement le reste du tour.



CARTES ÉVÈNEMENTS ALÉAS ET SCÉNARIOS



Deux types de cartes Évènement sont placées dans l'Avenir: les Aléas et les cartes Scénarios. Lorsque vous piochez une carte Évènement, vous seule pouvez la lire, vous n'avez pas le droit de montrer sa face aux autres joueuses. Vous pouvez en revanche leur lire le texte d'ambiance associé.



que la carte que vous avez en main et les cartes dans les Dossiers en Souffrance : vous devrez donc agir avec des informations parcellaires..

Les cartes Aléas sont des Évènements uniques, impactant les paramètres de l'Observatoire des Équilibres.

Les cartes Scénario font suite à la rencontre de témoins, des acteurs du territoire qui tentent de le mener dans une direction particulière. Selon vos choix, vous allez favoriser tel ou tel scénario.

LOCALISER



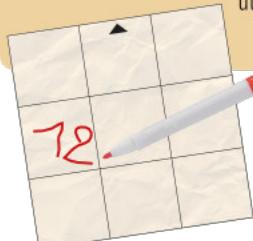
Chaque Évènement signale en haut à droite sur quel type de tuile il s'applique (eau, ville, industrie, forêt, agriculture ou route). Quand vous tirez une carte, utilisez ces indications pour localiser l'évènement : Un évènement doit être localisé sur une tuile vide (l'emplacement "dossier" doit être libre). Inscrivez le code du dossier sur une tuile qui correspond à un ou plusieurs des critères de localisation (par exemple, il doit y avoir de l'eau représentée sur la tuile).

Quand plusieurs emplacements sont proposés, choisissez celui que vous préférez.

Si aucun emplacement compatible n'est disponible, localisez l'évènement sur une tuile adjacente au choix, ou à défaut sur une autre tuile du territoire.

ATTENTION : si un Évènement ne trouve pas de place sur le territoire, remettez la carte sous l'Avenir. S'il s'agit d'un Aléa, baissez de deux crans le paramètre concerné !

NB : en début de partie vous avez marqué le «Nord» de votre territoire par un triangle de repérage, comme sur la tuile **tableau de bord des dossiers**. Vous disposez, en plus des emplacements sur les tuiles, d'un **tableau de bord des dossiers**, pour montrer quelles tuiles sont occupées par quel Évènement. Inscrivez-y le code de la carte, ou tout dessin utile pour le groupe.



DOSSIERS EN SOUFFRANCE

Camille, votre IA (Interprète Autonome) est une vieille machine qui n'a plus toute sa tête, mais fait de son mieux pour vous aider. Notamment, elle récupère tous les dossiers dont vous n'avez pas le temps de vous occuper, et vous les soumet à chaque fois que votre conseil se réunit.

Le symbole signifie que vous devez poser la carte en question devant un emplacement libre sur le côté de l'Observatoire. Ce sont les Dossiers en Souffrance.

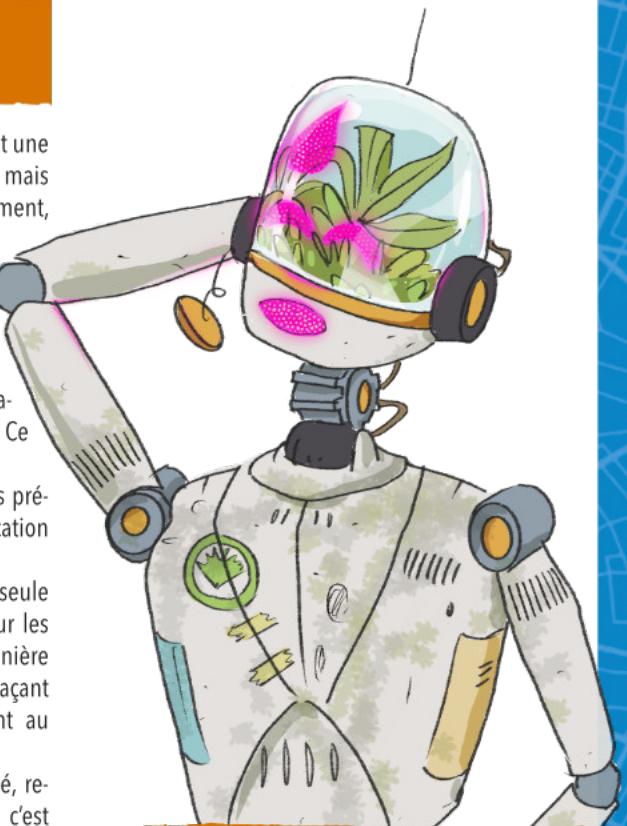
Tout le monde peut consulter les dossiers présents, mais pas les retourner sauf indication spécifique.

Camille n'a aucune capacité d'action, seule les joueuses peuvent faire des actions sur les Dossiers en Souffrance (de la même manière que les autres Évènements, en se déplaçant sur la tuile concernée et en appliquant au moins un cube de vote dessus).

Quand un dossier en Souffrance est traité, retournez la carte pour vous rappeler que c'est fait. Toutes les cartes sont replacées faces visibles lors de la phase de Nettoyage (ne concerne pas les témoins (cartes A à E) qui restent faces cachées jusqu'à ce qu'on les active).

ATTENTION : si une carte Évènement ne trouve pas de place dans la ligne des « Dossiers en Souffrance », remettez la sous l'Avenir. S'il s'agit d'un Aléa, baissez de deux crans le paramètre concerné !

NB : attention, à chaque nouveau tour, vous devrez localiser une carte par joueuse : si vous ne libérez pas suffisamment d'emplacements de dossier à ce tour, vos paramètres vont rapidement chuter, alors anticipez !



PHASE DE DÉBUT

Lors de vos actions, vous voudrez vous coordonner avec les autres joueuses. Plus vous agissez tard dans le tour, et plus vous disposez d'informations, puisque les cartes Évènements arrivent progressivement.

Basez vous sur les cartes visibles et les actions des joueuses précédentes pour soutenir leurs actions et intervenir là où l'urgence semble la plus grande.

Vous pouvez indiquer les évènements qui sont les plus importants pour votre personnage, suggérant ainsi où il va agir, voire négocier avec une autre joueuse pour qu'elle aille s'occuper d'un de vos dossiers dont la localisation vous le rend inaccessible.

PHASE DE VOTE

Après la lecture d'une carte Évènement par la joueuse à votre droite, vous devez réaliser trois manœuvres, parmi :

- Mouvement vers une case adjacente (pas de diagonale) ;
- Déposer un cube de vote sur la tuile où se trouve votre personnage : le nombre final de cubes indiquera le niveau de réponse lors de la phase de TRAITEMENT DES ÉVÈNEMENTS ;
- Appliquer votre compétence : placez un cube sur votre carte pour la réserver, retirer le pour l'activer. Attention, on ne peut utiliser sa compétence qu'une seule fois par tour, même si on est 1^{ère} Joueuse.

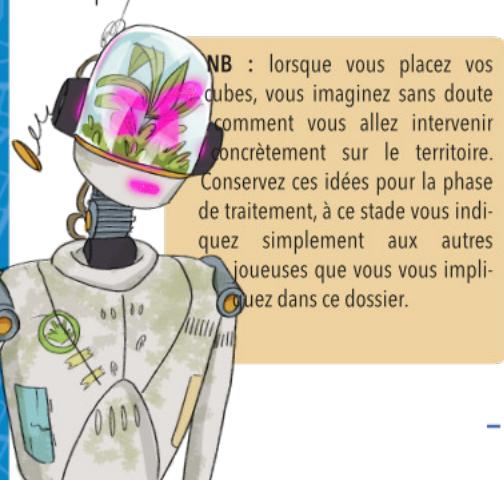
1 - Vous avez le droit de réaliser toute combinaison d'actions (mouvements, compétence et votes), y compris 3 mouvements ou 3 votes.

2 - Vous ne pouvez pas poser de cubes de vote sur une tuile qui n'a pas d'Évènement indiqué dans l'emplacement de dossier. Il ne s'y passe rien, il n'y a pas lieu de voter !

3 - Vous devez effectuer vos trois manœuvres, vous ne pouvez pas vous arrêter avant.

4 - Quand tout le monde a agi, on passe à la phase de Traitement des Évènements.

NB : lorsque vous placez vos cubes, vous imaginez sans doute comment vous allez intervenir concrètement sur le territoire. Conservez ces idées pour la phase de traitement, à ce stade vous indiquez simplement aux autres joueuses que vous vous impliquez dans ce dossier.



TRAITEMENT DES ÉVÈNEMENTS

À tour de rôle en commençant par la première joueuse, traitez les Évènements qui ont reçu le plus de cubes de vote, et finissez par ceux qui n'en ont aucun. Choisissez une tuile et révélez la carte correspondante indiquée sur l'emplacement « dossier » de la tuile (peu importe qu'elle vienne de votre main, de celle d'une autre joueuse ou d'ailleurs). Selon le nombre de cubes de vote présents sur la tuile, appliquez l'une des instructions « réponse » de la carte.

Suivant les cas, cela va vous ammener à :



NB : quand vous voyez un **symbole estompé** sur la carte, vous avez la possibilité de lui appliquer la variation proposée, mais vous n'y êtes pas obligées. Dans tous les autres cas, vous **devez** appliquer la variation demandée.

5 Conséquences Durable : quand vous réalisez une réponse ambitieuse, appliquez l'effet indiqué, puis glissez la carte face vers le haut sous le paquet Aléa correspondant, en laissant juste dépasser le bas de la carte qui indique la réponse démesurée (cernée de jaune). À chaque nouveau tour, augmentez de 2 crans le paramètre !



Inventer une solution et la tracer au feutre sur la tuile concernée (voir TRACÉ).

(ou tout autre symbole de scénario) Appliquer l'effet scénario (voir PARCOURS D'UNE CARTE SCÉNARIO).

Poser la carte Scénario dans la zone Chronique, à la suite de la carte précédente (dans l'ordre alphabétique).

Poser la carte face visible, dans les Dossiers en Souffrance (l'Évènement est insuffisamment traité, il se représentera à l'avenir). Retournez le pour indiquer qu'il est traité.

Défausser la carte : l'Évènement est traité, il ne se représentera plus.

Une fois l'évènement traité, retirez les cubes de vote placés sur la tuile. Vous voyez ainsi ceux qui restent à traiter. Agissez ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tous les dossiers soient traités. Passez alors à la phase de NETTOYAGE.

TRACÉ

C'est le moment d'être créative !

Lorsque ce symbole apparaît sur une carte, il vous est demandé de lire la phrase d'ambiance indiquée, et de représenter, à l'aide d'un feutre, comment le territoire s'est adapté. Vous devez représenter des bâtiments, des travaux, des flux de matière, des déplacements, des ponts, etc.

Comment avoir des idées ?

Utilisez ce que vous connaissez du territoire, ce que vous avez pu voir par ailleurs, et demandez des avis aux autres joueuses. Répondez à leurs questions, de manière à clarifier pour toutes ce que cela implique pour le territoire. Veillez à utiliser un tracé qui indique bien l'emprise géographique de l'action. Par exemple, plutôt qu'un symbole de goutte d'eau pour indiquer la récupération d'eau, dessinez une zone qui indique précisément quels quartiers sont concernés par la mesure.

LA LÉGENDE

Une fiche légende effaçable recto-verso est fournie avec le jeu.

Inscrivez-y les éléments graphiques nécessaires pour se souvenir de tout ce qui apparaît sur le territoire. Quand vous modifiez le territoire, modifiez aussi la légende.

Reproduisez le dessin ou le symbole utilisé et en dessous sa signification sommaire.

Exemple : la carte « routes inondées » touche le secteur en haut à droite du territoire. Pour nous en souvenir, j'ajoute à la légende que la zone bleue pointillée signifie « inondation ». Quand nous construisons un pont de contournement, je l'indique dans la légende.



NB : la règle de la synergie impose de s'appuyer sur les tracés déjà réalisés sur la tuile. Consultez la légende pour vous inspirer !

Règle de la synergie

Le propre d'une gestion systémique est de trouver des solutions qui résolvent plusieurs problèmes d'un coup. Appuyez-vous sur vos réalisations passées pour éviter ou mitiger les catastrophes futures ! Lors de la phase de traitement, si vous intégrez un tracé précédent dans la description de votre réponse, alors traitez le dossier comme s'il avait reçu 2 cubes de plus. La justification doit être cohérente et acceptée par toutes les joueuses autour de la table.

Exemple : cet Aléa inondation va sur cette tuile, or nous y avions déjà aménagé une grande zone humide. Nous convenons autour de la table que les inondations seront contenues par cette grande zone tampon, ce qui transforme une réponse timide (1 cube) en réponse équilibrée (3 cubes).

Dynamique créative

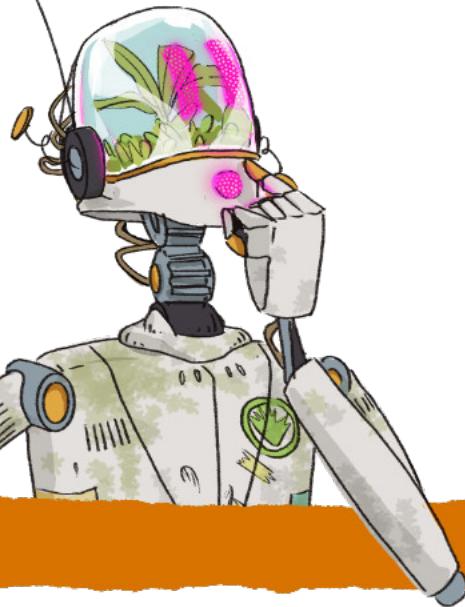
Une fois le jeu déployé sur la table, peut-être avez vous du mal à comprendre cette règle très libre : on aborde des sujets sérieux, mais qu'est-ce qui m'empêche d'être complètement fantaisiste ? Que vais-je retirer d'un dispositif où on peut inventer ce qu'on veut ? En effet, l'intention de ce jeu n'est pas d'être une simulation. Vous fixez vous même le degré de réalisme autour de la table. Si une solution proposée par une autre joueuse vous paraît absurde, demandez lui comment ça marcherait. Interrogez, discutez, le jeu est fait pour ça : aboutir à une

vision commune de l'avenir au travers d'un échange de points de vue. Si vous y parvenez, quel que soit votre score ou la cohérence du récit, alors notre objectif est atteint.

Exemples de conventions sur le réalisme autour de la table :

« Toutes les actions doivent être expliquées avec des techniques existantes. Chaque joueuse à droit à une exception dans la partie. »
 « Il faut s'appuyer sur des techniques existantes ou en développement. »
 « La solution doit pouvoir être mise en œuvre avec des matériaux présents sur le territoire. »

PARCOURS D'UNE CARTE SCÉNARIO



Au fil du jeu, plusieurs scénarios possibles sont déployés dans la zone Chronique pour constituer des paysages. Dans la zone Chronique, vous avez une pile Scénario pour chaque symbole différent (voir le schéma de mise en place). Ajoutez la carte face visible à droite des paquets, quand le symbole  vous y invite.

Effet scénario

Gardez en tête qu'une seule carte de chaque scénario peut être en jeu en même temps. Vérifiez avec l'ordre alphabétique qu'une carte est arrivée dans la zone Chronique avant de placer la suivante dans l'Avenir.

Quand vous activez un effet scénario (par exemple, ) , cherchez la carte suivante (dans l'ordre alphabétique) de ce scénario :

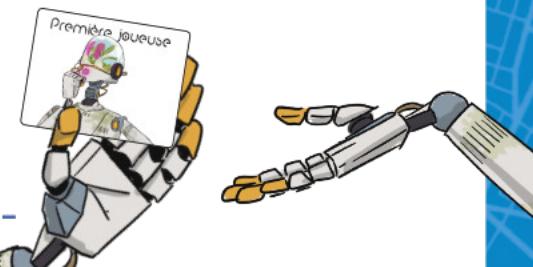
- 1 Si elle est dans la pioche des Scénarios, placez la dans l'Avenir.
- 2 Si elle est dans l'Avenir, placez la au sommet du paquet.
- 3 Si elle est au sommet de l'Avenir ou déjà sur la table, ne faites rien, cette carte sera jouée normalement au tour suivant.
- 4 Par la suite quand elle sera traitée elle viendra enrichir sa chronique.

NETTOYAGE

- Effacez les codes des Évènements qui ont été défaussés ou placés dans la zone Chronique.
- Déplacez en début de ligne les Dossiers en Souffrance.
- Retournez faces visibles les cartes dans les Dossiers en Souffrance (sauf les cartes Témoins qui restent face cachée jusqu'à ce qu'elles soient activées par un cube de vote).
- Pour tous les paramètres qui se trouvent dans une zone instable (jaune), ajoutez à l'Avenir une carte Aléa de la catégorie indiquée sur la case.
 - ➔ S'il reste seulement des cartes « Conséquences Durables » dans le paquet (voir la phase de Traitement des évènements), retournez la plus ancienne, elle cesse d'agir et devient la prochaine carte Aléa.
 - ➔ Si la pioche d'Aléas est épuisée, baissez à la place le paramètre de deux crans !

La première joueuse passe la carte 1^{er} Joueuse à sa voisine de gauche et un nouveau tour commence.

À la fin d'un tour, plus personne ne doit avoir de cartes en main, et le nombre de Dossiers en Souffrance doit correspondre au nombre de tuiles occupées par un dossier.



FIN DU JEU

CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

Le jeu peut se terminer de trois manières :

■ **VICTOIRE** si une carte **FINAL** est tirée par une joueuse (plusieurs seront accessibles suivant le déroulement de la partie).

Quand vous tirez une carte marquée **FINAL**, annoncez-le et mettez la de côté face cachée.

D'autres cartes Final peuvent être tirées par d'autres joueuses au cours de cette même phase de jeu et mises de côté. Si vous parvenez à la fin de la phase de jeu : **Traitements des Évènements**, vous avez gagné ! Vous pouvez lire la ou les cartes Final et choisir, le cas échéant, laquelle vous convient le mieux.

■ C'est une **VICTOIRE MAJEURE** si à ce moment là, tous les paramètres sont dans la zone stable (les 5 lignes de la zone blanche de l'Observatoire des Équilibres).

■ C'est un **ÉCHEC** si à tout moment de la partie, un paramètre de l'Observatoire arrive dans la zone rouge. Lorsque cela arrive, retournez et lisez la carte ECHEC.

Victoire, oui, mais quelle victoire ?

La carte **Final** vous pose des questions importantes : comment en êtes-vous arrivées là ? Êtes-vous satisfaites de ce qu'est devenu votre territoire ?

Demandez-vous collectivement comment vous êtes arrivées à la victoire, et quelles concessions vous avez dû faire pour stabiliser les paramètres. Avez-vous soutenu les experts par conviction, ou bien par nécessité pour garder la tête hors de l'eau ? Dans la réalité, comment pensez-vous que cela pourrait se passer ?



D'OU VIENT CE JEU ?

En 2018, Alice Mounissamy et Joachim Muller fondent l'association Nantes Futurable, avec l'intention de montrer le futur comme « la scène d'un récit collectif ». Pour approcher les questions écologiques et sociétales, le duo s'appuie sur le « Jeu de Territoire », un dispositif de concertation et de recherche sur les visions stratégiques partagées entre parties prenantes. Alice et Joachim y ajoutent un angle d'approche mêlant science-fiction et interviews de chercheur·ses, avec pour mot d'ordre le « sensible » : même dans un jeu, les émotions qu'on vit changent nos décisions !

C'est dans ce cadre que Paul Sauvage rejoint l'équipe, avec son expérience de meneur de jeux de rôles. Jusqu'en 2024, l'atelier ainsi conçu prend diverses formes (théâtre, bande dessinée), au service de plusieurs projets de territoire le long de la Loire (Nantes, Angers, Chinon...).

En 2024, la rencontre avec Juan Rodríguez (co-auteur du jeu « Les Poilus », un jeu basé sur l'émotion), au POLAU (Pôle des Arts Urbains) à Saint-Pierre-des-Corps, rend enfin possible une adaptation du dispositif en jeu de plateau.

Nous avons cherché à vous faire vivre une projection collective dans l'avenir, où les dangers qui nous attendent sont surmontés par l'intelligence et l'imagination du groupe !

Références (voir QR codes sur les bords de boîte) :

Le jeu de territoire, une création de la chercheuse Sylvie Lardon, à l'INRA : https://catalogue.ipc.developpement-durable.gouv.fr/sites/default/files/jeu_des_territoires.pdf

La page "équipe" de l'association Futurable : <https://www.futurable.fr/l-equipe>

Le blog, qui raconte quelques épisodes de la création du jeu : <https://www.futurable.fr/blog/categories/journal-d-un-game-designer>

Conception et écriture : Paul Sauvage et Juan Rodríguez, sur la base d'un dispositif de Alice Mounissamy et Joachim Muller
Illustration : Thierry Garance

Mise en forme : Juan Rodríguez

Édition : Association Futurable

Impression : Atlanmac, Nantes