



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

GENERALITES

Voir description des cartes en fin de règles

POLLUTION

Charbon : 40 ppm / Pétrole : 30 ppm / Gaz : 20 ppm

PISTE D'EXPERTISE : CASES BONUS

Lorsque votre disque arrive sur une **case bonus**:

- [Grue] : indique le minimum d'expertise nécessaire pour construire la centrale de plus bas niveau de ce type.
- [Symbole d'énergie] : gagner 1 expertise dans cette énergie
- [Cube] : Recevoir 1 ressource techno
- [CEP] : Placer 1 CEP du marché sur la région de son choix
- [Atome] : Gagner 1 expertise dans 1 source d'énergie

CARTE OBJECTIF DE COMPAGNIE

Peut être défaussée à tout moment pour obtenir 8\$

MOUVEMENT DE CEP

- 1 CEP va **au marché** uniquement lorsqu'on le vend (sinon : bq)
- Quand on **prend 1 CEP**, on le prend toujours du marché
- A tout moment durant le jeu, lorsque le **marché est vide** :
 - **Stop** = le joueur actif ne peut pas vendre à ce tour
 - Le remplir immédiatement de **2 CEP**
 - Le **prix augmente** de 1 (max 8)

VARIANTES

- Mise en place des centrales à énergie fossile
- Enchères pour 1^{er} joueur

1 Partie = 5 décennies (6 à 5 joueurs) // 1 décennie = 3 phases

I. PHASE D'APPROVISIONNEMENT

(pas lors de la 1^{ère} décennie)

1. DISTRIBUER LE REVENU

1^{ER} et 2^{ème} sur chaque piste d'expertise décident de recevoir soit la valeur en PV, soit en \$, soit une combinaison des 2.
(à 2j : seulement le 1^{er})

Egalité : tous les joueurs reçoivent (même le 2^{ème} si les 1ers sont à égalité)

2. APPROVISIONNEMENT EN ENERGIE

- 1) Chaque **région** consomme 1 ressource techno si elle en a (cubes blancs)
- 2) Région par région, si la **case de demande d'énergie correspondant à la décennie est vide** :
 - 1* Prendre la **centrale à combustible fossile** de la pile et la placer sur la case
 - 2* Augmenter le niveau de **pollution** en conséquence
 - 3* Le joueur qui **contrôle** la région doit payer 1 CEP à la banque (de sa main ou d'une région qu'il contrôle)
 - S'il ne sait pas, il doit en acheter 1
 - S'il n'a pas assez d'argent, il doit payer 1 PV par \$ qui lui manque (uniquement dans cette phase) (on peut être en négatif)
 - Si **personne** ne contrôle la région, le CEP est pris de la région

3. EVENEMENT

- 1) Si le niveau global de pollution ≥ 350 ppm : catastrophe dans la région de la carte : tout joueur qui ne possède **pas de centrale** dans la région doit payer 1 ressource techno à la région sinistrée. S'il n'en a pas : -2 PVs
- 2) Si le niveau < 350 : aucun effet
- 3) Après 1) ou 2), **défausser la carte événement**, la remplacer et retourner celle du dessus
- 4) Si niveau ≥ 500 ppm : tout le monde perd, il faut trouver une **nouvelle planète** à habiter

II. PHASE OPERATIONS

Phase **divisée en tours** : 2j=5 tours / 3j= 4 tours / 4j= 3 tours / 5j= 2 tours (via pion compte tours).
Chaque tour commence par le 1^{er} joueur puis horloge.

A votre tour :

1. **Effectuer 1 action** (obligatoire) & placer 1 disque sur l'action choisie
2. **Effectuer 1 ou plusieurs actions gratuites** (facultatif) & placer 1 disque sur chaque action choisie : chacune max 1 fois (**3 actions gratuites différentes max**)

Fin du tour d'un joueur :

1. Choisir 1 de ses scientifiques sur un projet et **augmenter votre expertise** de 1 dans la même source d'énergie
2. Vérifier si **1 sommet mondial** a lieu :
Quand chaque sujet d'un sommet a été traité en conférence :
 - 1) Chacun dans l'ordre du tour en terminant par le joueur actif **gagne 1 expertise** pour :
 - Chacun de ses **scientifiques** présents pour le sujet qu'ils traitent
 - Pour 1 des **sujets traités** (peu importe le nombre de scientifique du joueur)
 - 2) Chacun reprend ses **scientifiques en main**
 - 3) **Remplacer la tuile sommet** par une nouvelle

3. Reprendre ses disques actions

III. PHASE FIN DE DECENNIE

- Avancer le **marqueur de décennie**
- Placer le **marqueur de tour** sur la case du nombre de joueurs
- Donner la **tuile 1^{er} joueur** au joueur à gauche (ou enchères)
- Vérifier si **fin de la partie**

FIN DE LA PARTIE

A la fin d'1 phase opérations si :

- **2 régions** sont complètement remplies avec uniquement des centrales **vertes**
 - A partir de la 4^{ème} **décennie**, si le niveau global de pollution **retourne** < 350 ppm
 - A la fin de la 5^{ème} **décennie** (6^{ème} à 5j)
1. Prendre tous les **CEP** des régions que vous **contrôlez**
 2. **Vendre** tous vos CEP au prix du marché sans le changer
 3. **Distribuer le revenu**
 4. Ajouter à vos PVs :
 - X pts si **obj compagnie** atteint (ou alors 8 pièces)
 - **1pt/2 pièces**
 - **3 PVs** pour le joueur avec le plus de **ressources techno** (ex-aequo : 3 PVs)
 - **3 PVs** pour le joueur avec le plus de cartes **obj de l'ONU** (ex-aequo : 3 PVs)
 5. Gagnant : le plus de PVs, si égal :
 - Le plus de centrales vertes, si égal : Le plus d'expertise dans l'ordre : reboisement, solaire, fusion froide, biomasse, recyclage, si égal : Le plus de régions contrôlées, si égal : Ex-aequo

ACTIONS

I. PROPOSER 1 PROJET [5\$]

1. Prendre 1 tuile projet
2. La placer face sombre visible sur 1 des emplacements projet vide; d'1 région qui demande ce type d'énergie
3. Prendre la subvention de l'emplacement choisit :
 - Prendre x \$, x= nombre de CEP de la région avec min 1
 - Prendre 2 cubes ressources techno
 - Scientifique : Soit le déplacer / Soit prendre 1 du recrutement en main

II. METTRE EN PLACE UN PROJET [Tenaille]

1. Choisir 1 projet proposé
2. Payer 1 CEP à la banque (de votre main ou d'1 région que vous contrôlez) (pour l'empreinte écologique)
3. Retourner la tuile projet et recevoir les avantages :
 - Reboisement : 2 CEPs du marché
 - Solaire : 3 cubes ressource techno
 - Fusion froide : 5\$ + 1 cube ressource techno
 - Biomasse : 3\$ + 1 cube ressource techno + 1 CEP du marché
 - Recyclage : 5\$ + 1 CEP du marché
4. Si 1 de vos scientifiques sur le projet le laisser là
5. Si 1 scientifique adverse sur le projet :
 - Lui payer 1\$
 - L'adversaire prend le scientifique et décide :
 - Soit le garder en main & gagner 1 expertise de l'énergie du projet
 - Soit envoyer le scientifique sur un sommet avec le sujet = énergie du projet

III. CONSTRUIRE 1 CENTRALE [Grue]

1. Prendre 1 centrale de la bq & choisir 1 projet mis en place de même énergie
Condition : vous devez avoir l'expertise de cette énergie ≥ au nbre de ressource techno nécessaires pour la construire
2. Payer le coût en \$ et en ressources techno (si la région a min 1 cube ressource techno, elle en paye 1 à la place du joueur)
3. Placer la centrale sur l'espace vide le + à gauche
 - Si toutes les cases occupées : remplacer la centrale fossile la + à gauche (la plus vieille dans la boîte) & ajuster le total ppm & placer 1 CEP du marché dans la région (Max CEP/région = nbre de cases de la région)
 - Si que des centrales vertes : on ne peut pas construire de centrale dans cette région
4. Y placer 1 disque de votre couleur

5. Marquer les PV; en haut à gauche

6. Gagner 1 expertise dans cette source d'énergie

7. Vérifier si vous avez pris le contrôle de l'approvisionnement en énergie de la région : si oui : y placer 1 de vos disques

- Si vous fournissez le plus de types d'énergie parmi les 3 types demandés
- Si égal : celui qui possède seul la source d'énergie la plus haute
- Si égal : celui avec la plus grande expertise dans les énergies demandées de haut en bas
- Si égal : vous prenez le contrôle

8. S'il y a 1 scientifique sur le projet

- A vous : dépenser 1 action gratuite (si pas possible car déjà fait : on ne peut pas construire de centrale)
- A 1 adversaire : cfr pt 5 de « mettre en place un projet »

9. Retirer la tuile projet -> réserve

ACTIONS GRATUITES

I. DEPLACER 1 SCIENTIFIQUE : Soit :

- De votre main ou d'1 projet vers 1 projet vacant
- D'1 projet vers votre main
- D'1 projet vers 1 sommet ayant le même sujet

II. VISITE AU MARCHÉ : Soit vendre / soit acheter (pas les 2)

1. Acheter 1 CEP au marché au prix du marché

2. Vendre 1 CEP de votre main (uniquement si le prix n'a pas augmenté durant votre tour)

- Placer le CEP dans le marché
- Recevoir le prix
- Diminuer le prix de 1 (min 1)

III. JOUER OU MARQUER DES POINTS D'UNE CARTE

1. Soit jouer 1 carte lobby

- Soit pour le lobby principal (au centre)
Faire l'action spécifiée (proposer / mettre en place / construire / envoyer 1 scientifique à 1 sommet / faire 1 action du marché)
Il faut jouer la carte le tour où on joue l'action
Bénéficiaire de l'avantage
- Soit pour le lobby mineur (en bas)
Bénéficiaire de l'avantage sans condition
- Retirer la carte de la partie

2. Soit remplir 1 carte objectif de l'ONU

- Une fois que vous avez construit tous les types de centrales vertes représentées :
 - Payer 1 ressource à la banque
 - Marquer les points
 - Prendre la carte face cachée devant soi