

# MATÉRIEL



4 PLATEAUX DE JEU



81 CARTES DE CONSTRUCTION



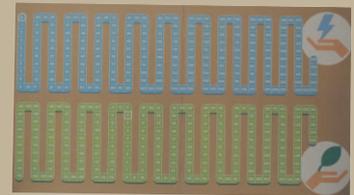
81 PIONS DE CONSTRUCTION



8 PIONS D'ÉNERGIE ET DE DURABILITÉ



1 DÉ



1 JAUGE COMMUNE DE DURABILITÉ ET D'ÉNERGIE

## INTRODUCTION

VOUS INCARNEZ CHACUN UN PAYS AYANT POUR BUT DE DÉVELOPPER UN ÉQUILIBRE ÉNERGÉTIQUE ET DURABLE.

ATTENTION, POUR GAGNER, RÉFLÉCHISSEZ BIEN À VOTRE STRATÉGIE DE JEU. LE JOUEUR POSSÉDANT LE PLUS PETIT ÉCART ENTRE SA JAUGE D'ÉNERGIE ET CELLE DE DURABILITÉ REMPORTE LA PARTIE.

# PRÉPARATION ET DÉROULEMENT D'UNE PARTIE:

UNE PARTIE SE DÉROULE EN 20 MANCHES

1- CHAQUE JOUEUR PREND UN PLATEAU ET METS EN PLACE SES PIONS (DURABILITÉ ET ÉNERGIE) À ZÉRO.

2- TRIER LES PIONS DE CONSTRUCTION PAR COULEUR

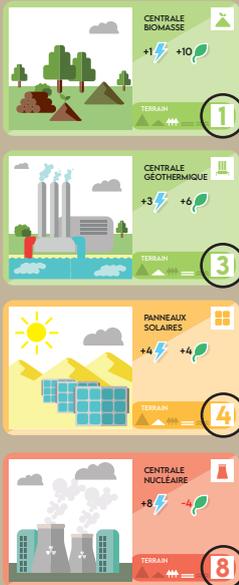
3- TOUTES LES CARTES SONT MÉLANGÉES ALÉATOIREMENT FACE AVEC LE LOGO VISIBLE. PIOCHER LE MÊME NOMBRE DE CARTE QUE LE NOMBRE DE JOUEUR (4 CARTES POUR 4 JOUEURS) ET DISPOSEZ LES À COTÉ DE LA PIOCHE PUIS RETOURNEZ LES ET CLASSEZ LES PAR ORDRE CROISSANT.

4- CHAQUE JOUEUR LANCE LE DÉ POUR DÉTERMINER UN ORDRE DE PASSAGE QUI S'EFFECTUE DANS L'ORDRE DÉCROISSANT PUIS SÉLECTIONNE UNE CARTE EN FONCTION DE CES BESOINS.

ATTENTION, LES CARTES DONNENT MAINTENANT LE NOUVEL ORDRE DE PASSAGE QUI S'EFFECTUE PAR ORDRE DÉCROISSANT.

EXEMPLE :

DISPOSER LES CARTES  
ORDRE DÉCROISSANT



PIOCHER 4 CARTES



AU PROCHAIN TOUR  
JE SERAIS LE ...

SI JE CHOSIS :



DERNIER À PIOCHER

SI JE CHOSIS :



TROISIÈME À PIOCHER

SI JE CHOSIS :



DEUXIÈME À PIOCHER

SI JE CHOSIS :



PREMIER À PIOCHER

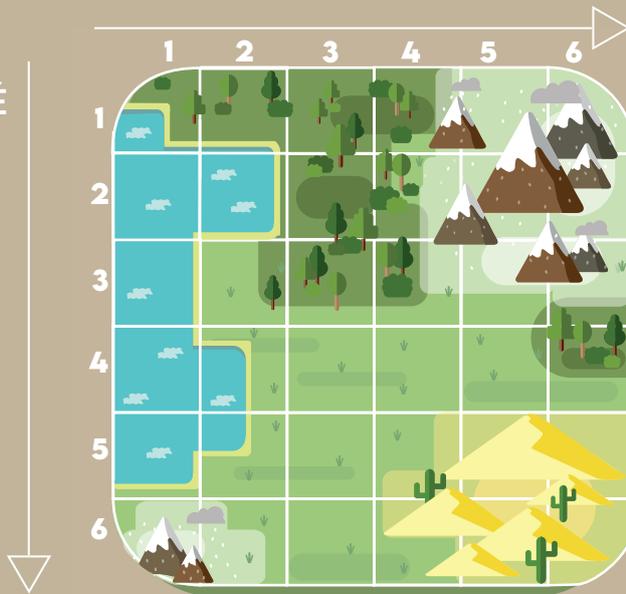
5- CHAQUE JOUEUR INSCRIT SES POINTS SUR LES JAUGES DE DURABILITÉ ET D'ÉNERGIE ET DISPOSE SON PION SUR L'EMPLACEMENT DE SON CHOIX DANS LE RESPECT DES RÈGLES DE PLACEMENT DES CARTES (VISIBLES SUR LA PLAQUETTE PRÉVUE À CET EFFET).

7- TOUTES LES 3 MANCHES, UNE CATASTROPHE S'ABAT SUR LES PAYS DES JOUEURS. L'EMPLACEMENT EST DÉTERMINÉ PAR LE DÉ QUE L'ON LANCE DEUX FOIS. SI UNE CONSTRUCTION EST TOUCHÉE, LE JOUEUR ENLÈVE SON PION ET SA CARTE, LES LAISSE SUR LE CÔTÉ ET RETIRE LES POINTS ATTRIBUÉS À LA CARTE DE SES JAUGE D'ÉNERGIE ET DE DURABILITÉ.

LE PREMIER LANCÉ CORRESPOND À LA LIGNE DE CHIFFRES HORIZONTALE ET LE SECOND LANCÉ CORRESPOND QUANT À LUI À LA LIGNE VERTICALE.

1ER LANCÉ

2EME LANCÉ



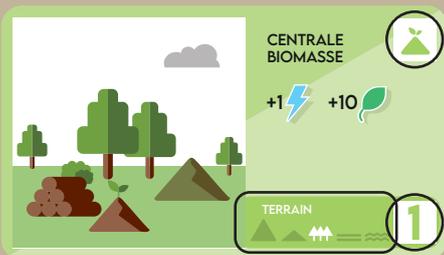
8- LA PARTIE EST TERMINÉE DÈS QU'UN JOUEUR A COMPLÉTÉ 20 CASES DE SON PLATEAU

9- CHAQUE JOUEUR COMPTE SES POINTS, LE JOUEUR AYANT LE PLUS PETIT ÉCART ENTRE SES POINTS DE DURABILITÉ ET SES POINTS D'ÉNERGIE REMPORTE LA PARTIE !

## COMPTAGE DES POINTS:

POUR COMPTER LES POINTS, FAIRE LA DIFFÉRENCE ENTRE LES POINTS DE DURABILITÉ ET CEUX D'ÉNERGIE. LE JOUEUR QUI POSSÈDE LE PLUS FAIBLE ÉCART ENTRE SES POINTS D'ÉNERGIE ET DE DURABILITÉ REMPORTE LA PARTIE.

## RÈGLES DE PLACEMENT DES CARTES:



**SYMBOLE DE CARTE**  
(CORRESPOND AU TYPE DE PION)

**NUMERO DE CARTE**

**EXEMPLE DE CASE**

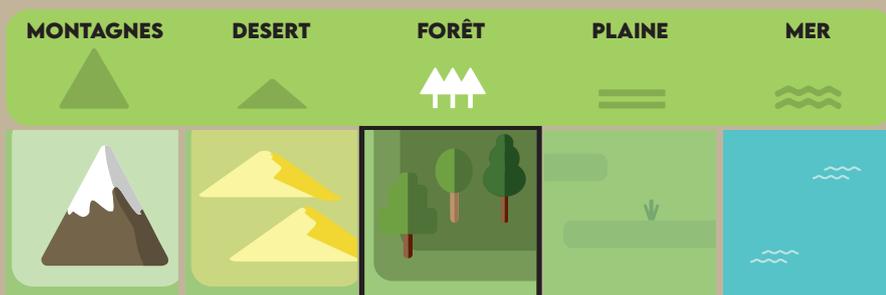


**ICI LA CASE EST À LA FOIS**

MONTAGNES    FORÊT    PLAINE



**TYPES DE TERRAIN**  
**OÙ ON PEUT POSER LA CENTRALE**



ICI LA CENTRALE BIOMASSE PEUT ÊTRE POSÉ UNIQUEMENT SUR UNE **FORÊT**