

ecopolis

Règles du jeu

BUT DU JEU

Le grand jour est arrivé, vous voilà élu.e à la tête de votre ville. Vous avez carte blanche pour la développer ! Installez les constructions de votre choix à l'aide de vos ressources économiques, énergétiques et vitales, puis récoltez les fruits de votre travail pour continuer à progresser.

Facile ? Rien n'est moins sûr !

Les actions des autres joueurs et l'apparition d'aléas à tout moment de la partie pourraient bien compromettre vos plans et faire monter la température planétaire au-delà d'une limite ayant des conséquences irréversibles...

A vous d'user de la meilleure stratégie pour gérer au mieux vos ressources et être le plus rapide pour tenter de gagner une Ambassadrice ou un Ambassadeur !

Enfin, soyez astucieux, dans le Monde d'ECOPOLIS, finir le 1^{er} ou avoir le plus de constructions ne garantissent pas la victoire !

Alors, prêts à relever le défi ?

PRÉPARATION DE LA PARTIE

• Après les avoir bien mélangées, installez les 3 catégories de cartes développement faces cachées en 3 piles distinctes (cartes roses, cartes jaunes, cartes bleues) de haut en bas sur la gauche de la table.

• Placez les 3 cartes du dessus de chacune de ces 3 piles au milieu de la table face visible. Si vous tirez un aléa, remplacez le au milieu de la pile de la catégorie correspondante et tirez une nouvelle carte développement. Vous devez avoir 9 constructions visibles au lancement du jeu.

• Disposez le Climatomètre à droite des 9 cartes constructions et placez le pion curseur en bois en bas du thermomètre.

• Disposez les 4 cartes ambassadeurs au dessus des 9 cartes constructions.

• Distribuez à chaque joueur 5 ressources vitales (jetons roses), 5 pièces d'or (jetons jaunes) et 5 unités d'énergie (jetons bleus). Les joueurs disposent ces 15 jetons devant eux. L'ensemble de ces ressources correspond à leur Stock.



• L'installation étant terminée, la partie peut commencer. Le joueur le plus jeune commence, puis le jeu évolue dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES CARTES CONSTRUCTION

Coût de la construction
à payer pour l'installer



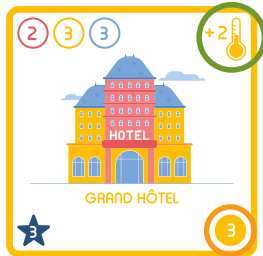
Impact climat de la
construction sur
la planète (Climatomètre)

Points de victoire
rapportés par la carte

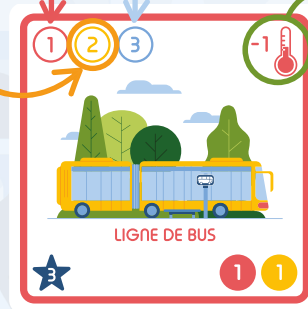
Revenus de la carte
pouvant être utilisés
ou encaissés
à votre tour de jeu

Lorsque vous disposez d'une ou plusieurs constructions dans votre ville, vous pouvez bénéficier des revenus de l'une de vos constructions pour en installer une nouvelle.

Ex : Vous possédez déjà un « Grand Hôtel » et souhaitez installer une « Ligne de bus » :



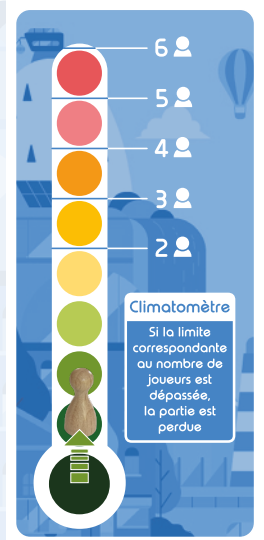
Payez en utilisant les
ressources de votre Stock
(1 ♥ +3 ⚡)



Impact Climat
Ici le curseur du
Climatomètre
monte de 1 niveau :
+ 2 « Grand Hôtel »
- 1 « Ligne de Bus »
soit : + 1 au total.



Payez les 2  en
utilisant les revenus de
votre « Grand Hôtel ».
N'ajoutez pas à votre
Stock la pièce d'or
excédentaire non utilisée
pour votre achat.



À VOTRE TOUR DE JEU

Commencez toujours par piocher la carte développement située sur le haut de la pile de votre choix. Remarque : au démarrage du jeu, le 1er joueur peut décider d'acheter l'une des 9 constructions visibles sans piocher.

► Si vous retournez une carte Construction :

Placez la carte en priorité sur un emplacement vide ou recouvrez l'une des 9 constructions visibles, puis réalisez l'une des 5 actions suivantes :

● Acheter une construction

(Attention: Si cette action dépasse les limites du Climatomètre vous ne pouvez pas la réaliser)

- Placez la carte construction choisie devant vous.
- Payez-la en utilisant les ressources de votre Stock et/ou à l'aide des revenus de l'une de vos constructions. Seule une construction peut être utilisée par achat. Si les revenus de la construction utilisée pour payer sont supérieurs au montant demandé pour installer la nouvelle construction, n'ajoutez pas à votre Stock les ressources excédentaires non utilisées.
- Faites varier le Climatomètre selon la valeur de l'impact climat de la carte. Si vous avez utilisé l'une de vos constructions pour l'installer, vous devez faire varier le Climatomètre d'un montant égal à la somme des impacts climat des 2 cartes (celle achetée + celle utilisée pour payer).

● Encaisser les revenus de l'une de vos constructions

(Attention : Si cette action dépasse les limites du Climatomètre vous ne pouvez pas la réaliser)

- Choisissez une des constructions de votre ville et encaissez son revenu en déplaçant vos jetons ressources de votre Mini-banque vers votre Stock.
- Faites également varier le Climatomètre d'un montant égal à l'impact climat de la carte sélectionnée.

● Échanger une des ressources de votre Stock avec votre Mini-banque

Vous pouvez échanger 1 ou plusieurs jetons ressources d'une même catégorie entre votre Stock et votre Mini-banque selon le taux de change indiqué. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 ressources de chaque catégorie dans votre Stock.

1 ressource vitale → 1 pièce d'or
2 unités énergie → 1 pièce d'or
1 pièce d'or → 2 unités énergie
2 pièces d'or → 1 ressource vitale

● Gagner une carte Ambassadeur

- Prélevez la carte Ambassadeur ou Ambassadrice désirée et placez la devant vous. Veillez à respecter les conditions inscrites sur la carte lors de son acquisition et tout au long de la partie.

● Passer la main au joueur suivant si aucune des actions ci-dessus ne peut être jouée

► Si vous retournez une carte aléa :

1. Lisez la carte aléa à voix haute
2. Effectuez si nécessaire les actions requises puis écarter la carte du jeu
3. Jouez ensuite l'une des 5 actions possibles indiquées ci-dessus.

GESTION DE VOTRE STOCK

Votre Stock se compose de **ressources vitales** , de **pièces d'or**  et d'**unités d'énergie** .

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 ressources de chaque catégorie dans votre Stock.

Lorsque vous utilisez les ressources de votre Stock pour payer (achat d'une construction, coût d'un aléa), placez les ressources utilisées dans une petite zone devant vous que l'on appelle « Mini-banque », afin de bien séparer les ressources restant dans votre Stock de celles que vous avez dépensées pour payer.

Lorsque vous percevez les revenus de l'une de vos constructions ou encaissez les gains d'un aléa positif, déplacez le nombre de ressources correspondant de votre Mini-banque vers votre Stock. Si le niveau de votre Stock est déjà au maximum, vous ne gagnez pas de ressources supplémentaires.

Lorsque vous échangez vos ressources contre des pièces d'or, de l'énergie ou des ressources vitales, déplacez le nombre de ressources vendues de votre Stock vers la Mini-banque et recevez de la Mini-banque la quantité de pièces d'or, de ressources vitales ou d'unités d'énergie correspondantes.

ALÉAS

Dissimulés parmi les cartes développement, les aléas peuvent avoir des conséquences positives ou négatives pour un ou plusieurs joueurs.

Pour payer, les joueurs doivent uniquement utiliser les ressources de leur Stock. S'il manque des ressources à l'un ou plusieurs des joueurs pour payer l'impact, faites grimper le curseur du Climatomètre d'un niveau pour chaque ressource manquante. Cela peut mettre fin instantanément à la partie si la température maximale admissible est dépassée !

Lorsque les aléas vous permettent de gagner des ressources, transférez le nombre de ressources correspondantes de votre Mini-banque vers votre Stock.



- **Les cartes aléas « Changement climatique »** influencent automatiquement le Climatomètre et ont un impact qui varie en fonction du nombre de joueurs. Elles peuvent mettre fin instantanément à la partie si la température maximale admissible est dépassée !

- **La carte aléa « Éco geste »** peut également mettre fin instantanément à la partie...

- **La carte aléa « Innovation »** permet au joueur qui l'a tirée d'encaisser les revenus de la construction de son choix. Attention cependant, vous ne pouvez pas encaisser les revenus d'une construction qui entraînerait le dépassement de la température maximale admissible.

CLIMATOMÈTRE

Le Climatomètre est une zone collective qui enregistre les impacts (constructions, aléas) liés aux actions des joueurs. Vous ne pouvez pas dépasser volontairement la température maximale admissible. Ce niveau maximum est défini en fonction du nombre de joueurs.

Si le curseur dépasse cette limite au cours du jeu, tous les joueurs perdent instantanément !

Plusieurs actions influencent le niveau du Climatomètre :

- **L'achat d'une construction avec les ressources de son Stock**

Reportez l'impact climat de la carte construction (indiqué par le petit thermomètre) en déplaçant le curseur sur le Climatomètre. Les cartes avec des **+** font monter la température, les cartes avec des **-** la font baisser.



- **L'achat d'une construction avec les revenus d'une construction déjà installée**

Additionnez les valeurs de l'impact climat des 2 cartes et faites varier le Climatomètre d'un montant égal à cette somme. Cette somme peut être nulle, positive ou négative. (Voir schéma page 2)

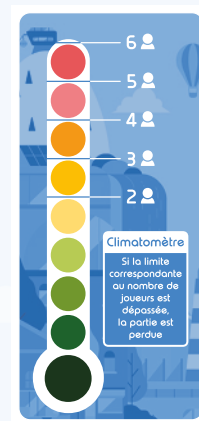
- **L'encaissement des revenus d'une construction**

Reportez l'impact climat de la carte construction choisie sur le Climatomètre.

- **Le manque de ressources pour payer les conséquences d'un aléa**

Augmentez le curseur du Climatomètre d'un niveau pour chaque ressource manquante.

Lorsque le curseur du Climatomètre est à zéro, la température ne peut pas baisser davantage.



LES AMBASSADRICES ET AMBASSADEURS

2 Ambassadrices et 2 Ambassadeurs sont à remporter si vous réunissez les conditions suivantes :

- **Greta TMOSPHERE** : La somme totale de vos impacts climat doit être au moins égale à -3 pour l'obtenir et ce jusqu'à la fin de la partie. Au cours du jeu si l'achat d'une construction fait repasser votre impact Climat au dessus de -3 (soit -2, -1, 0 ou plus) l'Ambassadrice Greta quittera immédiatement votre ville, redevenant ainsi disponible pour un autre joueur dont l'impact climat total sera inférieur ou égal à -3.

- **Amanda MOOR** : Votre ville doit posséder au moins 3 constructions vitales (roses) pour l'obtenir.

- **César GENT** : Votre ville doit posséder au moins 3 constructions économiques (jaunes) pour l'obtenir.

- **Honoré NERGIE** : Votre ville doit posséder au moins 2 constructions énergétiques (bleues) pour l'obtenir.

Un joueur peut cumuler plusieurs Ambassadrices et Ambassadeurs au cours de la partie. Les Ambassadrices et Ambassadeurs ne remplacent pas les constructions et ne comptent pas pour une construction.

PERTE ET FIN DE PARTIE

Si le niveau maximum du Climatomètre a été dépassé, tous les joueurs perdent instantanément la partie. Vous ferez mieux la prochaine fois ! Heureusement ici le nombre de planètes n'est pas limité...

Le 1^{er} joueur ayant installé 6 constructions met instantanément fin à la partie. Pour prolonger le plaisir, rien ne vous empêche de modifier cet objectif que vous prendrez soin de définir ensemble en début de partie.

SCORE ET VICTOIRE

Les scores sont calculés en additionnant les points de la façon suivante :

- Additionnez les points de victoire de vos constructions ★
- Ajoutez à ce montant les points rapportés par les ressources de votre Stock :
 -  2 points par ressource vitale
 -  1 point par pièce d'or
 -  0 point par unité d'énergie
 - Ressources présentes dans votre Mini-banque : 0 point
- Ajoutez à ce montant 5 points de victoire pour chaque Ambassadrice et Ambassadeur que vous avez remporté

VICTOIRE : LA PARTIE EST GAGNÉE PAR LE JOUEUR QUI A OBTENU LE PLUS DE POINTS !

En cas d'égalité, additionnez les valeurs des impacts climat de vos constructions. Le joueur cumulant l'impact Climat le plus faible remporte la partie.



MATÉRIEL

92 cartes développement
4 cartes Ambassadeur
1 Climatomètre
1 aide de jeu
1 feuillet de règles
1 pion curseur en bois
30 ressources vitales
30 pièces d'or
30 unités d'énergie



ÉCO-CONCEPTION

ECOPOLIS est un jeu éco-conçu

Fabrication en Italie
Papier et carton recyclés
Encres végétales
Vernis base eau
Bois issus de forêts gérées durablement
Usage du plastique réduit au strict minimum

ecopolis

www.jeu-ecopolis.com

ECOPOLIS® est une marque déposée. Toute reproduction interdite. ©2022 ECOFOCUS – Design by Mapple - Mise en Page markhor-design.com