

Conception: Jean-Noël Demierre et Antoine Bays

Graphisme et illustration: Caroline Aellen

Règles du jeu

# Ecotopia

,

ETAT DE FRIBOURG  
STAAT FREIBURG  
WWW.FR.CH

REPER

# Introduction

## Bienvenue dans Ecotopia !

Plongez dans un jeu immersif et collaboratif pour 2 à 6 joueurs, où chaque action et décision façonne l'avenir de notre planète. Dans Ecotopia, votre principal outil est un smartphone, reflet de notre société de consommation moderne et des technologies numériques. Grâce à des applications innovantes, vous pourrez agir positivement pour réduire l'empreinte humaine sur la nature et l'environnement.

Mais attention : l'énergie nécessaire au fonctionnement de votre smartphone a un coût, payé en premier lieu par notre planète. Serez-vous capable de trouver le juste équilibre entre consommation énergétique et apports écologiques ?

Votre mission, en tant qu'équipe, sera de bâtir un monde plus sain, équitable et résilient à travers des choix avisés et durables. Préparez-vous à relever les défis d'Ecotopia et à réinventer l'avenir de notre Terre !



# Sommaire

<b>Introduction</b> .....	<b>1</b>
<b>Liste du matériel</b> .....	<b>3-4</b>
<b>Mise en place</b> .....	<b>5-6</b>
<b>Plateau piste planète terre et fin de partie</b> .....	<b>7</b>
<b>Déroulement d'un tour de jeu</b> .....	<b>8</b>
Phase I: Recharger la batterie de son smartphone .....	8
Phase II: Ajouter une tuile construction sur le plateau principal .....	9
Phase III: Réaliser des actions .....	9
Action planter un arbre .....	10
Action répondre à une question .....	10
Action déplacer le pion équipe .....	10
Action lancer le dé bonus .....	11
Action recyclage .....	12
Action recruter un spécialiste .....	13
<b>Description des tuiles construction</b> .....	<b>14</b>
<b>Les tuiles construction de type centrale électrique</b> .....	<b>14</b>
Tuile barrage hydroélectrique .....	14
Tuile centrale nucléaire .....	14
Tuile éolienne .....	15
Tuile centrale à charbon .....	15
Tuile panneau solaire .....	15
Tuile centrale géothermique .....	15
<b>Les autres tuiles construction</b> .....	<b>16</b>
Tuile village .....	16
Tuile datacenter .....	16
Tuile mine .....	16
<b>La version simplifiée d'Ecotopia</b> .....	<b>17</b>
<b>Iconographie</b> .....	<b>19</b>

Retrouvez des explicatifs en vidéo avec  
ces 2 QR-codes:



(Règles version  
longue)



(Règles version  
simplifiée)



# Liste du matériel

## Livrets

- 1 livret de règles  
1 livret pédagogique

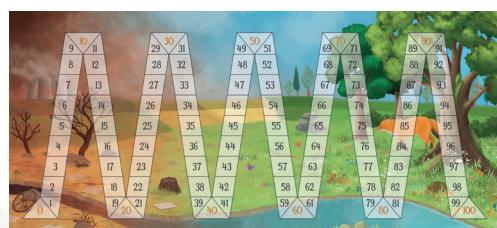
## Plateaux



(recto) 1x plateau principal normal en 4 parties



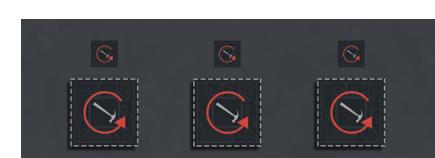
(verso) 1x plateau principal simplifié en 4 parties



1x plateau piste planète terre



1x plateau tuiles lieu disponibles (version normale)



1x plateau tuiles construction disponibles (version normale)

## Pièces en bois



1x disque bleu (terre saine) 1x disque rouge (terre menacée)

1x pion équipe (bleu) 1x pion recruteur (rouge)

2x pion centre de recyclage

1x pion camion

20x jeton arbre

20x jeton feuille

6x disque neutre

30x cube

## Dés



1x dé bonus 1x dé météo vent/soleil

## Cartes

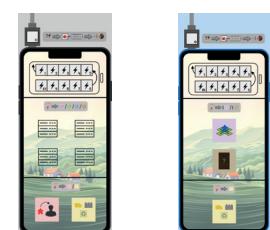


(recto)



50x carte question

## Smartphone



6x smartphone (recto normal) (verso simplifié)

## Tuiles construction de départ



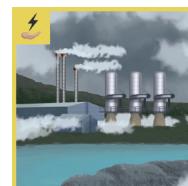
(recto)



1x village



1x mine



1x centrale géothermique



1x datacenter

## Tuiles construction

### 17x tuiles construction de type centrale électrique



(recto)



3x barrage hydroélectrique



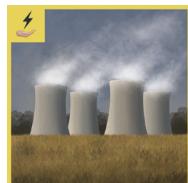
4x panneau solaire



4x éolienne



3x centrale à charbon



3x centrale nucléaire

### 15x tuiles construction autres



7x datacenter



4x mine



4x village

## Tuiles déchet



(recto)



1x ampoule



1x canette



1x chaussure



1x pile



1x smartphone



1x carton

## Tuiles lieu



(recto)



36x lieu

## Tuiles application à usage unique ( 1 set par joueur )



6x lancer le dé bonus



6x déplacer le pion équipe



6x planter un arbre



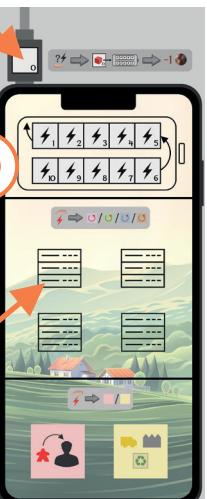
6x répondre à une question

# Mise en place

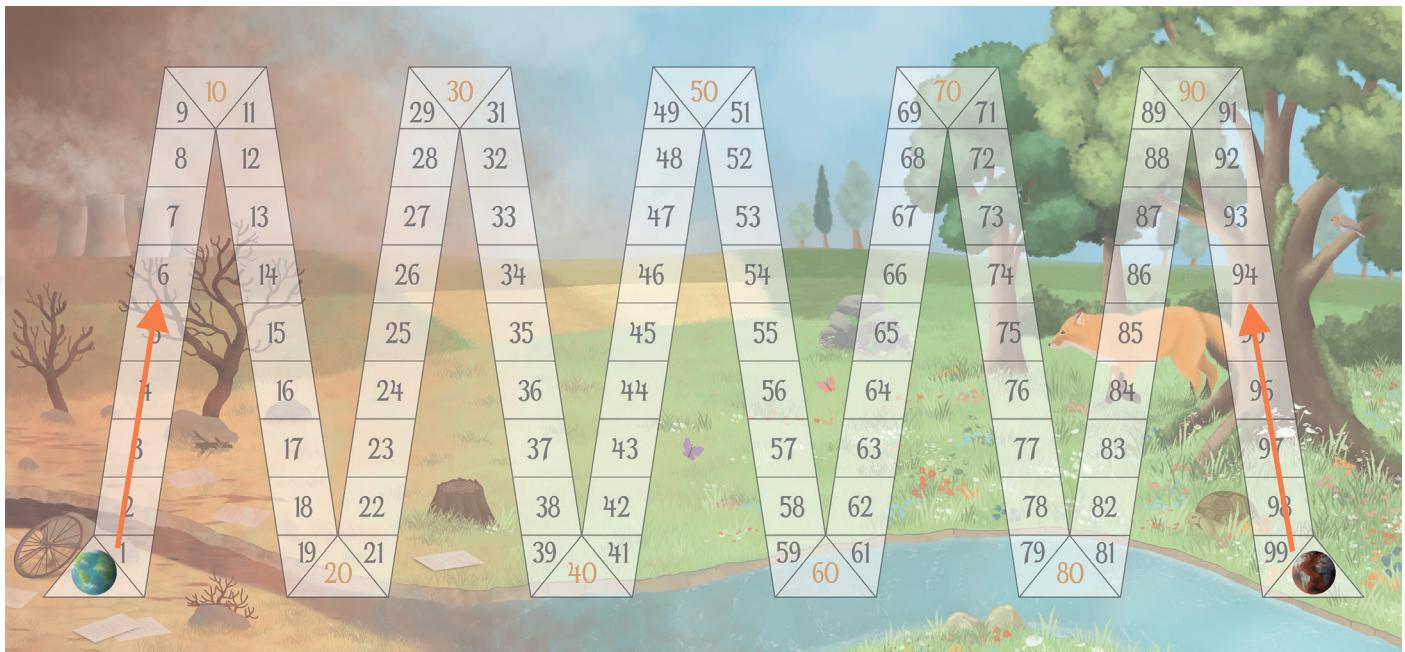
Choisissez la face du **plateau principal** que vous souhaitez utiliser pour la partie (normal ou simplifié) et disposez-le au centre de la table, en assemblant les 4 parties du **plateau principal** (dans l'exemple, la mise en place est montrée pour 2 joueurs, dans la version normale).



- 1** Disposez le **plateau piste planète terre** en bordure du plateau principal.
- 2** Placez le **disque bleu** sur la case « 0 » de la **piste planète terre**.
- 3** Placez le **disque rouge** sur la case « 100 » de la **piste planète terre**.
- 4** Disposez les **jetons feuille**, les **jetons arbre** et les **cubes** à proximité du **plateau principal**. (Si ces éléments venaient à manquer durant la partie, utilisez un substitut.)
- 5** Mélangez les **cartes question** et placez-les faces cachées en pile sur l'emplacement attribué du **plateau principal**.
- 6** Mélangez les **tuiles lieu** faces cachées, puis mélangez les 4 **tuiles construction de départ** faces cachées (identifiables par l'absence de l'icône « marteau » au dos de ces tuiles, par rapport aux autres **tuiles construction**). Révélez 1 **tuile lieu** et 1 **tuile construction de départ** au hasard. Placez la **tuile construction de départ** révélée face visible sur le **plateau principal** sur la case correspondant à la **tuile lieu**. Répétez ce processus pour les 3 **tuiles construction de départ** restantes. Rangez ensuite les 4 **tuiles lieu** révélées à cette étape dans la boîte de jeu (vous n'en aurez plus besoin durant la partie).
- 7** Mélangez les **tuiles déchet** faces cachées. Révélez 1 **tuile lieu** et 1 **tuile déchet** au hasard. Placez la **tuile déchet** révélée face visible sur le **plateau principal** sur la case correspondant à la **tuile lieu**. Répétez ce processus pour les 5 **tuiles déchet** restantes. Mettez de coté les 6 **tuiles lieu** révélées à cette étape.
- 8** Révélez 1 **tuile lieu** au hasard, puis placez le **pion équipe** sur le **plateau principal** sur la case correspondant à la **tuile lieu**. Mettez de coté la **tuile lieu** révélée à cette étape.
- 9** Reprenez toutes les **tuiles lieu** mises de coté aux étapes 7 et 8, puis mélangez-les avec le reste des **tuiles lieu** faces cachées afin de former une pile. Placez la pile de **tuiles lieu** sur l'emplacement attribué du **plateau principal** face cachée (vous pouvez former plusieurs piles, si nécessaire).
- 10** Disposez le **plateau tuiles lieu disponibles** à gauche de la pile de **tuiles lieu**, en bordure du **plateau principal**.
- 11** Révélez les 3 tuiles du dessus de la pile de **tuiles lieu** et disposez-les sur les trois emplacements du **plateau tuiles lieu disponibles** faces visibles (l'ordre n'a pas d'importance).
- 12** Mélangez les **tuiles construction** faces cachées afin de former une pile. Placez la pile sur l'emplacement attribué du **plateau principal** face cachée (vous pouvez former plusieurs piles, si nécessaire).
- 13** Disposez le **plateau tuiles construction disponibles** à droite de la pile de **tuiles construction**, en bordure du **plateau principal**.
- 14** Révélez les 3 tuiles du dessus de la pile de **tuiles construction** et disposez-les sur les trois emplacements du **plateau tuiles construction disponibles** faces visibles (l'ordre n'a pas d'importance).
- 15** Placez le **pion recruteur** sur la case de départ de la piste de recrutement.
- 16** Placez les 6 **disques neutres** à proximité des icônes animal.
- 17** Placez le **pion camion**, ainsi que les 2 **pions centre de recyclage** sur les emplacements correspondants imprimés sur le **plateau principal**.
- 18** Posez le **dé bonus** ainsi que le **dé météo** à proximité du **plateau principal**.
- 19** Chaque joueur reçoit 1 **smartphone** qu'il dispose devant lui sur la face correspondant à celle du **plateau principal** (normal ou simplifié). Dans la version normale, deux applications sont déjà imprimées en bas de l'écran du **smartphone**.
- 20** Chaque joueur place un **cube** sur la case « 0 » de la piste de la batterie de son **smartphone** (la case « 0 » correspond à la case chargement au dessus du **smartphone**). Ce **cube** devient le **cube recharge**.
- 21** Chaque joueur reçoit un set des 4 **tuiles application à usage unique**, puis choisit l'une de ces tuiles et la place face visible sur son **smartphone** sur l'un des quatre emplacements attribués. (Ainsi, dès le début de la partie, lors de la phase III: réaliser des actions, chaque joueur disposera immédiatement de l'action correspondant à la **tuile application à usage unique** qu'il aura choisi.)



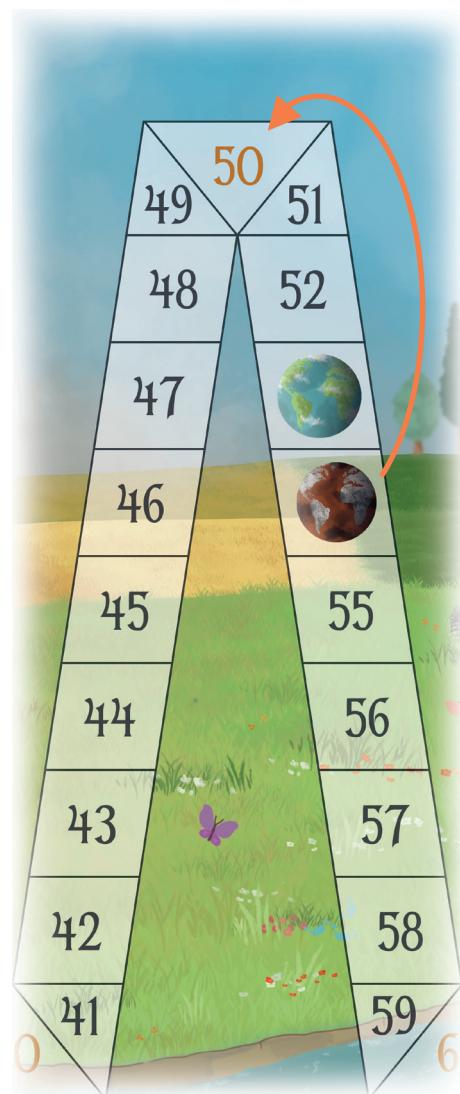
# Plateau piste planète terre et fin de partie



Le **plateau piste planète terre** permet de suivre l'évolution de la partie. Au début de la partie, le **disque bleu** est placé sur la case 0 de cette piste, tandis que le **disque rouge** est placé sur la case 100. Les actions positives pour l'environnement et pour la planète que vous réaliserez durant la partie permettront de faire avancer le **disque bleu** le long de cette piste (de la case 0 vers la case 100). Les conséquences négatives pour l'environnement et pour la planète qui surviendront durant la partie vous contraindront à faire reculer le **disque rouge** le long de cette piste (de la case 100 vers la case 0).

Lorsque vous devez avancer le **disque bleu** ou reculer le **disque rouge** le long de cette piste, et que le résultat de ce déplacement entraîne un chevauchement ou un croisement des deux disques, **LA PARTIE SE TERMINE IMMEDIATEMENT**. Votre score final correspondra à la valeur de la case du disque qui n'a pas été déplacé.

Par exemple, le **disque bleu** se trouve sur la case 53 de la piste tandis que le **disque rouge** se trouve sur la case 54 de la piste. Vous devez reculer le **disque rouge** de 4 cases. Ainsi le **disque rouge** recule sur la case 50 et il croise donc le **disque bleu** : la partie se termine immédiatement et votre score final sera de 53, donc de la valeur de la case du **disque bleu** qui ne s'est pas déplacé sur la piste.



# Déroulement d'un tour de jeu

Au début de la partie, déterminez un premier joueur au hasard. Ce joueur devient le joueur actif et applique les étapes suivantes (les explications données par la suite concernent donc toujours le joueur actif). A la fin du tour de jeu du joueur actif, le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre devient le joueur actif et applique les étapes suivantes. Continuez ainsi jusqu'au déclenchement de la fin de la partie.

Un résumé des phases d'un tour de jeu est présenté en bas à droite du **plateau principal**.



## Phase I: Recharger la batterie de son smartphone

- Reculez le **disque rouge** de 1 case sur la **piste planète terre**.
- Retournez chaque **application à usage unique** placée(s) sur votre **smartphone** sur leur face visible (elles pourront être utilisées durant la phase III: réaliser des actions). Ignorez cette étape lors de votre premier tour de jeu.
- Pour chaque **tuile construction de type centrale électrique** placée sur les cases du **plateau principal**, vous POUVEZ choisir d'activer 1 seule fois par tour leur effet recharge, dans l'ordre de votre choix (les **tuiles construction de type centrale électrique** sont reconnaissables à leur bordure jaune et à l'icône éclair dans leur coin supérieur gauche). Avancez le **cube recharge** sur la piste de la batterie de votre **smartphone** de 1 case pour chaque effet recharge activé, en partant de la case 0. Dans les rares cas où le **cube recharge** devrait dépasser la case 10 de la piste de la batterie de votre **smartphone**, ignorez les déplacements excédentaires. Certains types de

**tuiles construction de type centrale électrique** permettent d'activer leur effet recharge sans condition particulière, tandis que d'autres nécessitent une ou plusieurs conditions particulières afin que leur effet recharge puisse être activé. Vous trouverez une description de chaque **tuile construction de type centrale électrique** et de leur effet recharge dans la rubrique correspondante du livret de règles. (cf. pages 14-15)

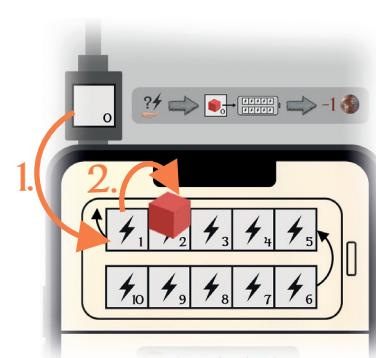
### Exemple :

Lors de cette phase, **3 tuiles construction de type centrale électrique** sont placées sur les cases du **plateau principal**: une **centrale géothermique**, une **centrale à charbon** (avec 4 **cubes** restants dessus) et une **éolienne**.

1. Vous activez tout d'abord l'effet recharge de la **centrale géothermique** : son effet recharge est activé sans condition particulière et vous avancez donc le **cube recharge** de la piste de la batterie de votre **smartphone** de la case 0 à la case 1.

2. Vous choisissez ensuite d'activer l'effet recharge de la **centrale à charbon** : cet effet recharge nécessite deux conditions particulières, car vous devez retirer un **cube** depuis cette tuile et reculer le **disque rouge** de 1 case sur la **piste planète terre** afin que son effet recharge puisse être activé. Vous effectuez donc ces deux opérations (il ne restera donc plus que 3 **cubes** sur la **centrale à charbon**) et vous avancez ensuite le **cube recharge** de la piste de la batterie de votre **smartphone** de la case 1 à la case 2.

3. Vous choisissez ensuite d'activer l'effet recharge de l'**éolienne** : cet effet recharge nécessite une condition particulière, car vous devez lancer le **dé météo** et obtenir un symbole vent sur la face du dé révélé afin que son effet recharge puisse être activé. Vous lancez donc le **dé météo** et obtenez une face avec un symbole soleil. Vous ne pouvez donc pas avancer le **cube recharge** de 1 case supplémentaire sur la piste de la batterie de votre **smartphone** et le **cube recharge** reste donc sur la case 2 de cette piste.

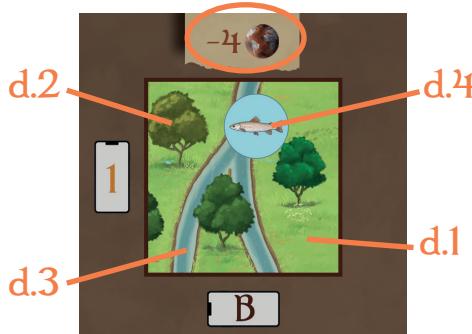


## Phase II: Ajouter une tuile construction au plateau principal

- Choisissez l'une des **tuiles lieu** face visible du **plateau de tuiles lieu disponibles** (si présente(s)) OU révélez la tuile du dessus de la pile de **tuiles lieu**.
- Choisissez l'une des **tuiles construction** face visible du **plateau de tuiles construction disponibles** (si présente(s)) OU révélez la tuile du dessus de la pile de **tuiles construction**. Placez la **tuile construction** sélectionnée sur le **plateau principal**, sur la case correspondant à la **tuile lieu**, tout en appliquant les points suivants.
- Appliquez si nécessaire les règles/effets de construction spécifiques à la **tuile construction** sélectionnée, décrites dans la rubrique correspondante du livret de règle. (cf . pages 14-16)
- Sur la **piste planète terre**, reculez le **disque rouge** d'autant de case que la valeur écologique de la **tuile lieu** sélectionnée. La valeur écologique est indiquée sur la **tuile lieu** (nombre d'icônes **disque rouge**). Elle est calculée de la manière suivante :

Exemple :

- 1 point si une zone de prairie est visible sur la **tuile lieu** (les zones de prairies sont visibles sur toutes les **tuiles lieu**, donc les **tuiles lieu** ont une valeur écologique de 1 au minimum).
- 1 point si au moins une zone de forêt est visible sur la **tuile lieu**.
- 1 point si au moins une zone de rivière/lac est visible sur la **tuile lieu**.
- 1 point si une icône animal est visible sur la **tuile lieu**.



- Si une icône animal est visible sur la **tuile lieu**, après avoir placé la **tuile construction** sur la case correspondante du **plateau principal**, vérifiez si AU MOINS 1 icône animal du MÊME type d'animal est encore visible parmi les cases du **plateau principal**. Si aucune icône de ce type d'animal n'est désormais

visible, ce type d'animal est en voie de disparition et vous reculez le **disque rouge** de 3 cases sur la **piste planète terre**. Cette règle est rappelée sur le **plateau principal**.



(Ignorez la valeur écologique des cases recouvertes par les **tuiles construction de départ** lors de la mise en place du jeu. Ainsi, au début de la partie, le **disque rouge** se trouvera sur la case 100 de la **piste planète terre**, tel qu'indiqué lors de la mise-en-place.)

- Sur la **piste planète terre**, reculez le **disque rouge** d'autant de case que le nombre de **jeton arbre** placés sur la case correspondant à la **tuile lieu**, puis remettez le(s) **jeton(s) arbre(s)** dans la réserve.
- Si une **tuile déchet** est présente sur la case correspondant à la **tuile lieu**, remettez la **tuile déchet** par dessus la **tuile construction** sélectionnée lorsque cette dernière est placée sur le **plateau principal**. Cette **tuile déchet** peut toujours être recyclée avec l'action recyclage.

- Si le **pion équipe** et/ou le **pion camion** est/sont présent(s) sur la case correspondant à la **tuile lieu**, remettez le/les pions par dessus la **tuile construction** sélectionnée lorsque cette dernière est placée sur le **plateau principal**.

- Rangez la **tuile lieu** sélectionnée dans la boîte de jeu.

## Phase III: Réaliser des actions

Lors de cette phase, vous pouvez désormais utiliser les **applications** présentes sur votre **smartphone** afin de réaliser des actions positives pour la planète.

– Reculez le **cube recharge** de 1 case sur la piste de la batterie de votre **smartphone** afin de réaliser l'action associée à l'une des **applications** présentes sur votre **smartphone**. Si votre **cube recharge** est sur la case 0 de la piste de la batterie, vous ne pouvez plus réaliser d'action durant ce tour. Autrement dit, chaque action vous coûte 1 unité de recharge de la piste de la batterie de votre **smartphone**.

– Les actions associées aux **tuiles application à usage unique** ne peuvent être réalisées qu'une seule fois lors de votre tour. Après avoir réalisé une telle action, retournez la **tuile application à usage unique**.

**unique** associée sur sa face cachée (lors de la phase I : recharger la batterie de votre **smartphone** de votre prochain tour, vous remettrez cette tuile sur sa face visible).

– Les actions associées aux deux applications à usage multiple (directement imprimées sur votre **smartphone**) peuvent être réalisées plusieurs fois lors de votre tour.

- Vous devez utiliser **TOUTES** les unités de recharge de la piste de la batterie de votre **smartphone** à chacun de vos tours, jusqu'à ce que le **cube recharge** ait reculé sur la case 0. (Par exemple, si votre **cube recharge** est sur la case 6 de la piste de la batterie de votre smartphone, vous devez réaliser 6 actions lors de votre tour).

### Action planter un arbre (usage unique)



Choisissez l'une des cases du **plateau principal** qui n'est pas occupée par une **tuile construction**. Placez 1 **jeton arbre** sur cette case. S'il n'y a pas de zone de forêt sur la case choisie ou s'il n'y a pas déjà 1 ou plusieurs **jeton arbre** qui ont été placé(s) sur cette case lors des tours de jeu précédents, avancez le **disque bleu** de 2 cases sur la **piste planète terre**. Dans les autres cas, avancez le **disque bleu** de 1 case sur la **piste planète terre**.

### Action répondre à une question (usage unique)



Vous désignez un autre joueur, qui pioche une **carte question** de la pile. Ce dernier lit la question à voix haute, ainsi que les choix de réponses (la réponse correcte est en caractères gras). Vous pouvez demander de l'aide aux autres joueurs, hormis à celui qui pose la question, avant de donner votre réponse. En cas de réponse correcte, si la question était de type vrai/faux, avancez le **disque bleu** de 2 cases sur la **piste planète terre**.

En cas de réponse correcte, si la question était de type choix multiples (3 possibilités), avancez le **disque bleu** de 3 cases sur la **piste planète terre**. En cas de mauvaise réponse, il ne se passe rien.

### Action déplacer le pion équipe (usage unique)



Déplacez le **pion équipe** de 1 case orthogonalement sur le **plateau principal**.

– Si avant, ou après avoir effectué votre déplacement, le **pion équipe** se trouve sur une **tuile construction** face visible et qu'un **jeton feuille** n'est pas déjà placé sur cette **tuile construction**, vous pouvez placer un **jeton feuille** sur cette **tuile construction**. Lorsque vous placez un **jeton feuille** sur une **tuile construction**, avancez le **disque bleu** de 1 case sur la **piste planète terre**.



– Si avant, ou après avoir effectué votre déplacement, le **pion équipe** se trouve sur une case avec une icône animal visible, recouvrez l'icône animal correspondante en bas du plateau principal avec un **disque neutre**, si cette icône animal n'a pas déjà été recouverte par un **disque neutre**. Lorsque vous recouvrez une icône animal avec un **disque neutre**, avancez le **disque bleu** de 3 cases sur la **piste planète terre**.



## Action lancer le dé bonus (usage unique)



Lancez le **dé bonus** et gagnez le bonus correspondant au résultat obtenu sur le dé. Ces bonus sont imprimés sous forme d'icônes sur la partie gauche du plateau principal. Ces bonus sont gratuits et ne vous coûtent donc aucune unité de recharge supplémentaire de la piste de la batterie de votre **smartphone**.

défausse des **tuiles lieu** afin de former une nouvelle pile face cachée.

b. Retirez toutes les **tuiles construction** présentes sur le **plateau tuiles construction disponibles** (mettez-les face visible dans une zone de défausse, à proximité de la pile de **tuiles construction**), puis révélez les 3 **tuiles construction** du dessus de la pile de **tuiles construction**. Disposez les **tuiles construction** ainsi révélées faces visibles sur les trois emplacements du **plateau tuiles construction disponibles**. La zone de défausse peut être consultée à tout moment.

Si la pile de **tuiles construction** est vide alors que vous devez révéler de nouvelles **tuiles construction**, mélangez d'abord la défausse des **tuiles construction** afin de former une nouvelle pile face cachée.



1- Effectuez immédiatement une action *recruter un spécialiste* OU *recyclage*.

4- Avancez le **cube recharge** de 4 cases sur la piste de la batterie de votre **smartphone**.



2- Avancez le **cube recharge** de 2 cases sur la piste de la batterie de votre **smartphone**.



5- Effectuez immédiatement une action *déplacer le pion équipe*. Vous pouvez choisir de déplacer le **pion équipe** de 1 case orthogonalement ou diagonalement avec ce bonus. Vous n'avez pas besoin d'avoir placé l'application *déplacer le pion équipe* sur votre **smartphone** pour bénéficier de ce bonus.

3- Ce bonus vous permet d'obtenir le même effet que le placement d'une **tuile mine** OU d'une **tuile village** sur le plateau principal. Vous POUVEZ donc choisir entre :



a. Retirez toutes les **tuiles lieu** présentes sur le **plateau tuiles lieu disponibles** (mettez-les face visible dans une zone de défausse, à proximité de la pile de **tuiles lieu**), puis révélez les 3 **tuiles lieu** du dessus de la pile de **tuiles lieu**. Disposez les **tuiles lieu** ainsi révélées faces visibles sur les trois emplacements du **plateau tuiles lieu disponibles**. La zone de défausse peut être consultée à tout moment.

Si la pile de **tuiles lieu** est vide alors que vous devez révéler de nouvelles **tuiles lieu**, mélangez d'abord la

6- Reculez le **disque rouge** de 1 case sur la **piste planète terre**, puis effectuez immédiatement une action *déplacer le pion équipe*. Vous pouvez déplacer le **pion équipe** sur la case du **plateau principal** de votre choix parmi les 36 cases du **plateau principal**. Seule les cases de départ et de destination sont prises en compte dans ce déplacement. Vous n'avez pas besoin d'avoir placé l'application *déplacer le pion équipe* sur votre **smartphone** pour bénéficier de ce bonus.

## Action recyclage (usage multiple)



Cette action vous permet de déplacer le **camion** sur les cases du **plateau principal** afin de récolter les **tuiles déchet** qui sont placées dessus, puis de les ramener dans l'un des deux **centres de recyclage** en bordure du plateau. S'il n'y a plus de **tuile déchet** sur les 36 cases du plateau principal (toutes les **tuiles déchets** ont été recyclées), le déplacement du **camion** ne rapporte aucun bénéfice.

Déplacez le **camion** de 1 case, orthogonalement ou diagonalement, sur le **plateau principal** OU depuis/vers un **centre de recyclage**.

– Les cases F1 et A6, adjacentes aux deux **centres de recyclage** en bordure du **plateau principal**, sont les seules cases depuis lesquelles vous pouvez rentrer, ou par lesquelles vous pouvez sortir d'un **centre de recyclage**. Entrer ou sortir d'un **centre de recyclage** compte comme une action et vous coûte donc 1 unité de recharge de la piste de la batterie de votre **smartphone**. Ainsi, au début de la partie, le **camion** peut uniquement se déplacer sur la case A6 pour son premier déplacement.

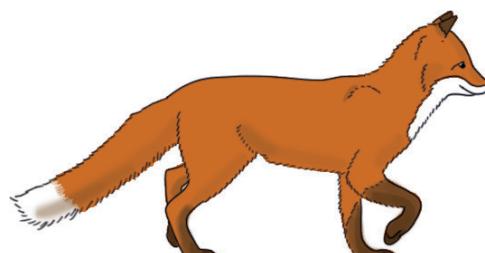
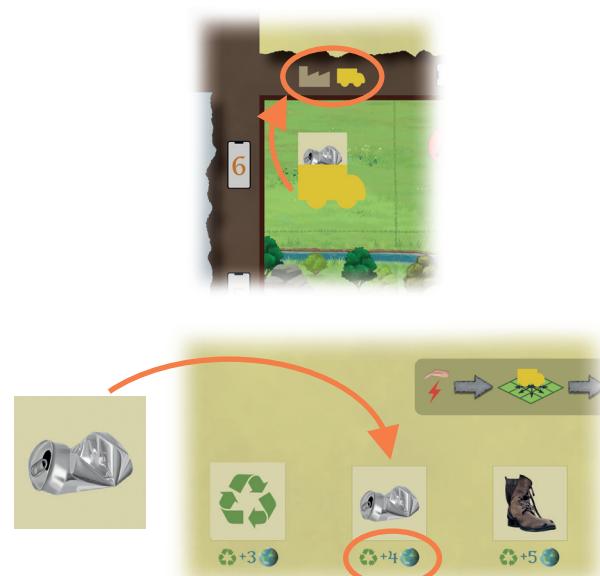
a. Lorsque le **camion** termine son déplacement sur une case avec une **tuile déchet**, et uniquement si le **camion** ne transporte pas déjà une **tuile déchet**, vous pouvez déposer la **tuile déchet** sur le **camion**.

b. Lorsque une **tuile déchet** est déposée sur le **camion**, elle reste posée sur le **camion** jusqu'à ce que le **camion** atteigne l'un des deux **centre de recyclage** (une fente permet d'insérer la **tuile déchet** dans le **camion** afin de faciliter le déplacement manuel du **camion** par la suite).

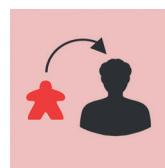
c. Lorsque le **camion** atteint l'un des deux **centre de recyclage**, placez immédiatement la **tuile déchet** face cachée sur la case illustrée correspondante en haut du **plateau principal**. Sur la **piste planète terre**, avancez le **disque bleu** du nombre de cases indiqué au dessous de la case illustrée.

### Exemple :

Le **camion** se trouve la case A6 et transporte une **tuile déchet canette**. Vous reculez de 1 case le **cube recherche** sur la piste de la batterie de votre **smartphone** pour réaliser l'action recyclage: Vous déplacez le **camion** de la case A6 vers le **centre de recyclage** adjacent. Vous placez donc la **tuile déchet canette** face cachée sur la case illustrée correspondante en haut du **plateau principal**, ce qui vous permet d'avancer le **disque bleu** de 4 cases sur la **piste planète terre**.



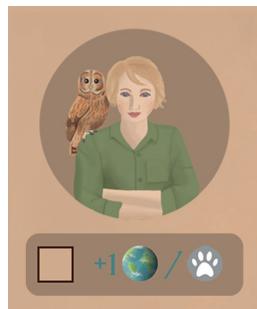
## Action recruter un spécialiste (usage multiple)



Déplacez le **pion recruteur** de 1 case sur la piste de recrutement (en suivant le sens des flèches). Lorsque le **pion recruteur** atteint la dernière case de la piste de recrutement, illustrée par une silhouette noire, vous pouvez recruter l'un des 4 spécialistes (que vous n'avez pas déjà recruté auparavant). Placez un cube sur la case correspondant au spécialiste que vous souhaitez recruter, puis remettez le **pion recruteur** sur la case de départ de la piste de recrutement.

- La capacité du spécialiste recruté prend effet immédiatement, et durera jusqu'à la fin de la partie.
- Tous les joueurs bénéficient de la capacité d'un spécialiste recruté, et pas uniquement le joueur qui l'a recruté.

## La zoologiste



Capacité : A chaque fois que le **pion équipe** termine son déplacement sur l'une des cases du **plateau principal** avec une icône animal visible, avancez le **disque bleu** de 1 case sur la **piste planète terre**. Cette capacité peut être utilisée même si un **disque neutre** a déjà recouvert l'icône animal correspondante en bas du plateau principal. Cette capacité peut être utilisée même si le **pion équipe** s'est déjà déplacé sur la même case plus tôt dans la partie.



## Le jardinier



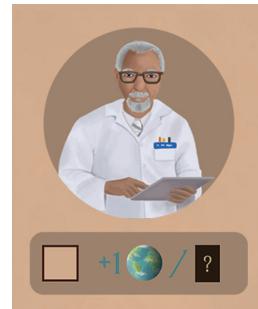
Capacité : A chaque fois que vous réalisez l'action **planter un arbre**, avancez le **disque bleu** de 1 case supplémentaire sur la **piste planète terre**.

## La policière



Capacité : A chaque fois que vous placez un **jeton feuille** sur une **tuile construction**, avancez le **disque bleu** de 1 case supplémentaire sur la **piste planète terre**.

## Le scientifique



Capacité : A chaque fois que vous répondez correctement à une question en réalisant l'action **répondre à une question**, avancez le **disque bleu** de 1 case supplémentaire sur la **piste planète terre**.

# Description des tuiles construction

Si rien n'est précisé dans la description des **tuiles construction** ci-dessous, ces tuiles n'ont pas de règle/effet de construction particulier lors de la phase II : ajouter une **tuiles construction** au **plateau principal**. (cf. page 9, paragraphe «c»)

## Les tuiles construction de type centrale électrique

Lors de la phase I : recharger la batterie de son **smartphone**, chaque **tuile construction** de type centrale électrique placée sur le **plateau principal** vous permet d'activer leur effet recharge, une seule fois chacune et dans l'ordre de votre choix. Lorsque l'effet recharge d'une **tuile construction de type centrale électrique** est activé : avancez le **cube recharge** sur la piste de la batterie de votre **smartphone** de 1 case. Certains types de **tuile construction de type centrale électrique** ne nécessite aucune condition particulière afin d'activer leur effet recharge, tandis que d'autres nécessitent une ou plusieurs conditions particulières afin d'activer leur effet recharge.

### Tuile barrage hydroélectrique



Règle/effet de construction :

Une **tuile barrage hydroélectrique** peut uniquement être placée sur une case du **plateau principal** si au moins une zone de rivière/lac est visible sur la **tuile lieu** choisie ou révélée précédemment. Ainsi, s'il n'y a pas de zone rivière/lac sur la **tuile lieu** choisie ou révélée, vous ne pouvez pas choisir de **tuile barrage hydroélectrique** sur le **plateau tuiles construction** disponibles.

Cas particulier 1 : Vous choisissez ou révélez une **tuile lieu** qui n'a pas de zone rivière/lac visible, puis vous révélez la **tuile construction** du dessus de la pile de **tuiles construction**, qui est une **tuile barrage hydroélectrique** : remettez cette **tuile construction** au dessous de la pile de **tuiles construction** et révélez la prochaine tuile de la pile. Répétez l'opération tant qu'une **tuile barrage hydroélectrique** est révélée.

Cas particulier 2 : Vous choisissez ou révélez une **tuile lieu** qui n'a pas de zone rivière/lac visible, et vous constatez qu'il y a uniquement une ou plusieurs **tuile barrage hydroélectrique** sur le **plateau tuiles construction disponible**. Vous DEVEZ donc révéler la **tuile construction** du dessus de la pile (et appliquer ensuite la règle du cas particulier 1, le cas échéant).

Effet recharge : aucune condition particulière.

### Tuile centrale nucléaire



Règle/effet de construction :

Lorsque vous placez une **tuile centrale nucléaire** sur le **plateau principal**, placez cette tuile face cachée.

Effet recharge :

Si la **tuile centrale nucléaire** est placée face cachée sur le **plateau principal**, retournez la tuile face visible sans activer d'effet recharge avec cette tuile ce tour-ci. Si la **tuile centrale nucléaire** est placée face visible, vous pouvez activer son effet recharge.

## Tuile éolienne



Effet recharge :

Lancez 1x le **dé météo**. Si un symbole vent apparaît sur la face du **dé météo**, vous pouvez activer son effet recharge.

## Tuile panneau solaire



Effet recharge :

Lancez 1x le **dé météo**. Si un symbole soleil apparaît sur la face du **dé météo**, vous pouvez activer son effet recharge.

## Tuile centrale à charbon



Règle/effet de construction :

Lorsque vous placez une **tuile centrale à charbon** sur une case du **plateau principal**, ajoutez 6 cubes sur la tuile ainsi placée.

Effet recharge :

Retirez un cube de la tuile si disponible, puis reculez le **disque rouge** de 1 case sur la **piste planète terre**. Vous pouvez ensuite activer son effet recharge. Si aucun cube n'est disponible, vous ne pouvez pas activer son effet recharge. Toutefois, cette tuile reste sur le **plateau principal** jusqu'à la fin de la partie.

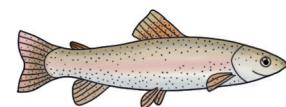
## Tuile centrale géothermique



La **tuile centrale géothermique** est présente en un seul exemplaire et est placée sur une case du **plateau principal** lors de la mise en place du jeu.

Effet recharge :

aucune condition particulière.



## Les autres tuiles construction

### Tuile village

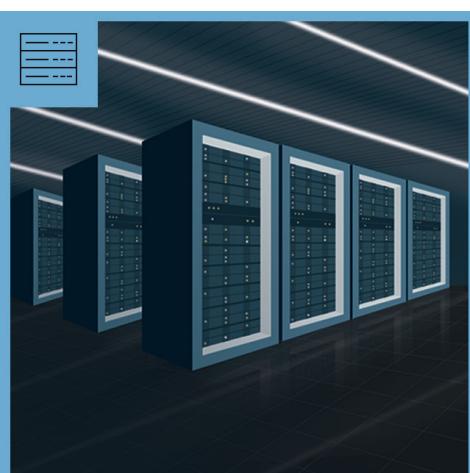


Règle/effet de construction :

Retirez toutes les **tuiles lieu** présentes sur le **plateau tuiles lieu disponibles** (mettez les face visible dans une zone de défausse, à proximité de la pile de **tuiles lieu**), puis révélez les 3 **tuiles lieu** du dessus de la pile de **tuiles lieu**. Disposez les **tuiles lieu** ainsi révélées faces visibles sur les trois emplacements du **plateau tuiles lieu disponibles**. La zone de défausse peut être consultée à tout moment.

Si la pile de **tuiles lieu** est vide alors que vous devez révéler de nouvelles **tuiles lieu**, mélangez d'abord la défausse des **tuiles lieu** afin de former une nouvelle pile face cachée.

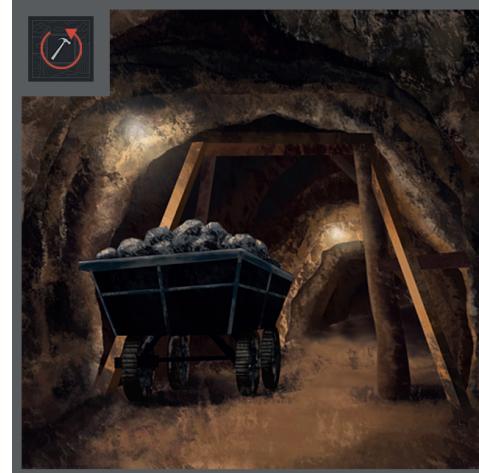
### Tuile Datacenter



Règle/effet de construction :

Lorsque une **tuile datacenter** est placée sur une case du **plateau principal**, CHAQUE JOUEUR peut placer une **tuile application à usage unique** qu'il ne possède pas déjà face visible sur l'un des emplacements restant de son **smartphone**. Si les 4 tuiles **application à usage unique** ont déjà été rajoutées aux **smartphones** de tous les joueurs, le placement d'une **tuile datacenter** sur une case du **plateau principal** est sans bénéfice.

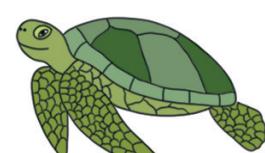
### Tuile mine



Règle/effet de construction :

Retirez toutes les **tuiles construction** présentes sur le **plateau tuiles construction disponibles** (mettez les face visible dans une zone de défausse, à proximité de la pile de **tuiles construction**), puis révélez les 3 **tuiles construction** du dessus de la pile de **tuiles construction**. Disposez les **tuiles construction** ainsi révélées face visible sur les trois emplacements du **plateau tuiles construction disponibles**. La zone de défausse peut être consultée à tout moment.

Si la pile de **tuiles construction** est vide alors que vous devez révéler de nouvelles **tuiles construction**, mélangez d'abord la défausse des **tuiles construction** afin de former une nouvelle pile face cachée.



# La version simplifiée d'Ecotopia :

La version simplifiée d'Ecotopia a été développée pour rendre le jeu accessible à des joueurs plus jeunes ou moins expérimentés. Il est toutefois nécessaire de prendre connaissance des règles de la version normale afin de comprendre les changements et les aménagements expliqués ci-dessous. Mis-à-part ces changements et ces aménagements, toutes les règles de la version normale du jeu s'appliquent à la version simplifiée.

## Mise en place

Utilisez le **plateau principal simplifié**. Le **plateau tuiles lieu disponibles** et le **plateau tuiles construction disponibles** sont directement imprimés sur ce **plateau principal**.

Ignorez les étapes **10**, **13**, **15**, **18**.

**4** Disposez uniquement les **jetons feuille** en bordure du plateau principal.

**6** Avant de réaliser cette étape, rangez la **tuile construction de départ datacenter** dans la boîte de jeu.

**12** Avant de réaliser cette étape, rangez les **7 tuiles construction datacenter** dans la boîte de jeu.

**19** Chaque joueur reçoit un **smartphone** qu'il dispose devant lui sur sa face simplifiée (**3 applications** sont imprimées sur cette face).

**21** Chaque joueur reçoit la tuile **application à usage unique** *déplacer le pion équipe* et la tuile **application à usage unique** *répondre à une question*, puis les dispose face visible sur les emplacements correspondants de leur **smartphone**. Rangez les tuiles **application à usage unique** restantes dans la boîte de jeu.



## Déroulement d'un tour de jeu

### Phase I : recharger la batterie de son smartphone.

c. Dans la version simplifiée d'Ecotopia, les **tuiles constructions de type centrale électrique** fonctionnent toutes de manière identique. Ignorez donc le ou les éventuelles conditions particulières qui permettent d'activer l'effet recharge de chacune de ces tuiles. En d'autre terme, l'effet recharge d'une **tuile construction de type centrale électrique** est automatiquement activé. Il suffit simplement de compter le nombre de **tuiles de type centrales électriques** placées sur le **plateau principal**, et d'avancer le **cube recharge** sur la piste de la batterie de votre **smartphone** d'autant de case.

### Phase II : Ajouter une tuile construction au plateau principal.

c. Ignorez les règles/effets de construction spécifiques aux **tuiles construction de type centrale électrique**.

### Phase III : réaliser des actions

Les actions *répondre à une question* et *déplacer le pion équipe* ne peuvent être réalisées qu'une seule fois lors de votre tour. Après avoir réalisé une telle action, retournez la tuile **application à usage unique** associée sur sa face cachée (lors de la phase I : recharger la batterie de votre **smartphone** de votre prochain tour, vous remettrez cette tuile sur sa face visible).

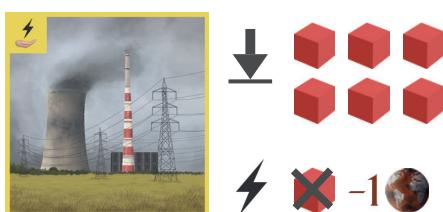
L'action recyclage peut être réalisée plusieurs fois lors de votre tour.



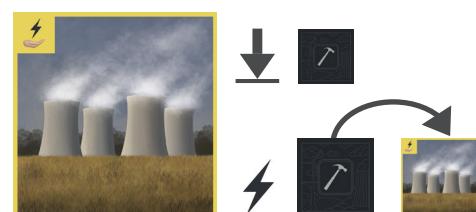
# Iconographie

	Règle/effet de construction		Amphibiens
	Effet recharge		Insectes
	Avancer le <b>disque bleu</b> de 1 case sur la <b>piste planète terre</b>		Mammifères
	Reculer le <b>disque rouge</b> de 1 case sur la <b>piste planète terre</b>		Oiseaux
	Avancer le <b>cube recharge</b> de 1 case sur la piste de la batterie de votre <b>smartphone</b>		Poissons
	Reculer le <b>cube recharge</b> de 1 case sur la piste de la batterie de votre <b>smartphone</b>		Reptiles

## Centrale à charbon



## Centrale nucléaire



## Eolienne



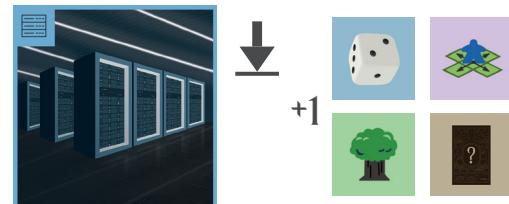
## Panneau solaire



## Barrage hydroélectrique



## Datacenter



## Village



## Mine

