

TERRABILIS®

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

À la tête de votre pays, soyez le premier à installer 12 infrastructures.

Gérez durablement vos ressources, faites des choix d'aménagement judicieux et surveillez vos impacts sociaux et environnementaux pour ne pas risquer de dépasser les limites de la Zone Impact.

Aléas, Quiz, Conflit Armé, Taxe CO₂... Vous devrez faire face à de nombreux événements avant de repasser par la case départ du plateau pour toucher les gains économiques et énergétiques de vos aménagements.

Pour gagner la partie vous devrez obligatoirement rejoindre l'Alliance. Si elle procure des avantages intéressants, elle comporte aussi certaines obligations à respecter...

Soyez fin stratège et développez durablement votre pays pour tenter de remporter le titre de « Grand Terrarchitecte ».

Bonne chance !

PRÉPARATION DU MATÉRIEL

1 - Détachez les pastilles ressources environnementales (vertes), sociales (jaunes) et énergétiques (bleues) de leurs plaquettes.

2 - Préparez le plateau de jeu :

- Séparez les cartes Infrastructures « Économiques » (marron), « Sociales & Écologiques » (vertes) et « Énergétiques » (bleues). Mélangez chacun des 3 tas et placez-les faces cachées à leurs emplacements respectifs sur le plateau.
- Mettez de côté les 4 cartes Alliance.
- Mélangez les cartes Aléa et placez-les faces cachées sur le plateau.

3 - Préparez les cartes Quiz :

Il existe 2 niveaux de difficulté : Normal (orange clair) et Expert (orange foncé). Placez les cartes dans le talon de rangement en les séparant par niveau de difficulté à l'aide de la cloison cartonnée (à détacher d'une des 3 plaquettes de pastilles).

4 - Choisissez un pion de couleur (rouge, vert, bleu ou jaune) et piochez la carte Pays de la couleur correspondante. Prélevez l'ensemble des ressources indiquées sur votre carte Pays et placez-les devant vous.

5 - Piochez à tour de rôle 1 carte Infrastructure de chaque type. Gardez ces 3 cartes en main sans les montrer aux autres joueurs.

6 - Tous les joueurs placent leur pion de couleur sur la case Départ du plateau. Le joueur le plus jeune commence. Jouez l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, en utilisant les 2 dés pour vous déplacer.

N.B. : Il est nécessaire qu'un joueur s'occupe de la banque. Cela consiste à distribuer et récupérer les billets et les unités énergétiques qui circulent.

DÉVELOPPER SON PAYS

Pour développer votre pays, trois sortes d'infrastructures sont à votre disposition :

- **Les Infrastructures Économiques** (usine, pêche, tourisme...) rapportent de l'argent à chaque fin de tour de plateau mais peuvent engendrer des impacts sociaux et écologiques assez négatifs.

- **Les Infrastructures Sociales & Écologiques** (espace culturel, parc naturel, traitement de l'eau...) sont peu ou pas rémunératrices mais ont un impact plutôt bénéfique sur la société et l'environnement.
- **Les Infrastructures Énergétiques** (fossile, renouvelable) permettent d'acheter 10 unités d'énergie. Elles ont un coût et des impacts variables.

Vous aurez besoin d'argent et d'énergie pour procéder aux aménagements souhaités. Par leurs impacts négatifs ou bénéfiques sur l'environnement et la société, les infrastructures feront varier votre capital de pastilles vertes et jaunes.

À vous de vous développer en choisissant judicieusement vos infrastructures pour conserver un bon équilibre de vos ressources.

LA ZONE IMPACT

Par sa forme de thermomètre, la Zone Impact représente le niveau des impacts écologiques et sociaux liés aux activités humaines et aux aléas naturels. Cinq événements font varier la quantité de pastilles occupant la Zone: aménagement, aléa, catastrophe naturelle, conflit armé, démographie.

Au début du jeu, la Zone est vide. Elle se remplit de bas en haut et peut contenir au maximum 10 pastilles (vertes et jaunes confondues). Cette limite symbolise le seuil au-delà duquel la planète ne peut plus absorber ces impacts.

Veillez donc à ne pas gaspiller vos ressources environnementales et sociales car de trop forts impacts pourraient avoir des conséquences irréversibles...

Trois cas de figure sont possibles :

- **Les impacts sont négatifs pour la planète, La Zone se remplit** : versez vos pastilles sur les emplacements libres. Si vous remplissez les 10 espaces disponibles, la Zone est saturée mais les pastilles pourront encore être récupérées.
- **Les impacts sont bénéfiques pour la planète, la Zone se vide** : prélevez le nombre de pastilles correspondant aux valeurs indiquées sur votre carte (infrastructure ou aléa) et ajoutez-les à votre stock de pastilles.

Important : S'il n'y a pas (ou pas assez) de pastilles sur la Zone Impact, vous pouvez jouer mais vous ne pourrez pas récupérer les pastilles manquantes ultérieurement. Choisissez le moment propice pour installer l'infrastructure qui vous permettra de récupérer un maximum de pastilles !

- **La capacité d'accueil maximale de la Zone est dépassée. Écartez du jeu les 10 pastilles situées sur la Zone.** Elles sont définitivement perdues par le groupe de joueurs.

Exemple : S'il reste 2 emplacements libres sur la Zone et que l'évènement nécessite de verser 3 pastilles, les 2 premières pastilles posées seront écartées du jeu avec les 8 autres déjà présentes sur la Zone. Placez ensuite la 3^{ème} pastille sur la Zone redevenue vide.

LE PARCOURS DE JEU

Il est autorisé de se retrouver à plusieurs sur la même case. Suivez les indications lorsque vous tombez sur les cases suivantes :



AMÉNAGEMENT

Piochez une carte Infrastructure sur la pile de votre choix.

Pour installer l'une des 4 infrastructures que vous avez en main, vérifiez le niveau de vos ressources et de pastilles sur la Zone Impact avant de **poser la carte de votre choix devant vous.**

Effectuez alors les 2 opérations suivantes :

- Payez à la banque le prix et les unités énergétiques exigées. (Pour une Infrastructure Énergétique, vous recevez 10 unités d'énergie.)
- Versez ou prélevez sur la Zone Impact le nombre de pastilles vertes et jaunes indiqué sur la carte.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas aménager votre pays, débarrassez-vous de l'une de vos 4 cartes Infrastructure en la reposant face vers le haut sur la pile de défausse, dans le coin supérieur droit du plateau.

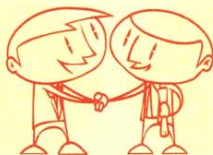
Vous ne pouvez installer qu'une infrastructure à la fois, et devez toujours avoir 3 cartes Infrastructure en main avant le tour du joueur suivant.



ALÉA

Piochez la carte Aléa sur le dessus de la pile et suivez ses indications. Reposez-la ensuite sous la pile.

Toutes les pastilles sont versées ou prélevées sur la Zone Impact. L'argent est versé à la banque.



ALLIANCE

C'est une organisation planétaire qui œuvre pour la paix et l'écologie. Vous devez en faire partie pour pouvoir gagner.

- Tomber sur cette case vous permet d'acheter la carte Alliance pour 5000 Terras. À cette occasion les autres joueurs peuvent l'acheter pour 10 000 Terras ou attendre de tomber eux-mêmes sur la case.
- Intégrer l'Alliance comporte des avantages et des obligations : référez-vous à cette carte pour les découvrir.
- Si vous faites déjà partie de l'Alliance, relancez les dés !



QUIZ

Choisissez de répondre à une question de niveau Normal ou Expert. Votre voisin pioche la carte et vous la pose.

Une bonne réponse permet de gagner au choix de l'énergie ou de l'argent :

- Pour le niveau Normal, recevez 2 pastilles bleues ou 3000 Terras.
- Pour le niveau Expert, recevez 3 pastilles bleues ou 5000 Terras.

En cas de mauvaise réponse, vous ne perdez rien. Si un autre joueur connaît la réponse, il peut l'énoncer mais ne gagnera rien.



TAXE CO₂

Si vous n'êtes pas membre de l'Alliance, vous n'êtes pas concerné. Relancez les dés !

- Sinon : Versez à la banque la somme des taxes CO₂ indiquées sur les cartes Infrastructures que vous avez installées. Si aucune n'y est assujettie, vous ne versez rien.
- Les autres joueurs membres de l'Alliance ne versent pas la taxe CO₂.



CATASTROPHE NATURELLE

Cette case impacte tous les joueurs.

- Si vous tombez dessus, versez 1 pastille jaune et 1 verte sur la Zone Impact et 3000 Terras à la banque.
- Les autres joueurs versent 1 pastille jaune ou verte sur la Zone Impact et 2000 Terras à la banque.



CONFLIT ARMÉ

Si vous faites partie de l'Alliance, la guerre n'a pas lieu. Relancez les dés !

- Sinon : Versez 2 pastilles jaunes et 1 pastille verte sur la Zone Impact et payez 5000 Terras à la banque.
- Les autres joueurs qui ne sont pas membres de l'Alliance versent au choix 1 pastille jaune ou verte sur la Zone Impact.



CRISE ÉNERGÉTIQUE

Versez au choix à la banque : 3 unités énergétiques ou 5000 Terras.

FIN DU TOUR DE PLATEAU

Dès qu'un joueur franchit la case Départ, le tour se termine instantanément. Tous les joueurs placent leur pion sur la case Départ et reçoivent de la banque :

- L'argent rapporté par leurs infrastructures
- Les unités énergétiques rapportées par l'énergie renouvelable installée.

La population mondiale augmentant à chaque nouveau tour de plateau, la banque ajoute 2 pastilles jaunes sur la Zone Impact.

C'est ensuite au joueur suivant de prendre la main.

ABANDON D'UNE INFRASTRUCTURE

Certaines infrastructures non durables vous empêchent de remporter le titre de « Grand Terrarchitecte » (Cf. VICTOIRE). C'est pourquoi vous pouvez vous défausser d'une ou plusieurs infrastructures indésirables à la fin de chaque tour de plateau, avant le paiement des revenus par la banque. Rejetez ces cartes face vers le haut sur la pile de défausse.

EMPRUNT BANCAIRE

À tout moment de la partie vous pouvez emprunter 20 000 Terras à la banque. Seuls 2 emprunts par joueur sont autorisés au cours du jeu.

- Comment : Retournez votre Carte Pays et recevez les 20 000 Terras.
- Échéance : Vous avez jusqu'à la fin du tour suivant pour rembourser cet emprunt et les 2000 Terras d'intérêts.

Vous devez avoir remboursé votre emprunt pour pouvoir gagner la partie.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Deux facteurs peuvent causer votre perte :

- Vous avez épuisé vos pastilles vertes ou jaunes.
- Vous n'avez pas pu rembourser votre emprunt dans le temps imparti.

Mal gérer votre pays peut entraîner votre élimination et faire perdre le groupe tout entier ! La partie s'arrête instantanément pour tous les joueurs si : 1 joueur est éliminé quand vous jouez à 2, ou 2 joueurs sont éliminés quand vous jouez à 3 ou 4.

VICTOIRE & OBTENTION D'UN TITRE

Le gagnant est le premier joueur membre de l'Alliance à avoir installé 12 infrastructures. Libre à vous d'écourter ou de prolonger la partie en déterminant collectivement un nombre inférieur ou supérieur d'infrastructures à installer.

Si vous avez réussi à gérer durablement vos ressources, vous pouvez peut-être prétendre à l'un des titres suivants :

- **PETIT TERRARCHITECTE** – Vous avez perdu au maximum 20 pastilles (vertes et jaunes confondues). Vous avez réussi à limiter vos impacts mais attention, vos ressources sont précieuses, ne les gaspillez pas...
- **TERRARCHITECTE** – Vous avez perdu au maximum 10 pastilles (vertes et jaunes confondues). C'est mieux, vos impacts sont relativement faibles. Encore un petit effort, le titre suprême n'est plus loin !
- **GRAND TERRARCHITECTE** – Vous avez conservé toutes vos pastilles vertes et jaunes et n'avez installé aucune des infrastructures suivantes : agriculture intensive, pêche intensive, énergie fossile. Bravo, votre comportement responsable est exemplaire !

Pour mieux comprendre notre planète et les enjeux du développement durable, nous vous invitons à consulter le livret d'introduction inclus dans la boîte.

