

8+
âge

20
min.

2-5
pers.

KLIMATO

Subverti



Yoann Brogol

Justine Braida

Merci d'avoir acheté ce jeu. **Subverti** est un jeune studio indépendant et engagé qui n'existerait pas sans votre précieux soutien.

Une mention particulière à Justine, Théo, Maxime, Marion, Aodren et à ma famille. Un grand merci aux **564 participant-e-s** de la campagne Ulule, au MALT, à MAD, à Ludo Fact, à Kropotkine et à toutes celles et ceux qui ont participé de près ou de loin à la création de Klimato. Grâce à vous, cette première édition a pu être éco-conçue en Europe à 5 000 exemplaires !



Pour en savoir plus sur Klimato et l'urgence climatique, rendez-vous sur subverti.com/klimato/

Thank you for purchasing this game. **Subverti** is a young, engaged independent studio that would not exist without your support.

Special thanks to Justine, Théo, Maxime, Marion, Aodren and my family. A big thank you to the **564 participants** of the Ulule crowdfunding campaign, the MALT, MAD, Ludo Fact, Kropotkine and all those who participated directly or indirectly in the creation of Klimato. Thanks to you, this first edition was able to be ecologically designed in Europe with 5,000 copies!



To find out more about Klimato and the climate emergency, please visit subverti.com/klimato/

Yoann Brogol



Matériel

Contents



Klimato, c'est 93 cartes et 1 règle du jeu. Les cartes sont réparties en un paquet de **33 cartes carrées** (les ressources) et un autre paquet de **60 cartes rectangulaires**.

- A** Une pioche **forêt** composée de 13 cartes.
- B** Une pioche **puits d'hydrocarbures** composée de 10 cartes.
- C** Une pioche **mine d'uranium** composée de 10 cartes.
- D** Une pioche **météo** composée de 39 cartes avec les bâtiments au recto et la météo au verso.
- E** 4 cartes **catastrophes** à mettre dans la pioche météo.
- F** 6 cartes **villes**.
- G** 11 cartes **missions**.

Klimato contains 93 cards and 1 rulebook. The cards are divided into a deck of **33 square cards** (the resources) and another one of **60 rectangular cards**.

- A** One **forest** pile of 13 cards.
- B** One **hydrocarbon well** pile of 10 cards.
- C** One **uranium mine** pile of 10 cards.
- D** One **weather** pile of 39 cards with buildings on the front and weather on the back.
- E** 4 **disaster** cards to place in the weather pile.
- F** 6 **city** cards.
- G** 11 **mission** cards.

But du jeu

Aim of the game



Citoyennes et citoyens de la planète Klimato, l'heure de la transition énergétique a sonné ! Prenez chacun-e la tête d'une **ville A** et faites-en la cité la plus écologique possible.

Profitez des **ressources B** et de la **météo C** pour construire de nouveaux bâtiments. Vous gagnez des **points de victoire D** lorsque vous construisez des bâtiments à énergie renouvelable, mais attention à la pollution, aux catastrophes et aux villes voisines...

But du jeu

Construire la ville avec le plus de points de victoire !

Citizens of the Klimato planet, the time of the energy transition has come! Take the helm of a **city A** and make it the most sustainable in the world.

Take advantage of the **resources B** and the **weather C** to build new buildings. You earn **victory points D** with environmentally friendly buildings, but watch out for the pollution, the disasters and the neighbouring cities...

Aim of the game

Build the city with the most victory points!

Mise en place Set up



- 1 Mélangez toutes les cartes météo. Retournez les six premières au milieu de la table face bâtiment visible. C'est le **marché**.
 - 2 Mélangez les cartes météo restantes avec les catastrophes. C'est la pioche **météo**, la carte du dessus est la météo du jour.
 - 3 Mélangez séparément les trois pioches de **ressources** puis disposez-les face cachée à côté du marché.
 - 4 Tirez chacun-e une carte **ville**. Posez-la face visible devant vous. C'est le premier bâtiment de votre ville, félicitations !
- C'est parti !** La dernière personne à avoir fait un geste éco-responsable commence. Puis, jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

- 1 Shuffle the weather cards. Reveal the first 6 cards in the center of the table with the building face up. This is the **market**.
 - 2 Shuffle the remaining weather cards with the 4 disasters. This is the **weather** pile, the top card is the current weather.
 - 3 Shuffle the 3 **resources** decks separately. Place them face down next to the market.
 - 4 Everyone draws a **city** card. Place it with the building side up in front of you. This is the first building of your city, congratulations!
- Let's go!** The last player who has made an eco-friendly gesture begins. Then, each player takes turns clockwise.

Tour de jeu

How to play



À votre tour, vous avez le choix entre deux actions :
Construire un bâtiment **OU** piocher une ressource.

CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

- 1 Payez le **coût énergétique** de la carte choisie. Sur Klimato tout se paye en énergie ⚡. Pour produire de l'énergie, cumulez :
 - l'énergie des bâtiments de votre ville,
 - l'énergie des bâtiments situés à la frontière des villes voisines,
 - l'énergie contenue dans le bois.
- 2 Ajoutez le bâtiment acheté à l'une des **frontières** de votre ville.
- 3 Changez la météo en retournant la carte **météo du jour** face bâtiment à l'emplacement vide du marché.

When it's your turn, you can choose between two actions:
Build a building **OR** draw a resource.

BUILD A BUILDING

- 1 Pay the **energy cost** of the chosen card. On Klimato, everything is paid in energy ⚡. To produce energy, add up:
 - energy of your city's buildings,
 - energy of buildings at the border of your neighbouring cities,
 - energy contained within wood.
- 2 Add the purchased building at one of the **borders** of your city.
- 3 Change the weather by flipping the **weather of the day** card (building side up) in the empty space of the market.

Bâtiments Buildings



Sur le marché, vous pouvez acheter 5 types de cartes :

- 1 Les **bâtiments à ressource** qui produisent de l'énergie ⚡ en exploitant la ressource indiquée.
- 2 Les **bâtiments météo** qui produisent de l'énergie ⚡ si la météo du jour le permet.
- 3 Les **bâtiments autonomes** qui produisent de l'énergie ⚡ automatiquement et sans condition.
- 4 Les **bâtiments sans effet** qui ne produisent pas d'énergie.
- 5 Les **sabotages** qui vous permettent de détruire un bâtiment de n'importe quelle ville, y compris la vôtre. Ils s'utilisent à l'achat puis se remettent sous la pioche météo avec le bâtiment détruit.

On the market, you can purchase 5 types of cards:

- 1 **Resource buildings** that produce energy ⚡ by exploiting the specified resource.
- 2 **Weather buildings** that produce energy ⚡ if the weather of the day allows it.
- 3 **Autonomous buildings** that produce energy ⚡ automatically and unconditionally.
- 4 **Buildings with no effect** that do not produce energy.
- 5 **Sabotages** that allow you to destroy any building in any city, including yours. They are used immediately at purchase and go back under the weather pile with the destroyed building.

Ressources

Resources



PIOCHER UNE RESSOURCE

Tirez la première carte d'une pioche ressource de votre choix et gardez-la en main sans la montrer aux autres. Les ressources permettent d'utiliser les bâtiments à ressource possédant le symbole correspondant. Il existe 4 types de ressources :

- 1 Le **bois** 🪵 se trouve dans la forêt. Il peut aussi s'exploiter directement sans bâtiment pour obtenir 1 énergie ⚡. Il est renouvelable. Après exploitation, avec ou sans bâtiment, remettez-le sous la pioche forêt.
- 2 Les **hydrocarbures** ⛛ se trouvent dans les puits d'hydrocarbures. Ils ne sont pas renouvelables. Après exploitation, mettez-les sous le bâtiment utilisé. Ils provoquent du CO₂ et un malus de 2 points.

DRAW A RESOURCE

Take the first card from a resource pile and have a look at it without showing it to the others. Resources allow the use of resource buildings containing the corresponding symbol. There are 4 types of resources:

- 1 **Wood** 🪵 is found in the forest. It can be exploited directly without any building to get 1 energy ⚡. It is renewable. When exploited, with or without a building, put it back under the forest pile.
- 2 **Hydrocarbons** ⛛ are found in the hydrocarbon well. They are not renewable. After exploitation, put them under the used building. They provoke CO₂ and 2 penalty points.



3 L'**uranium** ☢ se trouve dans la mine d'uranium. Il n'est pas renouvelable. Après exploitation, mettez-le sous le bâtiment utilisé. Il provoque de la radioactivité et un malus de 1 point.

4 Les **déchets** 🗑 se trouvent partout : sous forme de plastiques dans la forêt ou bien de lobbyistes dans les puits d'hydrocarbures et la mine d'uranium. Après utilisation, mettez-les sous le bâtiment utilisé. Ils donnent un bonus de 1 point.

Une ressource piochée ne peut être exploitée qu'une seule fois. Si un bâtiment à ressource est détruit, la ville du bâtiment utilisé conserve tout de même la ressource exploitée jusqu'à la fin de la partie.

3 **Uranium** ☢ is found in the uranium mine. It is not renewable. After exploitation, put it under the used building. It provokes radioactivity and 1 penalty point.

4 **Waste** 🗑 is found everywhere: in the form of plastics in the forest or in the form of lobbyists in the hydrocarbon well and the uranium mine. After exploitation, put it under the used building. It gives 1 bonus point.

A drawn resource can only be exploited once. If a resource building is destroyed, the city of the used building still keeps the exploited resource until the end of the game.

Frontières Borders



Lors de votre tour, en plus des bâtiments de votre **ville A**, vous pouvez profiter des bâtiments à la **frontière B** des villes voisines. Vous avez toujours deux frontières, même si vous jouez à deux.

Vous pouvez profiter des effets des bâtiments à la frontière dans les mêmes conditions que ceux de votre propre ville. Si vous utilisez un bâtiment à ressource vous profitez de l'énergie produite, mais la ressource exploitée est laissée dans la ville voisine.

Vous pouvez cumuler l'énergie produite de tous vos bâtiments et des bâtiments à la frontière des villes voisines, mais vous pouvez n'utiliser chacun de ces bâtiments qu'une seule fois par tour.

During your turn, in addition to your **city's buildings A**, you can take advantage of the buildings on the **border B** of neighboring cities. You always have two borders, even with a two-player game.

You can take advantage of the buildings on the border under the same conditions as those of your own city. If you use a resource building you benefit from the energy produced, but the exploited resource remains in the neighboring city.

You can add up the energy produced by all your buildings and by the buildings on the border of neighboring cities, but you can use each of these buildings only once per turn.

Catastrophes Disasters



Dans la pioche météo se trouve des **catastrophes A**. Lorsqu'une carte catastrophe est révélée retournez-la immédiatement, appliquez les effets indiqués et remettez-la sous la pioche météo. Si d'autres catastrophes arrivent, résolvez-les dans l'ordre d'apparition.

Le CO₂ total est l'addition du nombre de CO₂ émis par toutes les villes.

Si un bâtiment est détruit au cours de la partie par une **catastrophe** ou un **sabotage**, remettez-le sous la pioche météo. Si ce bâtiment est une carte ville, retirez simplement la carte du jeu.

You can always check the **weather forecast B**, but only the next card of the weather pile and without looking at the incoming building.

In the weather pile, there are **disasters A**. When a disaster card is revealed, immediately flip the card, apply the indicated effects and put it back under the weather pile. If other disasters are revealed, resolve them in order of apparition.

Total CO₂ is the addition of the amount of CO₂ emitted by all cities.

If a building is destroyed during the game by a **disaster** or a **sabotage**, put the card back under the weather pile. If the destroyed building is a city card, remove the card from the game.

You can always check the **weather forecast B**, but only the next card of the weather pile and without looking at the incoming building.

Missions



Les missions sont réservées aux expert-e-s de Klimato, faites quelques parties avant de les introduire !

En **début de partie**, tirez une mission au hasard et révélez-la face visible sur la table. C'est la mission commune, tout le monde peut la remplir. Distribuez ensuite deux missions au hasard à chacun-e. Choisissez-en une parmi les deux. C'est votre mission secrète, vous seul-e pouvez la remplir. L'autre carte est retirée.

En **fin de partie**, chaque mission remplie vous fait gagner **8 points bonus**.

Missions are for Klimato experts only, play a few games before playing with them!

At the **set up**, draw one mission randomly and reveal it face up on the table. This is the global mission, everyone can fulfill it. Then deal two missions to everyone randomly. Choose one of the two. This is your secret mission, only you can fulfill it. The other card is removed.

At the **end of the game**, each fulfilled mission gives you **8 bonus points**.

Fin de partie

End of the game



La partie se termine quand :

- une personne atteint **6 bâtiments** et les conserve un tour ;
- ou plus personne ne peut jouer et toutes les ressources sont épuisées ;
- ou une catastrophe provoque la fin du monde.

Victoire finale

Additionnez chacun-e tous les points de votre ville :

- les points de victoire de vos bâtiments ;
- les bonus/malus des ressources exploitées dans votre ville ;
- les bonus des missions remplies.

La ville avec le plus de points gagne la partie !

Mais à quel prix pour la planète ?

The game ends when:

- a player reaches **6 buildings** and keeps them for a turn;
- or no one can play anymore and there are no more resources;
- or a disaster causes the end of the world.

Final victory

Add all the points of your city:

- victory points of your buildings;
- bonus/penalties of exploited resources in your city;
- bonus of fulfilled missions.

The city with the most points wins the game!

But at what cost for the planet?