

CONTENU

- 1 plateau
- 48 cartes MISSIONS
- 24 cartes FLASH INFO
- 2 dés en bois
- 6 pions en bois
- 90 billets de banque



02/22
REF. 75057



2 à 6
JOUEURS

BUT DU JEU :

• La situation de la planète vous préoccupe. En tant que mécène vous souhaitez investir votre fortune pour participer à la protection de l'environnement. Parcourez le monde, investissez dans des missions environnementales et récoltez le fruit de vos bonnes actions. Plus vous investissez dans des missions écologiques, plus votre revenu sera important. Faites preuve de stratégie pour sauver la planète et ainsi gagner la partie !

ÉLÉMENTS DU JEU :

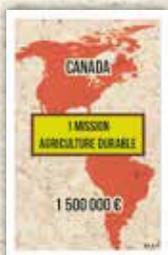
• Plateau de jeu : Le monde est divisé en 4 zones de couleurs différentes. Chaque zone est composée de 6 régions et chaque région contient 2 missions pour l'environnement (1 seule de ces missions est représentée sur le plateau). Le centre du plateau est appelé la défausse ou la zone de solidarité.



Région →



Mission →



• Cartes MISSIONS : Chaque carte représente 1 MISSION parmi les 12 disponibles. Classement des Missions (retrouvez le détail de chaque mission à l'intérieur de la boîte) :

- Missions Complexes (5 cartes/mission) : Gaz à effet de serre, Associations écologiques, Espèces en danger, Recherche
- Missions Typiques (4 cartes/mission) : Biodiversité, Transport propres, Agriculture durable, Reconversion écologique
- Missions Délicates (3 cartes/mission) : Énergies vertes, Recyclage, Tourisme durable, Circuits courts



• Cartes FLASH INFO : Le joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la lit à haute voix. Il peut recevoir de l'argent ou au contraire payer une taxe selon le cas. La carte est ensuite remise, face cachée, sous le paquet.

AVANT DE COMMENCER À JOUER

• Un des joueurs est désigné pour être le banquier. Au début d'une partie, le banquier distribue à chaque joueur un capital à répartir selon les différents billets, comme ci-dessous :

Exemple pour 4 joueurs :

- 3 x 5 000 000 €
- 3 x 1 000 000 €
- 4 x 500 000 €

Le banquier doit bien séparer son capital de départ des fonds de la banque.

Nombre de joueurs	Somme par joueur
2	40 000 000 €
3	26 000 000 €
4	20 000 000 €
5	16 000 000 €
6	13 000 000 €

- Répartition des billets de banque : X 30
30 x 5 000 000 €
30 x 1 000 000 €
30 x 500 000 €



* GREEN = VERT

MISE EN PLACE DU JEU

- Séparez les cartes MISSIONS selon les couleurs des différentes zones (rouge, verte, bleue et orange), charge au banquier ou à un autre joueur de les distribuer lors des achats.
- Mélangez les cartes FLASH INFO et placez-les, face cachée, sur le plateau à l'emplacement prévu.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case DÉPART. À tour de rôle, les joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour de jeu, lancez les dés et déplacez votre pion.



- Cases RÉGION :

Quand vous tombez sur une case RÉGION, vous avez la possibilité d'acheter une ou deux cartes MISSIONS de cette case (si elles sont toujours disponibles). Choisissez une ou deux cartes et payez le prix d'achat à la banque.

Retourner vos cartes pour les activer. Classez-les selon les différentes missions, et faites une colonne pour les gérer facilement. Si quelqu'un tombe sur une case RÉGION sur laquelle vous avez des Missions en cours, vous pouvez immédiatement lui réclamer une participation financière. Le montant à payer est inscrit au dos des cartes MISSIONS (celui-ci varie en fonction du nombre de MISSIONS que vous avez : 1 000 000 € pour une carte, 2 500 000 € pour deux cartes...). Attention, si vous ne faites aucune réclamation de paiement avant que le prochain joueur n'ait lancé les dés, vous ne pourrez plus lui réclamer d'argent pendant ce tour.



Prix d'achat

→ 1 500 000 €

← Montant à payer



- Case DÉPART, T.P.E (Taxe Publique Écologique) 1 000 000 € : Une fois votre premier tour de plateau effectué, et quand vous passez ou tombez sur cette case, vous devez, à chaque nouveau tour, payer 1 000 000 € ou placer n'importe quelle carte MISSIONS au milieu du plateau (« La défausse ») pour la Taxe Publique Écologique (T.P.E).

• RAMASSEZ LA DÉFAUSSE !

Celui ou celle qui fait un double ramasse tout le contenu de la défausse (il peut ensuite jouer son déplacement sur le plateau).



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

Fabriqué en Europe



• Case FLASH INFO :

Piochez une carte FLASH INFO et suivez les instructions écrites. Si vous payez une amende, perdez de l'argent ou une carte MISSIONS, vous devez les placer dans la défausse. Les bonus eux sont, soit payés par la banque, soit par les autres joueurs.

Les cartes ÉCHANGE vous permettent de négocier (acheter, vendre ou échanger) une seule carte MISSIONS avec le joueur de votre choix.

Note : Si vous devez vendre une carte MISSIONS pour obtenir de l'argent afin de payer une amende, le montant de celle-ci se calcule sur le nombre de cartes en votre possession (avant votre lancé de dés).



• Case ENCHÈRES :

Vous devez choisir une de vos cartes MISSIONS et la tenir devant vous pour une enchère à l'aveugle.

Les autres joueurs choisissent secrètement sur combien ils décident d'enchérir et placent l'argent sous la table (attention, le montant doit au minimum être équivalent au prix d'achat).

Le joueur responsable de la vente dit alors : « Révélez vos enchères ! ». Tous les joueurs doivent révéler le montant de leurs enchères. Ceux qui ne veulent pas participer montrent leurs mains vides.

La plus grosse enchère gagne et l'échange se fait. S'il y a égalité, le vendeur décide qui l'emporte. S'il n'y a aucune enchère, le vendeur garde sa carte.

(À deux joueurs, le joueur qui tombe sur cette case doit obtenir au minimum le double du prix d'achat).

BANQUEROUTE :

• Si un joueur n'a plus assez d'argent pour payer ses dettes, il doit d'abord essayer de vendre une carte MISSIONS grâce à une carte ÉCHANGE (la sienne ou celle d'un autre joueur). Si cela n'est pas possible, le joueur a perdu. Il doit replacer l'ensemble de ses cartes MISSIONS sur leurs piles d'origine pour qu'elles soient rachetées, plus tard, par les autres joueurs.

Son argent restant est placé dans la défausse, le joueur doit quitter le jeu (les cartes MISSIONS ne peuvent se substituer à de l'argent).

Cependant, pour éviter d'en arriver à ce stade, le joueur peut choisir de s'allier avec un ou plusieurs joueur(s).

FORMER UNE COOPÉRATIVE

• À n'importe quel moment du jeu, un joueur peut suggérer une association avec un autre joueur pour former une coopérative et ainsi jouer en équipe.

Elles sont composées de 2 joueurs minimum. Chaque joueur de la coopérative calcule son niveau de prestige (somme de ses billets + la valeur d'achat de ses cartes MISSIONS) pour savoir qui sera le partenaire le plus influent. Les deux joueurs mettent ensuite leur argent en commun. Pour chaque carte MISSIONS détenue par le partenaire le moins influent, la nouvelle coopérative doit payer 500 000 € au centre du plateau, dans la défausse. Les joueurs choisissent un de leur 2 pions pour représenter la coopérative. L'autre pion est remis dans la boîte.

FIN DU JEU

• Le GAGNANT est le dernier joueur ou la dernière coopérative en jeu, à avoir adopté la meilleure stratégie pour préserver la planète !



112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr