

TERRABILIS

Règles du jeu

BUT DU JEU

À la tête de **votre Pays**, vous disposez d'argent, d'énergie et de ressources sociales et écologiques pour vous développer.

Usines, écoles, hôpitaux, énergies fossile ou renouvelable... Installez les **Infrastructures** de votre choix pour mener à bien votre développement.

Catastrophes Naturelles, Quiz, Conflits armés... de nombreux aléas viendront pimenter votre parcours avant de repasser par la **Case Départ** et encaisser les **Gains** des Infrastructures que vous avez construites.

Si argent et énergie sont nécessaires pour vous développer, vous devrez aussi **limiter vos impacts**, sinon vous risquez de perdre instantanément !

La partie se termine lorsqu'un joueur a installé **10 infrastructures**, mais attention, être le plus rapide ne garantit pas la victoire...

Faites les bons choix pour ne pas épuiser vos ressources, au besoin coopérez entre joueurs via l'**Alliance** et usez de la meilleure stratégie pour **gagner la partie**.

Bonne chance !

PRÉPARATION DE LA PARTIE

1 - **Détachez les pastilles vertes, roses et bleues** de leurs plaquettes et rangez-les dans les 3 cases de la boîte de jeu prévues à cet effet.

2 - **Préparez le plateau de jeu :**

- Séparez les cartes Infrastructures selon leurs catégories : « Économiques » (marron), « Services » (vertes) et « Énergétiques » (bleues). Mélangez bien les cartes de chaque pile et rangez-les faces cachées, à leurs emplacements respectifs sur le plateau.
- Mélangez les cartes Aléa (roses fushia) et placez-les en pile, face cachée, dans leur espace sur le plateau.
- Placez les cartes Quiz (orange) debout, dans le présentoir (blanc).
- Laissez pour l'instant les 4 cartes Alliance et les 3 jetons en bois (noir) dans la boîte de jeu.

3 - **Choisissez un pion de couleur** (rouge, vert, bleu ou jaune) et piochez la **Carte Mémo** de la couleur correspondante. Prélevez l'ensemble des ressources de départ (pastilles + billets) indiqué ci-dessous et placez-les devant vous.

- Ressources "Nature" (environnement, biodiversité...) : **12**
- Ressources "Bien vivre" (social, culture...) : **12**
- Ressources "Énergie" (mégawatts) : **8**
- Ressources "Économique" (Terras) : **30 000 Terras** : $1 \times 10\,000 + 2 \times 5\,000 + 3 \times 2\,000 + 4 \times 1\,000$.

4 - **Piochez à tour de rôle, sur le dessus des piles, 1 carte Infrastructure de chaque catégorie.** Gardez ces 3 cartes en main sans les montrer aux autres joueurs.

5 - **Placez vos pions sur la Case Départ. Le plus jeune joueur commence la partie.** Jouez l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, en utilisant les 2 dés pour vous déplacer.

N.B. : Pour le bon déroulement du jeu, il est préférable qu'un joueur s'occupe de la Banque. Cela consiste à distribuer et récupérer les billets et les pastilles qui circulent tout au long de la partie.

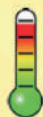
DÉVELOPPER SON PAYS

Trois catégories de Cartes Infrastructures sont à votre disposition : les infrastructures Économiques (marron), les Services (vertes) et les Énergétiques (bleues).

- Les Cartes « Économiques » et les Cartes « Services » fonctionnent de la même façon :



- ◀ TITRE : Nom de l'Infrastructure.
- ◀ COÛTS : Montant à payer à la Banque quand vous installez la Carte.
- ◀ IMPACT : Nombre de pastilles vertes et roses à Verser et/ou à Gagner sur la Zone Impact quand vous installez la Carte. Commencez toujours par prélever (gagner) les pastilles sur la Zone Impact avant de verser les pastilles exigées.
- ◀ TAXE CO₂ : Montant payé uniquement par les membres de l'Alliance Cf. Case Alliance page 6.
- ◀ GAIN FINS D'ANNÉES : Quantité de ressources que la Banque vous verse chaque fois que vous repassez sur la Case Départ.



- Les Cartes « Énergies » permettent d'acheter des unités d'énergie (pastilles bleues) instantanément.

- TITRE : Idem ci-dessus ▶
- COÛT : Idem ci-dessus ▶
- IMPACT : Idem ci-dessus ▶
- BONUS : Quantité d'unités d'énergie que la Banque vous verse immédiatement quand vous installez la Carte. ▶
- TAXE CO₂ : Idem ci-dessus ▶
- GAIN FINS D'ANNÉES : Idem ci-dessus ▶



FUNCTIONNEMENT DE LA ZONE IMPACT

Sur le plateau de jeu, la **Zone Impact**, en forme de **thermomètre**, est une zone collective qui représente le niveau des impacts liés aux actions des joueurs.

Lorsque la partie commence, la **Zone Impact** est vide. Seules les **pastilles roses et vertes** circulent sur cette Zone. Elle se remplit de bas en haut et peut contenir au maximum 10 pastilles, roses et vertes confondues.

Selon l'évènement rencontré sur le parcours - Aléa, Aménagement, Caisse Noire, Catastrophe Naturelle ou Conflit Armé - vous devrez agir selon **3 cas de figure**:

• **1** : Les impacts sont négatifs pour la Planète ► **La Zone se remplit** : Prélevez parmi les ressources de votre Pays le nombre de pastilles roses et vertes demandées et placez-les sur la Zone Impact. Si vous remplissez tous les espaces disponibles, la Zone est saturée mais elle n'explose pas.

Important : Si vous devez verser et prélever des pastilles sur la Zone Impact, commencez toujours par prélever avant de verser.

• **2** : Les impacts sont bénéfiques pour la Planète ► **La Zone se vide** : Prélevez sur la Zone Impact le nombre de pastilles correspondant et ajoutez-les au stock de pastilles de votre Pays.

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

• **3** : La capacité d'accueil maximale de la Zone est dépassée ► **La Zone explose** : Écartez du jeu les 10 pastilles situées sur la Zone Impact et ajoutez un jeton noir sur le thermomètre (*).

Exemple : S'il reste 2 emplacements libres sur la Zone Impact et que l'évènement rencontré nécessite de verser 3 pastilles ressources. Les 2 premières pastilles posées seront écartées du jeu avec les 8 autres qui étaient déjà présentes sur la Zone. Placez ensuite, sur la Zone redevenue vide, 1 jeton noir et votre 3^{ème} pastille ressource.

Attention, le nombre de thermomètres disponibles est limité ! Rendez-vous à la dernière page des règles du jeu, rubrique « Planète Perdue ».

(* **Chaque fois que la Zone Impact explose, veillez à ajouter un jeton noir (en bois) en bas du thermomètre.** Ainsi, lorsque le 1^{er} thermomètre a explosé, la Zone Impact passe de 10 à 9 espaces pouvant accueillir des pastilles. Le processus peut se répéter jusqu'à 3 fois, à 4 joueurs, faisant passer la taille de la Zone Impact de 9 à 8 puis de 8 à 7 espaces disponibles.

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 :



CASE AMÉNAGEMENT

Piochez une Carte Infrastructure sur la pile de votre choix.

Cette carte s'additionne aux 3 autres que vous aviez au démarrage de la partie. Pour installer l'Infrastructure de votre choix, posez devant vous la carte correspondante et effectuez les 2 opérations suivantes :

1 - Payez à la Banque le COÛT (Terras + énergie) exigé. Pour les Infrastructures Énergétiques, recevez le montant d'unités d'énergie indiquées dans la rubrique BONUS de la Carte.

2 - Gérez votre IMPACT sur la Planète. Prélevez et/ou versez sur la Zone Impact le nombre de pastilles roses/vertes indiquées sur la Carte. Rappel : commencez toujours par prélever avant de verser les pastilles.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas installer d'Infrastructure, reposez une de vos 4 cartes sous la pile de la couleur correspondante sur le plateau.

Vous ne pouvez installer qu'une Infrastructure à la fois et devez toujours avoir 3 Cartes Infrastructures en main avant de passer la main au joueur suivant.

CASE QUIZ

Votre voisin pioche une Carte Quiz et vous pose la question. Reposez-la ensuite à l'arrière du présentoir.

Si vous trouvez la bonne réponse (en **gras** sur la carte) parmi les 3 proposées, vous pouvez :

- Gagner au choix 3000 Terras ou 2 unités d'énergie
- Ou, relancer les dés pour jouer une nouvelle action !

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





CASE ALÉA

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

- Les pastilles roses et vertes sont versées ou prélevées sur la Zone Impact.
- Les montants en Terras sont payés à la Banque.
- Les unités d'énergie sont versées à la Banque ou offertes par la Banque.

CASE CAISSE NOIRE



Vous êtes libre d'accepter ou de refuser d'encaisser des revenus frauduleux...

- Si vous souhaitez en profiter ► Versez 2 pastilles roses sur la Zone Impact et recevez 6000 Terras de la Banque.
- Si vous refusez cette somme ► Relancez les dés !
- Si vous êtes membre de l'Alliance, vos efforts pour lutter contre la corruption payent ► Gagnez 1 pastille rose située sur la Zone Impact.

CASE ALLIANCE



L'Alliance est une organisation planétaire qui œuvre pour la paix et l'écologie.

Rejoindre l'Alliance n'est pas obligatoire. Cela comporte des avantages et des obligations : référez-vous à la « Carte Alliance » pour les découvrir.

- Si vous ne voulez pas la rejoindre, la partie continue avec le joueur suivant.
- Si vous souhaitez la rejoindre ► Placez la Carte Alliance devant vous et réglez à la Banque les montants Taxes CO₂ des Infrastructures que vous avez installé. Si ce montant est nul, ne payez rien.
- Si vous êtes déjà membre de l'Alliance lorsque vous tombez sur la Case :
 - Payez à la Banque les « Taxe CO₂ » des Cartes Infrastructures que vous avez installé.
 - Négociez librement et selon vos besoins avec les autres membres de l'Alliance, l'échange de Terras et/ou des pastilles ressources (vertes, roses ou bleues). Vous pouvez également échanger les Cartes Infrastructures que vous avez en main (1 carte contre 1 carte).

CASE CATASTROPHE NATURELLE



Le joueur qui tombe sur la Case lance 1 dé ► Selon le résultat, un ou plusieurs Pays sont impactés.

Jouez en fonction du résultat de votre lancé et gérez les conséquences :

- « 1 » : SEUL VOTRE PAYS EST TOUCHÉ.
- « 2 ou 3 » : VOTRE PAYS ET CELUI DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE SONT TOUCHÉS.
- « 4 ou 5 » : VOTRE PAYS ET CELUI DE VOTRE VOISIN DE DROITE SONT TOUCHÉS.
- « 6 » : TOUS LES PAYS SONT TOUCHÉS

- Le joueur qui est tombé sur la Case verse ► 1 pastille rose et 1 pastille verte sur la Zone Impact et paye 4000 Terras à la Banque.
- Le ou les autre(s) joueur(s) impacté(s) par le résultat du dé verse(nt) ► 1 pastille rose ou 1 pastille verte sur la Zone Impact et paye(nt) 2000 Terras à la Banque.

CASE CONFLIT ARMÉ



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

- Sinon : Le joueur qui est tombé sur la Case déclenche la guerre. Il verse 2 pastilles roses et 1 verte sur la Zone Impact.
- Les autres joueurs qui ne sont pas membres de l'Alliance versent tous 1 pastille rose sur la Zone Impact et 3000 Terras qu'ils payent au joueur ayant déclenché la guerre.

FIN D'ANNÉE - CASE DÉPART

Dès qu'un joueur franchit la Case Départ ► L'année se termine instantanément.

Tous les joueurs placent leur pion sur la Case Départ et reçoivent de la Banque le montant de ressources correspondant aux « Gain fins d'années » des infrastructures qu'ils ont installées.

Après encaissement des gains, c'est le joueur arrivé le 1^{er} sur la Case Départ qui relance le nouveau tour de jeu.



EMPRUNT BANCAIRE

Vous êtes libre de faire des emprunts à tout moment de la partie, mais devez impérativement avoir remboursé le 1^{er} emprunt avant d'en contracter un deuxième.

- Comment : Retournez votre Carte Mémo, versez 2 pastilles roses sur la Zone Impact et recevez 20 000 Terras de la Banque.
- Intérêts : 2000 Terras / fin d'année (à régler à chaque passage sur la Case Départ).
- Délai : Vous pouvez rembourser la Banque quand vous le souhaitez, fin de partie si besoin.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Deux facteurs peuvent causer la perte de votre Pays :

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

PLANÈTE PERDUE

La Zone Impact ne peut pas exploser plus d'un certain nombre de fois. À 4 joueurs elle peut exploser au maximum 3 fois, à 3 joueurs 2 fois et une seule fois à 2 joueurs. Si la limite est dépassée, la partie s'arrête instantanément pour tous les joueurs et personne ne gagne.

FIN DE PARTIE - CALCUL DES SCORES

La partie s'arrête à la fin du tour de plateau, lorsqu'un joueur a installé 10 infrastructures.
Libre à vous d'écourter le jeu en choisissant un nombre inférieur en début de partie.

Tous les joueurs se placent sur la case Départ et encaissent leurs derniers « Gains fins d'années ». Les joueurs ayant contracté un emprunt doivent rembourser la Banque (20 000 + 2000 Terras). Le score se calcule en additionnant les points rapportés par vos ressources et les cartes posées. **Le gagnant est le joueur qui obtient le plus de points.**

- Infrastructures Services (vertes) ► 2 points / Carte
- Infrastructures Économiques (marron) ► 1 point / Carte
- Infrastructures Énergies Renouvelables (bleues) ► 1 point / Carte
- Pastilles Vertes et Roses ► 1 point / Pastille
- Argent ► 1 point / 5000 Terras



Sly Frog
g a m e s