



RALENTIR OU PÉRIR

+10 ans



3 à 6
joueurs



30
minutes

Récapitulatif d'un tour de jeu

1. Changement du premier joueur

À chaque fois que le tour de jeu revient au premier joueur, la carte "Premier joueur" passe au joueur situé à sa droite.

2. Tirer une Carte Catastrophe Climatique

À chaque début de tour, le premier joueur révèle une carte "Catastrophe Climatique".

Si un événement climatique n'a pas été résolu au tour précédent, l'événement reste et ses effets s'appliqueront à nouveau jusqu'à sa résolution..

3. Actions des joueurs

- Résoudre la catastrophe climatique
- Créer de la stabilité
- Produire de l'industrie
- Rechercher pour le développement durable de sa nation

4. Survie des nations

Décompter les points de stabilité qui permettent à chaque nation de survivre à la fin de chaque tour.



Mise en place

1. **Mélanger les 54 cartes Industrie**, puis **distribuer 4 cartes Industrie à chaque joueur**. Le reste des cartes Industrie est placé face cachée.
2. **Chaque joueur tire une carte Nation, visible de tous**. Les spécificités de votre nation sont indiquées sur votre carte.
3. Les points de décroissance se situent à 0 pour chaque joueur.
4. Les points de stabilité se situent à 3 au départ, peu importe le nombre de joueurs.

24 Cartes Catastrophe Climatique



1 dé développement durable



1 dé catastrophe



54 Cartes Industrie



6 cartes Nation



1 Carte Premier Joueur



Points de stabilité

Les points de stabilité vous permettent de tous survivre à chaque tour. **Chaque nation consomme 1 point de stabilité par tour.** Cependant, les dirigeants peuvent avoir des malus de consommation en fonction des catastrophes non résolues.

Point de décroissance

Les points de décroissance permettent à votre groupe de nations de survivre à la crise climatique. Les points de décroissance sont la condition de déclenchement de fin de partie.

Les points de décroissance peuvent s'obtenir avec l'action de recherche pour le développement durable pour sa nation (+1 point)

8 Jetons de résolution



Vous permet de cumuler les résultats des dés des tours précédents.

12 jetons de stabilité



Déroulement d'un tour

Le premier joueur est celui qui obtient le plus grand chiffre au dé. Il prend la carte "Premier joueur".

Ensuite, les joueurs joueront à tour de rôle dans le sens horaire.

Tout au long de la partie, il est permis de négocier des accords ou de les dissoudre, au risque de vous attirer certaines foudres.

1. Changement du premier Joueur

(Cette phase est ignorée lors du premier tour)

À chaque fois que le tour de jeu revient au premier joueur, la carte "Premier joueur" passe au joueur situé à sa droite.

2. Tirer une Carte Catastrophe Climatique

À chaque nouveau tour, le premier joueur retourne la première carte "Catastrophe Climatique", face visible à tous les joueurs.

Les cartes, selon leur gravité, ont un impact sur plusieurs manches ou une seule, affectant la stabilité des joueurs. Les gouvernances subissent de manière inégale les catastrophes en fonction des caractéristiques de leur pays.

5 & 6 joueurs : Tirez 2 cartes catastrophe climatique au lieu de 1.

3. Actions des joueurs

Dans l'ordre du jeu, en commençant par le joueur qui détient la carte "Premier joueur", chacun choisit l'action qu'il souhaite réaliser parmi les quatre possibles :

Résoudre la catastrophe climatique

Le joueur peut lancer un dé “climatique”. Si le chiffre est inférieur à la valeur de la catastrophe, les joueurs suivants avec la même action peuvent additionner leurs scores pour résoudre la catastrophe.

Créer de la stabilité

Le joueur peut piocher des boules “Stabilité” afin de survivre au round.

Produire de l’industrie

Le joueur peut piocher une carte “Industrie” lui permettant d’obtenir des bonus. Il peut utiliser ces cartes à tout moment.

Rechercher pour le développement durable

Le joueur contribue à la décroissance écologique en lançant le dé. Les joueurs reçoivent des points de décroissance contribuant à faire gagner la partie.

4. Survie des nations

Décompter les points de stabilité qui permettent à chaque nation de survivre à la fin de chaque tour. Chaque nation consomme **1 point de stabilité** par tour. Cependant, les dirigeants peuvent avoir des malus de consommation en fonction des catastrophes non résolues.

Carte spéciale

Cartes industrie

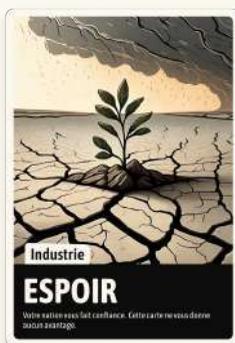
Les cartes industries détenues par les joueurs peuvent être jouées à tout moment. Elles sont défaussées après usage.

Les cartes peuvent être données ou échangées entre les joueurs à tout moment.

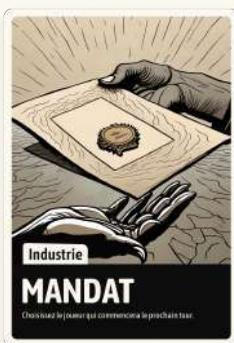
Les joueurs sont libres de parler des cartes qu'ils ont en main mais ne peuvent pas les montrer.

Effet de cartes

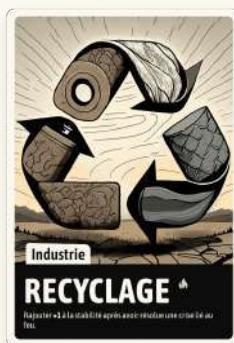
Tous les efforts de développement ne portent pas leurs fruits. Les cartes industrie peuvent conférer des bonus de points, des bonus d'actions ou aucun effet.



Inutiles: n'ont pas d'effet mais peuvent être servir à bluffer en négociation



Bonus d'action: confère un pouvoir supplémentaire



Bonus de point après une action de résolution

Légende

-  Evènement global: tous les joueurs sont concerné
-  Catastrophe liée à un élément spécifique (feu, vent, sol, eau)
-  Malus: déclenche une perte de points
-  Evènement fatal: le joueur est éliminé s'il échoue à résoudre la condition associée

Fin de la partie

La partie se prolonge jusqu'à la fin de la manche en cours. Si, à la fin de cette manche, le seuil minimum de points de décroissance est atteint, ou si l'ensemble des joueurs sont morts, cela déclenche immédiatement la fin du jeu

Le seuil de points de décroissance requis pour déclencher la fin du jeu varie selon le nombre de participants :

- Pour 3 joueurs : La partie prend fin si un total de 8 points de décroissance est atteint à la fin de la manche.
- Pour 4 joueurs : Le seuil est fixé à 10 points de décroissance pour déclencher la fin du jeu.
- Pour 5 joueurs : Le jeu s'arrête dès que le total atteint 12 points de décroissance à la fin de la manche.
- Pour 6 joueurs : Si 15 points de décroissance sont cumulés à la fin de la manche, la partie prend fin.

Si aucun seuil de points de décroissance n'est atteint à la fin de la manche, la partie continue.