

BATAILLE POUR LE CLIMAT

DERNIER BOARDGAME AVANT LA FIN DU MONDE

MANUEL DES RÈGLES

UN JEU DE LAURENT-XAVIER LAMORY

EN ASSOCIATION AVEC

LES SHIFTERS

CONCEPTION GRAPHIQUE PAR PETER MANTEIGAS

SOMMAIRE

MISE EN PLACE	04 - 05
REGIONS	06
PERSONNAGES	07
EMPLOYEURS	07
INFLUENCES	08 - 09
SUGGESTION DE DÉPART	09
JOUEUR ET RÉGION ACTIVE	10
ÉVÉNEMENTS	10 - 11
CONTRAINTE PÉTROLIÈRE	10
RÉCHAUFFEMENT	11
ÉVÉNEMENTS AVEC ACI	11 - 12
CONSÉQUENCES CLIMATIQUES	12
ACTIONS COMMUNES D'INFLUENCES (ACI)	13 - 14
TRANSFORMATIONS PERMANENTES (TP)	15 - 17
IMPLANTATION DES TP	18
PROPAGATION DES TP	18 - 19
CALAMITÉS	19 - 21
RÉFUGIÉS	22
UNITÉ DE POP	22
EXODES	22
ACTIVATION DES RÉGIONS	23 - 24
CHANGEMENT DE NIVEAU DE VIE	24
BALANCE PÉTROLIÈRE	24
GUERRE	25
DICTATURE	25
CHAOS	26
PRODUCTION ÉLECTRIQUE	26
INSTITUTIONS	27
CHINE ET AMÉRIQUE DU NORD	28 - 29
ÉMISSIONS, GES ET GES GLOBAUX	29
EMPLOYEURS EN DETAIL	30 - 31
CONSEILS STRATÉGIQUES	31
FIN DE LA PARTIE	32
CALCUL DU SCORE	32
MODE EXPERT	33
QUESTIONS & RÉPONSES	34 - 35
TOUR DE JEU	36
GLOSSAIRE	36

PRÉSENTATION

La planète va mal, c'est un fait qu'il devient de plus en plus difficile à remettre en cause. Elle va mal, et cela est de notre faute, à tous, sans exception, du fin fond de l'Afrique (un peu), à l'auteur de ce jeu (beaucoup). Elle va mal, mais, hélas, cela ne se voit pas encore, pas de manière totalement évidente ; seules les prévisions nous indiquent que l'avenir que nous préparons à l'humanité est des plus sombres si rien n'est fait, par tous, sans exception, du fin fond de l'Afrique (un peu), à l'auteur de ce jeu (beaucoup).

Comment représenter le futur de manière à la fois ludique et crédible ? Et surtout, comment le partager ? Comment le ressentir ? La meilleure solution n'est pas en se plaçant devant un écran, mais en se retrouvant entre amis autour d'une table, autour d'un jeu de société, afin de pouvoir échanger, discuter, matérialiser nos peurs et nos fantasmes, pour comprendre et mieux nous préparer. « L'émotion la plus ancienne et la plus forte de l'humanité est la peur, et la sorte de peur la plus ancestrale et la plus forte est la peur de l'inconnu. » H. P. Lovecraft.

Face au réchauffement planétaire et à la baisse des ressources, il n'existe pas de solutions simples ni de consensus international ; certains et certaines continuent même de nier l'évidence, terrifié(e)s que l'on puisse toucher à leur bien le plus précieux : leur niveau de vie. Une seule chose est certaine, selon l'implacable froideur des équations, la Terre ne peut supporter 8 milliards d'êtres humains vivants selon les normes occidentales. Et plus nous tentons d'atteindre cet impossible objectif, plus nous empirons les choses...

Bataille pour le Climat se propose de simuler les conséquences de la montée de la température globale, de la hausse de la population et de l'asservissement de notre civilisation aux énergies fossiles, selon des données réelles et des scénarios probables. Certes, nous ne pouvons pas prévoir dans le détail les problèmes à venir, c'est exactement ce que simule le tirage des cartes et les jets de dés, mais nous savons parfaitement quelles solutions appliquer pour que cela n'arrive pas, ou peu, c'est ce que vont s'efforcer de faire les joueurs.

A quoi risque de ressembler le futur ? Quel chemin allons-nous prendre, de gré ou de force ? C'est ce que je vous propose de découvrir en jouant à Bataille pour le Climat.

Laurent-Xavier Lamory, introduction à la première version alpha, juin 2019

PS : Quatre ans ce sont écoulées depuis le lancement de ce projet, quatre années riches d'enseignements et de constatations implacables sur la gravité des événements en cours. Depuis, les données des régions ont été mises à jour, et BATAILLE POUR LE CLIMAT est d'autant plus important pour que nous gardions espoir, tous ensemble, à la recherche des solutions pour éviter le pire. Sur cette conclusion, il ne me reste qu'à vous souhaiter d'excellentes parties.



LE LIVRET DES SHIFTEURS

Même avec la meilleure volonté du monde, il était totalement impossible d'inclure toutes les explications quant aux multiples choix que nous avons dû faire pour aboutir au jeu qui est devant vous. Dans le Livret réalisé par les bénévoles du Shift Project, les Shifters, vous trouverez des informations détaillées sur les nombreux paramètres qui vont servir à simuler la situation présentée. Sa lecture n'est pas obligatoire pour s'amuser, mais elle est hautement conseillée pour pleinement apprécier toutes les subtilités de Bataille pour le Climat, tout en répondant à une partie des questions que les joueurs et les joueuses peuvent se poser.

COMMENT SE DÉROULE UNE PARTIE ?

Les joueurs incarnent un Personnage qui collabore avec un Employeur ; les Personnages possèdent des réseaux d'Influences qui leur permettent d'agir sur le jeu, alors que les Employeurs leur donnent une compétence et un pouvoir.

Les Gaz à Effet de Serre (GES) globaux débutent à 100, et le but du jeu est de les réduire jusqu'à 33, soit juste en dessous des deux-tiers. Le monde est divisé en 9 régions, chacune avec ses spécificités, et un Niveau de Vie (NdV) qui est en corrélation avec ses Émissions.

Les Personnages vont devoir aller de région en région pour y implanter des Transformations Permanentes, pour changer les systèmes de production électrique et pour s'occuper des divers problèmes qui ne tardent pas à survenir.

Car leurs projets vont être perturbés par différents types d'Événements, qui vont soit aggraver la situation de l'un des 4 points de bascule du globe, soit faire baisser la production de pétrole quelque part, soit amener un Événement d'origine humaine sur lesquels les Personnages vont pouvoir agir.

Les joueurs travaillent en commun pour atteindre l'objectif avant le 36e tour, c'est-à-dire une fois que chaque région ait été activée 4 fois.

CONTENU DE LA BOÎTE

PLATEAU PRINCIPAL	
PLATEAUX DES AIDES DE JEU	x7
CARTES DES ÉVÉNEMENTS	x69
CARTES DES CONSÉQUENCES CLIMATIQUES	x16
CARTES DES INFLUENCES	x192
CARTES DES EMPLOYEURS	x9
CARTES DES PERSONNAGES	x9
CARTES DES SCÉNARIOS	x8
PIONS DES PERSONNAGES	x9
JETONS DES ÉNERGIES	x41
PIONS CALAMITÉS ET RÉFUGIÉS	x138
PIONS DESTRUCTION	x12
CUBES DES TRANSFORMATIONS PERMANENTES	x50
CUBES DES RÉGIONS	x9
PIONS JOUEUR ET RÉGION ACTIVE	x2
PIONS DES GES	x2
PION DE LA BALANCE PÉTROLIÈRE	x1
PIONS SPÉCIAUX	x6
<i>Surconsommation, Surproduction, Anarchie, Dictature, Froid, Chaud</i>	
TUILES DES RÉGIONS	x9
PIONS NUMÉROTÉS	x100
DÉ À 4 FACES (D4)	x1
DÉ À 8 FACES (D8)	x1
MANUEL DES RÈGLES	
MANUEL DES SCÉNARIOS	
LIVRET DU SHIFT	

MISE EN PLACE

A PLATEAU PRINCIPAL

DÉPLIER ET INSTALLER LE PLATEAU PRINCIPAL. Toutes les valeurs par défaut sont pré-imprimées ; pas besoin de placer les pions numérotés en carton, sauf pour quatre taux de Démographie en mode **EXPERT**

B PLATEAUX SECONDAIRES

B1 Les placer de manière accessible

La face rouge des plateaux des TP et de la Démographie s'utilise uniquement en mode **EXPERT**

B2 Donner à chaque joueur une carte **TOUR DE JEU**

C PIONS EN BOIS

G1 Placer les jetons des énergies utilisées par chacune des 9 régions



G2 Poser les cubes des Émissions de GES de chaque région sur les colonnes de droite



G3 Placer le pion vert des GES sur la case 0 et le pion rouge sur la case 30



G4 Mettre le baril de pétrole sur le 0 de la BALANCE PÉTROLIÈRE



D PIONS EN CARTON

D1 Mettre le pion neige de la région **RUSSIE** sur +4



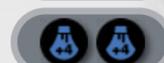
D2 Mettre le pion soleil de la région **MOYEN-ORIENT** sur +2



D3 Mettre les 2 pions Surproduction dans la région **CHINE**



D4 Mettre les 2 pions Surconsommation dans la région **AMÉRIQUE DU NORD**



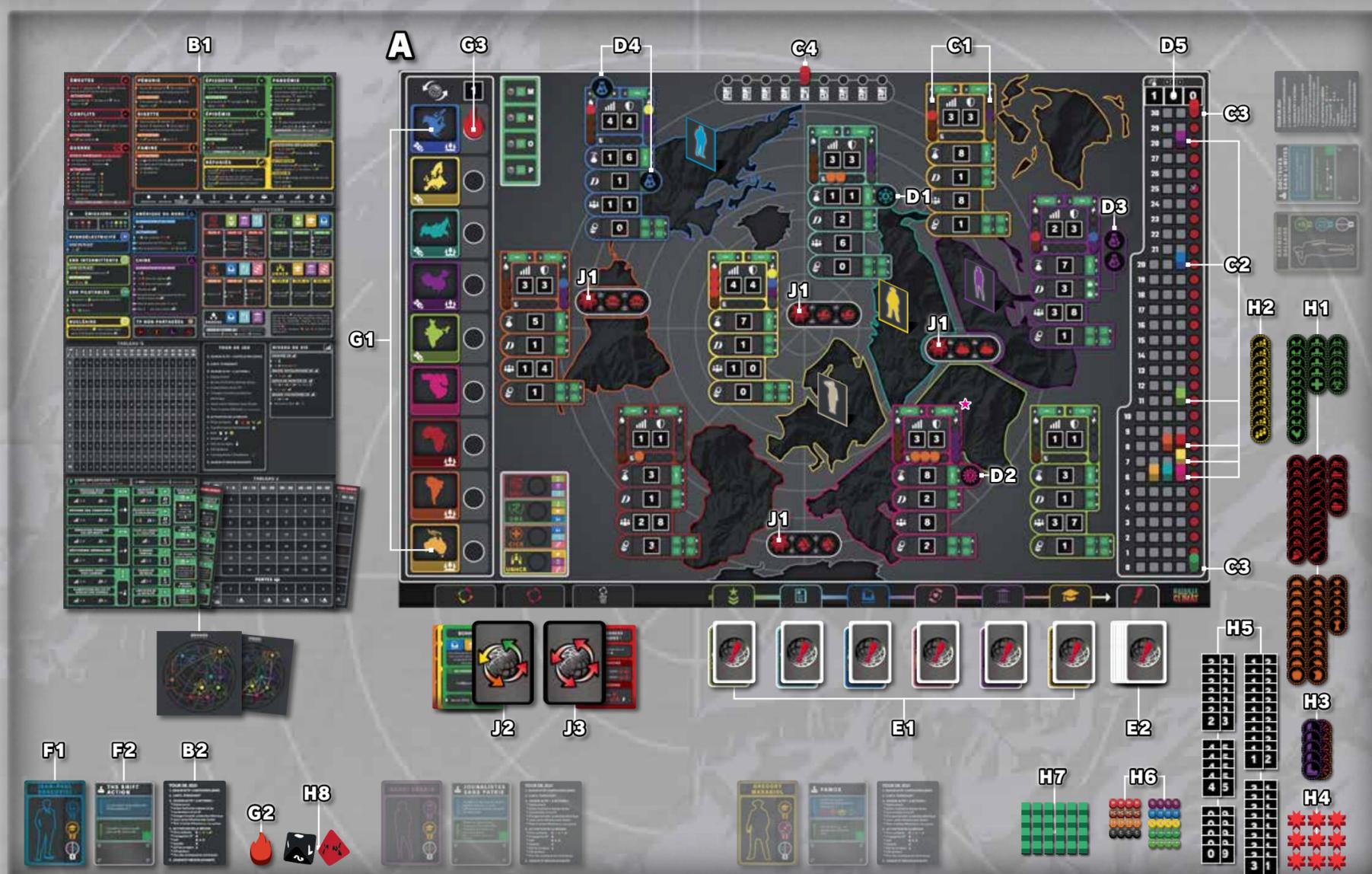
D5 Inscrire 100 à l'emplacement des GES GLOBAUX



E CARTES DES INFLUENCES

E1 Séparer les cartes **MILITAIRE, MÉDIA, INDUSTRIE, ONG, POLITIQUE** et **ÉDUCATION**, les battre et les poser devant leurs emplacements respectifs

E2 Prendre 3 cartes de chaque paquet, soit 18 au total, les battre et les poser sous le symbole des Influences extérieures !



F PERSONNAGES ET EMPLOYEURS

F1 Donner 1 **PERSONNAGE** à chaque joueur de manière à avoir accès aux 6 Influences

F2 Associer 1 **EMPLOYEUR** à chaque personnage en jeu

Les compétences s'appliquent à tous, en tout temps, et les pouvoirs peuvent être utilisés une fois, à tout moment, sans consommer d'action

Les faiblesse peuvent être ignorées pour les premières parties

G RÉGIONS ET TOUR DE JEU

G1 Mélanger les tuiles des régions et les placer à la gauche du plateau de jeu

Il est possible d'utiliser l'ordre par défaut lors des premières parties

G2 Choisir collégalement le premier joueur, qui reçoit l'un des 2 pions d'activité

G3 Placer l'autre pion d'activité à côté de la première région

H PIONS MIS DE CÔTÉ

H1 Les trois types de calamités



H2 Réfugiés et Réfugiés locaux



H3 Chaos et Dictature



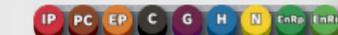
H4 Pions destruction des 4 points de bascule



H5 Pions numérotés



H6 Énergies



H7 Cubes des TP



H8 D8 et D4



J ÉVÉNEMENTS ET CONSÉQUENCES CLIMATIQUES

J1 Retirer du paquet 1 carte Réchauffement de chaque type **PÔLES**, **GLACIERS**, **COURANTS MARINS**, **FORÊTS PRIMAIRES** ; et positionner les pions Destruction ***** correspondants ; éliminer ces 4 cartes

J2 Battre le paquet des **ÉVÉNEMENTS** et le mettre à son emplacement

J3 Battre les **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES** et les poser près des Événements

K TIRAGE DES INFLUENCES

K1 Le joueur à la gauche du premier joueur tire un nombre de cartes d'Influence égal au nombre de joueurs autour de la table, parmi les Influences autorisées de son Personnage

K2 Chaque joueur, sauf le premier joueur, fait ensuite de même

L PLACEMENT DES PERSONNAGES

Le 1er joueur place son personnage sur la carte sur la première région de la liste, le 2e joueur sur la suivante, le 3e joueur sur la troisième ainsi de suite. Lors du premier tour des joueurs, chaque Personnage débute sur la région qui va être active à ce moment

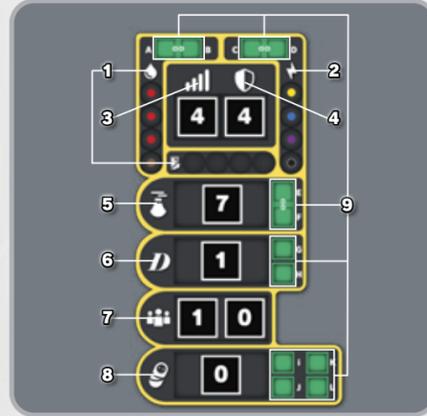
LA PARTIE PEUT MAINTENANT COMMENCER !

Lors des premières parties, il est conseillé au joueur qui maîtrise les règles d'assigner directement les **PERSONNAGES** et les **EMPLOYEURS** aux joueurs débutants.

Toutes les régions englobent de nombreux pays, mais pour des raisons de simplicité nous utilisons les dénominations suivantes : Europe, Amérique du Nord, Amérique du Sud, Moyen-Orient, Afrique, Indo-Australie, Russie, Chine et Inde.

LES RÉGIONS

Chacune des neuf régions présentes dans le jeu est définie par neuf paramètres :



1 CONSOMMATION DE PÉTROLE

- Un jeton par niveau de vie
- Le **PÉTROLE** **PC** est soit produit et consommé sur place, soit **IMPORTÉ** **IP** soit **EXPORTÉ** **EP** ; dans ce dernier cas, il ne compte pas dans la consommation de la région
- Les jetons orange placés sous le cadre des énergies représentent les unités de pétrole exportées **EP** par la région



2 CONSOMMATION ÉLECTRIQUE

- Un jeton par niveau de vie
- L'ÉLECTRICITÉ** est produite soit avec du **CHARBON** **C** du **GAZ** **G** de **L'HYDROÉLECTRICITÉ** **H** de l'énergie **NUCLÉAIRE** **N** ou Renouvelable, qu'elle soit **INTERMITTENTE** **IC** ou **PILOTABLE** **IP**

3 NIVEAU DE VIE (NdV)

- Le nombre de jetons pétrole et électricité déterminent le **NIVEAU DE VIE** de la région (de 1 à 4). Par exemple, l'**EUROPE**, de niveau de vie 4, doit utiliser 4 unités de pétrole et 4 unités d'électricité

4 RÉSILIENCE

- La **RÉSILIENCE** permet de résister aux effets des calamités qui vont s'accumuler sur la région. Elle est égale au plus haut score entre le NdV et la discipline

5 ÉMISSIONS

Ce score est l'addition de tous les jetons des énergies utilisés par les régions. Quatre d'entre elles possèdent un malus additionnel :

l'**AMÉRIQUE DU NORD** qui surconsomme, la **CHINE** qui surproduit, la **RUSSIE** qui est entièrement en zone froide, et le **MOYEN-ORIENT**, qui lui est en zone chaude.

- AMÉRIQUE DU NORD** : 2 pions +4 (voir page 28) $2 \times 4 = 8$
- CHINE** : 2 pions +2 (voir page 28) $2 \times 2 = 4$
- RUSSIE** : Pion +4 (avec une face +2) $4 + 2 = 6$
- MOYEN-ORIENT** : Pion +2 (avec une face +4) $2 + 4 = 6$

6 DISCIPLINE

- La **DISCIPLINE** **D** représente le degré d'acceptation au changement de la Population d'une région. Si, idéalement, il est choisi par la Population, il peut aussi être imposé par le gouvernement

7 POPULATION

- 1 de Population correspond à 50 millions de personnes
- La Population d'une région ne peut **JAMAIS** descendre en dessous de 1
- Il faut croiser la **POPULATION** avec les **ÉMISSIONS** de la région (en 5) sur le tableau des **GES** pour connaître ses **GES** réellement émis, et les reporter avec le cube de leur couleur sur l'échelle de droite

8 TAUX DE DÉMOGRAPHIE

- Il faut croiser ce chiffre avec la Population de la région sur le tableau de la **DÉMOGRAPHIE** pour connaître la modification de Population à apporter lors de l'**ACTIVATION** de la région. Si le taux de Démographie est de 0, cette étape est ignorée

9 TRANSFORMATION PERMANENTE (TP)

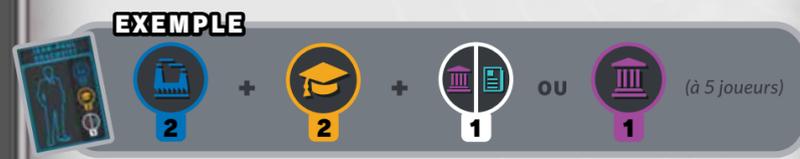
- Les cases notées de **A** à **L** servent à indiquer quelles **TRANSFORMATIONS PERMANENTES** ont été implantées dans la région en posant un cube vert dessus
- Les TP **A** et **B**, **C** et **D** et **E** et **F** fonctionnent par paires



LES PERSONNAGES

Chaque joueur incarne un **PERSONNAGE** qui collabore avec un **EMPLOYEUR**. Le Personnage possède un réseau d'Influences, tandis que l'Employeur lui apporte une compétence utilisable **PAR TOUS ET EN TOUT TEMPS**, un pouvoir activable **1 FOIS PAR PARTIE** et, si les joueurs le décident, une faiblesse qui limite certaines actions.

Tous les Personnages possèdent 2 Influences primaires, qui sont représentées par les 2 cercles du haut, et 1 ou 2 Influences secondaires, notées dans le troisième cercle. A 3 ou 4 joueurs, on utilise la face avec 2 Influences secondaires, alors qu'à 5 joueurs, on utilise la face avec 1 seule Influence secondaire.



Les réseaux d'Influence déterminent le type de cartes que les joueurs vont piocher au début de chacun de leur tour.

3 JOUEURS, 6 CARTES SONT PIOCHÉES :

- 2 de chaque Influence primaire
- 1 de chaque Influence secondaire

4 JOUEURS, 5 CARTES SONT PIOCHÉES :

- 2 de chaque Influence primaire
- 1 au choix parmi les deux Influences secondaires

5 JOUEURS, 5 CARTES SONT PIOCHÉES :

- 2 de chaque Influence primaire
- 1 de l'unique Influence secondaire

Les pions des Personnages sont présents sur le plateau de jeu, se déplaçant de région en région, voire dans les institutions internationales, afin d'aider à régler les problèmes.

Les joueurs sont libres de se répartir les Personnages selon leurs souhaits, mais il est important d'avoir accès aux six Influences, toutes étant indispensables pour progresser.



LES EMPLOYEURS

Tout comme pour les **PERSONNAGES**, les joueurs doivent se répartir les **EMPLOYEURS** selon leurs préférences, afin de monter une équipe efficace.

COMPÉTENCE

- Toutes les compétences des **EMPLOYEURS** s'appliquent à tous les **PERSONNAGES**, qu'ils soient actifs ou non

POUVOIR

- L'utilisation du pouvoir est **INSTANTANÉE** et ne consomme pas d'action ; la partie peut être stoppée le temps d'appliquer les effets du pouvoir sur le jeu

FAIBLESSE

- La faiblesse ne s'applique qu'au **PERSONNAGE** lié à l'Employeur

LES INFLUENCES

Les cartes d'**INFLUENCES** représentent la monnaie du jeu ; ce sont ces cartes, tirées à chaque tour par les joueurs, qui vont être dépensées pour effectuer les actions menant à la victoire.

Tous les Personnages possèdent des réseaux de contacts qu'ils peuvent activer pour résoudre les problèmes ou faire avancer les choses dans une bonne direction, mais leurs ressources sont limitées, et il est important de les dépenser le plus judicieusement possible.

Les Influences sont au nombre de six, avec des cartes d'une puissance allant de **1** à **4**. Dans l'ordre du plateau de jeu, nous avons :



LES MILITAIRES

Généraux, ministres des armées, diplomates



LES MÉDIAS

Directeurs de presse, journalistes d'investigation, Youtubeurs



LES INDUSTRIELS

PDG, ingénieurs, Recherche & Développement



LES ONG

Directeurs nationaux et locaux, activistes



LES POLITIQUES

Gouvernements, partis politiques, syndicats



L'ÉDUCATION / LA SANTÉ

Scientifiques, enseignants, vulgarisateurs

Les cartes se divisent entre celles de **PUISSANCE 1 ET 2**, et celles de **PUISSANCE 3 ET 4**.

Les textes sont identiques au sein de chaque catégorie, ce qui fait **12** effets différents.

Toutes les cartes de **PUISSANCE 1 ET 2** consomment une des deux actions du joueur lors de son tour. Il ne peut pas jouer deux fois la même carte, mais peut jouer deux cartes différentes avec le mot **ACTION**.

Quand une carte permet d'enlever un pion du plateau, cela s'applique **N'IMPORTE OÙ** sur la carte, et non pas uniquement dans la région où se trouve le Personnage.

Les cartes de **PUISSANCE 3 ET 4** doivent être jouées au moment indiqué dans le texte.

La valeur des cartes d'Influences possédées par les joueurs doit être gardée secrète ; il est seulement possible d'indiquer quels types on a encore en main, avec les adjectifs **UN PEU, MOYEN OU BEAUCOUP**.

Le nombre maximal de cartes d'influence en main à tout moment est de **10**. Les joueurs peuvent librement défausser des cartes **AVANT** d'en recevoir d'autres pour ne pas dépasser ce nombre.

Une fois jouées, les cartes d'Influences sont défaussées et triées par types. Quand un type d'Influence vient à manquer, les cartes jouées sont battues et remises en jeu.

Même si la pioche est vide, on ne remet pas de cartes en jeu tant qu'il n'y a pas de demande.

LES EFFETS DES CARTES D'INFLUENCES

ACTION DE L'ONU : Au prix d'une action, le joueur élimine **1** pion Pénurie n'importe où sur le plateau de jeu



CASQUES BLEUS : Le résultat d'un lancé du dé à 8 faces peut être modifié de **+2** ou **-2**. La carte se joue après le lancé du dé. Une seule carte de ce type peut être utilisée par lancé de dé



COMMUNICATION : Jouer cette carte autorise le joueur cible à effectuer n'importe quelle action légale



FAKE NEWS CHECK : Jouée à la fin d'une **ACTION COMMUNE D'INFLUENCE (ACI)**, cette carte annule la puissance d'une couleur. Généralement utilisée pour annuler une couleur négative, peut aussi servir à faire baisser un seuil de réussite. Plusieurs Fake News Check News peuvent être jouées sur une ACI (voir page 13)



CONSEIL EN DÉCARBONATION : Quand cette carte est jouée, le compteur global de **GES** est baissé de **1**. Cette action n'affecte pas une région en particulier



CABINET DE CRISE : Quand cette carte est utilisée pour l'implantation d'une Transformation Permanente (TP), sa puissance est augmentée de **2** points (voir page 18)



ACTION HUMANITAIRE : Jouer cette carte permet d'intégrer **1** pion Réfugié dans n'importe quelle région



LOBBYING : Cette carte doit être jouée avant de tirer les Influences extérieures ! lorsque débute une **ACI** (voir page 13) ; toutes les cartes sont jouées faces visibles. Cette carte ne compte pas dans le total à obtenir



NÉGOCIATIONS : Jouer cette carte permet d'éliminer **1** pion Émeutes n'importe où sur la carte



RÉFÉRENDUM : Jouer cette carte pour relancer le **D8**. Une seule carte de ce type peut être jouée sur une action qui demande de lancer le **D8**



NORMES SANITAIRES : Jouer cette carte permet d'éliminer **1** pion Epizootie n'importe où sur la carte



CONVENTION CITOYENNE : Jouer cette carte permet de modifier de **2** points la puissance totale d'une **ACI**. Cette carte se joue à la fin, et une seule de ce type peut être jouée par **ACI**



SUGGESTION PERSONNAGE / EMPLOYEUR

Voici une sélection de duo **PERSONNAGES/EMPLOYEURS** à utiliser pour les premières parties, afin de se concentrer sur les règles et sans perdre de temps faire une sélection parmi **9** choix.

De la même manière, quand un nouveau joueur prend place au sein d'une équipe connaissant le jeu, mieux vaut lui assigner directement un duo plutôt que de se lancer dans des explications comparatives sur des mécanismes qu'il ne connaît pas encore.

3 JOUEURS

COMPÉTENCE : Le score à atteindre pour implanter une TP passe à **15** au début du jeu au lieu de 16

(20 -4 pions destruction -1 du Shift = 15)

POUVOIR : Une paire de TP commencée peut être immédiatement complétée

COMPÉTENCE : Facilité pour changer les jetons de production électrique dans les régions, avec un bonus de **-4** sur le score à atteindre

POUVOIR : Transforme en réussite un jet du **D8** raté lors de la phase de propagation des TP

COMPÉTENCE : Il est maintenant possible de modifier le résultat du **D8** de **3** points au lieu de 2 avec une carte **MILITAIRE** de puissance **3** ou **4**

POUVOIR : Active instantanément le seuil **12** de l'**ONU**, du **CICR**, de l'**OMS** ou du **UNHCR**

4 JOUEURS

COMPÉTENCE : Les seuils de l'**ONU**, du **CICR**, de l'**OMS** et du **UNHCR** passent à **6**, **10** et **14**

POUVOIR : Lors d'un Événement avec **ACI**, le meilleur seuil est directement sélectionné

5 JOUEURS

COMPÉTENCE : Les déplacements qui suivent **1** ligne d'**EXODE** de coûtent pas d'action ; on doit s'arrêter dès la première région atteinte

POUVOIR : Compter le nombre de pions dans les **ZONES** et intégrer immédiatement un nombre de pions Réfugiés correspondant



JOUEUR ACTIF ET RÉGION ACTIVE

PION JOUEUR ACTIF

Au début de la partie, le **1ER JOUEUR** se saisit de ce pion, puis le passe au joueur assis à sa gauche à la fin de son tour. Mais avant que le nouveau joueur ne joue son tour, les régions vont elles aussi avoir une phase de jeu.



PION RÉGION ACTIVE

Après les scénarios d'initiation et les parties de découverte, l'ordre par défaut des régions, affiché en ombré sur le plateau, n'est plus utilisé.

Lors de chaque partie, les tuiles des régions sont battues, puis placées aléatoirement sur la piste des régions. La région placée en haut devient la 1ère région active, et le pion d'activité vient se placer à côté d'elle. Une fois que le joueur actif a terminé ses actions, c'est au tour de la région active de jouer ses phases. Quand la région a terminé son activation, le pion descend vers la région suivante. Une fois en bas, le pion repart d'en haut.



En haut de la colonne des régions, une case sert à indiquer quel est le tour actuel des régions (de 1 à 4).

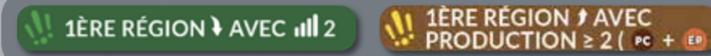
LES ÉVÈNEMENTS



Au début de leur tour, après avoir pioché leurs cartes d'Influences, les joueurs doivent tirer un **ÉVÈNEMENT** qui, le plus souvent, vient perturber leur stratégie, mais il arrive parfois que des choses sympathiques se produisent.

Les Événements sont de trois types différents, auxquels s'ajoutent les **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES**, qui viennent se poser à côté des autres.

DÉTERMINATION DE LA RÉGION CONCERNÉE PAR L'ÉVÈNEMENT



Les Événements ne s'appliquent pas forcément à la région active, ni à celle où se trouve le joueur actif. La plupart des Événements vont indiquer des conditions, suivies d'une flèche pointée vers le haut ↗ ou vers le bas ↘.

Il faut commencer par regarder si les conditions s'appliquent à la région active, et si c'est le cas, c'est elle qui subit l'Événement et on ne va pas plus loin.

Si la région active ne remplit pas les conditions de l'Événement, il faut rechercher une région qui les respecte, soit en remontant les régions qui ont joué précédemment, soit en descendant vers les régions qui vont jouer ensuite.

En remontant ou en descendant région par région, la première qui correspond aux critères demandés est la cible de l'Événement.

- Quand on arrive en haut ou en bas de la colonne, on repart depuis l'autre bout
- Si aucune région ne correspond aux conditions de l'Événement, il est ignoré

CONTRAINTÉ PÉTROLIÈRE !

Quand ce type de carte est tiré, une région voit sa production pétrolière **BAISSER** de 1 unité.

En commençant par la région active, on regarde la première région qui produit au moins 2 unités de pétrole. La production d'une région correspond à l'addition des jetons marrons (PC) de production et consommation locale, et des jetons orange d'exportation (EP). Par exemple, la région **AFRIQUE** produit 2 unités de pétrole, et peut donc subir une **CONTRAINTÉ PÉTROLIÈRE** !

Les jetons orange d'exportation (EP) sont éliminés en priorité.

Quand un jeton marron (PC) est éliminé, il est remplacé par un jeton rouge d'importation (IP).

Dans les 2 cas, la **BALANCE PÉTROLIÈRE** est diminuée de 1.

Toutes les régions produisent toujours au minimum 1 unité de pétrole pour leur consommation interne (1 jeton marron PC).
(Voir la gestion globale du pétrole en page 24)



RÉCHAUFFEMENT !

Lors de l'installation du jeu, 4 cartes **RÉCHAUFFEMENT** ! ont été retirées du paquet, avec mise en place d'un pion Destruction ★ dans les **ZONES**.



Quand une carte Réchauffement est tirée, on **COMMENCE** par ajouter un pion Destruction ★ dans la zone désignée, **PUIS** on applique le texte.

Les pions Destruction ★ déterminent la gravité des **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES**.

ZONES



PÔLES : Quand un 2e pion est placé, 1 pion Réfugiés Locaux apparaît dans toutes les régions de NdV 1 et 2. Au 3e pion, c'est 1 pion Réfugiés Locaux qui est placé dans toutes les régions de NdV 1 à 3.

GLACIERS : Au 2e pion Destruction ★, 2 pions Pénuries sont placés dans les régions **CHINE** et **INDE**. Trois pions Pénuries sont ajoutés lors de l'ajout du 3e pion.

COURANTS MARINS : Mêmes conséquences que pour la Zone, avec des pions Pénuries placés dans la région **AFRIQUE**.

FORÊTS PRIMAIRES : Quand cette carte réchauffement est tirée, additionner tous les pions Destruction ★ puis avancer le pion vert des **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES** du même nombre de cases.

ÉVÈNEMENT AVEC ACI

Les cartes de couleur verte annoncent des **ÉVÈNEMENTS** d'origine humaine, dont il est possible de modifier les effets en jouant les cartes que l'on a en main, au cours d'une **ACTION COMMUNE D'INFLUENCE (ACI)**. (Voir page 13)



La première chose à faire est de déterminer quelle est la région affectée, selon le principe expliqué précédemment.

Une fois la région déterminée, les joueurs décident collégalement s'ils lancent une **ACI** ou non.

S'ils préfèrent conserver leurs cartes, ou s'ils estiment qu'ils n'ont pas assez de puissance pour atteindre les seuils demandés, l'**ACI** est ignorée et le premier résultat de l'Événement est appliqué.

Si l'**ACI** est tentée, les deux cases au bas de la carte indiquent les effets obtenus selon le seuil atteint ; sauf indication spécifique, les effets d'un seuil remplacent complètement les autres effets indiqués sur la carte.

EXEMPLE : GRIPPE DE LA VACHE FOLLE

Si l'**ACI** n'est pas jouée, ou si elle échoue à atteindre une puissance finale de 10, 2 pions épizootie sont posés sur la région ciblée, soit une région de NdV 2, 3 ou 4.

Si l'**ACI** atteint une puissance allant de 10 à 13, 1 seul pion épizootie est posé sur la région.

Si la puissance de l'**ACI** atteint ou dépasse 14, l'Événement est ignoré.



Si la région active lors du tirage de cette carte est de NdV 1, on recherche la première région de NdV 2 à 4 en allant vers le haut ou le bas, selon la flèche indiquée sur la carte.

EXEMPLE : CROISSANCE

Sans **ACI**, ou après une **ACI** ratée, une région de NdV 2 ajoute un jeton de production électrique sur sa fiche.

Si la région n'importe pas de pétrole (pas de jeton rouge), 1 jeton Gaz est ajouté comme une troisième unité de production électrique.

Si la région importe au moins 1 unité de pétrole, c'est un jeton Charbon qui est ajouté.

Avec une **ACI** d'une puissance comprise entre 10 et 13, c'est une unité de production électrique non carbonée qui est ajoutée, en fonction des possibilités.

Si la puissance de l'**ACI** est de 14 ou plus, 2 pions Émeutes sont ajoutés, à la place d'une unité de production électrique.



C'est à l'activation de la région ciblée que l'effet du pion de production électrique supplémentaire devient effectif, lors de la phase de vérification du NdV.

- Si la région exporte du pétrole, elle transforme 1 jeton orange d'exportation en jeton marron de consommation locale. La jauge globale baisse de 1 et la région passe NdV 3
- Si la région n'exporte pas de pétrole , elle vérifie la disponibilité globale en pétrole
- Si la jauge est à +1 (ou plus), la région importe 1 unité de pétrole , et peut ainsi passer NdV 3 ; la jauge baisse de 1
- Si la jauge est à 0 ou dans le négatif, la région ne peut pas se procurer de pétrole ; il faudrait pour cela qu'elle soit au moins NdV 3 pour pouvoir déclencher une guerre.
- Si la région ne parvient pas à se fournir en pétrole , 1 pion de production d'électricité est éliminé, n'importe lequel, et la région ne monte pas de NdV

Lors d'une ACI, il n'est pas possible de choisir un résultat autre que celui indiqué par la puissance finale. Dans le cas de la carte Croissance, si la puissance atteint 14 ou plus, les joueurs ne peuvent pas choisir d'implanter une unité non carbonée ; ils subissent les émeutes sans ajouter de production électrique. Il faut utiliser les cartes d'influence spécifiques pour moduler le résultat d'une ACI.

LES CONSÉQUENCES CLIMATIQUES !

Régulièrement, durant la partie, une **CONSÉQUENCE CLIMATIQUE** remplace l'Événement lors du tour d'un joueur. Pour savoir quand cela se produit, il faut regarder les pions vert et rouge , à droite du tableau des GES des régions.



A la fin de chaque activation d'une région, le pion vert monte d'un nombre de cases égal au chiffre des dizaines du total des GES.

Au début de la partie, une fois la première région activée, si les **GES GLOBAUX** sont toujours à 100, le pion vert monte de 10 cases.

Si les **GES GLOBAUX** sont à 115, c'est 11 cases ; à 59, c'est 5 cases.

Vous trouverez page 31 des suggestions pour scénariser le paquet des Événements.

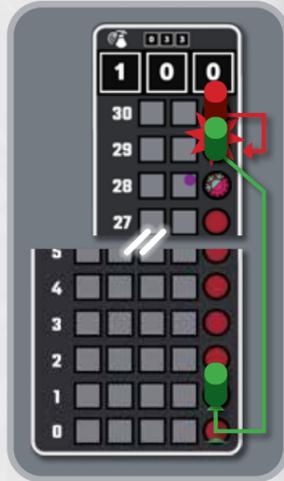
QUAND LE PION VERT REJOINT LE PION ROUGE , 3 CHOSES SE PASSENT :

- Le pion vert repart du bas et continue du nombre de cases nécessaires
- Le pion rouge descend d'une case
- La première carte des **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES !** est posée sur la pile des Événements. Elle remplace un Événement classique lors du tour du prochain joueur

Une fois que le pion rouge atteint la case avec les symboles, les pions spéciaux des régions **RUSSIE** et **MOYEN-ORIENT** sont retournés, modifiant leurs Émissions

Le but des joueurs est donc de faire baisser les **GES GLOBAUX** le plus rapidement possible, afin de freiner l'apparition des **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES**.

La plupart des effets des **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES** sont basés sur le nombre de pions Destruction qui ont été placés sur les 4 points de bascule.



EXEMPLE : VAGUE DE CHALEUR

Cette **CONSÉQUENCE CLIMATIQUE** impacte la région ayant été active le tour précédent (celle au dessus de la région active). Cette région reçoit 2 pions Pénurie et 2 pions Réfugiés car il y a 2 pions Destruction en et et 2 autres en ; les Réfugiés changent immédiatement de région.

On totalise ensuite le nombre de pions Destruction dans l'ensemble des **ZONES** , puis on place 1 pion Pénurie dans un nombre correspondant de régions, en remontant depuis la région qui a subi l'Événement.

S'il y a 8 pions Destruction au total, toutes les régions sauf la région ayant subi l'Événement ajoutent 1 pion Pénurie ; s'il y a plus de 8 pions Destruction , on continue l'ajout de pions, en ignorant la région initiale.

Quand une carte Événement indique une modification des GES, il s'agit du compteur global. Les GES d'une région sont toujours le résultat du croisement entre ses Émissions et sa Population



LES ACTIONS COMMUNES D'INFLUENCES = ACI

DURANT UNE PARTIE, UNE ACI PEUT ÊTRE LANCÉE À 3 OCCASIONS :

1 **POUR MODIFIER** les effets d'un Événement



2 **POUR ACTIVER** les effets de l'une des 4 institutions



3 **POUR CHANGER OU AJOUTER** un jeton de production électrique dans une région



Toutes les ACI demandent de jouer 3 Influences particulières.

L'objectif d'une ACI est d'obtenir le seuil désiré en additionnant les puissances des 3 Influences demandées. Les cartes sont jouées faces cachées, dans un certain ordre, et ne sont dévoilées qu'une fois toutes les cartes posées par les joueurs.



LE DÉROULEMENT D'UNE ACI SUIT LE PROTOCOLE SUIVANT :

- Tirage de 2 cartes du paquet des Influences extérieures !
- Le joueur à la gauche du joueur actif pose autant de cartes qu'il le souhaite, de 0 à toute sa main, dans les 3 Influences demandées
- Puis c'est au tour du joueur suivant, jusqu'au joueur actif, qui pose ses cartes en dernier

Le paquet est ensuite retourné, les 3 Influences demandées comptent en positif, et les éventuelles Influences non demandées de la pioche des Influences extérieures ! sont comptées en négatif.

- Lors de la première ACI, les Influences extérieures ! ont 1 **CHANCE SUR 2** d'aider ou de pénaliser les joueurs. Comme ces 2 cartes sont connues, des joueurs perspicaces peuvent noter les Influences extérieures ! tirées pour estimer les chances de cartes positives pour les prochaines ACI
- Les joueurs ne sont pas autorisés à mettre des Influences non demandées (ce sera pour une extension avec des objectifs secrets) ; la seule manière de protester contre la tenue d'une ACI, est de ne pas y participer
- La seule information que peuvent donner les joueurs est de dire s'ils aident **UN PEU, MOYENNEMENT, OU BEAUCOUP**. Il faut rester vague et ne pas entrer dans des détails comme "j'aide pour la moitié du premier seuil -1"
- Il n'est pas obligatoire de fournir les 3 Influences demandées par l'ACI ; une seule couleur suffit pour atteindre les seuils demandés

TROIS CARTES D'INFLUENCE ONT DES EFFETS PARTICULIERS SUR LES ACI :

CONVENTION CITOYENNE

Les cartes **CONVENTION CITOYENNE** permettent de modifier de 2 points la puissance finale d'une ACI ; une seule carte de ce type peut être jouée par ACI.



FAKE NEWS CHECK

Les cartes **FAKE NEWS CHECK** annulent une couleur après le comptage de la puissance atteinte. Il est possible de jouer plusieurs cartes de ce type pour annuler des couleurs différentes.



LOBBYING

Les cartes **LOBBYING** permettent de jouer l'**ACI** avec toutes les cartes faces visibles, y compris les 2 Influences extérieures !. Chaque joueur pose ensuite ses cartes, faces visibles, selon les protocoles de l'**ACI**. Si les 2 Influences extérieures ! sont particulièrement négatives, les joueurs peuvent décider de ne poser aucune carte et de directement échouer l'**ACI**.



EXEMPLE :

Le Personnage actif se rend à l'**ONU** pour essayer d'arrêter la Guerre qui se déroule dans une région qui va bientôt être activée.



Pour réussir, il faut obtenir au minimum une **PUISSANCE DE 12**, pour transformer le pion Guerre en pion conflits, et idéalement une **PUISSANCE DE 16** pour l'éliminer. Cette **ACI** demande des Influences **MILITAIRES**, **POLITIQUES** et **MÉDIAS**.

Le joueur actif tire les 2 cartes des Influences extérieures !



Le joueur à la gauche du joueur actif annonce qu'il peut beaucoup aider, et ajoute 3 cartes faces cachées au deux premières.

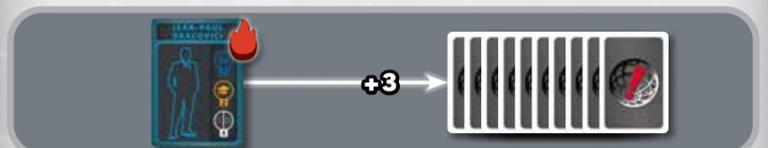


La joueuse en face du joueur actif annonce que cela n'entre vraiment pas dans ses Influences, et qu'elle ne peut hélas rien faire pour aider, sauf si l'**ACI** échoue de peu.

La joueuse à la droite du joueur actif indique qu'elle aide un peu, et ajoute 2 cartes à la pile.



Le joueur actif annonce qu'il préfère assurer la réussite, et ajoute 3 nouvelles cartes, pour un total de 10 cartes dans la pile.



Les 10 cartes sont retournées.



18 = 3 = 15 ! LE SEUIL 3 EST RATÉ DE PEU...

Mais la joueuse qui n'avait pas pu aider pose une carte **CONVENTION CITOYENNE**, qui ajoute 2 et donne un total de 17, permettant ainsi d'atteindre le troisième seuil à l'**ONU** et d'éliminer le pion Guerre.



Quel que soit le résultat de l'**ACI**, toutes les cartes jouées sont défaussées faces visibles.

*Il est normal en début de partie de ne pas jouer les **ACI** d'un certain nombre d'Événements, tant que les conséquences sont gérables, afin de garder ses cartes d'Influence pour l'implantation des Transformations Permanentes. Plus le jeu avance, et plus des conséquences qui auraient pu être ignorées lors des premiers tours doivent être modifiées pour éviter des catastrophes et des réactions en chaîne.*

Dans la même veine, les 4 institutions vont surtout devenir utiles dans la deuxième moitié de la partie, quand les calamités les plus graves entrent plus régulièrement en jeu.

LES TRANSFORMATIONS PERMANENTES = TP

Les **TRANSFORMATIONS PERMANENTES** sont des changements profonds apportés dans les régions et, comme leur nom l'indique, elles restent en place jusqu'à la fin de la partie.

LES TP SE SÉPARENT EN 3 CATÉGORIES :

- 1 Celles qui fonctionnent par paire, permettant d'économiser 1 unité de pétrole, d'électricité ou d'Émissions par région une fois les deux implantées. Il s'agit des Transformations Permanentes **A ↔ B**, **C ↔ D** et **E ↔ F**
- 2 Celles qui ont un effet immédiat, agissant sur la Discipline **D** et la Démographie des régions. Il s'agit des Transformations Permanentes de **G à L**
- 3 Et les Transformations Permanentes globales, **M, N, O** et **P**, qui n'ont pas besoin d'être implantées dans chaque région, une seule fois étant suffisante pour les activer

LES TP DANS LE DÉTAIL

6 TP FONCTIONNENT PAR PAIRE :

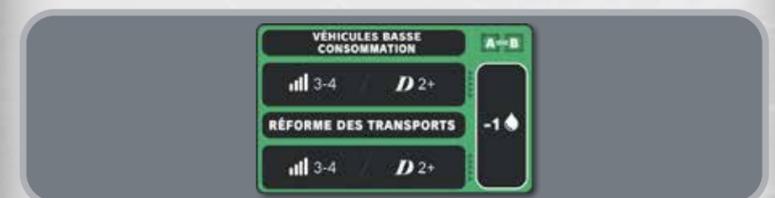
Pour que leurs effets soient effectifs, il faut impérativement que les 2 TP soient implantées dans la région concernée ; tant qu'il n'y en a qu'une seule, elle n'a aucun effet.

En mode normal, le compteur global de **GES** est baissé de 1 à chaque fois qu'une paire est formée dans une région.

EN MODE EXPERT, CE BONUS DISPARAÎT.

Toutes les TP fonctionnant par paire demandent que la région ait une Discipline **D** de 2 ou plus pour pouvoir être implantées.

PAIRE **A ↔ B**



- Quand la paire de TP **A** et **B** est implantée dans une région, 1 unité de pétrole est économisée sans baisse de Niveau de Vie

- On retire par priorité 1 jeton rouge d'importation, ou 1 jeton marron de consommation si la région n'importe pas de pétrole
- Si 1 jeton rouge est éliminé, la **BALANCE PÉTROLIÈRE** est augmentée de 1
- Si 1 jeton marron est éliminé, 1 jeton orange est placé dans la zone d'exportation et la **BALANCE PÉTROLIÈRE** est augmentée de 1
- Une région de NdV 1 et qui n'exporte pas de pétrole élimine son unique jeton marron qui passe en Exportation



*Planter rapidement la paire **AB** permet de diminuer la consommation de pétrole et ainsi limiter les conséquences des cartes de Événement **CONTRAINTES PÉTROLIÈRES** !*

A VÉHICULES BASSE CONSOMMATION

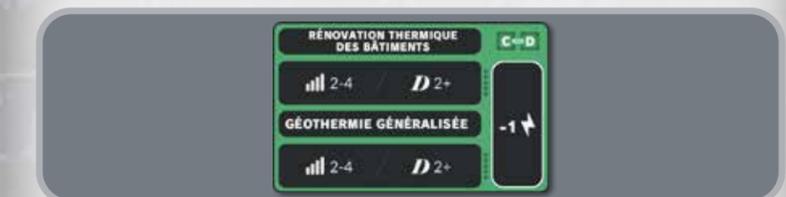
Mise sur le marché de véhicules adaptés au besoin : petits, légers, aérodynamiques, moins rapides, et consommant très peu d'énergie (entre 5 et 10 kWh au 100 km). Ils sont très majoritairement électriques à batteries, ce qui est facilité par leurs caractéristiques qui les rend aussi accessibles financièrement.

B RÉFORME DES TRANSPORTS

Refonte de l'ensemble des infrastructures de transports, avec maximisation des véhicules basse consommation, du covoiturage, du transport ferroviaire, de la marche et du vélo, ainsi que des réseaux de proximités pour la livraison des marchandises. Baisse drastique des déplacements aériens.

Les Transformations Permanentes **A** et **B** ne sont accessibles qu'aux régions de Niveau de Vie 3 et 4 et avec une Discipline **D** de 2.

PAIRE **C ↔ D**



- Quand la paire de TP **C** et **D** est implantée dans une région, 1 unité de production électrique est éliminée sans baisse de Niveau de Vie
- On élimine d'abord les jetons de Charbon, puis ceux de Gaz

C RÉNOVATION THERMIQUE DES BÂTIMENTS

Mise aux normes climatiques de l'ensemble des bâtiments de la région, avec des isolants fabriqués ou recyclés localement. Remplacement des passoires thermiques irrécupérables par des petites résidences multifamiliales. Fin du chauffage et de la cuisine au fioul, gaz et charbon. Adaptation aux fortes chaleurs, principalement par des solutions low tech.

D GÉOTHERMIE GÉNÉRALISÉE

Installation à grande échelle de pompes à chaleur, optimisation de toutes les sources de géothermie offertes par la région, et mise en commun par secteur des réseaux de chauffage. Réutilisation des eaux usées des grandes villes.

Les Transformations Permanentes **G** et **D** ne sont accessibles qu'aux régions de NdV **2 à 4** et avec une Discipline **D** de **2**.

PAIRE E ↔ F



- Quand la paire de TP **E** et **F** est implantée dans une région, on baisse simplement ses Émissions **♻️** de **1**.

E INDUSTRIE LOURDE POST-CARBONE

Changements de procédés industriels et minimisation de la consommation d'énergie pour les productions les plus énergivores (ciment, aluminium, acier, verre, papier). Chaînes de production courtes avec emplois locaux. Réemploi des biens et recyclage maximal des matières en bout de chaîne.

F ALIMENTATION BAS CO2 ET AGRICULTURE DURABLE

Substitution d'une partie des protéines animales en végétales, usage minimal des engrais, couvert végétal, arrêt du labourage, utilisation du biogaz local pour les engins agricoles, alimentation locale de saison et retour d'une main-d'œuvre humaine abondante dans la production agricole.

Les Transformations Permanentes **E** et **F** sont accessibles à toutes les régions avec une Discipline **D** à **2**.

2 TP DE DISCIPLINE D

Dans le jeu, la Discipline **D** peut être interprétée de deux manières différentes. Soit il s'agit d'une discipline volontaire, qui correspond à une acceptation des changements suite à une compréhension des enjeux ; soit il s'agit d'une discipline imposée par un gouvernement ou des groupes de pressions non élus.

- Ces 2 TP donnent **+1** au score de Discipline **D** de la région.

G OBJECTIFS À LONG TERME



Campagne d'information sur la situation actuelle et les enjeux pour les prochaines décennies. Mise en place de débats publics à propos des acquis à conserver et des choses à abandonner. Apprentissage de la sobriété avec des objectifs clairs pour la survie des prochaines générations et récits fédérateurs forts autour de la de la transition, des co-bénéfices sanitaires et sociaux et de l'évitement des effets dévastateurs du changement climatique.

En mode **EXPERT**, cette TP n'est accessible qu'aux régions de NdV **2 à 4**.

- Il est possible d'implanter de nouveau cette TP dans une région qui serait repassée à une Discipline **D** de **1** ; mais elle ne peut pas être réapprise par propagation.

H MAJORITÉ POLITIQUE ÉCORESPONSABLE



Une majorité importante de la population d'une région a compris les enjeux climatiques et énergétiques. Elle souhaite que les dirigeants politiques et économiques s'occupent prioritairement du problème, préparant à un ajustement équitable du niveau de vie matériel compatible avec la neutralité carbone, et elle s'exprime fortement en ce sens.

- Idem pour faire repasser une Discipline **D** de **2 à 3**

4 TP DE DÉMOGRAPHIE

La question de la démographie est, dans le monde réel, un sujet sensible, que nous avons pourtant dû inclure dans le jeu étant donné l'échelle de temps. Les trois premières TP reprennent les grands classiques, la dernière imaginant une autorégulation par des systèmes non contraignants, aujourd'hui utopiques.

La démographie est le deuxième paramètre (après la TP **G**) à être modifié en mode **EXPERT**. Quatre régions voient cette valeur augmentée de **1**, et l'échelle du rapport entre taux de Démographie **☺** et Population **👤** est plus étalée.

I ACCÈS DES FEMMES À L'ÉDUCATION



Ouverture d'écoles, crèches et garderies, laissant du temps aux mères pour l'apprentissage de compétences, accès des filles et des femmes à l'éducation dès le plus jeune âge et à une scolarité longue. Accessible aux régions de NdV **1**.

J PLANNING FAMILIAL



Accès libre et gratuit aux différentes formes de contraception et d'interruption volontaires de grossesse. Généralisation de l'éducation à la biologie de la sexualité et des formations à la parentalité. Fin des mariages précoces et création de centres d'accueil pour femmes seules. Accessible aux régions de NdV **1 et 2**.

K CAISSES DE RETRAITE



Création de systèmes collectifs pour soutenir les aînées, les travailleurs blessés ou en longue maladie et les personnes ne pouvant subvenir à leurs besoins, évitant aux enfants de voir subvenir à ces mêmes besoins. Accessible aux régions de NdV **2 et 3**.

L LIMITATION DE LA NATALITÉ



Généralisation d'une vision du monde prônant l'adaptation de la taille de la population aux ressources disponibles pour assurer de la survie de toutes les espèces vivantes de la planète. Une majorité de la population souhaite une réduction des naissances et y participe activement. Accessible aux régions avec de Discipline **D** de **3** ou **+**.

4 TP GLOBALES

Contrairement aux autres TP qui doivent être implantées dans chaque région, les 4 TP globales sont actives pour le reste de la partie dès qu'elles ont été activées, et sont valables pour toutes les régions.

M NUCLÉAIRE 4E GÉNÉRATION

Tant que cette TP n'a pas été activée, il est impossible de poser de nouveaux jetons nucléaire **☢️**. Il est ensuite possible d'ajouter des jetons nucléaire dans les autres régions en suivant la procédure d'**ACI** de changement de production électrique, ou en profitant d'effets positifs de certains Événements. La limite est de **+1** pion nucléaire par région.

N RÉUSSITE D'UNE COP

Jusqu'à la sortie de ce jeu, la courbe ascendante des **GES** et les nombreuses COP n'ont eu aucune Influence l'une sur l'autre. Planter cette Transformation Permanente signifie que tous les pays participants à la COP se mettent réellement d'accord sur une action commune pour aider à la mise en place de solutions efficaces. Dans le jeu, l'activation de la réussite d'une COP donne un bonus de **1** à tous les **D8** **🎲** lancés lors de la propagation des TP.

O FOND MONDIAL POUR LES RÉFUGIÉS

Une fois cette TP implantée, l'intégration d'un pion Réfugiés **👤** lors de l'**ACTIVATION** d'une région ne crée plus d'Emeutes **🔥**. Ceci se produit quand le nombre de pions Réfugiés est **ÉGAL** à la Résilience **🛡️** de la région ; le pion Réfugiés **👤** est ôté sans ajouter de pion Emeutes **🔥**.



P MESURES D'URGENCE

L'implantation de cette TP permet de baisser le compteur global des **GES** du nombre de pions Destruction posés dans les **ZONES**  **DIVISÉ PAR 2**, arrondi à l'inférieur. Si cette Transformation Permanente peut être activée pour franchir un seuil et baisser le rythme des **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES**, elle est souvent utilisée pour terminer une partie en passant d'un coup sous la barre des **33**.



IMPLANTATION DES TP

Pour implanter une Transformation Permanente dans une région, il faut que le Personnage qui initie l'action soit **PRÉSENT DANS LA RÉGION**.

La tentative d'implantation coûte **UNE ACTION**.

Une fois que l'implantation est décidée, il faut réunir **3 conditions** :

- 1 La région a les conditions requises pour implanter la TP
- 2 Jouer en commun au moins **1** carte de toutes les **INFLUENCES**, soit les **6 COULEURS**
- 3 Atteindre un score de **PUISSANCE ÉGAL À 20 MOINS LE NOMBRE DE PIONS DESTRUCTION**  dans les **ZONES** 

! Au début du jeu, le score à atteindre pour implanter une TP est donc de **16**, puisqu'il y a **4** pions Destruction  **1** dans chaque **ZONE**. **!**

Quand **THE SHIFT ACTION** est en jeu, ce score est baissé de **1** point supplémentaire.

Les cartes **CABINET DE CRISE** donnent **+2** au score, il est donc judicieux de les conserver pour cette utilisation.

Plus le jeu avance, et plus l'implantation des TP est facilitée après le tirage de cartes **RÉCHAUFFEMENT**.

- Il n'y a pas d'ordre pour poser les cartes
- On peut jouer **PLUS** que 6 cartes
- Tous les joueurs ne sont pas obligés de participer
- On peut changer des cartes posées, mais on ne peut reprendre que les siennes
- Si il manque une couleur, ou si les joueurs n'arrivent pas à atteindre la puissance demandée, chacun reprend ses cartes, mais l'action est perdue

Quand une région acquiert une nouvelle TP, un cube vert est posé sur la case correspondante.

Les TP globales peuvent être implantées depuis n'importe quel emplacement du Personnage qui initie cette action.

PROPAGATION DES TP

A chaque **ACTIVATION** des régions, il y a une phase de propagation des TP, cette action pouvant également être déclenchée par certains Événements. Cela représente le fait que les bonnes idées qui ont prouvé leur efficacité vont naturellement se répandre de région en région ; en pratique, à chaque **ACTIVATION** d'une région, celle-ci regarde les TP déjà actives dans toutes les autres régions, avec une chance d'implanter directement certaines d'entre elles.

La propagation des TP est la phase la plus délicate du jeu, qui demande à la fois de la concentration et de bien connaître les conditions requises pour l'implantation des différentes TP.

MÉTHODE SIMPLE

Il faut regarder toutes les régions autres que celle concernée par l'**ACTIVATION** (ou l'**Événement**), et compter combien d'entre elles possèdent **AU MOINS UNE TP** que la région activée est en condition d'implanter.

Chaque région comptée donne **+2** sur le **D8**  pour que la région cible acquiert automatiquement n'importe quelle TP parmi celles déjà implantées.

- Si **2** régions ont été comptées, il y a **4 CHANCES SUR 8** pour que la région cible apprennent d'elle-même une des TP des deux régions
- Si **4** régions ont été comptées, l'implantation de la TP est **AUTOMATIQUE**
- Si il s'agit de **5** régions, la région implante une première TP et il lui reste **2 CHANCES SUR 8** d'en apprendre une deuxième

Toutes les TP apprises de cette manière doivent avoir été implantées une première fois **PAR LES JOUEURS** ; aucune TP non encore implantée n'apparaît spontanément dans une région.

EXEMPLE :

L'**AMÉRIQUE DU SUD** est activée, et à la phase de propagation des TP elle regarde celles qu'elle peut acquérir. La seule qui a été implantée ici est la TP **G : OBJECTIFS À LONG TERME**

- L'**EUROPE** possède la paire de TP **C** et **D**, que l'**AMÉRIQUE DU SUD** est potentiellement capable d'implanter, car elle a une Discipline de **2**. Cela fait **1** région

- La **RUSSIE** a implanté la TP **D**, ce qui ajoute une 2e région au compteur
- L'**AFRIQUE** a implanté la TP **K**, mais comme l'**AMÉRIQUE DU SUD** est de NdV , elle n'est pas en mesure d'apprendre cette TP ; la région n'est pas comptée
- L'**INDO-AUSTRALIE** a implanté la TP **A**, que l'**AMÉRIQUE DU SUD** peut apprendre, ce qui ajoute une 3e région au total
- Les régions **INDE** et **MOYEN-ORIENT** possèdent uniquement la TP **G**, et comme l'**AMÉRIQUE DU SUD** connaît déjà cette TP, ces deux régions ne sont pas ajoutées au compteur
- L'**AMÉRIQUE DU NORD** et la **CHINE** n'ont pas encore de TP, nous arrivons donc à un total de **3** régions qui possèdent des TP qui intéressent l'**AMÉRIQUE DU SUD**
- Le joueur actif jette le **D8** , avec **6 CHANCES SUR 8** d'implanter automatiquement une TP. Si le jet est réussi, les joueurs peuvent choisir d'implanter la TP **B**, **C** ou **D** en **AMÉRIQUE DU SUD**



Il est possible d'ajuster le résultat du **D8**  avec une carte **CASQUES BLEUS**, ou de le relancer avec une carte **RÉFÉRENDUM**.



! Tant qu'une région n'a pas **2** de Discipline **D** elle ne peut pas acquérir les six TP formant des paires. **!**

MÉTHODE PRÉCISE

Cette méthode demande de compter précisément toutes les TP que les autres régions possèdent et qui peuvent être acquises par la région activée, chacune d'entre elles donnant **1 CHANCE SUR 8** sur le **D8** .

On commence par vérifier quelles TP la région activée possède, et quelles sont celles déjà implantées quelque part qu'elle peut potentiellement apprendre, puis on additionne toutes les TP des autres régions qui entrent dans cette catégorie.

Si, comme cela arrive en début de partie, une seule autre région possède une TP qui intéresse la région activée, cela ne fait que **1 CHANCE SUR 8** qu'elle l'implante par propagation.

- Même avec l'aide des cartes **CASQUES BLEUS** et **RÉFÉRENDUM**, les chances restent faibles, ce qui implique d'aller implanter "à la main" la première vague de TP, particulièrement la **G : OBJECTIFS À LONG TERME**, qui permet d'accéder aux trois paires de TP **A** à **F**
- Quand le nombre de TP comptées dépasse un multiple de 8, il y a propagation automatique et on lance le **D8**  pour le reste

Au cours d'une partie, vers la fin, une région activée a vu son score de propagation monter à **27**, ce qui lui a donné trois TP implantées automatiquement, et **3 CHANCES SUR 8** pour une quatrième.

EXEMPLE :

L'**INDE** est activée, avec comme TP déjà implantées la **G : OBJECTIFS À LONG TERME** et la **E : INDUSTRIE LOURDE POST-CARBONE**.

- L'**AMÉRIQUE** et la **CHINE** ne possèdent pas de TP
- L'**EUROPE**, la **RUSSIE**, le **MOYEN-ORIENT** et l'**AUSTRALIE** ont commencé l'implantation des paires **A ↔ B** et **C ↔ D**, mais ces TP ne sont pas accessibles à l'**INDE**, qui a un NdV  de **1**
- L'**AMÉRIQUE DU SUD** a complété la paire **E ↔ F**, et la TP **F** donne **1** sur le décompte
- L'**AFRIQUE** possède les **2** TP **i** et **J** qui influent sur la Démographie , que l'**INDE** ne possède pas encore, mais qu'elle est en mesure d'acquérir. Cela ajoute **+2**, pour un total de **3 CHANCES SUR 8** d'acquérir la TP **F**, **i** ou **J** ; aux joueurs de choisir s'ils préfèrent baisser la Démographie  ou réduire les **GES**

LES CALAMITÉS

Les calamités représentent les difficultés internes que vont devoir affronter les régions, et qui, au fil du temps, risquent de s'aggraver et de dégénérer en des problèmes insurmontables. Les calamités apparaissent la plupart suite à des Événements, mais peuvent parfois être les conséquences de certains choix.

Les calamités sont de **3 TYPES**, chacun avec **3 NIVEAUX** de gravité :



La capacité des régions à endurer des calamités va dépendre de leur Résilience . Pour rappel, la Résilience  d'une région correspond au plus haut score entre son NdV  et sa Discipline **D**

RÈGLES COMMUNES À TOUTES LES CALAMITÉS :

Il ne peut jamais y avoir des calamités différentes de la **MÊME COULEUR** dans une région, seules celles du plus haut niveau sont prises en compte.

- S'il y a un pion Disette dans une région, elle ne peut pas recevoir de pions Pénuries
- Quand une région a un pion Guerre, elle ne peut pas recevoir de pions Émeutes et Conflits

Les régions peuvent supporter un nombre de calamités d'une même couleur égal à leur Résilience (sauf les Epidémies et les calamités de niveau 3 qui n'ont jamais plus d'1 pion)

- Il peut y avoir jusqu'à 4 pions identiques dans une région de Résilience 4
- Les régions de Résilience 1 ne supportent qu'un seul pion d'une même couleur

Les calamités de niveau 1 ne sont pas prises en compte tant qu'elles sont inférieures à la Résilience de la région.

- Trois pions Émeutes dans des régions de Résilience 4 n'ont aucun effet

Quand l'ajout d'une calamité fait dépasser la Résilience de la région, ils sont **TOUS ÉLIMINÉS** et remplacés par 1 pion calamité du **NIVEAU SUPÉRIEUR**.

- Un cinquième pion Émeute dans une région de Résilience 4 les transforment tous en 1 pion Conflits
- L'ajout de 2 pions Pénuries dans une région de Résilience 1 amène directement une Disette

Les calamités viennent se placer sur le plateau au fil des tours, mais c'est au moment de leur **ACTIVATION** que les régions concernées en subissent les conséquences (à l'exception des pions Guerre, Chaos et Dictature, qui ont un effet immédiat quand il sont posés). La seule action des joueurs avant l'activation d'une région, est de faire passer les calamités au **NIVEAU SUPÉRIEUR** quand leur nombre dépasse sa Résilience.

ACTIVATION DE LA RÉGION,

les conséquences des calamités se déclenchent quand :

- Le nombre de calamités de niveau 1 est égal à la Résilience de la région
- Il y a n'importe quel nombre de calamités de niveau 2 ou 3 sur la région

L'ordre dans lequel on vérifie les calamités est toujours **ROUGE, ORANGE, VERT**, puis **JAUNE**, couleur des Réfugiés, qui ne sont pas une calamité.

IMPORTANT : ON NE REVIENT JAMAIS EN ARRIÈRE !

PION ÉMEUTES

- Quand la pose d'un pion Émeutes dépasse la Résilience de la région, ils sont tous remplacés par 1 pion Conflits

ACTIVATION DE LA RÉGION

- Si le nombre de pions Émeutes est égal à la Résilience de la région, 1 pion Réfugiés est généré

PION CONFLITS

- Tout nouveau pion Émeutes est directement transformé en 1 pion Conflits
- Quand le nombre de pions Conflits dépasse la Résilience de la région, ils sont tous enlevés et remplacés par 1 pion Guerre

ACTIVATION DE LA RÉGION

- La région génère 1 pion Réfugiés par unité de Population, quel que soit le nombre de pions Conflits

PION GUERRE

- Quand un pion Guerre est posé, le tour est stoppé et ses effets sont appliqués, comme lors de l'ACTIVATION de la région (voir page 24)
- Une région en Guerre ne partage plus ses TP (retourner la tuile de la région)
- L'ajout de pions Émeutes n'a aucun effet sur une région en Guerre
- L'ajout d'un pion Conflit est remplacé par la perte de 1 de Population

ACTIVATION DE LA RÉGION

- La région génère 2 pions Réfugiés par unité de Population
- Les pions Disettes sont remplacés par 1 pion Famine
- Les pions Pénuries sont remplacés par 1 pion Disette
- Un pion Épidémie est remplacé par 1 pion Pandémie
- Les pions Épizootie sont remplacés par 1 pion Épidémie
- Le pion Guerre est retourné sur sa deuxième face

- Si la région exporte du pétrole, 1 jeton orange d'Exportation est posé sur le Pion Guerre et il n'est plus compté dans la **BALANCE PÉTROLIÈRE** ; il retourne dans la zone d'exportation quand la Guerre est arrêté par l'ONU
- Si la pion est déjà sur sa deuxième face, il est remplacé par 1 Pion Dictature et un éventuel jeton EP est éliminé

PION PÉNURIE

- Quand la pose d'un pion Pénurie dépasse la Résilience de la région, ils sont tous remplacés par 1 pion Disette

ACTIVATION DE LA RÉGION

- Si le nombre de pions Pénurie est égal à la Résilience de la région, 1 pion Réfugiés est généré

PION DISETTE

- Tout nouveau pion Pénurie est directement transformé en 1 pion Disette
- Quand le nombre de pions Disette dépasse la Résilience de la région, ils sont tous remplacés par 1 pion Famine

ACTIVATION DE LA RÉGION

- La région génère 1 pion Réfugiés par unité de Population, quel que soit le nombre de pions Disette
- 1 Pion Émeutes est ajouté

PION FAMINE

- Une région en Famine ne partage plus ses TP (retourner la tuile de la région)
- L'ajout d'un pion Pénurie n'a aucun effet
- L'ajout d'un pion Disette fait perdre 1 de Population

ACTIVATION DE LA RÉGION

- La Population est diminuée de 1D4 par UNITÉ DE POP
- La région perd 1 de Démographie
- La région perd 1 de Discipline
- Un EXODE à lieu
- Le pion Famine est éliminé

PION ÉPIZOOTIE

- Quand la pose d'un pion Épizootie dépasse la Résilience de la région, ils sont tous remplacés par 1 pion Épidémie

ACTIVATION DE LA RÉGION

- Si le nombre de pions Épizootie est égal à la Résilience de la région, 1 pion Pénurie est généré

PION ÉPIDÉMIE

- Tout nouveau pion Épizootie est directement transformé en 1 pion Pénurie
- Tous les Réfugiés deviennent des Réfugiés Locaux
- Si un EXODE à lieu, les régions cibles reçoivent 1 pion Épidémie

ACTIVATION DE LA RÉGION

- La région reçoit 1 pion Pénurie
- Si la région ne partage pas ses TP, elle perd une Population égale à son UNITÉ DE POP
- Le pion Epidémie a 2 CHANCES SUR 8 de disparaître, sinon il se transforme en Pandémie

PION PANDÉMIE

- Quand un pion Pandémie est posé sur une région, 1 pion Épidémie est posé sur la prochaine région de la liste sans Épidémie ou Pandémie
- Tout nouveau pion Épizootie est directement transformé en 1 pion Pénurie
- Tous les Réfugiés deviennent des Réfugiés Locaux
- Si un EXODE à lieu, les régions cibles reçoivent 1 pion Épidémie

ACTIVATION DE LA RÉGION

- 2 pions Pénurie sont ajoutés
- Si la région ne partage pas ses TP, elle perd D4 DE POP par UNITÉ DE POP
- Si la région ne partage pas ses TP, elle perd 1 de Discipline
- Le pion Pandémie a 2 CHANCES SUR 8 de disparaître, sinon 1 pion Epidémie est posé sur la région suivante sans Épidémie ou Pandémie

LES RÉFUGIÉS

Les conséquences des calamités sont de générer des Réfugiés 🧑, chassés de chez eux pour diverses raisons. Les Réfugiés 🧑 peuvent être de 2 types, soit des Réfugiés Locaux 🧑, qui restent sur place, soit des Réfugiés "classiques" 🧑, qui vont changer de région (ils sont représentés par le même pion). Les Réfugiés 🧑 représentent quelques dizaines de milliers de personnes, et ne changent pas les compteurs de Population des régions.

Pour se déplacer, les Réfugiés 🧑 suivent les lignes pointillées qui relient certaines régions entre elles. Il n'y a pas de règles strictes concernant le choix des destinations, c'est aux joueurs de décider où ils se rendent. D'une manière générale, les Réfugiés 🧑 vont vers les régions avec le moins de calamités.

Les Réfugiés 🧑 ne peuvent se rendre dans les Régions en Guerre 🇸, ou sous Dictature 🇹 et Chaos 🇺. S'ils vont dans une région qui a déjà le maximum de pions Réfugiés 🧑, ils sont directement transformés en 1 pion Émeutes 🇷. Si aucune destination n'est disponible, ils sont directement transformés en pion Émeute 🇷 sur leur région d'origine.

RÉFUGIÉS 🧑

- Quand les pions Réfugiés 🧑 dépassent la Résilience 🇵 de la région, ils sont remplacés par un pion Émeute 🇷
- Les Réfugiés **NON LOCAUX** 🧑 sont immédiatement déplacés vers une région connectée
- Les Réfugiés **LOCAUX** 🧑 restent sur place



ACTIVATION DE LA RÉGION

- Si le nombre de pions Réfugiés 🧑 est égal à la Résilience 🇵 de la région, retirer 1 pion Réfugiés 🧑 et ajouter 1 pion Émeute 🇷

RÉGION NE PARTAGEANT PLUS SES TP 🇹🇵

- Quand une région est en Guerre 🇸, Famine 🇹, Dictature 🇹 ou Chaos 🇺, elle ne partage plus ses TP 🇹🇵, et on retourne sa tuile
- On ne peut plus implanter de TP
- La région est ignorée lors de la propagation des TP
- La région ne fait plus d'ACI
- La région est ignorée lors des Événements verts



UNITÉ DE POP

TABLEAU 🇵						
	1 - 9	10 - 19	20 - 29	30 - 39	40 - 49	50 - 59
UNITÉ DE POP 🇵	1	2	3	4	5	6
PERTES DE POP 🇵	1 🇵	2 🇵	3 🇵	4 🇵	5 🇵	6 🇵

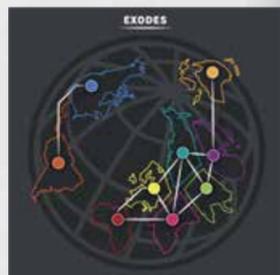
Il est régulièrement fait mention d'UNITÉ DE POP 🇵 dans les règles. Ce nombre est égal au chiffre de la dizaine du nombre de la Population 🇵, minimum 1.

Si une région connaît un EXODE 🇵 égal à son UNITÉ DE POP 🇵, cela représente 1 de Population 🇵 si la région a une Population 🇵 entre 01 et 19, 2 pour une région avec une Population 🇵 de 20 à 29, etc.

UNITÉ DE POP 🇵 peut également indiquer le nombre de D4 🇵 à lancer, pour, compter les PERTES DE POP 🇵. On lance 1D4 🇵 pour une Population 🇵 entre 01 et 19, 3D4 🇵 entre 30 et 39, etc.

EXODES

Contrairement aux Réfugiés 🧑, les EXODES 🇵 ne sont pas indiqués par des pions. Les EXODES 🇵 sont des déplacements de Population 🇵 qui changent les compteurs des régions, ce que ne font pas les pions Réfugiés 🧑. Pour rappel, 1 UNITÉ DE POP 🇵 = 50 MILLIONS DE PERSONNES.



Un EXODE 🇵 va générer un mouvement de Population 🇵 égal à son UNITÉ DE POP 🇵, ou en d'autres mots, la région va perdre une Population 🇵 égale au chiffre de la dizaine, minimum 1. Les EXODES 🇵 ont plus de limitations dans leur déplacement que les Réfugiés 🧑 (voir l'aide de jeu).

- Les EXODES 🇵 sont obligatoires
- Chaque UNITÉ DE POP 🇵 doit être traitée séparément
- Plusieurs EXODES 🇵 peuvent aller vers la même région
- Chaque UNITÉ DE POP 🇵 crée deux pions Émeutes 🇷 dans la région de destination
- Un EXODE 🇵 ne peut pas aller dans une région en Guerre 🇸, en Famine 🇹 ou sous Dictature 🇹
- Si l'EXODE 🇵 n'a aucune destination possible, la Population 🇵 est éliminée
- La Population 🇵 d'une région ne peut pas descendre en dessous de 1

ACTIVATION DES RÉGIONS



Au début du jeu, les tuiles des 9 régions sont battues et placées aléatoirement sur la piste dédiée, à gauche du plateau de jeu. Lors du 1er tour, le pion d'activité est placé à côté de la région en haut de la liste ; c'est elle qui sera activée à la fin de tour du 1er joueur. Une fois la région activée les 2 pions d'activité 🇷 passent au joueur et à la région suivante.

Souvent, surtout en début de partie et quand le taux de Démographie 🇵 est égal à 0, l'ACTIVATION d'une région ne prend que quelques secondes. Par contre, il arrive que cette phase amène de multiples interactions qui prennent un certain temps à résoudre.

LES ÉTAPES À SUIVRE SONT LES SUIVANTES, TOUJOURS DANS CET ORDRE :

- VÉRIFICATION DES PIONS CALAMITÉS ET RÉFUGIÉS**
 - On fait le compte des pions présents sur la région, dans l'ordre **ROUGE** 🇸, **ORANGE** 🇹, **VERT** 🇵, **JAUNE** 🇺 et on applique les effets
- PROPAGATION DES TP**
 - On regarde si la région a la possibilité d'acquérir de nouvelles TP selon les règles de propagation (page 18)
- VÉRIFICATION DU NIVEAU DE VIE 🇵**
 - Si le nombre de jetons de consommation de pétrole 🇵 est égal au nombre de jetons de production d'électricité 🇵, la région n'a pas de problème de Niveau de vie 🇵
 - En fin de partie, la région pourrait connaître une baisse volontaire de NdV 🇵 (voir page 24)
 - Si le nombre de jetons de production d'électricité est différent du nombre de jetons de consommation de pétrole, la région risque de monter ou de baisser de NdV 🇵. Il peut alors se passer l'une des choses suivantes :
 - Si la région exporte du pétrole 1 jeton d'exportation 🇵 passe en consommation ; la **BALANCE PÉTROLIÈRE** est baissée de 1
 - Si la région n'exporte pas de pétrole, et que la balance est positive, la région ajoute 1 jeton d'importation 🇵 et la **BALANCE PÉTROLIÈRE** est baissée de 1

- Si la région ne peut pas se procurer 1 unité de pétrole 🇵, elle regarde si elle peut instaurer un état de Guerre 🇸 dans une région disposant de réserves, ce qui libère 1 unité de pétrole 🇵
- Si la région ne peut pas créer une Guerre 🇸, elle baisse de NdV 🇵 ou ne réussit pas à monter son NdV 🇵, et 1 jeton de production d'électricité 🇵 est éliminé

APPLICATION DU TAUX DE DÉMOGRAPHIE

TABLEAU 🇵						
	1 - 9	10 - 19	20 - 29	30 - 39	40 - 49	50 - 59
-2	-1	-2	-3	-4	-5	-6
-1	0	-1	-2	-3	-4	-5
0	0	0	0	0	0	0
1	+1	+2	+3	+4	+5	+6
2	+1	+2	+4	+6	+8	+10
3	+2	+4	+6	+8	+12	+15
4	+3	+6	+8	+12	+16	+20

- On croise la Population 🇵 de la région avec son taux de Démographie 🇵 et on ajuste la Population 🇵 de la région. Ce tableau est modifié en Expert

GES DE LA RÉGION

- Si les jetons de Pétrole 🇵 ou d'électricité 🇵 ont changé, ou si une paire de TP a été implantée, il faut recalculer les Émissions 🇵 de la région
- Si les Émissions 🇵 et/ou la Population 🇵 ont changé, il faut vérifier les GES de la région sur la table des GES

PC	= 1
IP	= 1
EP	= 0
C	= 2
G	= 1
H	= 0
S	= 0
EnR	= 0
EnR2	= 0

GES GLOBAUX

- Si les GES de la région ont changé, il faut bouger son cube coloré sur la nouvelle valeur, puis ajuster le compteur global du chiffre correspondant

Au départ, les **GES GLOBAUX** affichent 100, soit le total des GES des 9 régions. Une fois la partie commencée, les **GES GLOBAUX** vont être modifiés par différents facteurs, et n'affichons plus forcément le total des GES des régions.

CONSÉQUENCES CLIMATIQUES

- Le pion vert 🇵 des Conséquences Climatiques monte d'un nombre de case égal au chiffre des dizaines des GES GLOBAUX ; au début, comme ils sont à 100, le pion vert 🇵 monte de 10 cases
- Quand le pion vert 🇵 touche le pion rouge 🇷, il se passe les choses suivantes :

- Le pion vert repart d'en bas et continue de monter du nombre de cases restantes
- Le pion rouge descend d'une case
- Si le pion rouge atteint la case avec une icône, les pions spéciaux de la **RUSSIE** et du **MOYEN-ORIENT** sont retournées, ce qui modifie leurs Émissions
- Une carte **CONSÉQUENCE CLIMATIQUE** est placée en haut de la pile des Événements ; c'est elle qui sera tirée comme Événement lors du tour du prochain joueur

CHANGEMENT DE NIVEAU DE VIE

Dans diverses circonstances, une région peut changer de NdV . Quand cela se produit, voici les conséquences :

LA RÉGION MONTE DE NDV

- Son taux de Démographie baisse de 1
- Sa Discipline **D** baisse de 1 (*minimum 1*)

LA RÉGION BAISSÉ DE NDV DE MANIÈRE INVOLONTAIRE

- On ajoute un nombre de pions Émeutes égal à son nouveau NdV
- Son taux de Démographie monte de 1
- Les régions de NdV 1 ne sont pas concernées

LA RÉGION BAISSÉ VOLONTAIREMENT DE NDV

Quand une région possède 2 **PAIRES DE TP** et une **DISCIPLINE D** de 3 ou plus, elle baisse son NdV de manière volontaire lors de son **ACTIVATION**, sans conséquence autres que d'éventuelles calamités qui dépasseraient la nouvelle Résilience de la région. Dans ce cas, il faut immédiatement transformer les pions par 1 pion du niveau supérieur.

NDV 3 ET 4 UNIQUEMENT, LES RÉGIONS DE NDV 2 NE CHOISSENT JAMAIS DE BAISSER VOLONTAIREMENT DE NDV

Enfin, il existe 2 cas où la région va lancer un **D8** pour savoir si elle change, ou pas, de NdV les populations pouvant décider d'annuler le processus :

- La région va créer une Guerre pour se procurer du pétrole.
- La région va monter de NdV grâce à un surplus de production électrique

RÉGIONS DE NDV 2 ET 3 UNIQUEMENT, LES RÉGIONS DE NDV 1 CHOISSENT TOUJOURS DE MONTER LEUR NDV

Dans le cas, les chances d'annuler l'action sont de 2 sur le **D8** par paire de TP implantée, auxquelles on ajoute 2 si la Discipline **D** est de 3 **OU +**.

BALANCE PÉTROLIÈRE



La **BALANCE PÉTROLIÈRE** est placée en haut du plateau principal, et indique d'un simple coup d'œil la différence entre les jetons d'exportation et d'importation du marché pétrolier mondial. Quand les exportations sont supérieures aux importations, la balance est **POSITIVE** ; quand la demande est supérieure à l'offre, la balance passe dans le **NÉGATIF**.

Une balance positive permet, lors de l'**ACTIVATION** d'une région qui dispose d'un pion de production électrique en surplus, de monter son NdV de manière pacifique

S'il n'y a pas de pétrole disponible, la région va chercher à déclencher une Guerre dans une autre région.

C'est quand la balance entre dans le négatif qu'il est temps de s'inquiéter. Toutefois, le problème ne survient qu'au moment de l'**ACTIVATION** d'une région qui importe du pétrole ; tant que l'on n'active pas une région importatrice, une balance négative, même de plusieurs unités, n'a aucun effet.

C'est à la phase de la vérification de NdV de la région activée que l'on se préoccupe de la **BALANCE PÉTROLIÈRE** ; si la région importe au moins 1 unité de pétrole et que la balance est négative, la région risque de descendre involontairement de NdV

Si la région en manque de pétrole parvient à créer un état de Guerre , 1 unité de pétrole devient disponible, ce qui permet à la région de ne pas perdre de NdV

- On ne peut pas créer de Guerre pour s'approprier du pétrole dans les régions de NdV 1
- La Population de la région en manque de pétrole peut refuser la Guerre ; les chances sont de 2 sur le **D8** par paire de TP implantée, +2 si la Discipline **D** est de 3
- Même si la région a plusieurs pions d'importation et que la balance est négative à -2 ou plus, la région ne perd qu'un seul NdV , ou passe cette phase en s'appropriant 1 unité de pétrole
- Si elles n'ont plus le choix (*pas de Guerre possible*), les régions **CHINE** et **AMÉRIQUE DU NORD** sacrifient 1 pion de

Surproduction ou Surconsommation pour passer cette phase sans perdre de NdV (voir page 28).

POUR CONCLURE, LES DEUX POINTS IMPORTANTS SONT :

- La **BALANCE PÉTROLIÈRE** représente la différence entre les jetons rouges d'importation et les jetons orange d'exportation
- Une balance **NÉGATIVE** ne devient un problème que lors de l'**ACTIVATION** d'une région **IMPORTATRICE**, ce qui peut laisser le temps de réagir

GUERRE D'APPROPRIATION PÉTROLIÈRE

Quand une région a désespérément besoin de pétrole , elle recherche, en allant vers le bas , la première région qui :

- A une Résilience **INFÉRIEURE**
- N'est pas de NdV 1
- Ne possède pas l'**ARME NUCLÉAIRE**
- N'est pas déjà en Guerre ou sous Dictature

GUERRE

Poser un pion Guerre sur une région **STOPPE IMMÉDIATEMENT** le jeu pour en appliquer les effets. Une Guerre arrive quand le nombre de pions Conflits dans une région dépasse sa Résilience , ou quand une région plus puissante cherche à se procurer ses ressources pétrolières.

QUAND UN PION GUERRE APPARAÎT, IL SE PASSE LES CHOSSES SUIVANTES :

- Si la région n'est pas de NdV 1, un jeton de production électrique est éliminé, ce qui libère 1 unité de pétrole (soit 1 jeton est enlevé, soit 1 jeton est transformé en jeton)
- On retourne sa tuile sur sa face indiquant qu'elle ne partage plus ses TP
- Les pions Réfugiés sont éliminés

ENSUITE, ON PROCÈDE AVEC LES CALAMITÉS COMME LORS DE L'ACTIVATION DE LA RÉGION :

- La région génère 2 pions Réfugiés par **UNITÉ DE POP**
- Les Disettes sont remplacés par 1 pion Famine
- Les Pénuries sont remplacés par 1 pion Disette
- Un Épidémie est remplacé par 1 pion Pandémie
- Les Épizootie sont remplacés par 1 pion Épidémie

LA PARTIE PEUT REPREDRE.

DICTATURE

Si une Guerre n'est pas réglée avant sa deuxième activation (ou à la fin de la partie), elle se transforme en Dictature , et la région bascule dans un système totalitaire.

QUAND UN PION DICTATURE APPARAÎT, ON STOPPE LE JEU POUR EN APPLIQUER LES EFFETS.

Pour l'instant, il n'existe qu'un seul type de Dictature , qui va chercher à régler le problème d'une façon autoritaire, au détriment de la vie humaine. Évidemment, les régions possédant un pion Dictature à la fin de la partie ne rentrent pas dans le décompte des points.

QUAND UN PION DICTATURE EST POSÉ SUR UNE RÉGION :

- Les pions Réfugiés sont enlevés
- Sa Discipline **D** passe à 4
- Elle ne partage plus ses TP (retourner la tuile de la région)
- Elle ne peut plus recevoir de pions rouges

LORS DE L'ACTIVATION DE LA RÉGION, SI ELLE N'EST PAS EN ÉPIDÉMIE , FAMINE OU EN PANDÉMIE :

- Elle change son taux de Démographie de 1 point pour se rapprocher de 0
- Elle plante une paire de TP, si possible, dans l'ordre alphabétique (**A** ↔ **B**, puis **C** ↔ **D** puis **E** ↔ **F**) (les TP restent soumises aux conditions)
- Elle perd une Population égale à son **UNITÉ DE POP** (les gens deviennent des esclaves servant à la production)

Si la région est sous l'effet d'une Épidémie , d'une Famine ou d'une Pandémie , comme elle ne partage plus ses TP , elle perd la Population correspondante.

Si un **EXODE** doit avoir lieu, la Population est simplement éliminée, sauf en cas d'Épidémie ou de Pandémie ; dans ce cas, la Dictature laisse partir sa Population et le pion Épidémie / Pandémie est éliminé.

*Les régions sous dictatures ignorent les Événements avec **ACI** (verts)*

- Pour éliminer une Dictature , il faut initier une action à l'**ONU** et réussir un **SEUIL DE 16 + D x 2**, soit 24 pour une Dictature avec une Discipline **D** de 4. Le pion est éliminé et la Discipline **D** de la région passe à 2
- Si la Discipline **D** d'une région sous Dictature atteint 0, le pion est remplacé par 1 pion Chaos

CHAOS

Quand la Discipline **D** d'une région atteint **0**, la région bascule dans le Chaos, et bien sûr, elle ne partage plus ses TP (retourner la tuile de la région).

QUAND UN PION CHAOS APPARAÎT, ON STOPPE LE JEU POUR EN APPLIQUER LES EFFETS.

- La présence de pions Disette fait perdre une Population égale à son **UNITÉ DE POP**
- En cas de Famine, c'est une perte de Population égale à **1 D4** par **UNITÉ DE POP**
- La présence de pions Conflits fait perdre une Population égale à son **UNITÉ DE POP**
- En cas de Guerre, la région perd **1 D4** par **UNITÉ DE POP**, puis le pion Chaos est changé en pion Dictature; la Discipline **D** de la région passe à **4** et le pion Guerre est éliminé
- Tous les pions calamités rouges et orange sont éliminés, ainsi que les pions Réfugiés

UNE RÉGION AVEC UN PION CHAOS N'EST PLUS SOUMISE AUX ÉVÉNEMENTS AVEC ACI.

- Les pions Émeutes sont ignorés
- Les pions Conflits font perdre **1** de Population puis sont éliminés
- Les pions Pénuries sont ignorés
- Les pions Disette font perdre **1** de Population puis sont éliminés

ACTIVATION DE LA RÉGION :

- 2** pions Réfugiés par **UNITÉ DE POP** qui se déplacent, même en cas de Pandémie ou d'Épidémie, transmettant une Épidémie dans la région d'arrivée
- La région perd **1** en Démographie
- La région perd **UNITÉ DE POP** (en plus d'une Épidémie ou d'une Pandémie)

Pour éliminer un pion Chaos, il faut réussir un seuil de **16** à l'**ONU**, ce qui redonne une Discipline **D** de **2** à la région.

PRODUCTION ÉLECTRIQUE

Les **PERSONNAGES** peuvent se rendre dans les régions pour modifier leur production d'électricité, avec des effets variés. **DANS CE CAS, DEUX OPTIONS SONT POSSIBLES :**

- Un jeton électricité est remplacé
- Un jeton électricité est ajouté, afin de permettre à la région de monter son NdV à son activation, si elle parvient à se fournir en pétrole (les régions exportatrices changent simplement un jeton orange en jeton marron)

Le **PERSONNAGE** dans la région cible doit initier une **ACI** dont les seuils dépendent du NdV de la région :

NDV 1 = 10
NDV 2 = 12
NDV 3 = 14
NDV 4 = 16



- Installer un jeton Gaz donne des Émissions de **1**
- Installer un jeton Nucléaire n'a aucune conséquence, mais demande l'implantation préalable de la TP globale **M**. **UN SEUL JETON NUCLÉAIRE PEUT ÊTRE AJOUTÉ PAR RÉGION**
- Installer un jeton Hydroélectricité génère **2** pions de Réfugiés Locaux; la limitation est de **1 JETON HYDROÉLECTRICITÉ PAR RÉGION**
- Installer un jeton EnR Intermittentes n'a aucune conséquence s'il vient s'ajouter, mais génère **1** pion Pénurie s'il remplace un autre jeton
- Lors de son activation, la région reçoit **1** pion Pénurie par jeton EnR Intermittentes
- Un jeton EnR Pilotables remplace **1** jeton EnR Intermittentes, sans conséquences
- Si lors de l'activation, la région possède **2** jetons EnR de n'importe quel type, **1** pion Émeutes est créé.
- ★ La région **MOYEN-ORIENT** installe directement des jetons EnR Pilotables

ÉLECTRICITÉ

INSTALLATION

- HYDRO** = **2** Réfugiés Locaux
- ENRI** = **1** Pénurie (si remplace 1 jeton)

ACTIVATION

- ENRI** = **1** Pénurie
- 2 ENR** = **1** Émeutes

LES 4 INSTITUTIONS

Les calamités de niveau **2** et **3** s'éliminent en se rendant dans l'une des **4** institutions, au prix d'un mouvement. Il faut également dépenser une action pour se rendre de l'une à l'autre.

ORGANISATION DES NATIONS UNIES



SEUIL 8

- ÉLIMINE **1** pion Conflits

SEUIL 12

- CHANGE **1** pion Guerre en **1** pion Conflits

- ÉLIMINE **2** pions Conflits

SEUIL 16

- ÉLIMINE **1** pion Guerre

- CHANGE **2** pions Guerre en **2** pions Conflits

- ÉLIMINE **4** pions Conflits

- CHANGE **1** pion Guerre en **1** pion Conflits et ÉLIMINE **2** autres pions Conflits

- ÉLIMINE **1** pion Chaos et FAIT PASSER la Discipline **D** à **2**

- Élimine **1** pion Dictature (+2 au seuil par point de Discipline **D**) et fait passer la Discipline **D** à **2**

COMITÉ INTERNATIONAL DE LA CROIX-ROUGE



SEUIL 8

- ÉLIMINE **1** pion Disette

SEUIL 12

- ÉLIMINE **1** pion Famine

- ÉLIMINE **2** pions Disette

SEUIL 16

- Élimine **2** pions Famine
- Élimine **4** pions Disette
- Élimine **1** pion Famine et **2** pions Disette

ORGANISATION MONDIALE POUR LA SANTÉ



SEUIL 8

- ÉLIMINE tous les pions Épizootie d'une région

SEUIL 12

- ÉLIMINE **1** pion Épidémie

- ÉLIMINE les pions Épizootie de **2** régions

SEUIL 16

- ÉLIMINE **1** pion Pandémie

- ÉLIMINE **2** pions Épidémie

- ÉLIMINE **1** pion Épidémie et les pions Épizootie d'une région

- ÉLIMINE les pions Épizootie de **3** régions

HAUT COMMISSARIAT DES NATIONS UNIES POUR LES RÉFUGIÉS



SEUIL 8

- INTÈGRE tous les pions Réfugiés d'une région

SEUIL 12

- INTÈGRE tous les pions Réfugiés de **2** régions

SEUIL 16

- INTÈGRE tous les pions Réfugiés de **3** régions

LES EMPLOYEURS

- Les **COMPÉTENCES** s'appliquent à tous les **PERSONNAGES**, en tout temps
- Les **POUVOIR** sont utilisables **UNE FOIS PAR PARTIE**, à tout moment, sans utiliser d'action
- Les **FAIBLESSES** ne s'appliquent qu'au **PERSONNAGE**

THE SHIFT ACTION

COMPÉTENCE : Le score à atteindre pour implanter une TP est baissé de 1 point, soit 15 au début du jeu au lieu de 16

(20 - 4 pions destruction - 1 du Shift = 15)

POUVOIR : Une paire de TP commencée peut être immédiatement complétée

FAIBLESSE : Le Personnage ne peut pas aller implanter de TP ou faire une **ACI** pour changer un pion de production électrique dans les régions de NdV **1**



VOLONTAIRES DU MONDE

COMPÉTENCE : Les seuils de l'**ACI** pour changer ou ajouter un pion électricité sont baissés de 4 points (6/8/10/12)

POUVOIR : Transforme en réussite un jet du **D8** raté lors de la phase de propagation des TP

FAIBLESSE : Si le **PERSONNAGE** se déplace durant l'une de ses 2 actions, il ne peut pas utiliser de carte Influence avec **ACTION**



GLOBAL AMNESTY

COMPÉTENCE : Il est possible de modifier le résultat du **D8** de 3 points au lieu de 2 avec une carte **MILITAIRE** de puissance 3 ou 4

POUVOIR : Active instantanément le seuil 12 de l'**ONU**, du **CICR**, de l'**OMS** ou du **UNHCR**

FAIBLESSE : Quand une **ACI** est lancée dans l'une des 4 Institutions, le **PERSONNAGE** ne peut pas jouer qu'une seule carte ; c'est soit 0, soit 2 ou + (il ne peut pas jouer de cartes d'un type non demandé)



FAMOX

COMPÉTENCE : Les seuils de l'**ONU**, du **CICR**, de l'**OMS** et du **UNHCR** passent à 6, 10 et 14

POUVOIR : Lors d'un Événement avec **ACI**, le meilleur seuil est directement sélectionné

FAIBLESSE : À tout moment, le joueur ne peut pas avoir plus de 8 cartes Influence en main (au lieu de 10)



HUMAN RIGHTS GUARDS

COMPÉTENCE : Les déplacements qui suivent 1 ligne d'**EXODE** de coûtent pas d'action ; on doit s'arrêter dès la première région atteinte

POUVOIR : Compter le nombre de pions dans les **ZONES** et intégrer immédiatement un nombre de pions Réfugiés correspondant

FAIBLESSE : Le **PERSONNAGE** ne peut pas se déplacer d'une institution à l'autre, il doit obligatoirement passer par une région avant



THE REAL CLIMATE OBJECTIVE

COMPÉTENCE : Lors de leur tour, au moment d'effectuer leurs 2 actions, les joueurs peuvent jouer gratuitement une carte avec **ACTION** sur une région avec Réserves Naturelles

POUVOIR : Annule les effets d'un Événement **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES** ! qui touche une région avec Réserve Naturelle ; le reste des pions est placé sur les autres régions

FAIBLESSE : Le Personnage ne peut pas lancer d'**ACI** pour changer la production Électrique dans les régions qui n'ont pas Réserve Naturelle



MALMÖ RESILIENCE INSTITUTE

COMPÉTENCE : À la fin de chaque tour, le pion vert des **GES GLOBAUX** monte d'une case de moins que prévu. Au début du jeu, il ne progresse que de 9 cases au lieu de 10

POUVOIR : Élimine un nombre de pions Conflits et Disette égal au numéro du tour des région (1 à 4)

FAIBLESSE : Le **PERSONNAGE** ne peut pas aller implanter de TP ou faire une **ACI** pour changer un pion de production Électrique dans une région où se trouve un autre **PERSONNAGE** (ou plusieurs)



JOURNALISTES SANS PATRIE

COMPÉTENCE : Après avoir pioché ses cartes d'Influences au début de son tour, le joueur peut décider d'en défausser une (face visible), puis d'en piocher une nouvelle du même type

POUVOIR : Les 3 prochains Événements sont dévoilés, puis ils peuvent être remis sur ou sous la pile, dans n'importe quel ordre. Par contre, les **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES** ne peuvent pas aller en dessous de la pile

FAIBLESSE : Quand l'action "PIOCHER 2 CARTES" est choisie, elles doivent être du même type ; le joueur peut toujours en piocher 1 d'un type normalement interdit



DOCTEURS SANS LIMITES

COMPÉTENCE : Quand le **PERSONNAGE** arrive dans une région où il y a 1 ou plusieurs pions Épidémie, 1 pion est éliminé. Le **PERSONNAGE** ne peut pas utiliser cette compétence s'il ne change pas de région

POUVOIR : Les Epidémies et les Pandémies ont 50% de chances de disparaître (1 à 4 sur le D8) au lieu de 25%

FAIBLESSE : Le **PERSONNAGE** est limité à 1 carte influence au maximum lors des **ACI** ayant lieu dans des régions avec 1 pion Conflits ou plus



CONSEILS STRATÉGIQUES

Il est normal de se sentir dérouter quand on découvre Bataille pour le Climat, les paramètres sont nombreux et les multiples interactions rendent difficile une vision d'ensemble, et d'une certaine manière, c'est voulu. Si BpC représentait de manière simple et claire les problématiques qu'il cherche à reproduire, c'est qu'il aurait échoué dans sa tentative de les décrire...

Tant que l'on joue en mode **NORMAL**, la tension au départ n'est pas trop forte et laisse le temps d'aller faire passer certaines régions à une Discipline **D** de 2, aussi bien pour pouvoir commencer à implanter les paires de TP, que pour donner plus de Résilience à l'**INDE** et à l'**AFRIQUE**. Il faut ensuite commencer à implanter les TP de **A** à **F** pour s'assurer de leur propagation au plus vite.

Il est important de ne pas se focaliser sur tous les Événements verts afin de se mettre d'accord en équipe s'il faut lancer une **ACI** ou non. Il est impossible de s'occuper de tout, et il est primordial de garder ses cartes d'Influences pour pouvoir agir sur les points névralgiques du globe.

QUAND ON NE SAIT VRAIMENT PAS QUOI FAIRE :

- Tirer deux cartes (évidemment)
- Enlever des pions calamités sur la carte
- Aller se positionner sur la région qui sera activée lors de son prochain tour
- Jouer une carte **COMMUNICATION** pour qu'un autre joueur ait une action, comme tirer 2 cartes
- Jouer une carte **CONSEIL EN DÉCARBONATION** pour baisser de 1 les **GES GLOBAUX**

Gardez un œil sur les prochaines régions qui vont être activées, afin de prédire quels problèmes risquent de leur arriver, mais ne delayez pas trop vos actions, car on ne sait jamais si les Événements ne vont pas vous obliger à agir en urgence en vous faisant dépenser plein de cartes

N'oubliez pas de baisser les **GES GLOBAUX** de 1 à chaque formation d'une paire (en mode **NORMAL**), et d'arrêter le jeu quand est posé un pion Guerre Dictature ou Chaos. Les régions **CHINE** et **AMÉRIQUE DU NORD** demandent elles aussi une attention particulière, surtout quand on se donne pour priorité de faire sauter leurs pions de Surproduction et Surconsommation

TROIS GRANDES STRATÉGIES PEUVENT SE DÉGAGER POUR ENTAMER UNE PARTIE :

- Aller changer par **ACI** quelques jetons Charbon dès le début pour freiner l'arrivée des **CONSÉQUENCES CLIMATIQUES** !
- Créer la paire de Transformation Permanente **A↔B** afin d'économiser au plus vite du pétrole et se prémunir des effets des cartes **BAISSE DE PRODUCTION**, mais cette paire est limitée aux régions de NdV **3** et **4**
- Se concentrer sur la paire **C↔D** pour éliminer au plus vite un maximum de pions Charbon dans les région de NdV **2** à **4**.

Sans oublier d'aller mettre quelques TP pour baisser la Démographie ça et là, afin de limiter la progression de la Population puis d'implanter la paire **E↔F** pour finaliser les baisses des Émissions.

Comme vous allez le découvrir, il n'y a pas de stratégie gagnante dans Bataille pour le Climat ; ce sont les Événements qui vont, principalement, dicter le cours de la partie. Aux joueurs de résoudre le problème proposé par l'équation de Yoichi Kaya, quelque peu simplifiée ici...

Pour conclure, il est important de découvrir le jeu par le biais des tutoriels, afin d'éviter une première partie interminable. Et si vous trouvez les tutoriels trop courts, rien ne vous empêche de poursuivre la partie quelques tours une fois l'objectif atteint afin de continuer de découvrir les mécanismes de Bataille pour le Climat.

FIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée dès que le compteur des **GES GLOBAUX** passe sous le seuil de **33**, à la fin de la phase d'activation d'une région, juste avant que le joueur suivant ne commence son tour.



Il reste seulement à appliquer les effets de certaines calamités encore en place.

1 Les régions ayant un nombre de pions Réfugiés égal à leur Résilience reçoivent 1 pion Émeutes



2 Appliquer les pertes des Épidémies et des Pandémies si les régions ne partagent pas leurs TP



3 Appliquer les pertes des pions Famine



4 Les pions Guerre sur la première face font perdre UNITÉ DE POP à la région



5 Les pions Guerre sur leur deuxième face sont transformés en pion Dictatures



6 Tous les pions JAUNES, VERTS, ORANGE et ROUGES sont ensuite retirés

Toutes les régions avec un pion Dictature ou un pion Chaos ne comptent pas dans le SCORE FINAL.

CALCUL DU SCORE

SI LE COMPTEUR DES GES GLOBAUX EST À 33 OU MOINS :



1 ADDITIONNEZ les Populations de toutes les régions N'ÉTANT PAS en Dictature ou Chaos

2 DIVISEZ ce score par le numéro du tour de la victoire, et MULTIPLIEZ LE PAR 36

Le résultat vous donne le SCORE pour cette partie.



SI LE COMPTEUR DES GES GLOBAUX EST SUPÉRIEUR À 33 À LA FIN DU 36^e TOUR :

Le résultat dépend de la quantité de GES GLOBAUX encore émis dans l'atmosphère :

ENTRE 33 ET 45 :

La Terre devient inhabitable entre les tropiques › environ 1 milliard d'êtres humains survivent

ENTRE 46 ET 60 :

Seule quelques régions restent habitables › Quelques millions d'êtres humains survivent

ENTRE 61 ET 75 :

La biosphère ne supporte plus d'espèces supérieures à 4 kg

ENTRE 76 ET 90 :

La vie subsiste dans les fonds marins avant de renaître dans quelques millions d'années

SUPÉRIEURS À 91 : PLANÈTE ÉTUVE, GAME OVER !

Ces résultats ne sont pas censés montrer une réalité concrète, scientifiquement prouvée. Ils sont juste présents pour motiver les joueurs et donner une graduation dans la défaite...

LE MODE EXPERT

Une fois les éléments du jeu maîtrisés, il devient aisé de sauver l'humanité à chaque partie, sauf enchaînement vraiment malchanceux lors du tirage des Événements. Si vous êtes dans ce cas de figure, c'est qu'il est temps de passer au mode **EXPERT**, aussi appelé "mode Réaliste".

Voici les modifications à apporter pour augmenter la difficulté de la Bataille pour le Climat à un niveau réservé aux joueurs qui maîtrisent tous les mécanismes du jeu :

1 AJUSTEMENT DE LA DÉMOGRAPHIE

Utiliser au départ les Démographies notées en rouges pour les quatre régions suivantes :

- AMÉRIQUE DU NORD : +1
- AFRIQUE : +4
- MOYEN-ORIENT : +3
- INDE : +2

Retourner l'aide de jeu des TP et de la Démographie sur leur face rouge

Utiliser les nouvelles valeurs lors de l'ACTIVATION des régions

2 AJUSTEMENT DE LA TRANSFORMATION PERMANENTE G

- La TP G : OBJECTIFS À LONG TERME n'est plus accessible aux régions de NdV 1
- L'AFRIQUE peut utiliser son pétrole exporté pour faire monter son NdV si un 2^e pion électricité est disponible
- l'INDE doit attendre que la BALANCE PÉTROLIÈRE soit positive pour y songer, grâce à l'adoption des TP A et B dans les régions les plus riches

3 DISPARITION DU BONUS DE PAIRE

- Créer une paire de Transformation Permanente A↔B, C↔D ou E↔F ne fait plus baisser le compteur global de 1

4 FAIBLESSE DES EMPLOYEURS

- Jouer les EMPLOYEURS avec la face affichant leur FAIBLESSE

5 MISE EN PLACE DES CALAMITÉS LIÉES AUX PIONS DESTRUCTION

- Lors de la mise en place du jeu, battre les 4 cartes RÉCHAUFFEMENT mises de côté, puis les tirer en appliquant leurs effets (pour connaître la progression du pion vert des GES)

NOTE DU CONCEPTEUR

Ces quelques changements apportent une nouvelle dynamique au jeu, induisant une surveillance accrue des calamités qui s'abattent sur l'INDE et l'AFRIQUE ; faire passer ces deux régions au NdV 2 devient une priorité afin de leur donner une meilleure Résilience.

Par contre, une fois l'AFRIQUE NdV 2, elle devient la cible des grandes puissances qui voudraient récupérer du pétrole avant d'être prêtes à la décroissance (l'INDE possède la bombe atomique, ce qui lui évite ce problème).

La gestion de la disponibilité pétrolière prend une part plus importante dans la stratégie générale.

ENCORE PLUS DE CHALLENGE ?

Si même le mode **EXPERT** devient trop facile, voici quelques règles à appliquer pour rendre la victoire plus rare, et donc plus agréable.

EMBALLEMENT CLIMATIQUE :

- Le pion rouge descend de deux cases au lieu d'une après avoir rencontré le pion vert

NO MORE DEUS EX MACHINA :

- Les pouvoirs des Employeurs sont ignorés

DÉBROUILLEZ-VOUS TOUT SEUL ! :

- Les Employeurs sont complètement éliminés du jeu

UNE AUTRE MANIÈRE DE CRÉER DES SCÉNARIOS SPÉCIFIQUES EST DE PRÉPARER LA PILE DES ÉVÉNEMENTS :

EFFONDREMENT PÉTROLIER :

Sélectionner les 12 cartes CONTRAINTÉ PÉTROLIÈRE et en éliminer 4 ; battre le paquet des Événements ; prendre les 22 premières cartes Événement et les battre avec les 8 cartes CONTRAINTÉ PÉTROLIÈRE restantes ; placer le tout au sommet de la pile des Événements.

RÉCHAUFFEMENT GLOBAL :

Mettre de côté les 8 cartes RÉCHAUFFEMENT restantes après la préparation du jeu ; battre ces 8 cartes avec les 22 premières cartes Événements ; placer ces 30 cartes sur le dessus de la pile des Événements.

RAGNARÖK :

Prendre les 8 cartes Réchauffement du paquet prendre 8 cartes Contrainte pétrolière et éliminer les autres ; mélanger ces 16 cartes avec les 16 premières du paquet des Événements ; placez

QUESTIONS & RÉPONSES

Pourquoi ne pas avoir rédigé les règles en décrivant d'abord un tour de jeu, comme cela se fait habituellement ?

Rien qu'en supposant qu'il peut y avoir trois types d'événements impliquant de nombreux paramètres, le niveau d'explication à fournir à cet instant entraînerait un nombre de renvois à différents paragraphes bien trop important. Il faut se reporter aux tutoriels pour une avancée pas à pas lors des premiers tours.

Toute l'Afrique n'a pas un faible niveau de vie, et tous les européens ne roulent pas sur l'or, vous devez le savoir ?

Évidemment, nous avons dû faire des moyennes, basées sur les données disponibles, tout en s'assurant d'un bon équilibre.

Et d'ailleurs, qu'est-ce que vous entendez par "niveau de vie" ?

Ce terme représente beaucoup de choses, depuis la puissance militaire d'une région, jusqu'aux services et biens de consommation dont dispose la population. D'une manière très simpliste, on peut faire le lien entre le NdV et le pourcentage de la population travaillant à la production alimentaire (elle-même en corrélation avec l'énergie disponible). Dans une région de NdV 1, ce sont les 2/3 des gens qui sont "aux champs", puis environ 40% au NdV 2, pourcentage qui passe à 20% au NdV 3, pour ne laisser qu'un petit 5% de paysans dans les régions de NdV 4.

Le message politique du jeu est donc la décroissance ?

Cela serait vrai si la décroissance des régions était l'unique moyen d'arriver au but ; on peut tout à fait jouer en décidant de préserver le niveau de vie de sa région préférée, voire de ne pas lui imposer les transformations disponibles et de laisser les autres régions se charger de la décarbonation. BpIC est un laboratoire expérimental où les utilisateurs peuvent décider de jouer, ou de ne pas jouer, avec certains paramètres. J'ai tout fait pour que les joueurs se sentent libres d'expérimenter au gré de leurs préférences.

De la discipline est nécessaire pour progresser, ce n'est pas un peu bizarre comme principe ?

Depuis le début de la création de BpIC, de longs débats ont eu lieu autour du terme "discipline", qui désigne à la fois un choix personnel ou quelque chose d'imposé par autrui. De nombreuses tentatives ont été faites pour le remplacer par un autre mot qui engloberait ces deux aspects, mais rien de mieux n'a été trouvé.

C'est vraiment trop facile ; c'est voulu de pouvoir sauver aussi facilement l'humanité ?

C'est juste qu'il est temps de passer au mode Expert.

Les personnages se déplacent de région en région, cela fait beaucoup de voyages en avion, non ?

Rien ne dit qu'ils voyagent en avion ; ils se déplacent comme ils le souhaitent.

Est-ce qu'un tour représente une année ?

Il ne faut pas rechercher de temporalité exacte dans le jeu. On peut dire, qu'en gros, un tour complet des régions représente une dizaine d'années, et que dans l'absolu, les régions devraient toutes jouer en simultané, mais ce n'est pas le but d'un jeu de société comme BpIC.

Il y a beaucoup de plateaux secondaires, non ?

L'objectif est que les joueurs se réfèrent le moins possible au manuel des règles et que les nombreuses interactions soient facilement accessibles à tous. N'hésitez pas à les examiner et à les faire passer de main en main ; ils ne sont pas faits pour rester posés sur la table.

Pourquoi certaines régions possèdent des pions spéciaux ?

Les pions spéciaux sont là pour faire apparaître la différence entre leurs émissions réelles et celles calculées par les mécanismes du jeu. Le monde réel est évidemment bien plus complexe, mais ces particularités permettent d'enrichir les parties en amenant des défis supplémentaires.

Pourquoi ne pas battre les cartes après une ACI, afin de ne pas connaître les Influences Extérieures tirées ?

Pour éviter qu'un joueur ne joue par mégarde une carte non demandée, ce qui est interdit (pour l'instant).

Est-ce qu'un joueur peut entrer dans la partie en cours de jeu ?

Oui. Il suffit qu'il choisisse un personnage et un employeur, les joueurs devant seulement ajuster le tirage de leurs cartes d'influences au début de leur tour, sans oublier de retourner leur personnage si la tablée passe de 4 à 5. La seule condition est que le nouveau personnage ne peut pas utiliser le Pouvoir de son employeur avant sa deuxième activation.

Et si un joueur quitte la table ?

Dans ce cas, il se peut que les joueurs restants aient à changer certains personnages pour garder un accès aux six influences. Il suffit ensuite d'ajuster le tirage des influences et, éventuellement, de mettre le personnage sur la bonne face. Puis la partie peut continuer.

Pourquoi il n'y a pas de calamité sur la carte au départ (sauf en Expert) ? L'actualité nous montre pleins de problèmes ici et là.

Il est impossible d'inclure dans les règles une situation donnée à un moment précis ; les joueurs experts sont libres de se consulter pour placer toutes les calamités qu'ils jugent bon

pour commencer, celles-ci remplaçant évidemment les pions posés selon la mise en place du mode Expert.

Certaines situations sont parfois complexes à résoudre, comment procéder ?

Il suffit normalement de suivre les étapes pas à pas. Nous avons rencontré récemment une situation où la Chine avait à la fois 1 jeton d'électricité en surplus gagné suite à un événement, et 1 jeton d'importation avec une balance pétrolière négative. Il faut d'abord résoudre le problème d'importation, et comme à ce moment aucune région de NdV 2 pouvait recevoir un pion Guerre, elle a commencé par éliminer 1 pion surproduction (créant des pénuries dans les régions de NdV 3 et 4) ; ensuite, comme elle ne pouvait toujours pas créer de Guerre, elle a dû éliminer 1 jeton de production électrique. Si la Chine avait pu créer 1 Guerre, elle aurait conservé son pion surproduction (une région cherche toujours à maintenir son NdV avant de le monter) ; et si 2 Guerres avait pu être créées, elle montait également de NdV.

Pourquoi 2 pions EnR créent 1 pion Émeutes lors de l'activation de la région ?

En raison des conflits pour l'utilisation des sols, sur terre et sur mer.

Des extensions sont-elles prévues ?

Oui, deux sont en cours de gestation.

La première, **HÉROS ET TRAHISONS**, donnera des buts secrets aux joueurs, pouvant aller des objectifs les plus héroïques aux desseins les plus égoïstes, allant de la mission de vouloir sortir des peuples de la misère jusqu'au souhait de voir disparaître l'humanité. Mais heureusement, le Tribunal Pénal International sera là pour calmer les ardeurs les plus malsaines, et les personnages gagneront une capacité spéciale pour les aider dans leur mission.

La deuxième, **COMLOTS ET DICTATURES**, va creuser les interactions géopolitiques, avec des pions Guerre aux couleurs des régions, qui leur serviront à imposer leur domination sur les plus faibles, des Transformations Permanentes inutiles, voire coûteuses, imposées par des régions trop pressées, plusieurs formes de dictatures avec des objectifs différents et la possibilité que l'humanité toute entière bascule dans quelque chose de plus horrible encore...

Pour conclure, ne perdez jamais d'esprit que BATAILLE POUR LE CLIMAT est un immense bac à sable, qui vous invite à essayer différentes stratégies, et, le plus important, si quelque chose vous déplaît vraiment, ne râlez pas, changez- le, tout simplement.

REMERCIEMENTS

(NON FINALISÉS)

Un merci spécial à Jean-Marc Jancovici, qui m'a donné les moyens de réaliser ce jeu, et à Matthieu Auzanneau, qui a validé la version Alpha.

Une dédicace spéciale à Anne, mon épouse, qui m'a soutenu durant tout le développement.

Merci à ma "core team", qui a joué tant de parties avec moi : Anne (encore), Adrien de Sentenac, Biba Bouksani, Soleyman Pierini et Timothé Lonni.

Merci à tous les Shifteurs qui ont participé à la création de la Bataille pour le Climat : Matthieu Auzanneau, Jean-Noël Geist, Pascal Schmidt, Timothé Lonni, Nathalie Campion, Pascal Richier, Xavier Rules, François Parsy et Laura Dessalces.

Merci à tous les joueurs et à toutes les joueuses, shifters ou non, qui ont participé, à un moment ou un autre, à une partie et apporté leur contribution au résultat final.

Merci également à Corey Konieczka, créateur de mon jeu de société préféré, Battlestar Galactica, dont je me suis inspiré pour la mécanique des ACI.

Et surtout un immense merci à Peter Manteigas, qui a si bien réussi à mettre toutes mes idées en images.

GLOSSAIRE

A

ACTION COMMUNE D'INFLUENCE (ACI)	13
ACTIONS DES PERSONNAGES	29
ACTIVATION DES RÉGIONS	23

C

CALAMITÉS	19
CHAOS	26
CHINE ET AMÉRIQUE DU NORD	28
CONSÉQUENCES CLIMATIQUES	12

D

DICTATURE	25
-----------	----

E

ÉMEUTES - CONFLITS - GUERRE	20
ÉMISSIONS ET GES	29
EMPLOYEURS	30
ÉPIZOOTIE - ÉPIDÉMIE - PANDÉMIE	21
ÉVÉNEMENTS	10
EXODES	22
EXPERT	33

G

GUERRE	25
--------	----

I

IMPLANTATION D'UNE TP	18
INFLUENCES	08
INSTITUTIONS	27

N

NIVEAU DE VIE (NDV)	24
---------------------	----

P

PÉNURIE - DISETTE - FAMINE	21
PÉTROLE	24
PRODUCTION ÉLECTRIQUE	26
PROPAGATION DES TP	18

R

RÉFUGIÉS	22
RÉGIONS	06

S

SCORE	32
-------	----

T

TOUR DE JEU	→
TRANSFORMATIONS PERMANENTES (TP)	15

U

UNITÉ DE POP.	22
---------------	----

TOUR DE JEU

1 LE JOUEUR ACTIF PIOCHE SES CARTES D'INFLUENCE

- A 3 joueurs, il tire 6 cartes : 2 des deux Influences principales, et 1 de chaque Influence secondaire
- A 4 joueurs, il tire 5 cartes : 2 des deux Influences principales, et 1, au choix, de l'une des deux Influence secondaire
- A 5 joueurs, il tire 5 cartes, 2 des deux Influences principales, et 1 de l'unique Influence secondaire

2 LE JOUEUR ACTIF PIOCHE LA CARTE EN HAUT DU PAQUET DES ÉVÉNEMENTS ET APPLIQUE SES EFFETS

- Les Événements orange amène un nouveau pion Destruction sur l'une des **ZONES** 
- Les Événements jaunes font baisser la production de pétrole dans une région
- Les Événements verts peuvent être modifiés par une **ACI**

3 LE JOUEUR ACTIF A 2 ACTIONS, QUI DOIVENT ÊTRE DIFFÉRENTES

- Se déplacer vers une région ou une institution
- Implanter une TP dans la région où il se trouve, ou une TP globale
- Lancer une ACI pour changer ou ajouter un pion électricité dans la région où il se trouve
- Activer l'**ACI** de l'institution où il se trouve
- Piocher 2 cartes avec les limitations de son Personnage ou 1 carte normalement interdite
- Jouer une carte avec le mot **ACTION**
 - Les cartes Action agissent partout sur la carte
 - Jouer une carte **ACTION** de deux Influences différentes n'est pas considéré comme la même action
 - Le nombre de carte Influence en main ne peut jamais dépasser 10

4 ACTIVATION DE LA RÉGION

- La région subit les conséquences des pions Calamités et Réfugiés
- La région regarde si d'autres régions possèdent des TP qu'elle pourrait implanter
- La région vérifie si elle peut maintenir son NdV, voire le monter
- Les émissions sont ajustées en fonction des jetons utilisés
- La Population de la région est modifiée en fonction de son taux de Démographie
- Le cube des GES de la région est ajusté au besoin
- Le compteur des GES globaux est ajusté si besoin
- Le pion vert monter d'un nombre de case égal à nombre des dizaines des **GES GLOBAUX**
- Si le pion vert atteint le pion rouge, il repart du bas de la piste, le pion rouge descend d'une case et une carte **CONSÉQUENCE CLIMATIQUE** est posée au sommet de la pile des Événements
- Les pions d'activité passent au joueur et à la région suivante