



## Règles du jeu

### Contenu

- 64 cartes « Ressource »
- 23 cartes « Spéciale » (10 cartes « Chance », 10 cartes « Action », 3 cartes « Événement »)
- 80 pièces de monnaie
- 6 plateaux
- 1 « calendrier »
- 1 carnet de scores à photocopier
- 1 livret de règles
- 1 cahier d'animation

### Durée estimée et nombre de joueurs

- 45 minutes à 1 heure
- 6 joueurs maximum

## Préparation

1. Chaque joueur reçoit 6 pièces de monnaie et un plateau de jeu.
2. Mélangez les cartes « Ressource » et distribuez-en 5 à chaque joueur. Une fois les cartes distribuées, mélangez le restant des cartes « Ressource » aux cartes « Spéciale » et placez-les au milieu.
3. Le joueur le plus jeune commence.

## Aperçu et but du jeu

Une partie de Greenovation se déroule sur l'échelle de temps virtuelle de 4 mois. Chaque tour de jeu représente une semaine, la partie se termine donc au bout de 16 tours de jeu.

La fin de chaque mois (l'issue du 4<sup>e</sup> tour de jeu) est marquée par un jour de paie : tous les joueurs perçoivent alors un salaire mensuel fixe et paient des factures dont les montants dépendent des travaux consentis par chaque joueur.

À la fin de la partie, les joueurs comptabilisent leurs points. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé est désigné gagnant.

## Tour de jeu

### Actions possibles

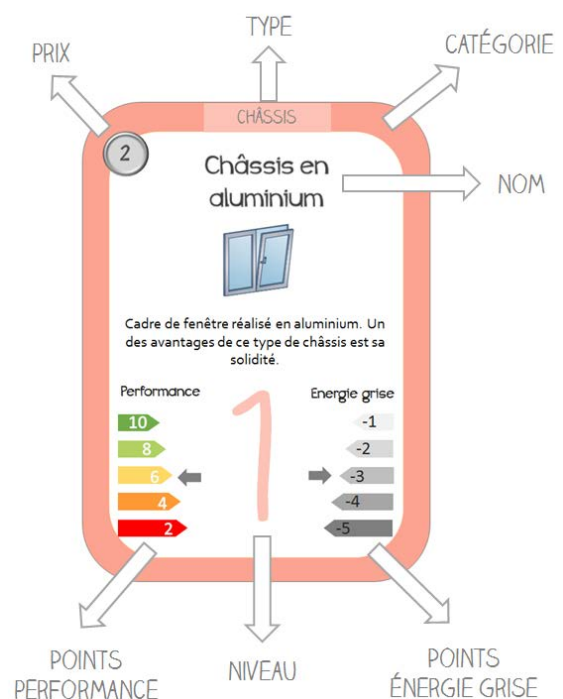
Le joueur le plus jeune commence. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur a le choix entre les trois actions suivantes :

- a. **Jouer** une carte « Ressource » ;
- b. **Jouer** une carte « Spéciale » ;
- c. **Se défausser** d'une carte de sa main pour obtenir 2 pièces de monnaie.

Après avoir effectué une de ces trois actions, le joueur pioche une carte pour compléter son jeu (il termine donc son tour de jeu avec 5 cartes en main).

#### a. Jouer une carte « Ressource »

Le joueur peut choisir de mener des travaux dans son logement en jouant une carte « Ressource ». Chaque carte « Ressource » se caractérise par une catégorie (couleur de l'encadrement), un type, un niveau, un prix, une cote « performance » et une cote « énergie grise » (cf. illustration ci-contre).



S'il souhaite jouer la carte « Ressource », le joueur paie le prix correspondant à la ressource et place la carte sur son plateau. Il ne peut cependant le faire qu'à condition :

- De disposer du montant suffisant pour acheter la carte « Ressource » ;
- Pour les cartes de niveau 2, d'avoir déjà placé une carte de niveau 1 dans la catégorie où il souhaite réaliser des travaux.

Précision : les cartes « Ressource » fonctionnent par paires ; si un joueur a déjà déposé une carte de niveau 1 et 2 dans une catégorie, il devra à nouveau jouer une carte de catégorie 1.

- De ne pas avoir de carte « Ressource » dans la même catégorie, de même niveau et de même type que la carte choisie (exemple : le joueur ne peut pas placer la carte « Chaudière à condensation à gaz » s'il a déjà placé la carte « Chaudière à condensation à pellets » sur son plateau). Néanmoins, le joueur peut **remplacer** gratuitement la carte « Ressource » d'une case par une autre carte « Ressource » dont la catégorie, le niveau et le type sont identiques. Cette action lui coûte cependant un tour de jeu.

#### b. Jouer une carte « Spéciale »

Le joueur a également la possibilité de jouer des cartes « Spéciale » durant son tour de jeu. Ces cartes peuvent être de 2 types : cartes « Chance » ou cartes « Action ». Elles doivent être posées face visible vers le haut lorsqu'elles sont jouées, à côté du plateau du joueur auquel elles s'appliquent, mais n'ont pas de prix, contrairement aux cartes « Ressource ».

Les **cartes « Chance »** bénéficient au joueur lui-même à partir du moment où elles sont jouées.

Les **cartes « Action »** peuvent être distribuées par le joueur à l'un de ses adversaires (le joueur peut ainsi par exemple faire partir ses adversaires en vacances ou leur voler certaines ressources).

#### c. Se défausser pour obtenir 2 pièces de monnaie

S'il ne souhaite jouer aucune carte, ou s'il n'a plus assez de pièces pour en jouer, le joueur a la possibilité de se défausser d'une carte de son choix, afin d'obtenir 2 pièces. La défausse se fait sur un nouveau tas de cartes.

### Cartes « Événements »

Les **cartes « Événements »**, contrairement aux cartes « Chance » et aux cartes « Action », doivent être jouées directement après avoir été piochées. Jouer les cartes « Événements » n'est pas considéré comme une action. Après avoir posé une carte « Événement » sur le plateau, le joueur va piocher une nouvelle carte pour compléter son jeu et avoir 5 cartes en main, et exécuter une des 3 actions énumérées au point précédent. Il procédera de la sorte tant qu'il ne piochera pas de carte « Spéciale » ou de carte « Ressource ». Les cartes « Événements » s'appliquent par défaut à tous les joueurs mais, dans certains cas, n'en impactent qu'une partie (exemple : si un joueur a beaucoup avancé dans la catégorie « chauffage », une carte « hiver très froid » ne le concernera pas).

### Calendrier

À chaque tour de jeu, les joueurs avancent l'aiguille du calendrier d'une semaine. Le jeu se termine à la fin de la 16<sup>e</sup> semaine.



## Réception de salaire et paiement de factures

Toutes les 4 semaines, soit à l'issue de 4 tours de jeu, les joueurs perçoivent leur salaire et paient leurs factures :

- Ils reçoivent d'abord un salaire, équivalent à 6 pièces ;
- Ils paient ensuite leurs factures selon le calcul suivant :
  - 2 pièces par catégorie (eau, chaleur, électricité) si aucune carte n'a été placée dans cette catégorie ;
  - 1 pièce par catégorie si une carte a été posée dans cette catégorie ;
  - Rien si 2 cartes ont été placées dans cette catégorie.

Précision : le paiement du salaire se fait avant le paiement des factures, de sorte que chaque joueur puisse ensuite lui-même calculer le montant de ses factures à payer.



## Calcul des points

Après le 16<sup>e</sup> tour de jeu, les joueurs procèdent à un décompte des points. Ce décompte se fait de la sorte :

- Points « argent » : les pièces restantes de chaque joueur sont comptabilisées selon le principe « 3 pièces = 1 point ».
- Points « performance » et « énergie grise » : les points « performance » sont ajoutés aux points « argent » précédemment comptabilisés et les points « énergie grise » en sont déduits.

Le joueur ayant comptabilisé le plus de points remporte la partie.