

Règles du jeu

DÉCROISSANCE



Vous êtes en 2100. La société actuelle s'est effondrée, et vous vivez dans une des dernières bases de survivants. Votre base fonctionne encore avec les machines de l'ancien temps, qui ont un bon rendement mais pollue aussi énormément.

La pollution engendrée par ces machines provoque régulièrement des cataclysmes naturels qui sont en parti la cause de l'effondrement de l'humanité.

Vous allez devoir essayer d'arrêter les cataclysmes en coopérant. Pour ce faire vous devrez créer des innovations permettant de remplacer les machines et ainsi arrêter la pollution.

Ces innovations permettront de réduire la pollution et espérer un futur propre et réjouissant, bien que le rendement risque également d'en pâtir.

Matériel

1 plateau de jeu
1 fiche de management
1 fiche d'innovation
4 jetons Innovation
4 pions Joueur
15 jetons Textile
15 jetons Nourriture
15 jetons Minerais
15 jetons Bois
30 jetons Population
40 jetons Cataclysme
20 jetons Pénurie
4 jetons verts de rendement
4 jetons rouges de pollution
1 jeton jauge de cataclysme
21 cartes Cataclysme dont 4 Cataclysme Violent et 1 Cataclysme Mortel
1 jeton Premier joueur
1 dé 12 pour les nombres
1 dé 8 pour les lettres

But du Jeu

Les survivants sont regroupés dans une base constituée de 4 **pôles**. Ces derniers possèdent chacun une jauge de rendement et une jauge de pollution, toutes 2 remplies au maximum au début de la partie. Le but du jeu est de réduire la pollution de ces pôles en construisant des **innovations**. Pour acheter ces innovations vous aurez besoin de ressources que vous trouverez sur le plateau.

Mise en place :

Pions innovations

DIVERGENCE

- 2 -1 Jeu de rôle géant 5B
- 1 -0 Théâtre 3B 2B
- 1 -1 Tracis de Tennis 2B 1B 10 VS 10

DÉPLACEMENT

- 1 -1 Calé's'o Tram 6A
- 2 -1 Tracto-Grappin 4A 3B
- 1 -0 Planeur à pédales 3A 1B

POPULATION

- 1 -0 Permaculture 4A 3B
- 1 -1 Puit à inertie 4A 2B
- 2 -1 Four à induction 3A 1B 1A

PROTECTION

- 2 -2 Murin Recycleur 4B 3A
- 1 -1 Mur Anti-Cataclysme 4B 1A
- 1 -2 Remède Ancêtre 3B 1A 1A

Cataclysme

TOUR DE JEU :

1. Tour des joueurs
 - Construction
 - Pollution
 - Cataclysme
 - Boîte
2. Pile Population
3. Pollution

Pioche des cartes cataclysmes.

11 cartes cataclysme (8 cataclysmes normaux, 2 violents et la Pandémie)

Dé rouge -> ligne des nombres

Dé blanc -> ligne des lettres

Pion jaune -> premier joueur

Jetons verts -> «bois»

Jetons blancs -> pénurie

Jetons violets -> «textile»

Jetons rouges -> catastrophes

Jetons oranges -> «nourriture»

Jetons gris -> «minerais»

Jetons jaunes -> population

Plateau

Case départ

Joueurs

«Réserve»

x3 x3 x3 x3 x10

Ressources nécessaires à la construction.

<div>  <h2>DIVERTISSEMENT</h2> </div>	<div> <h2>DÉPLACEMENT</h2>  </div>
<div>-2 -/ Jeu de rôle géant 5</div> <div>-/ -0 Théâtre 3 2</div> <div>-/ -/ Terrain de Tennis 10 VS 10 2 / /</div>	<div>-/ -/ Calèch'o Tram 6</div> <div>-2 -/ Tracto-Grappin 4 3</div> <div>-/ -0 Planeur à pédales 3 / /</div>
<h2>POPULATION</h2>	<h2>PROTECTION</h2>
<div>-/ -0 Permaculture 4 3</div> <div>-/ -/ Puit à inertie 4 2</div> <div>-2 -/ Four à induction 3 / /</div>	<div>-2 -2 Moulin Recycleur 4 3</div> <div>-/ +/ Mur Anti-Cataclisme 4 2</div> <div>-/ -2 Remède Ancstral 3 / /</div>

Jauge de
cataclysme

Type du pôle

Jauges du pôle

Décompte des cataclysmes

Unités que procure
le rendement

TOUR DE JEU :

- 1 - Tour des joueurs
 - Déplacement
 - Récolte
 - Construction
- 2 - Pôle Population
- 3 - Pollution

CATACLYSME

9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Nom du cataclysme

Nombre de tours
où le cataclysme
impacte le terrain

Zone d'impact
du cataclysme



Dégâts du
cataclysme
Ressource bloquée
par le cataclysme

Début de Partie

« Décroissance » est un jeu de coopération, ce sont donc les joueurs qui choisissent qui jouera en premier. Celui-ci prend le pion “**Premier Joueur**”.

À la fin de chaque tour de plateau, le possesseur du pion “**Premier joueur**” le passe à son voisin de gauche.

Les joueurs commencent sur la case départ, et jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

Les différents pôles ont tous un rôle différent.

Le pôle **population** indique combien de jetons Population vous gagnez à chaque tour de plateau.

Le pôle **déplacement** détermine le nombre de cases que vous pouvez traverser en une action déplacement.

Le pôle **sécurité** indique l’efficacité du bouclier qui réduit les dégâts des cataclysmes.

Le pôle **divertissement** détermine votre nombre d’actions(A) par tour.

Sachant que diminuer la pollution d’un pôle réduit également son rendement (dans la majorité des cas), il faut bien choisir quelles innovations construire en premier.

Les joueurs doivent jouer en coopération, par conséquent les ressources qu’ils récoltent sont communes aux 4 joueurs.

Déroulement d'un tour de joueur

Le joueur choisit une **action** à faire (déplacement, ramasser une ressource ou construire une innovation).

S'il choisit déplacement ou ramasser, il ne peut alors plus construire d'innovation. Sinon, il continue ses actions normalement (le maximum d'action par tour étant défini par le rendement du pôle Divertissement).

S'il choisit de se **déplacer**, il peut alors avancer dans la direction qu'il veut, dans la limite du plateau et du nombre de case indiqué par le pôle déplacement.

Il ne peut pas revenir à la base.

S'il s'arrête sur une case sans avoir utilisé tous ses points de déplacement, ceux qui restent sont perdus.

De plus, les cases de rivières sans pont ne peuvent pas être traversées.

S'il choisit de **récolter**, deux choix s'offrent alors à lui :

- Récolter de manière durable : le joueur récupère une ressource correspondante à la case.
- Récolter en polluant : le joueur récupère 3 ressources correspondantes à la case mais fait monter de 2 la jauge de cataclysme.

Dans tous les cas, une fois qu'une ressource est récoltée, elle vient s'ajouter à la réserve commune des 4 joueurs.

De plus, la case n'offre plus de ressource jusqu'à la fin du tour du plateau (on place un jeton pénurie sur la case).

Si le joueur **construit** une innovation, il ne peut rien faire d'autre durant le tour.

Il construit l'innovation en payant avec les ressources de la réserve commune (qui en

sont par conséquent retirées).

Puis, il effectue les changements nécessaires sur le plateau de management en déplaçant les pions adéquats:

- Augmentation ou diminution du rendement
- Diminution de la pollution

Enfin, le joueur déplace le curseur d'innovation sur ce qu'il vient de construire, afin de ne pas oublier plus tard.

Note : les innovations ne peuvent être construites que dans un certain ordre. Pour chaque pôle, les joueurs peuvent construire la première innovation dès le début du jeu. Mais la construction des suivantes n'est possible que si la précédente a été fabriquée.

Déroulement d'un tour de plateau

Les 4 joueurs jouent leur tour tel que décrit ci-dessus, en commençant par le **premier joueur**.

Une fois que les 4 joueurs ont fini leur tour, ils gagnent le nombre d'**humains** indiqué par le pôle population.

Puis ils remplissent la jauge cataclysme d'un nombre de cases égal à la somme de toutes les jauges de pollution des pôles. Si le montant dépasse 10, la jauge revient à 0, on ajoute l'excédent puis on pioche une carte cataclysme.

On la joue immédiatement.

Il est possible que plusieurs cataclysmes surviennent en 1 tour.

Le pion "premier joueur" est ensuite passé au voisin de gauche de l'ancien premier joueur.

Enfin, on retire tous les jetons pénurie.

Puis le tour recommence.

Fonctionnement des cataclysmes

Lorsqu'un joueur tire une carte cataclysme, la première chose à faire est de regarder sa durée.

Si elle est égale à 0, on applique l'effet de la carte, puis on la défausse.

Sinon, on la place sur la case correspondante dans le « Décompte des cataclysmes » du plateau Management.

Puis, les joueurs regardent quelle est la zone d'impact du cataclysme :

- Si certaines cases, lignes ou colonnes sont indiquées, il suffit de placer un jeton cataclysme sur chacune de ces cases.
 - Si un carré rouge et des carrés blancs sont représentés, les joueurs lancent 2 dés. Le résultat indique les coordonnées d'une case du plateau qui correspond au carré rouge de la carte cataclysme. On place un jeton cataclysme sur cette case, ainsi que sur toutes les cases correspondant aux carrés blancs.
- Si le dé 12 indique 11 ou 12, c'est la base qui est touchée. On ne place alors aucun jeton cataclysme.
- Si rien n'est indiqué, on ne place aucun jeton cataclysme.



Ici, les dés ont indiqué les coordonnées « 3C »

Le volcan restera 2 tours sur le terrain

Ensuite, on regarde la puissance du cataclysme.

Si aucun jeton n'a été posé, ou si un joueur se retrouve sur la même case qu'un jeton cataclysme, les joueurs perdent des pions humains. On effectue l'opération suivante :

Puissance du cataclysme – Défense octroyée par le pôle sécurité = nombre d'humains

perdus

Si le résultat est négatif ou égal à 0, les joueurs ne perdent aucun humain.

Enfin, certains cataclysmes empêchent la récolte de certaines ressources. On place des jetons pénurie sur toutes les ressources correspondantes.

Ces jetons ne seront retirés que lorsque le cataclysme sera défaussé.

Si un joueur traverse des cases marquées d'un jeton cataclysme, les joueurs perdent un humain, quelle que soit la valeur de leur pôle sécurité.

De plus, le nombre de cases traversées pendant le déplacement n'a aucun impact sur le nombre d'humains perdus. Que le joueur traverse 1, 2, 3 ou 4 cases marquées d'un jeton cataclysme, un seul humain mourra.

En revanche, si un joueur termine son déplacement sur une case marquée, puis utilise une autre action déplacement pour continuer de traverser des cases marquées, 2 humains seront perdus (1 par action déplacement).

Cependant, tant qu'un joueur pris dans un cataclysme ne bouge pas, les joueurs ne perdent pas d'hommes.

Enfin, il est impossible de récolter des ressources sur des cases marquées.

Cataclysmes particuliers :

- **Explosion de centrale** : On ne lance pas les dés pour connaître les coordonnées de ce cataclysme. La case du plateau avec une centrale nucléaire dessus correspond au carré rouge.

- **Éboulement** : On ne lance pas les dés pour connaître les coordonnées de ce cataclysme. Toutes les cases fournissant la ressource Minerais correspondent au carré rouge.

- **Cyclone** : Attention, les 8 cases entourant le carré rouge ne sont pas touchées par le cataclysme.

- **Météorites** : Ce cataclysme se lance 3 fois d'affilé. On lance donc 3 fois les dés, afin d'obtenir 3 coordonnées pour 3 zones d'impact.

- **Fissure** : Les cases touchées par la fissure sont impénétrables. Si un joueur est sur l'une de ces cases, il peut en sortir mais ne pourra pas y retourner avant la fin du cataclysme.

Conditions de victoires/défaites

Pour gagner, les joueurs doivent atteindre 5 ou moins de pollution par tour avec les pôles. Ils gagnent alors à la fin du tour de plateau à partir du moment où la pollution est égale ou inférieur à 5.

Ils perdent si tous leurs **humains** se sont fait décimer par les cataclysmes.

Ils perdent également s'ils écoulent entièrement la pile de cartes cataclysme.

En effet, lorsqu'ils jouent la dernière, ils perdent immédiatement.

Description des innovations

Pôle Déplacement

Calech'o Tram : La calèche'o Tram, le futur des transports en commun ! (/!\ Risque de déraillement accru).

Tracto Grappin : Le grappin qui vous permettra de vous déplacer sur de courtes distances en toute sécurité.

Planeur à pédales : Ce fameux planeur nécessite au moins huit personnes pour décoller mais qui peut ensuite planer pendant un long moment.

Pôle Sécurité

Moulin Recycleur : Ce moulin permet de recycler facilement sous l'action du vent. (Il peut aussi servir de protection de temps en temps).

Mur Anti-cataclysme : Ce petit bijou, pointe de l'innovation, permet de se défendre contre tous les cataclysmes avec une empreinte carbone étonnamment basse.

Remède Ancestral : Ce vieux remède permet de guérir de la plupart des maladies.

Pôle Divertissement

Jeu de rôle géant : Mieux qu'un jeu vidéo, ce jeu de rôle géant vous permet de vous transformer vraiment dans un rôle dans le plus immersif des mondes...

Théâtre : J'ai toujours pensé que le théâtre était un peu comme le cinéma, avec moins d'images... et moins d'effets spéciaux...Mais en plus vivant !

Match de tennis 10 VS 10 : Finalement, cette innovation deviendra le prochain foot du nouveau siècle. Un récapitulatif des règles est incluse dans l'édition limitée.

Pôle Population

Permaculture : Cette technique de culture existait déjà, la voici maintenant complètement optimale.

Puits à inertie : Ce fameux puits permet de récupérer de l'eau depuis les nappes phréatiques de manière durable.

Four à induction : Ce four permet de cuire beaucoup d'aliments, pour toute une

communauté. Il devient peu rentable et il pollue trop pour une personne individuelle.



Philippe Cwik – Martin Valleix – Sacha Alzieu – Martin Coudrin

LudoMaker