

Règles du jeu

I - But du jeu

Le but du jeu est de gagner le maximum de points en fabriquant des composants de votre smartphone avant la fin de la partie. Pour cela, vous devez **acquérir les ressources nécessaires** à leur fabrication chez les **3 fournisseurs** proposés. Mais attention à ne pas trop polluer !

II - Qui commence ?

Le titre de **Joueur·euse 1** est donné à la personne ayant le smartphone le plus "écoresponsable", d'après l'ordre suivant :

1. Si une personne **n'a pas de smartphone**, c'est elle qui commence
2. Sinon, c'est la personne avec **le smartphone le plus vieux** qui commence
3. Si vous ne connaissez pas l'âge de vos smartphones, favorisez la personne qui a **un smartphone reconditionné**, ou qui a **récupéré un vieux smartphone**.
4. Si aucun de ces critères ne vous a permis de vous départager, c'est la personne la **plus jeune** qui commence.



La pile des **cartes Événements** est placée devant le ou la **Joueur·euse 1**.

III - Tour de jeu

Les joueur·euses jouent à **tour de rôle**, dans le sens **horaire**. À son tour, **une des trois actions suivantes est possible** (passer son tour n'est pas autorisé) :

- **S'approvisionner**
- **Fabriquer**
- **Dépolluer**

1. Action : s'approvisionner

Choisir un **fournisseur**, récupérer les **cartes Ressources** et piocher des **cartes Malus** en fonction du fournisseur choisi.

a. Choisir un fournisseur

Le nombre de cartes Ressources piochées dépend du fournisseur allant du plus polluant (PolluPlus) au plus écoresponsable (Recycl').

b. Récupérer des ressources

Une fois le fournisseur choisi, il faut récupérer 1 à 3 ressources parmi les cartes visibles associées au fournisseur et/ou dans la pioche.



Par exemple

Pour le fournisseur **PolluPlus**, vous pouvez récupérer **3 cartes Ressources**. Vous pouvez choisir les 3 cartes visibles, 2 cartes visibles et 1 dans la pioche, 1 visible et 2 dans la pioche ou 3 cartes dans la pioche.

Les cartes Ressources sont à **garder en main** et à **cacher** des autres joueur·euses. Si un·e joueur·euse a pris des cartes visibles, elles seront **remplacées à la fin de son tour**.

c. Piocher des cartes Malus

L'approvisionnement en ressources chez **PolluPlus** et **PolluMoins** entraîne l'obtention de cartes Malus, correspondant aux pollutions entraînées par la production de ces ressources.

Les cartes **Malus** piochées sont lues à haute voix (titre et texte) aux autres et posées devant soi. Attention, le nombre de cartes Malus en sa possession peut avoir des conséquences sur la progression du jeu !

2. Action : fabriquer

Posez les **cartes Ressources** nécessaires pour **fabriquer** l'un des 4 composants du smartphone (Coque, Carte mère, Batterie ou Écran tactile), en formant un tas sur le composant fabriqué.

Chaque composant ne peut être construit qu'**une seule fois**. On ne peut fabriquer qu'**un seul composant par tour de jeu**.

3. Action : dépolluer

Défaussez **1 à 2 cartes Malus** de votre main. Ces cartes défaussées sont mises de côté et ne retournent pas dans la pioche des cartes Malus.



Remarque

Il est important de noter que dans la réalité, le processus de dépollution est bien plus complexe et long.

IV - Fin de tour de jeu

À la fin de chaque tour de jeu, le ou la **Joueur·euse 1** tire une **carte Événements** qui affectera l'ensemble des joueur·euses. Lire son contenu et suivre les instructions.

Si un **événement** impacte les **cartes Ressources visibles**, alors elles seront remplacées avant le début du nouveau tour de jeu.