

Règles de jeu

TREESEVE PROJECT

Treeseve Project est un jeu de coopération stratégie dans lequel vous devrez planifier des actions écologiques pour planter le plus de forêts climat possible. Vous avez été recruté par Treeseve pour former un groupe capable de surveiller et de mener des actions pour protéger les friches de la région, à vous d'utiliser vos talents et votre réflexion pour mener à bien la mission qui vous a été confiée.

Dans **Treeseve Project**, il n'y a pas de défaite ou de condition de victoire, l'objectif est de faire le plus de points possibles, les points sont comptabilisés à la fin de la partie, et dépendent du nombre de forêts climat, d'atouts et de jetons de pollution sur le plateau.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE :

Avant de commencer à jouer, vous devrez installer le plateau de jeu ainsi que les différentes cartes plateau. Il y a trois sortes de cartes plateau : "**Activités Humaines**", "**Danger**", "**Forêts Climat**". Les cartes **Activités Humaines**, sont à placer aléatoirement sur les emplacements **Activités Humaines**. Conserver les cartes **Danger** à côté du plateau, elles seront à placer sur les emplacement **Friche** lorsqu'une carte **Événement** vous l'indiquera. Les cartes **Forêt Climat** sont conservées près du plateau par le joueur avec le rôle *Biologiste*, le joueur pourra en placer une sur la friche correspondante après avoir joué une carte **Action Commune**.

Après avoir installé le plateau, prenez les cartes **Événements** et mélangez le paquet que vous poserez face retourné près du plateau. Les cartes **Événements** vous indiqueront à chaque tour les jetons de pollutions et les cartes à disposer sur le plateau. Prenez les cartes **d'action**, mélangez-les, puis posez le paquet face retourné près du plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de la partie, les joueurs choisissent leurs rôles parmi les quatre suivants : *Biologiste*, *Médiateur*, *Professeur*, *Écologue*. Chaque rôle dispose d'une **carte d'action spéciales** avec un effet puissant et unique, que seul le joueur avec le bon rôle pourra jouer. Le Biologiste et le Professeur seront également les seuls à pouvoir jouer la carte **Action Commune** "Planter une forêt climat".

Au début de chaque tour, un joueur retourne une carte événement et ajoute sur le plateau les éléments indiqués par la carte (jeton de pollution, cartes Danger). Chaque joueur pioche également deux cartes d'action dans le paquet (**Attention** : lors du premier tour, les joueurs piochent 4 cartes).

Après avoir pioché et dévoilé la carte **Événement**, vous pouvez vous concerter pour savoir quelles actions mener. Chaque joueur peut jouer une seule **carte d'action** par tour, lorsque tous les joueurs ont joué leurs cartes, vous pouvez modifier le plateau selon les actions effectuées. Un joueur peut aussi donner une de ses cartes à un autre joueur, cette action ne

pourra être faite qu'une seule fois par tour, et le joueur qui donnera sa carte ne pourra pas réaliser une autre action durant ce même tour.

Une fois que chaque joueur aura effectué son action, et que le plateau sera modifié en conséquence, tous les joueurs choisissent deux cartes qu'ils souhaitent conserver et défaussent le reste. Vous pouvez alors passer au tour suivant, en ajoutant un jeton de tour au compteur.

CARTE D'ACTION

Les cartes d'action regroupent trois familles de cartes : "**Action Standard**", "**Action Spéciale**", "**Action Commune**". Les cartes **Action Standard** sont les cartes d'action les plus nombreuses et sont utilisables par tous, elles permettent de faire diminuer la jauge de pollution des **Fiches**. Les cartes **Action Spéciale** sont uniquement utilisables par le joueur ayant le rôle inscrit sur la carte. Ces cartes sont rares mais extrêmement puissantes, leurs effets vous permettront de faire face aux situations les plus difficiles. Enfin les cartes **Action Commune** sont des cartes utilisable par tous, excepté la carte "Planter une forêt climat". Ces cartes vous permettront de retirer une carte **Danger** sur le plateau ou d'ajouter une carte **Forêt Climat**. Pour réaliser l'action d'une carte **Action Commune**, deux cartes identiques doivent être jouées. Exemple : Pour retirer la carte **Danger** Sécheresse, deux joueurs doivent jouer la carte d'**Action Commune** Sécheresse pour pouvoir libérer la friche. Lorsqu'une carte **Danger** est retirée d'une **Friche**, la friche fixe sa jauge de pollution à 5.

PLANTER UNE FORÊT CLIMAT

Pour planter une forêt climat, vous devez avant toute chose avoir une **Friche** complètement dégagée. Vous devez impérativement retirer tous les jetons de pollution de la jauge de la **Friche** sélectionnée, ainsi que la carte Danger qui s'y trouverait. Une fois que la **Friche** est complètement dégagée, le *Biologiste* et le *Professeur* peuvent jouer leurs carte d'**Action Commune** "Planter une forêt climat". Une fois les deux cartes jouées, le *Professeur* va devoir déterminer l'historique de la **Friche**. Pour ce faire, il devra combiner deux informations : la couleur de la carte **Activités Humaines** près de la friche visée, ainsi que la particularité géographique de la zone (près de la rivière, près du fleuve, près d'un édifice). Une fois l'historique déterminé, il transmet cette information au *Biologiste* qui va devoir déterminer quel type de forêt climat planter au moyen de l'historique de la **Friche** et de la particularité géographique de la zone. Enfin, le *Biologiste* peut placer la bonne carte Forêt climat sur la friche et récupérer un **jeton climat**. Une fois qu'une **Friche** est recouverte d'une carte **Forêt climat**, elle ne peut plus être recouverte d'une carte **Danger**, cependant, sa jauge de pollution continue de se remplir normalement au fil des cartes **Événements**.

JAUGE DE POLLUTION

Les **jauges de pollution** sont des indicateurs trouvables près des **Fiches**. Chaque **Friche** à sa propre jauge de pollution de 9 unités. Au fur et à mesure de la partie, et des cartes **Événement**, ces jauges se rempliront. Les joueurs devront bien surveiller ses jauges, et veiller à ce qu'elles n'atteignent par leurs maximums en utilisant leurs différentes cartes d'action pour faire diminuer le niveau de pollution. Si l'une des jauges l'atteint, la **Friche** correspondante est recouverte d'une carte **Danger** Pollution.

ATOUT CLIMAT

Les atouts climat sont des avantages que vous pouvez débloquer en utilisant vos jetons climat. Vous obtenez un jeton climat après avoir planté une forêt climat, vous pouvez donc récupérer au maximum 5 jetons climat. Les atouts climat vous permettent de bénéficier d'avantage tout au long de votre partie, réfléchissez bien à l'atout dont vous souhaitez profiter, puisque une fois placé sur la piste d'atout, un jeton climat ne peut pas être déplacé. Les atouts climat et leurs effets sont les suivants :

-Rétention d'eau : Aucune carte inondation ne peut être placée sur le plateau.
Coûte 2 jeton climat

-Îlot de fraîcheur : Aucune carte sécheresse ne peut être placée sur le plateau.
Coûte 2 jeton climat

-Régénération des sols : Enlève un jeton de pollution partout.
Coûte 1 jeton climat

-Réservoir de Co2 : Chaque friche voit sa jauge de pollution baissé de deux jetons.
Coûte 3 jeton climat

COMPTABILISER LES POINTS

A la fin de la partie, vous pourrez compter vos points. Voici les différents points rapportés par vos éléments de jeu.

- Pour chaque carte **Forêt Climat** sur le plateau : +7 points
- Pour chaque atout climat débloquer : +3 points
- Pour chaque jeton climat obtenu : +1 point

- Pour chaque tranche de trois jeton de pollution : -1 point
- Pour chaque carte **Danger** présente sur le plateau : -2 points
- Pour chaque jauge de pollution au maximum : -4 points

Si vous n'avez aucun carte Danger sur le plateau : +10

Si aucune jauge de pollution n'est à son maximum : +5

Si vous avez une forêt climat de chaque type : +8

Si vous avez planté toutes les forêts climat : +20

FICHE PROFESSEUR

Afin de déterminer l'historique d'une friche, le *Professeur* à besoin de se baser sur la couleur de la carte Activités Humaines (bleu, orange ou violet), et de la particularité géographique de la zone (la rivière, des édifices, la montagne).

Pour déterminer l'historique veuillez vous référer aux indication suivantes :

Si la carte **Activités Humaines** est Bleu et :

-proche de la rivière : Cette friche abrite les restes d'un ancien bâtiment militaire qui servait de dépôt de nourriture et de médicaments au début du 20e siècle.

-proche d'un édifice : Cette friche est une ancienne parcelle agricole du 13e siècle sur laquelle les paysans y faisaient pousser des fèves et des blettes.

-proche de la montagne : Cette friche était autrefois un espace social de rencontre entre les tisseuses qui venaient y filer leurs laines

Si la carte **Activités Humaines** est Violette et :

-proche de la rivière : Cette friche était le lieu de vie d'une compagnie de circassiens du 18e siècle, qui s'y était établi pour leurs spectacles.

-proche d'un édifice : Cette friche abritait autrefois un baraquement militaire du 20e siècle servant à loger les soldats extérieurs à la région.

-proche de la montagne : Cette friche était jadis un pâturage réservé à l'élevage de chèvres et de brebis.

Si la carte **Activités Humaines** est Orange et :

-proche de la rivière : Cette friche abritait une ancienne bergerie au 14e siècle, l'une des plus grandes de la région.

-proche d'un édifice : Cette friche était jadis la place d'un petit village de fermiers qui vivaient en quasi autarcie.

-proche de la montagne : Cette friche abritait un avant-poste militaire ou des chasseurs alpin y effectuaient régulièrement des exercices.

FICHE BIOLOGISTE

Afin de déterminer le type de Forêt climat à planter (Pin, Bouleau, Cèdre), le *Biologiste* à besoin de se baser sur l'historique de la friche (Militaire, Agricole, Social) fournis par le *Professeur*, et de la particularité géographique de la zone (la rivière, des édifices, la montagne).

Pour déterminer le type de Forêt climat veuillez vous référer aux indications suivantes :

Si la friche à un historique **Militaire** et :

-proche de la rivière : La Forêt climat planté devra être composé de **Pin**.

-proche d'un édifice : La Forêt climat planté devra être composé de **Bouleau**.

-proche de la montagne : La Forêt climat planté devra être composé de **Cèdre**.

Si la friche à un historique **Agricole** et :

-proche de la rivière : La Forêt climat planté devra être composé de **Cèdre**.

-proche d'un édifice : La Forêt climat planté devra être composé de **Pin**.

-proche de la montagne : La Forêt climat planté devra être composé de **Bouleau**.

Si la friche à un historique **Agricole** et :

- proche de la rivière : La Forêt climat planté devra être composé de **Bouleau**.
- proche d'un édifice : La Forêt climat planté devra être composé de **Cèdre**.
- proche de la montagne : La Forêt climat planté devra être composé de **Pin**.