

LES DERNIERS DROÏDES

Règles du jeu

*Une œuvre créée par Fabien Gridel, illustrée par Anne Heidsieck,
éditée par Blue Cocker Games.*



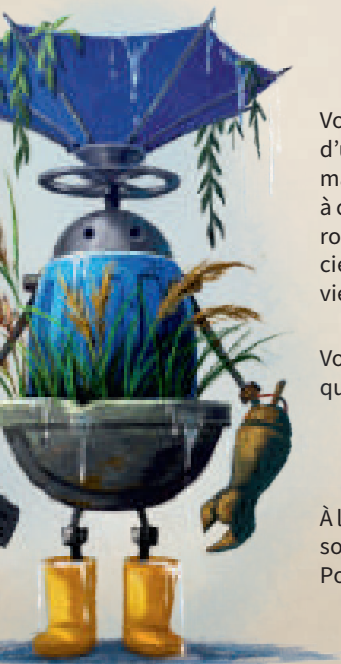
1 - 4



10+



30'



IDÉE DU JEU

Vous incarnez des Écomécanos : artisans et artisanes d'un « nouveau monde » visant à réduire l'extraction de matières premières de notre planète. Votre art consiste à construire, réparer ou recycler en pièces détachées les robots qui étaient la base de la main d'œuvre de « l'ancien monde » productiviste, pour passer d'un mode de vie extractiviste à un mode de vie plus en accord avec les limites physiques planétaires.

Votre rêve ? Recevoir la décoration la plus prestigieuse qui soit chez les Écomécanos : la médaille de l'Ordre de la Feuille.

BUT DU JEU

À l'issue des trois saisons, ou quand tous les Droides maison ont été construits, l'Écomécano qui aura le plus de Points de Recyclage (PR) recevra la médaille de l'Ordre de la Feuille.

SOMMAIRE

Nombre d'Écomécanos : Les règles **en solo**, à **2**, **3** et **4 Écomécanos** présentent des différences. Lisez le descriptif du matériel et retrouvez les règles dédiées aux pages suivantes :

Descriptif du matériel

page **4**

2 Écomécanos

&

3 Écomécanos



pages
6 à 12

Modifications pour le jeu Solo



pages
13 et 14

4 Écomécanos



pages
15 à 22

Glossaire des cartes

pages
23 à 26

MATÉRIEL

1 Distributeur de cartes



4 Remises



1 Réserve générale
contenant les composants



90 Composants de base
et 25 composants Énergie



x30



x30



x30



x25

20 Extensions
de Remise



5 Composants
de base génériques



Règles du jeu



4 Cartes Aides de jeu



4 Cartes intersaisons

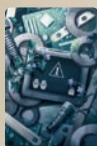


x2



x2

102 Cartes droïdes (58x88 mm)



32 cartes
Saison 1



32 cartes
Saison 2



24 cartes
Saison 3



14 cartes
Maison

DESRIPTIF DU MATÉRIEL

Les cartes

Au dos des cartes, vous trouverez les infos nécessaires au tri en fonction du nombre de joueurs.

- 22 cartes Droïdes 2 joueurs (👤👤) et solo (👤)
- 22 cartes Droïdes 3 joueurs (👤👤👤)
- 22 cartes Droïdes 4 joueurs (👤👤👤👤)
- 14 cartes Droïdes Maisons (🏠), dont 8 solo (👤)



Les type de cartes

Il existe **7 types** de cartes Droïdes différents:



Communication

Ces droïdes rapportent des PR en fonction du nombre de Droïdes Communication écartés.



Collecte

Ces droïdes facilitent l'acquisition de Composants.



Gestion de l'eau

Ces droïdes rapportent plus de PR que les autres.



Maraîchage

Ces droïdes rapportent des Feuilles, qui vous permettent d'obtenir des bonus si vous en possédez plus que vos adversaires.



Remise

Ces droïdes permettent d'améliorer sa Remise.



Marché

Ces droïdes facilitent les Échanges de Composants.



Maison

Ces droïdes rapportent des PR selon des critères particuliers.

Descriptif d'une carte



Les Remises et extensions de Remise



- 1 À tout moment, une Remise ne peut accueillir qu'un maximum de 3 Composants de chaque type, placés dans leur colonne respective.
- 2 Une Extension de Remise permet d'augmenter la capacité d'accueil d'un type de composant d'1 unité. Le type de Composant pouvant être accueilli par une Extension de Remise est déterminé par le choix de la colonne dans laquelle elle est placée. Le nombre d'Extensions de Remise par colonne n'est pas limité.

Note : Pour le le reste des règles, le terme Remise désigne une Remise et l'ensemble des Extensions de Remise lui étant associées.

Les jetons Composants et les Extensions de Remise ne sont pas limités en nombre : dans le cas improbable où vous n'en auriez pas assez, remplacez-les par le matériel de votre choix.

PARTIE À 2 OU 3 ÉCOMÉCANOS

2 Écomécános

3 Écomécános

MISE EN PLACE

Remise et composants


Donnez une Remise à chaque Écomécáno et placez-y les Composants suivants :

- 1 Écrou
- 1 Goutte d'huile
- 1 Circuit imprimé
- 2 Énergies




Distribuez également une aide de jeu à chaque Écomécáno.

Cartes Maison

 **Placez**, face visible, **4 cartes Droïdes Maisons**, tirées au hasard, entre les Écomécános.



 **Placez**, face visible, **2 cartes Droïdes Maisons**, tirées au hasard, entre chaque Écomécáno (*il y a donc six cartes Droïdes Maison en jeu*).



Les cartes Droïdes Maisons restantes sont écartées et ne seront pas utilisées dans cette partie.

Triez les cartes

- 1 : **Triez** les cartes Droïdes pour ne garder que les cartes marquées . Écartez les autres, elles ne serviront que dans les parties à 3 ou 4 Écomécanos.

: **Triez** les cartes Droïdes pour ne garder que les cartes marquées ET les cartes marquées . Écartez les autres, elles ne serviront que dans les parties à 4 Écomécanos.

- 2 **Triez les cartes Droïdes** en 3 paquets en fonction des **saisons I, II et III** et mélangez chaque paquet individuellement.



- 3 **Formez une pioche**, face cachée, avec ces trois paquets et les deux cartes Intersaison de la façon suivante:

- Placez le paquet **saison I en premier** recouvert par la carte Intersaison II.
- Par-dessus, placez le paquet **saison II** recouvert par la carte Intersaison III.
- Placez le paquet **saison III** au sommet de cette pioche.
- Retournez cette pioche** et placez-la, face visible, dans un des 2 emplacements du Distributeur de cartes. Les cartes de la saison 1 se retrouvent ainsi sur le dessus du paquet.



- 4 **Placez le Distributeur de cartes** entre les Écomécanos.



Qui commence ?

L'Écomécano ayant recyclé quelque chose le plus récemment devient l'Écomécano Prioritaire et place le Distributeur de cartes face à lui ou elle.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en 3 manches appelées Saisons.

Chaque Saison est composée de plusieurs Tours de jeu.

Simultanéité et priorité

La plupart du temps, les Écomécános peuvent jouer simultanément.

Cependant, dans certains cas, l'ordre des Écomécános peut avoir de l'importance.

Dans les cas où il est souhaitable de déterminer un ordre, réalisez la phase de jeu dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par l'Écomécáno Prioritaire.

Tour de jeu

Un Tour de jeu se décompose en 3 phases successives, entrecoupées de phases optionnelles :

1. Choix du Droïde

Optionnel: Échanges de Composants

2. Action (une parmi 3 disponibles):

A- Réparation

B- Démontage

C- Construction

3. Fin de tour

1. Choix du Droïde

L'Écomécáno Prioritaire pioche autant de cartes Droïdes qu'il y a d'Écomécános et les **pose face visible** au centre de la table.

Les Écomécános peuvent alors exprimer leur souhait de récupérer telle ou telle carte Droïde.

Puis l'Écomécáno Prioritaire doit choisir une carte à donner à chaque autre Écomécáno et une à conserver en tenant compte (...ou pas) des avis des autres Écomécános.



Échanges de Composants (phase optionnelle)

Autant de fois que souhaité lors de cette phase, chaque Écomécano peut procéder à des Échanges de Composants selon les règles suivantes :

Les Échanges se font exclusivement entre les Composants de sa Remise et la Réserve Générale.

- **1 Composant Énergie** peut être échangé contre 1 Composant de base.



- **2 Composants identiques** peuvent être échangés contre 1 Composant de base.



- **3 Composants identiques** peuvent être échangés contre 1 Composant Énergie.



Note : Les cartes Droides Marché réparés par l'Écomécano peuvent lui octroyer de nouvelles règles d'Échanges.

Nous conseillons de placer les cartes Droides Marché sous l'Aide de jeu afin de ne pas les oublier lors de cette phase.

2. Action

Les Écomécans doivent réaliser une action avec la carte Droïde récupérée précédemment parmi les 3 suivantes :


A- Réparation

Payez les Composants indiqués par le Coût de Réparation de la carte Droïde depuis la Remise de l'Écomécano et placez-les dans la Réserve Générale.

Placez la carte Droïde réparé devant l'Écomécano.

- **Appliquez les effets immédiats** éventuels de la carte Droïde réparé.
et/ou

- **Bénéficiez** désormais des éventuels **effets permanents** octroyés par la carte Droïde réparé.

Note :  indique que vous pouvez dépenser le Composant de base de votre choix.



B- Démontage



Recevez les Composants indiqués par le Gain de Démontage de la carte Droïde depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Remise.



Défaussez la carte Droïde démonté face cachée.

Note : Les cartes Droïdes Collectes réparés par l'Écoméciano peuvent augmenter le nombre de Composants récupérés lors d'un Démontage.



C- Construction



Défaussez la carte Droïde face cachée.

Choisissez une carte Droïde Maison accessible, c'est-à-dire :

l'une des 4 cartes placées entre les 2 Écomécianos.

l'une des 4 cartes placées entre l'Écoméciano et les Écomécianos à sa droite et à sa gauche.

Payez les Composants indiqués par le Coût de Réparation du Droïde Maison depuis votre Remise et placez-les dans la Réserve Générale.

Appliquez les effets immédiats éventuels de la carte Droïde Maison construit.

Note : indique que vous pouvez dépenser le Composant de base de votre choix.



Attention : Lors d'une Action de Construction, on ne récupère pas les Composants de la carte Droïde défaussée.



Les cartes Droïdes Communication serviront au décompte des PR en fin de partie. Lorsqu'une carte Droïde Communication est défaussée :

: Placez la carte face visible entre les deux Écomécianos.

: Placez la carte face visible entre l'Écoméciano qui effectue l'Action et l'adversaire de son choix.



3. Fin de tour

Une fois que les Écomécános ont fini leur Action, le tour prend fin.

- **Déclenchez une fin de saison** si une carte Intersaison est visible en haut de la pioche (cf. *Fin de Saison*).



- **Déclenchez une fin de partie** si l'une des conditions de fin de partie est atteinte (cf. p.12).

Sinon, le prochain Écomécáno dans le sens horaire devient l'Écomécáno Prioritaire et place le Distributeur de cartes face à lui ou elle, puis un nouveau Tour de jeu commence.



FIN DE SAISON

Chaque Écomécáno peut procéder à une phase d'Échanges de Composants (cf. p.9).

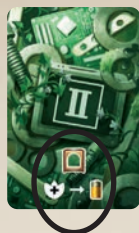
Chaque Écomécáno **prend une Extension de Remise** et l'ajoute à la colonne de Composants de son choix.



Lors des **Fins de Saison I et II**: l'Écomécáno qui comptabilise le plus de Feuilles grâce à ses cartes Droïdes Maraîchage réparés prend **1 Composant Énergie** depuis la Réserve Générale et le place dans sa Remise.

En cas d'égalité, aucun Composant Énergie n'est pris.

Les cartes intersaison sont défaussées.



Le reste des instructions de fin de tour est ensuite normalement appliqué.

Attention: Ne récupérez pas de Composant Énergie grâce aux cartes Droïdes Maraîchage réparés lors de la Fin de Saison III.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin d'un Tour de jeu si l'**une des deux conditions** suivantes se produit:

- **Il n'y a plus de cartes dans la pioche.**

OU

- **Une ou un Écomécano n'a plus de Droïde Maison accessible** (cf. p.10).

On procède alors au décompte des Points de Recyclage (PR) de la façon suivante:

Chaque Écomécano peut procéder à une phase d'Échanges de Composants (cf. p.9).

Chaque carte Droïde réparé rapporte les PR inscrits en bas à droite de sa carte.



L'Écomécano qui comptabilise le plus de Composants dans sa Remise marque **2 PR**. En cas d'égalité, ces PR ne sont pas attribués.



L'Écomécano qui comptabilise le plus de Feuilles marque **3 PR**. En cas d'égalité, ces PR ne sont pas attribués.



Chaque carte Droïde Communication réparé rapporte à l'Écomécano, en plus de ses PR inscrits, **1 PR** par carte Droïde Communication face visible entre l'Écomécano et son ou ses adversaires.



Les cartes Droïdes Maisons Construits rapportent des PR selon leurs effets (cf. p25-26).



L'Écomécano qui **totalise le plus de PR** reçoit la médaille de l'Ordre de la Feuille.

En cas d'égalité, c'est l'Écomécano qui totalise le plus de Composants dans sa Remise qui reçoit la médaille de l'Ordre de la Feuille. Si l'égalité persiste, chaque Écomécano reçoit la médaille de l'Ordre de la Feuille.

Modifications pour le jeu **SOLO**

La Partie en Solo permet d'affronter un **Auto-Écomécano** dont le comportement change à chaque partie.

Le but du jeu est alors de totaliser un nombre de PR plus élevé que l'Auto-Écomécano.


Lors d'une Partie en Solo, appliquez les règles pour une partie à **2 Écomécans avec les modifications suivantes** :



Mise en place

L'**Auto-Écomécano** joue **sans plateau individuel** car il ne gagne ni ne dépense de ressources.

L'**Écomécano** commence la partie avec 2 Gouttes d'huile, 2 écrous, 2 circuits imprimés et 2 énergies. *Pour une partie plus difficile, vous pouvez commencer avec 1 composant de base de chaque et 2 énergies.*


À la place de révéler 4 cartes Droïdes Maison, révéler aléatoirement **2 cartes Droïdes Maison** parmi celles possédant, au dos, le symbole Solo .




Solo

Pour le premier Tour de jeu, vous êtes l'Écomécano Prioritaire.

Tour de jeu

 **Lorsqu'il n'est pas Prioritaire**, l'Auto-Écomécano répare systématiquement la carte Droïde qui lui est laissée (*sans dépenser de Composants*).

 **Lorsque c'est l'Auto-Écomécano qui est Prioritaire**, il répare la carte ayant la valeur d'Intérêt la plus haute (*sans dépenser de Composants*) et donne l'autre. Dans le rare cas où les valeurs d'Intérêt des deux cartes sont égales, choisissez quelle carte l'Auto-Écomécano répare et quelle carte vous est laissée.

Attention : les cartes Droïdes Maison modifient la valeur de Priorité de certaines cartes !



Ex. : Bien que la valeur d'Intérêt imprimée du Droïde Collecte (4) soit supérieure à celle du Droïde Marché (2), la carte Droïde Marché voit sa valeur d'Intérêt modifiée par l'un des Droïdes Maison. La carte Droïde Marché possède en fait une valeur d'Intérêt de $2 + 8 = 10$. C'est donc la carte droïde Marché que l'Auto-Écoméciano va réparer et la carte droïde Collecte qui vous sera laissée.

Note : L'Auto-Écoméciano n'applique pas les effets des cartes Droïdes réparés.



Cartes Droïdes Communication

L'Auto-Écoméciano ne répare une carte Droïde Communication, que dans le cas où il en possède strictement moins que vous ou strictement moins que le nombre de cartes Droïdes Communication défaussées. Sinon il la défausse à la place.

Note : si les deux cartes du tour sont des Droïdes Communication, vous placez votre carte en premier.

Fin de Saison



Aucune Extension de Remise ou éventuel Composant Énergie ne sont attribués à l'Auto-Écoméciano.

Fin de partie

Lors du décompte des Points de Recyclage (PR) :

- Personne ne se voit attribuer les 2 PR pour l'Écoméciano qui comptabilise le plus de Composants dans sa Remise.
- L'Auto-Écoméciano décompte normalement ses PR, à l'exception des PR rapportés par les cartes Droïdes de Gestion de l'Eau. Pour ceux-ci, totaliser le nombre de PR qu'ils devraient normalement rapporter grâce aux PR inscrits en bas à droite de leur carte; **ils n'en rapportent finalement que la moitié, arrondie à l'inférieur.**



PARTIE À 4 ÉCOMÉCANOS

À 4 Écomécános, le jeu se joue **en équipe, à 2 contre 2**.

Chaque Écomécáno a son Écomécáno adverse pour la partie.
Chaque Écomécáno rapportera un score en Points de Recyclage (PR).

Le Distributeur de cartes est un élément central du mode de jeu à 4.
Sa position détermine l'ordre de priorité des Écomécános
et organise la phase de Choix du Droïde.

But du jeu

Pour déterminer l'équipe décorée de l'Ordre de la Feuille,
seuls les **plus faibles scores** réalisés **au sein de chaque équipe**
seront comparés.

Dans un souci de clarté et de lisibilité, l'ensemble des règles est
listé dans cette partie 4 joueurs.

Vous pouvez néanmoins retrouver les modifications par rapport
aux règles 2-3 Écomécános dans sur ce cadre blanc.



MISE EN PLACE

Remise et composants

Donnez une Remise à chaque Écomécano et placez-y les Composants suivants:

- 1 Écrou
- 1 Goutte d'huile
- 1 Circuit imprimé
- 2 Composants Énergie



Distribuez également une aide de jeu à chaque Écomécano.



Les membres d'une même équipe s'assoient côte à côte. Les deux équipes se font face.

Chaque Écomécano a donc un ou une Écomécano adverse qui lui fait face: il s'agit de son adversaire direct.

Placez, face visible, **4 cartes Droïde Maisons**, tirées au hasard, entre chaque Écomécano et l'adversaire lui faisant face (il y a donc 8 cartes Droïde Maison en jeu). Les cartes Droïdes Maisons restantes sont écartées et ne seront pas utilisées dans cette partie.

Formez deux pioches :

• La première, constituée des cartes marquées ☹️☹️.



• La seconde, constituée des cartes marquées ☹️☹️☹️ et ☹️☹️☹️☹️.

Puis, pour chacune de ces pioches, suivez les instructions ci-dessous.



1 Triez les cartes Droïdes en 3 paquets en fonction des saisons I, II et III.

2 Mélangez chaque paquet individuellement. Formez une pioche, face cachée, avec ces trois paquets et les deux cartes Intersaison de la façon suivante :

a. Placez le paquet **saison I** en **premier** recouvert par la carte Intersaison II.

b. Par-dessus, placez le paquet **saison II** recouvert par la carte Intersaison III.

c. Placez le paquet **saison III** au sommet de cette pioche.

d. **Retournez cette pioche** et placez-la, face visible, dans un des 2 emplacements du Distributeur de cartes.



3 Placez le Distributeur de cartes entre les Écomécans.

Qui commence ?

L'équipe de l'Écomécano ayant recyclé quelque chose le plus récemment place le Distributeur de cartes de sorte que les **deux pioches soient face à elle**.

Chaque membre de cette équipe est alors respectivement face à la **position 1** et à la **position 2** du Distributeur de cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

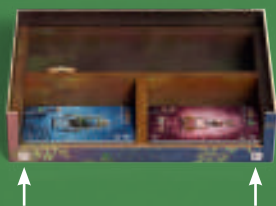
Le jeu se déroule en 3 manches appelées Saisons. Chaque Saison est composée de plusieurs Tours de jeu.

Simultanéité et priorité

La plupart du temps, les Écomécans peuvent jouer simultanément.

Cependant, dans certains cas, l'ordre des Écomécans peut avoir de l'importance.

Dans les cas où il est souhaitable de déterminer un ordre, réalisez la phase de jeu en commençant par l'Écomécane faisant face au chiffre 1 situé sur le Distributeur de cartes, puis en continuant dans l'ordre croissant des chiffres situés sur le Distributeur de cartes.



Tour de jeu

Un Tour de jeu se décompose en 3 phases successives, entrecoupées de phases optionnelles :

1. Choix du Droïde

Optionnel: Échanges de Composants

2. Action (une parmi 3 disponibles):

- A- Réparation
- B- Démontage
- C- Construction

3. Fin de tour

1. Choix du Droïde

L'Écomécane Prioritaire (en position 1) pioche 2 cartes Droïdes puis les place face visible à la vue de l'Écomécane en position 3.

L'Écomécane en position 3 peut alors exprimer son souhait de récupérer telle ou telle carte Droïde de la paire qui lui est présentée.

Enfin, l'Écomécane en position 1 choisit quelle carte Droïde donner à l'Écomécane en position 3 et laquelle conserver en tenant compte (... ou pas) des souhaits exprimés.

Simultanément, l'Écomécane en position 2 suit les mêmes étapes et choisit une carte Droïde à donner à l'Écomécane en position 4.

En fonction de la position du Distributeur de cartes, cette phase alternera donc entre coopération des Écomécans d'une même équipe ou opposition des Écomécans adverses pour le Choix du Droïde.



Échanges de Composants (phase optionnelle)

Autant de fois que souhaité lors de cette phase, chaque Écomécano peut procéder à des Échanges de Composants selon les règles suivantes :

Les Échanges se font exclusivement entre les Composants de sa Remise et la Réserve Générale.

- **1 Composant Énergie** peut être échangé contre 1 Composant de base.



- **2 Composants identiques** peuvent être échangés contre 1 Composant de base.



- **3 Composants identiques** peuvent être échangés contre 1 Composant Énergie.



Note : Les cartes Droides Marché réparés par l'Écomécano peuvent lui octroyer de nouvelles règles d'Échanges.

Nous conseillons de placer les cartes Droides Marché sous l'Aide de jeu afin de ne pas les oublier lors de cette phase.

2. Action

Les Écomécans doivent réaliser **une action** avec la carte Droïde récupérée précédemment **parmi les 3 suivantes** :

A- Réparation

Payez les Composants indiqués par le Coût de Réparation de la carte Droides depuis la Remise de l'Écomécano et placez-les dans la Réserve Générale.

Placez la carte Droides réparé devant l'Écomécano.

- **Appliquez les effets immédiats** éventuels de la carte Droides réparé.

et/ou

- **Bénéficiez** désormais des éventuels **effets permanents** octroyés par la carte Droides réparé.

Note : ? indique que vous pouvez dépenser le Composant de base de votre choix.



B- Démontage



Recevez les Composants indiqués par le Gain de Démontage de la carte Droïde depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Remise.



Défaussez la carte Droïde démonté face cachée.

Note: Les cartes Droïdes Collectes réparés par l'Écomécano peuvent augmenter le nombre de Composants récupérés lors d'un Démontage.



C- Construction



Défaussez la carte Droïde face cachée.

Choisissez une carte Droïde Maison accessible, c'est-à-dire l'une des 4 cartes placées entre l'Écomécano et l'adversaire en face.

Payez les Composants indiqués par le Coût de Réparation du Droïde Maison depuis votre Remise et placez-les dans la Réserve Générale.

Appliquez les effets immédiats éventuels de la carte Droïde Maison construit.

Note: indique que vous pouvez dépenser le Composant de base de votre choix.



Attention: Lors d'une Action de Construction, on ne récupère pas les Composants de la carte Droïde défaussée.



Les cartes Droïdes Communication serviront au décompte des PR en Fin de partie. Lorsqu'une carte Droïde Communication est défaussée, placez la carte face visible entre l'Écomécano qui effectue l'Action et l'adversaire qui lui fait face.



3. Fin de tour

Une fois que les Écomécansos ont fini leur Action, le tour prend fin.

- **Déclenchez une fin de saison** si une carte Intersaison est visible en haut de la pioche (cf. *Fin de Saison*).



- **Déclenchez une fin de partie** si l'une des conditions de fin de partie est atteinte (cf. p.22).

Sinon, le prochain Écomécanso dans le sens horaire devient l'Écomécanso Prioritaire et place le Distributeur de cartes en face de lui, puis un nouveau Tour de jeu commence.

Le chiffre 1 du Distributeur de cartes doit faire face à l'Écomécanso Prioritaire.



FIN DE SAISON

Chaque Écomécanso peut procéder à une phase d'Échanges de Composants (cf. p.19).

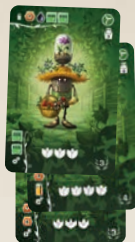
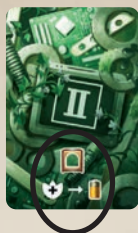
Chaque Écomécanso **prend une Extension de Remise** et l'ajoute à la colonne de Composants de son choix.



Lors des **Fins de Saison I et II**: l'Écomécanso de chaque équipe qui comptabilise le plus de Feuilles comparé à son adversaire direct, grâce à ses cartes Droïdes Maraîchage réparés peut prendre **1 Composant Énergie** depuis la Réserve Générale et le placer dans sa Remise.

En cas d'égalité, aucun Composant Énergie n'est pris.

Les cartes intersaison sont défaussées.



Le reste des instructions de Fin de tour est ensuite normalement appliqué.

Attention: Ne récupérez pas de Composant Énergie grâce aux cartes Droïdes Maraîchage réparés lors de la Fin de Saison III.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin d'un Tour de jeu si **l'une des deux conditions** suivantes se produit :

Il n'y a plus de cartes dans la pioche.

OU

Un ou une Écoméciano n'a plus de Droïde Maison accessible (cf. p.20).

On procède alors au décompte des Points de Recyclage (PR) de la façon suivante :

Chaque Écoméciano peut procéder à une phase d'Échanges de Composants (cf. p.19)

Chaque carte Droïde réparé rapporte les PR inscrits en bas à droite de sa carte.



L'Écoméciano marque **2 PR** si le nombre de Composants dans sa Remise est plus important que celui de **l'adversaire direct**. En cas d'égalité, ces PR ne sont pas attribués.



L'Écoméciano marque **3 PR** si le nombre de Feuilles sur ses cartes Droïdes est plus important que celui de **l'adversaire direct**. En cas d'égalité, ces PR ne sont pas attribués.



Chaque carte Droïde Communication réparé rapporte à l'Écoméciano, en plus de ses PR inscrits, **1 PR** par carte Droïde Communication face visible entre l'Écoméciano et **l'adversaire direct**.



Les cartes Droïdes Maison Construits rapportent des PR selon leurs effets (cf. p.25-26).



Puis, chaque Écoméciano compare ses PR à ceux de l'autre Écoméciano de son équipe. **L'Écoméciano avec le moins de PR** des deux **les attribue à son équipe**.

L'équipe possédant le plus de PR reçoit la médaille de l'Ordre de la Feuille.

En cas d'égalité, on ajoute aux PR de chaque équipe le score de l'Écoméciano n'ayant pas été pris en compte précédemment. Si cela ne suffit toujours pas à départager les équipes, chaque équipe reçoit la médaille de l'Ordre de la Feuille.

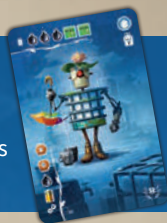
GLOSSAIRE DES CARTES

Note: Lorsqu'un effet s'applique, il est toujours appliqué par l'Écomécano qui répare un Droïde.

Droïde Gestion de l'eau

2, 4, 6, 19, 23, 24, 34, 40, 43, 60, 70, 79, 80, 84, 90, 94, 99 et 101

Les cartes Droïde de Gestion de l'eau n'ont pas d'effet particulier. Elles rapportent cependant plus de PR que les autres.



Droïde Maraîchage

3, 5, 8, 17, 18, 21, 35, 37, 41, 61, 66, 68, 76, 81, 91, 97, 98 et 100

Les cartes Droïde de Maraîchage n'ont pas d'effet particulier. Elles rapportent des Feuilles et des PR. L'Écomécano qui possède le plus de Feuilles :

- à la fin des 2 premières saisons, gagne un Composant Énergie ;
- à la Fin de la Partie, gagne 3 PR.



Droïde Communication

1, 9, 15, 28, 29, 32, 33, 39, 44, 59, 64, 67, 69, 74, 75, 85, 89 et 102

Les cartes Droïde Communication réparé rapportent à l'Écomécano, en plus de ses PR inscrits, 1 PR par carte Droïde Communication défaussée, soit autant de PR que le nombre de cartes Droïdes Communication qui ont été placées face visible entre :

- votre adversaire et vous à 2 Écomécanos,
- vos adversaires et vous à 3 Écomécanos,
- l'adversaire en face de vous à 4 Écomécanos.

Exemple: cette carte rapporte 3 PR plus 1 PR par carte Droïde Communication défaussée.



Droïde Remise

Les effets des cartes Droïde Remise sont à usage unique. La plupart doivent être résolus immédiatement après l'Action de Réparation.

13, 14, 30, 63, 73, 78, 83 et 93 : Prenez les Extensions de Remise et les éventuels Composants indiqués depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Remise.

Exemple : Prenez immédiatement 3 Extensions de Remise : placez-en une dans la colonne de votre choix, les 2 autres doivent être placées dans la Colonne Circuit imprimé de votre Remise. Prenez ensuite 3 Circuits imprimés.

31 : Prenez 2 Extensions de Remise et ajoutez-les aux colonnes de Composants de votre choix. Puis, placez 3 jetons "Coût supplémentaire" sur la carte Droïde Maison de votre choix parmi celles qui vous sont accessibles. Le coût de Réparation de ce Droïde Maison est augmenté de 3 Composants de Base pour votre adversaire.

36 : Prenez 1 Extension de Remise et ajoutez-la à la colonne de Composants de votre choix. En Fin de Partie, en plus d'être de type Droïde Remise, cette carte est aussi du type de votre choix.

Note : Le type de Droïde intervient dans la résolution des effets des cartes Droïdes Maison 49, 50, 52 et 55.



Droïde Collecte

Certains effets vous permettent d'obtenir 1 composant supplémentaire lors d'une Action Démontage.

Chaque effet ne s'applique qu'une fois par Action Démontage (7, 11, 12 et 96).

Exemple : À chaque fois que l'Action Démontage vous permet de prendre des Circuits imprimés, prenez-en 1 supplémentaire depuis la Réserve Générale et placez-le dans votre Remise.

Certains effets sont à usage unique et doivent être résolus immédiatement après l'Action de Réparation.

25, 26, 27, 38 82, 86, 87 et 95 : Prenez les Composants de base indiqués depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Remise.

Exemple : Prenez immédiatement 2 Écrous et 1 Circuit imprimé OU 1 Écrou et 2 Circuits imprimés à la Réserve Générale, placez-les dans votre Remise.

65 et 71 : Prenez les Composants de base indiqués depuis la Réserve Générale et placez-les sur cette carte. Vous pouvez dépenser ces Composants à tout moment comme s'ils étaient dans votre Remise. Ils n'occupent pas de place dans votre Remise.



Droïde Marché

Les effets des cartes Droïde Marché sont récurrents.

La plupart peuvent être utilisés uniquement au moment des Échanges de Composants.

Certains le sont une ou deux fois par phase: 10, 16, 62, 72, 77, 88, 92.

Exemple: échangez 1 Écrou OU 1 Huile de votre Remise pour 1 Circuit imprimé de la Réserve Générale une seule fois par phase d'Échanges de Composants.

Exemple: échangez 1 Huile de votre Remise pour 1 Écrou OU 1 Circuit imprimé de la Réserve Générale jusqu'à deux fois par phase d'Échanges de Composants.

D'autres peuvent être utilisés autant de fois que souhaité: 20, 22, 77.

Exemple: échangez 2 Composants identiques de votre Remise pour une Énergie de la Réserve Générale autant de fois que souhaité lors des phases d'Échanges de Composants.

42: cette carte Droïde a un effet qui se déclenche uniquement lors d'une action Réparation. À chaque fois que vous effectuez l'action Réparation, vous dépensez 1 Énergie de moins que nécessaire.



Droïde Maison

Les cartes Droïde Maison sont toutes différentes. Leurs effets sont décrits ici.



45: Rapporte 1 PR par Composant dans votre Remise.



46: Prenez 1 Écrou, 1 Goutte d'huile, 1 Circuit imprimé et 1 Énergie depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Remise.



47: Rapporte respectivement 6, 10 ou 15 PR si vous avez réparé 3, 4 ou 5 Droïdes de type Collecte.



48: Rapporte 4 PR par Droïde de type Marché que vous avez réparé.



49: Rapporte 1 PR par icône de Composant dans le Coût de réparation des Droïdes de Gestion de l'Eau que vous avez réparés.



50: Rapporte respectivement 6, 12, 18 ou 24 PR si vous avez réparé 5, 4, 3 ou 2 types de Droïdes différents.



51: Rapporte 4 PR par Énergie dans votre Remise.



52: Rapporte 12 PR si vous avez réparé au moins un Droïde de chaque type.



53: Rapporte 2 PR par Extension de Remise en votre possession.



54: Rapporte 12 PR si vous avez plus de Feuilles sur vos Droïdes Maraîchage que l'Écomécano adverse.



55: Rapporte 3 PR par Droïde Communication que vous avez réparé.



56: Rapporte 15 PR si vous avez construit au moins 3 Droïdes Maison (celui-ci compris).



57: Rapporte 7 PR pour chaque ensemble de 4 Composants différents (Écrou, Goutte d'huile, Circuit imprimé et Énergie).



58: Rapporte 12 PR.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Auteur: **Fabien GRIDEL**

Illustratrice: **Anne HEIDSIECK**

Graphisme: **Alexis VANMEERBEECK**

Chef de projet: **Alain BALAY**

Développement mécanique & artistique: **BLUE COCKER TEAM**

Traducteur: Développeur application: **Yannick MESCAM**

Rédacteur: **BLUE COCKER TEAM**

Correctrice: **Sandra GRÈS**

« Je tiens ici à remercier Alain Balay. N'y voyez aucune flagornerie éditoriale, je connais Alain depuis 25 ans. Je suis fier de le compter parmi mes proches et la confiance qu'il m'accorde de nouveau avec LDD m'honore et me touche.

Les contributeurs à mes jeux sont si nombreux que désormais les citer devient périlleux. Mais un merci particulier pour Thomas Lajeunesse et sa précieuse aide pour le mode solo. Merci à tous. Merci Alain. »

Fabien

Le chien BLEU fait des léchouilles à toute son équipe (Adeline, Anne, Benoit, Bruno, Natacha, Sandra, Vianney, Xavier & Randy) ainsi qu'à Andrée Frances, Charlène Chaps, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Chaillat, Dominique Bodin, Jacques Gardeil, Luc Durand & Thomas Cauet.



BLUE COCKER GAMES

Tél. : +33 5 34 28 05 01

12, chemin Pujibet

31 200 TOULOUSE

France

www.bluecocker.com

@ BLUECOCKER GAMES 2025

**All right reserved under exclusive
licence to Blue Cocker**

**Vidéos,
règles,
BGA,...**



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION




MAGASIN





**OU
DÉCHÈTERIE**


Adresses sur quefairemesdechets.fr

ICONOGRAPHIE





 Composants de base (*Écrou / Huile / Circuit imprimé*)

 Un Composant de base de votre choix


 Deux Composants de base identiques / différents


 Composant Énergie (*Énergie*)


Type / Carte de chaque type de Droïde :


 Communication  Remise  Maraîchage  Maison


 Gestion de l'eau  Collecte  Marché


 Coût de Réparation d'un Droïde ou effet lié au Coût de Réparation d'un Droïde.

 Gain de Démontage ou effet lié aux cartes Droïdes démontés.


 Extension de Remise qui peut être placée dans la colonne Composant de son choix.


 Extension de Remise qui doit être placée dans la colonne Composant indiquée par l'icône Composant.


 Feuille


 Majorité de Feuilles

 Effet qui se déclenche lors d'une Action Démontage

 Effet de carte d'Échanges de Composants

 Points de Recyclage (PR)

 Points de Recyclage (PR) que rapporte l'effet de la carte Droïde.

 Valeur d'intérêt (mode Solo uniquement)



Exemple: cette carte Droïde rapporte 1 PR et le PR rapporté par l'effet de la carte.



Exemple: la carte Droïde rapporte 4 PR OU les PR rapportés par l'effet de la carte.