

Livret de règles



neotopia



mebo

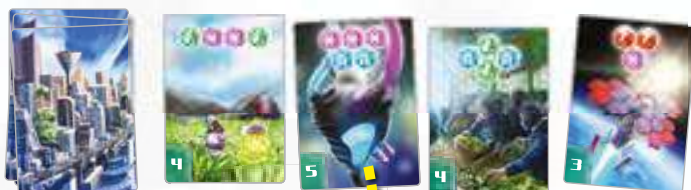
Introduction

Nous sommes en 2055. Un groupe d'entrepreneurs pose les fondations de la ville la plus développée au monde. Une ville autonome en termes d'énergie et de nourriture, un centre de développement scientifique où l'humain et la nature évoluent en symbiose parfaite. La réussite d'une telle entreprise dépend des rapports harmonieux entre les 3 régions de la ville, et rien ni personne ne peut être laissé pour compte.

Dans ce jeu vous incarnez des entrepreneurs qui se serviront des différents éléments produits par les manufactures pour construire des projets dans les 3 régions. Qui aura l'activité la plus florissante ?

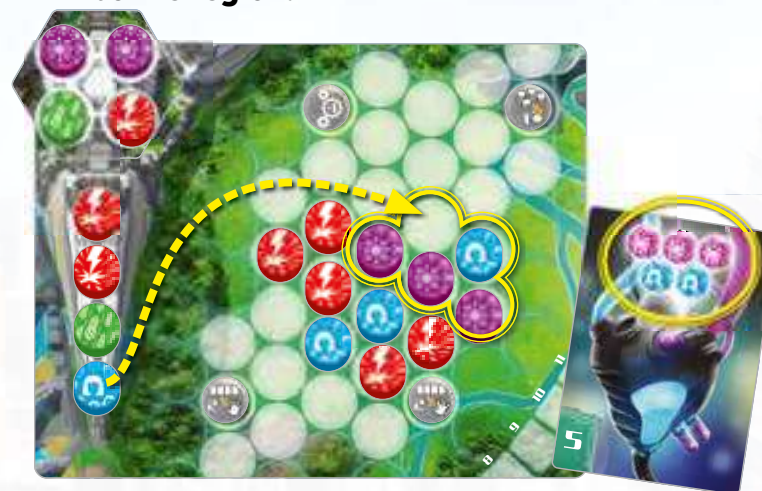
1

Choisissez un projet à construire.



2

Rassemblez les différents éléments dans la bonne région.

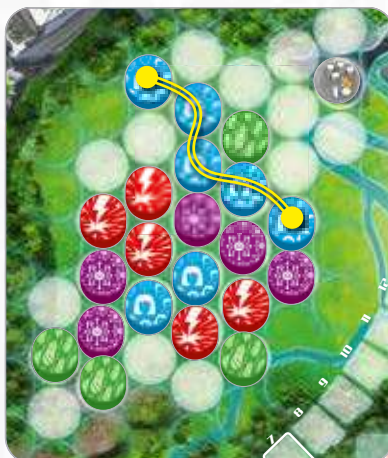


3

Gagnez des points pour chaque projet terminé...



...et les groupes de votre couleur.



Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie l'emporte.



Ce livret de règles couvre les règles pour jouer à 4. Les changements liés aux parties à 2 ou 3 sont signalés avec ce symbole.



neotopia

Composants

Ce livret de règles

Jetons éléments de 4 couleurs différentes :



25 Énergie
renouvelable



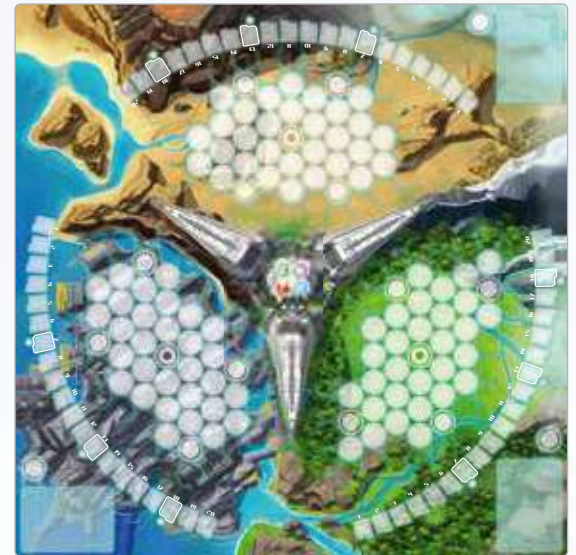
25 Agriculture
biologique



25 Technologie



25 Communauté



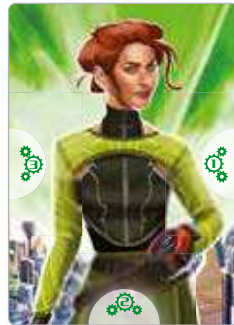
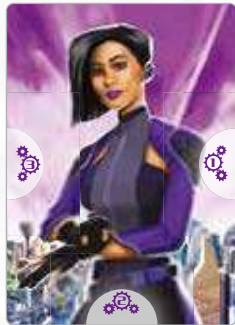
1 plateau ville



dos



face



4 cartes personnage (1 par couleur)



dos

face

12 tuiles production



dos



face

56 cartes projet



1 carte premier joueur

	x3-	x3-	x3-	x3-
Σ				

1 carnet de score

dos



face



12 marqueurs de score (3 par couleur)



4 marqueurs d'action (1 par couleur)



24 jetons bonus (6 de chaque type)

Mise en place

- 1 Placez le plateau ville au centre de la table.
- 2 Placez les jetons éléments près du plateau, ils forment la réserve. C'est d'ici que vous prendrez les jetons nécessaires aux nouvelles tuiles production.
- 3 Sur le plateau, la ville est divisée en 3 régions. Les régions sont séparées par les manufactures. Placez 1 jeton élément de chaque couleur sur chaque emplacement de manufacture.
- 4 Chaque personne choisit une couleur et prend et place devant soi les composants correspondants : le personnage, les 3 marqueurs de score et le marqueur d'action.
- 5 Chacun place un de ses marqueurs de score à côté de la première case de la piste de score de chaque région.
- 6 Chacun place son marqueur d'action au-dessus de son personnage.

- 7 Mélangez tous les jetons bonus face cachée et placez-en 4 au hasard sur les emplacements indiqués de chaque région.



- 8 Créez avec les jetons bonus restants 3 piles de 4 bonus et placez-en 1 sur l'emplacement indiqué de chaque région.



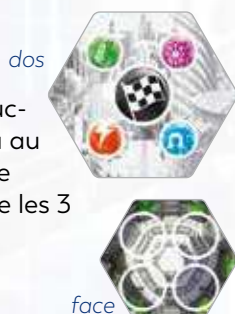
- 10 La dernière personne à avoir rêvé du futur prend la carte premier joueur et la garde jusqu'à la fin de la partie. Vous jouerez à tour de rôle en sens horaire.



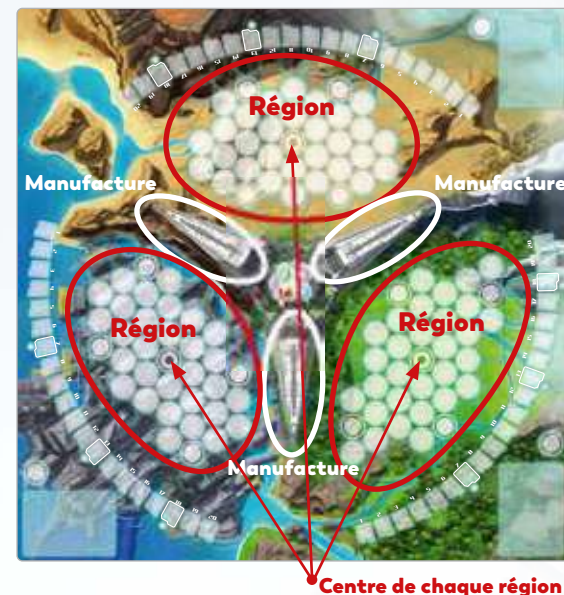
- 11 Mélangez tous les projets et placez-les en une pile face cachée proche du plateau, pour que tout le monde puisse l'atteindre. Chacun pioche 3 projets pour former sa main de départ. Gardez votre main cachée des autres.

- 12 En commençant par la personne avec la carte premier joueur et dans le sens horaire, prenez tous un jeton élément de votre couleur de la réserve et placez-le au centre d'une région vide OU sur un emplacement adjacent à un élément placé par une autre personne. Il peut ainsi arriver qu'une région soit vide au début de la partie, mais ce n'est pas dérangeant.

- 14 Prenez la tuile production avec le drapeau au dos et placez-la face visible au centre du plateau (entre les 3 manufactures).



- 15 Mélangez les 11 tuiles restantes face visible. Formez-en une pile au centre du plateau, au-dessus de la tuile que vous venez de placer. Placez un jeton élément de chaque couleur sur le dessus de la pile (4 au total).



- 9 Retournez chaque jeton bonus face visible (ne révélez ainsi que le jeton bonus du dessus de chaque pile).

- 13 Piochez 4 cartes du paquet de projets et placez-les face visible en une ligne à droite du paquet. Ces cartes forment « l'offre ».

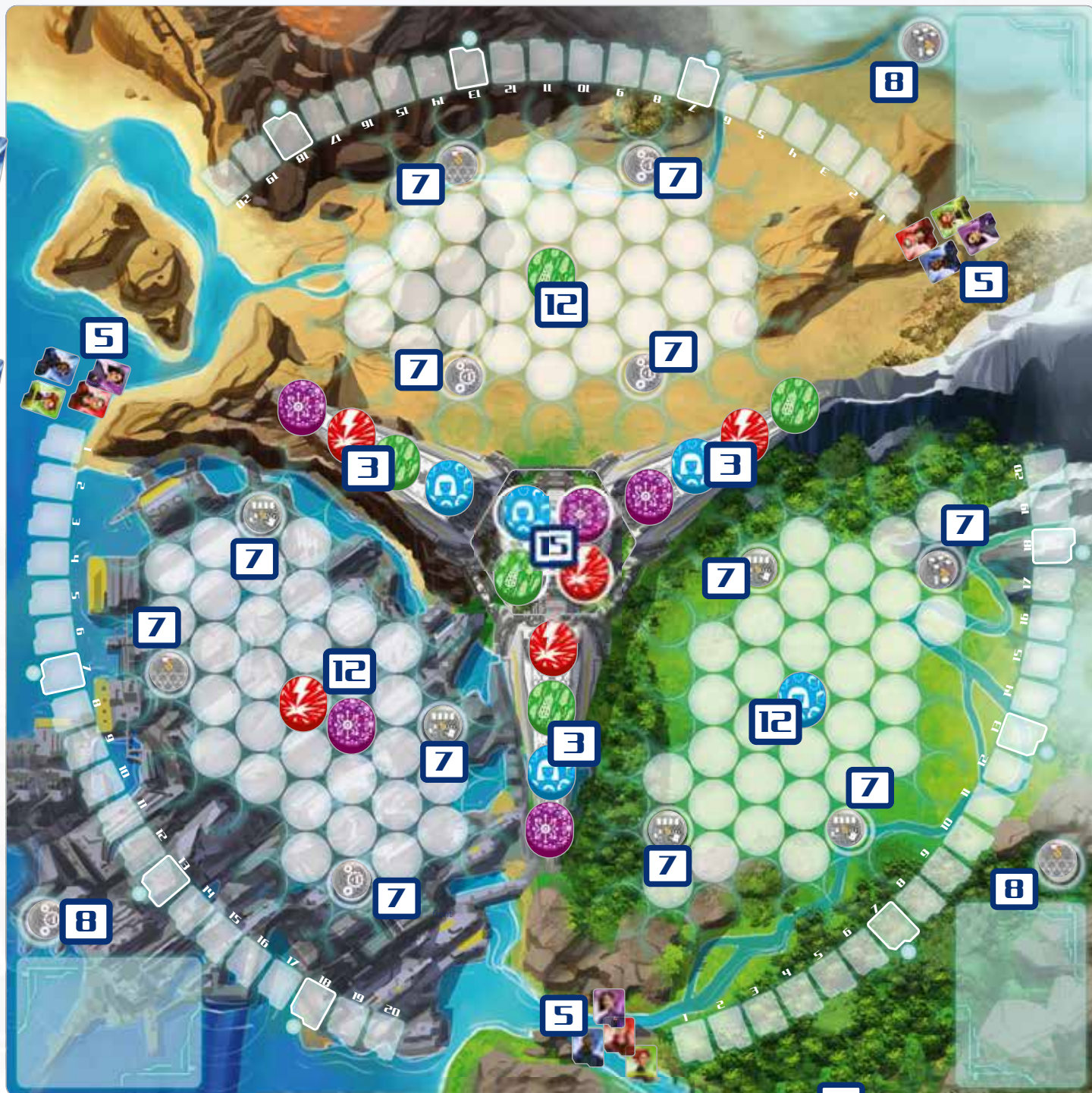


Dans une partie à 2, remettez 3 tuiles production avec ce symbole dans la boîte du jeu.



Dans une partie à 3, remettez 2 tuiles production avec ce symbole dans la boîte du jeu.

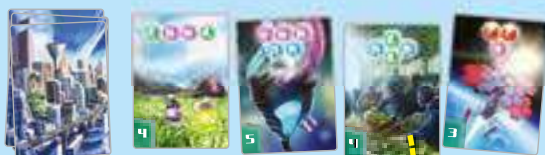
neotopia



Tour de jeu

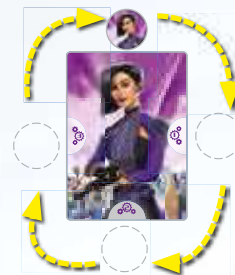
Une partie se joue en plusieurs manches, divisées en tours. A chaque manche, vous jouez à tour de rôle un tour dans le sens horaire en commençant par la personne avec la carte premier joueur. Lors de votre tour, vous **DEVEZ effectuer 3 actions** après quoi votre tour se termine et la personne à votre gauche démarre le sien. Procédez ainsi jusqu'à la fin de la partie. Il y a 2 types d'action et vous pouvez effectuer plusieurs fois la même. Voici les 2 types d'action :

Piochez 1 projet de l'offre OU du dessus du paquet et ajoutez-le à votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir dans votre main. Si vous piochez des cartes de l'offre, ne la remplissez pas tout de suite.



Déplacez 1 élément de la couleur de votre choix d'une manufacture vers une région adjacente.

Vous ne POUVEZ PAS déplacer un élément d'une manufacture vers une région non adjacente.



Vous pouvez déplacer votre marqueur d'action autour de votre personnage pour vous souvenir du nombre d'actions que vous avez effectuées pendant votre tour.

Règles de placement

Quand vous placez un élément dans une région, vous devez le placer sur un emplacement vide soit au centre de la région (si la région est vide) SOIT adjacent à au moins un autre élément placé précédemment.



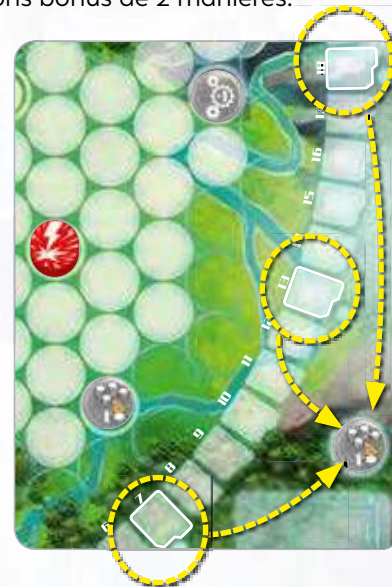
Obtenir des bonus

Vous pouvez obtenir des jetons bonus de 2 manières.



Quand vous couvrez un jeton bonus avec un élément dans une région, prenez et placez ce jeton bonus proche de votre personnage.

Quand votre marqueur de score atteint ou dépasse les positions 7, 13 ou 18 sur une piste de score, prenez, si disponible, le jeton bonus du dessus de la pile correspondante et placez-le proche de votre personnage.



Les effets des bonus sont expliqués page 12.

Manufactures vides

Chaque fois qu'un emplacement de manufacture est vidé (il n'y a plus d'élément dessus), **la manufacture produit immédiatement de nouveaux éléments.**

Déplacez les éléments de la tuile production vers la manufacture vide. Retournez la tuile production du dessus de la pile et placez depuis la réserve les 4 éléments indiqués au dos sur la prochaine tuile. Défaussez la tuile retournée, vous pouvez la remettre dans la boîte du jeu. La fin de la partie est déclenchée au moment de retourner la dernière tuile production (voir « Fin de la partie » page 9).

Remplissez la manufacture **immédiatement** après l'avoir vidée, même si cela arrive en plein milieu de votre tour de jeu. Continuez ensuite votre tour de jeu normalement.



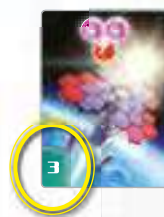
Prenez dans la réserve les éléments indiqués au dos, puis défaussez la tuile production.

Construire un projet (et marquer les points)

Si, après avoir déplacé un élément vers une région, vous y réalisez un schéma indiqué sur l'un des projets de votre main et qu'il ne correspond pas au dernier projet construit dans cette région (**voir Règle de la diversité ci-dessous**), vous pouvez construire ce projet. **Placez ce projet dans la région dans laquelle vous l'avez construit, en recouvrant le dernier projet qui s'y trouve (le cas échéant).**

L'orientation du schéma n'a pas d'importance, tant que la forme indiquée est respectée.

Important : vous devez être la personne qui place le dernier élément du schéma pour le réaliser. Vous ne pouvez construire qu'**UN SEUL** projet avec cette action.

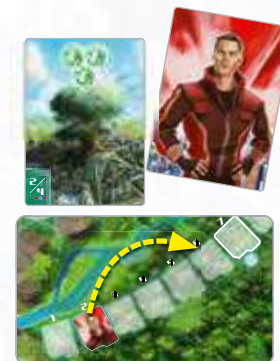


Après avoir construit un projet dans une région, **avancez votre marqueur de score sur la piste de score de la même région** d'autant de cases que les points indiqués sur le projet.

Si vous dépassez les 20 points sur une piste de score, retournez votre marqueur pour montrer le côté 20, puis remplacez-le au début de la piste et continuez de compter vos points.



Les projets avec des bâtiments indiquent 2 ou 4 points. Si vous construisez un projet avec un bâtiment de votre couleur, vous marquez 2 points. Si vous construisez un projet avec un bâtiment d'une autre couleur, vous marquez 4 points.



Le personnage rouge construit le projet avec le bâtiment vert et marque 4 points.

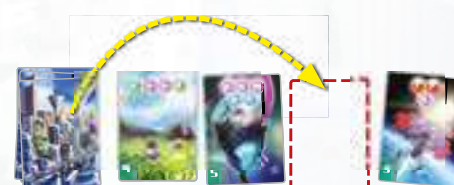
Règle de la diversité

Vous ne pouvez pas construire un projet dans une région si le dernier projet à y avoir été construit est du même type (même illustration).



Fin du tour

S'il y a moins de 4 cartes face visible dans l'offre, remplissez-la en piochant dans le paquet de projets.



neotopia

Exemple d'un tour

C'est au tour du joueur bleu. Il doit effectuer 3 actions.



Défaussez la tuile dans la boîte.

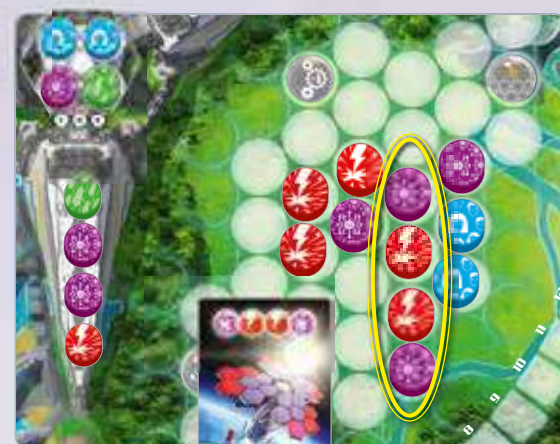
3



1 Pour sa première action, il déplace l'élément technologie de la manufacture vers une région adjacente et couvre un emplacement avec un jeton bonus (Nouveaux permis de construire) et l'obtient.

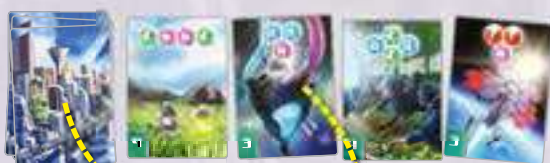
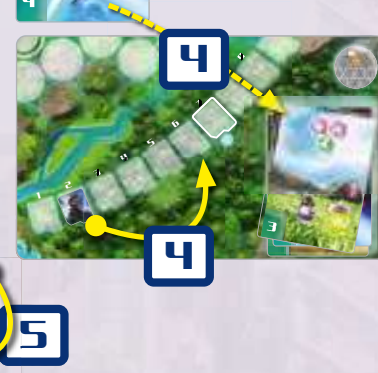
2 Il vide ainsi la manufacture et la remplit donc immédiatement. Pour cela, il déplace les éléments de la tuile production vers la manufacture vide.

3 Il retourne la tuile production du dessus de la pile et place depuis la réserve les 4 éléments indiqués au dos sur la prochaine tuile. Il défausse ensuite la tuile retournée.



4 Ayant placé le dernier élément qui complète le schéma d'un projet de sa main, il marque les points de cette carte et avance son marqueur de score de cette région de 4 cases.

5 Sa première action est terminée.



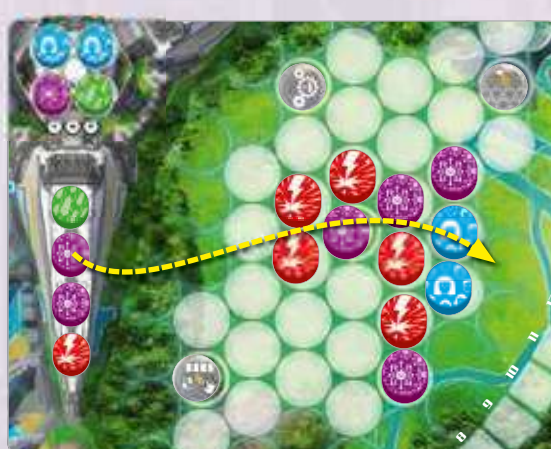
6

Pour ses deuxième et troisième actions, le joueur pioche 1 carte de l'offre et 1 autre du dessus du paquet.

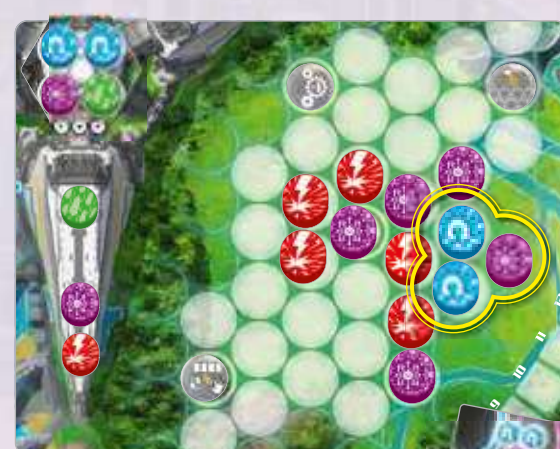


Ayant obtenu le jeton bonus **Nouveaux permis de construire**, le joueur a droit à 1 action gratuite.

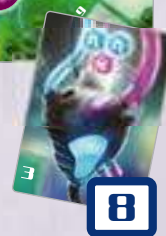
Les effets des bonus sont expliqués page 12.



7 Il peut garder le bonus pour un tour ultérieur, mais décide de l'utiliser immédiatement.



8 Grâce à son bonus, il place 1 élément d'une manufacture vers un emplacement extérieur. Il peut ainsi construire un autre projet de sa main. Il termine son tour en plaçant le projet construit dans cette région et en avançant son marqueur de score dans cette région (obtenant ainsi éventuellement un nouveau bonus).



8

Fin de La partie

La fin de la partie est déclenchée au moment de retourner la dernière tuile production (avec le drapeau). Placez les 4 éléments indiqués au dos de la tuile au centre du plateau (sans tuiles production). La personne qui a déclenché la fin de la partie peut terminer son tour, ainsi que toutes celles n'ayant pas encore joué leur tour pendant cette manche, après quoi une dernière manche est jouée.

Dès qu'il n'y a plus de tuile production, remplissez les manufactures vidées avec 1 élément de chaque couleur, comme indiqué sur l'emplacement réservé aux tuiles production.

Limite de jetons éléments

Si une couleur de jeton élément venait à manquer, elle n'est PAS remplacée. Continuez de jouer sans cette couleur.

Défaussez la tuile dans la boîte.



Score final

Avant de calculer le score final de chaque région, **chaque personne** gagne **1 point** pour **chaque jeton élément de sa couleur** dans **le plus grand groupe** de cette couleur de **chaque région**.

Un groupe est un ensemble d'éléments adjacents de la même couleur.

Ajoutez ces points sur la piste de score de la région correspondante au groupe évalué.

Quand vous marquez ces points de groupe sur les pistes de score, vous ne POUVEZ PAS obtenir les jetons bonus.

Utilisez les fiches du carnet de score pour calculer le score final.

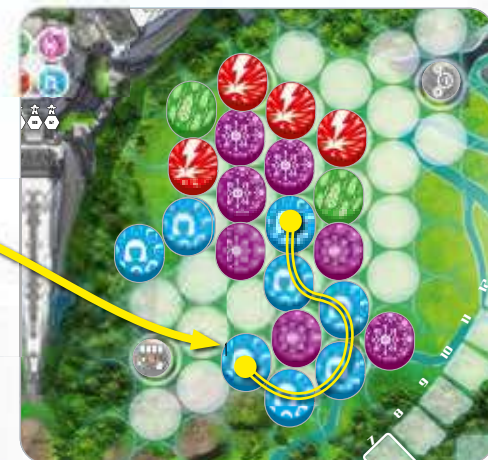
Dans chaque région, chaque personne calcule son score final comme suit :

?				
?				
?	x3	x3	x3	x3
?				
Σ				

Notez les points de la région dans laquelle vous avez le plus de points. Si vous êtes à égalité dans plusieurs régions, choisissez-en une parmi elles ;

Ajoutez les points de la deuxième région dans laquelle vous avez le plus de points. Si vous êtes à égalité dans plusieurs régions, choisissez-en une parmi elles ;

Multipliez par 3 les points de la région dans laquelle vous avez **le moins de points**. Si vous êtes à égalité dans plusieurs régions, choisissez-en une parmi elles.



Le joueur bleu a marqué 6 points pour son groupe dans cette région. Il avance son marqueur de score sur la piste de score de cette région, ajoutant ces points à ceux gagnés au cours de la partie.

Ajoutez **3 points** pour chaque jeton bonus sur votre personnage **que vous n'avez pas utilisé**.

Faites la somme des points. La personne ayant le plus grand score final gagne la partie.

Dans le cas d'une égalité, c'est la personne impliquée ayant le plus de points dans la région dans laquelle elle en a le moins avant multiplicateur qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est la personne impliquée qui a le plus de points dans la deuxième région dans laquelle elle en a le plus qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est la personne impliquée qui a le plus de points dans la région dans laquelle elle en a le plus qui l'emporte. Si l'égalité persiste encore, jouez une nouvelle partie pour savoir qui est vraiment le meilleur entrepreneur !

Exemple de score final pour le joueur bleu



La partie est terminée et tout le monde calcule ses points.

Voici les résultats du personnage bleu **au cours de la partie** :

- 1** 18 points dans la région désertique
- 2** 6 points dans la région aquatique
- 3** 15 points dans la région forestière

Il termine avec 2 jetons bonus qu'il n'a pas utilisés au cours de la partie



Auteurs :
André Santos & Orlando Sá
Illustrateur :
Tiago Lobo Pimentel
Graphiste :
Gil d'Orey
Traduction et relecture des
règles françaises :
Board Game Circus
(Silas Rummel et
Thierry Vareillaud)

Suivez-nous sur les réseaux sociaux pour
découvrir nos nouveautés !

- twitter.com/MEBOgames
- facebook.com/MEBOgames
- instagram.com/MEBOgames

Pour toute question sur le jeu :
info@mebo.pt • www.mebo.pt

MEBO Games Lda. • Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique • 2645-471 Alcabideche, Portugal
© MEBO Games 2023. Tous droits réservés.

André Santos dédie ce jeu à sa petite amie, Ângela Ribeiro, à sa sœur, sa mère, son père et son beau-frère pour leur écoute et leur regard plein de fierté à son égard ; à ses amis et sa famille pour leur soutien enthousiaste. Orlando Sá dédie ce jeu à son épouse, Joana Ferraz, et ses enfants, Afonso et Inês, pour être sa source d'inspiration. Les deux auteurs remercient Gil d'Orey pour avoir cru en ce jeu dès le premier instant. Ils remercient également tous les testeurs, particulièrement Afonso Sá, Ana Pimpão, Ana Teixeira, Ana Teresa Cabral, André Silva, Ângela Ribeiro, Bernardino Silva, Bruno Domingues, Bruno Rocha, Bruno Vieira, Cátia Figueiredo, Carlos Meinedo, César Maciel, Emmanuel Tavares, Fábio Castro, Fábio Lima, Fernanda Castelo, Gilberto Magalhães, Hélder Sá, Hugo Marinho, Joana Ferraz, João Quintela Martins, José Matos, Luís Figueiredo, Luís Moita Flores, Luís Romudas, Maria Mota, Maria João Cardoso, Marcelo Colling, Marlene Cunha, Miguel Conceição, Nuno Santos, Nuno Baptista, Patrícia Oliveira, Pedro Kerouac, Pedro Santos, Raimundo Henriques, Raquel Raimundo, Ricardo Inglês, Rita Jesus, Rosa Ferraz, Roberta Colling, Rui Felício, Rui Rodrigues, Sandra Ferreira, Sara Moriano, Saúl Pereira, Sérgio Coutinho, Sílvia Silva, Simão Castro, Sofia Peixoto, Soraia Santos, Vânia Henriques, Yury Borgen.

neotopia

Exemple de score final pour le joueur bleu (suite)



Il marque en premier les points de son plus gros groupe dans chaque région.

4 Dans la région désertique, son plus gros groupe est composé de 4 éléments. Il ajoute donc 4 points à son score pour un total de 22 points dans cette région.

5 Dans la région aquatique, son plus gros groupe est composé de 5 éléments. Il ajoute donc 5 points à son score pour un total de 11 points dans cette région.

6 Dans la région forestière, son plus gros groupe est composé de 4 éléments. Il ajoute donc 4 points à son score pour un total de 19 points dans cette région.

Score final :

C'est dans la région aquatique qu'il a marqué le moins de points. Ce score est donc multiplié par 3 : $11 \times 3 = 33$.

Les autres scores ne changent pas : 22 et 19.

Il obtient 3 points pour chaque jeton bonus, pour un total de 6 points.

Le joueur bleu termine donc avec un score final de 80 points.

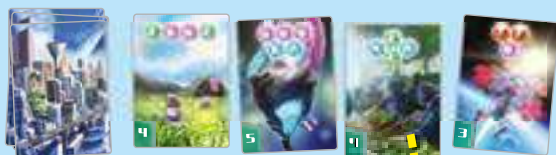
	22			
	19			
	$11 \times 3 = 33$	$\times 3 =$	$\times 3 =$	$\times 3 =$
	6			
Σ	80			

neotopia

Aide de jeu

Pendant votre tour, vous devez effectuer 3 actions. Il y a 2 types d'action :

Piochez 1 carte de l'offre OU du dessus du paquet de projets et ajoutez-la à votre main.



Déplacez 1 élément (couleur au choix) d'une manufacture vers une région adjacente.



Jetons bonus

Règles générales

Vous pouvez utiliser un jeton bonus que vous venez d'obtenir à tout moment lors de votre tour ou le garder pour un tour ultérieur. Les bonus sont des **actions gratuites**, elles ne sont pas prises en compte dans la limite des 3 actions.

Vous ne pouvez utiliser qu'UN SEUL bonus par tour.

Une fois un bonus utilisé, défaussez le jeton. Il ne pourra plus être utilisé. Il n'y a pas de limite au nombre de bonus que vous pouvez avoir.



Subvention gouvernementale

Vous pouvez piocher 2 cartes de l'offre et/ou du dessus du paquet de projets.



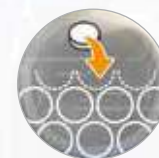
Automatisation

Vous pouvez effectuer UNE des deux actions habituelles.



Initiative privée

Vous pouvez choisir un élément de la réserve et le placer dans la région de votre choix sur un emplacement vide soit au centre de la région (si la région est vide) SOIT adjacent à au moins un autre élément placé précédemment.



Nouveaux permis de construire

Vous pouvez choisir un élément d'une manufacture et le placer sur un emplacement extérieur (marqué d'un demi-cercle) libre d'une région adjacente. Il doit être adjacent à un élément déjà posé.