

PROSPERITY

Un jeu de Reiner Knizia & Sebastian Bleasdale - Illustrations : Arnaud Demaegd & Neriac

Règles du jeu

Vous êtes le leader d'une grande nation en pleine expansion.

Au cours des sept décennies que dure le jeu, vous devrez investir afin de construire infrastructures et industries, de fournir votre pays en énergie et de financer les forces vives de la recherche pour rester compétitif.

Mais la prospérité a un prix. Vous vous devez de léguer aux générations futures un monde sain. La pollution guette, saurez-vous la limiter ?

Les joueurs marqueront de manière régulière des points de prospérité durant toute la partie et, à la fin du jeu, le joueur qui aura le plus de points sera déclaré vainqueur.

Contenu de la boîte

- 1 plateau de Recherche,
- 4 plateaux individuels (double face),
- 64 disques de Pollution (noirs),
- 20 cubes (dans 4 couleurs : bleu, rouge, jaune et vert),
- 35 billets (10 fois 50€, 20 fois 100€ et 5 fois 500€),
- 60 tuiles Technologie.

Symboles



Énergie positive (à gauche) et négative (à droite)



Écologie positive (à gauche) et négative (à droite)



Recherche



Prospérité



Capital



Emplacement inaccessible

Exemple de tuile Technologie



- A) Dos de la tuile et décennie (ici, 2030)
- B) Domaine et niveau de la tuile (ici, Écologie 6)
- C) Symbole décompté (entouré de blanc, ici, Prospérité)
- D) Impact énergétique (ici, -2)
- E) Impact écologique (ici, -1)

Note : la couleur de fond de la tuile indique son type (ici, une infrastructure).

Mise en place

1. Placez le plateau de Recherche au centre de la table.
2. Triez les tuiles Technologie en fonction de leur dos par décennies : 1970, 1980... Les tuiles qui n'ont pas de date au dos sont placées face visible en début de partie à côté du plateau de Recherche : le niveau de Recherche de la tuile correspondra au niveau de Recherche du plateau. Si le niveau de Recherche de la tuile est écrit à gauche (en bleu), placez celle-ci à gauche du plateau (tuiles énergétiques) ; si le niveau de la tuile est écrit à droite (en vert), placez celle-ci à droite du plateau (tuiles écologiques).
3. Mélangez faces cachées les tuiles de chaque décennie entre elles. Puis formez une unique pile en commençant par placer les tuiles 2030 en bas de la pile, puis celles de 2020... en terminant par les cinq tuiles de 1970 sur le dessus de la pile.
4. Chaque joueur choisit une couleur et prend un plateau individuel. Pour une première partie, placez le plateau avec le pays argenté visible. Pour les parties suivantes, tous les joueurs (ou seulement les plus expérimentés autour de la table) peuvent décider de jouer avec le pays en noir (plus difficile) visible.
5. Chaque joueur prend 1 billet de 100€ ainsi que 5 cubes à sa couleur. Il place un cube sur sa piste de score, un cube sur la case la plus basse de chacune des deux pistes du plateau de Recherche et les deux cubes restants sur les cases rouges des pistes Énergie et Écologie de son plateau individuel (bilan énergétique et écologique de son pays en début de partie).
6. Chaque joueur place 8 disques sur les emplacements circulaires de sa piste de Pollution à partir du bas. Les disques de pollution ainsi que l'argent restant sont placés à proximité du plateau central et forment la réserve.
7. Un premier joueur est choisi au hasard, il commence la partie.

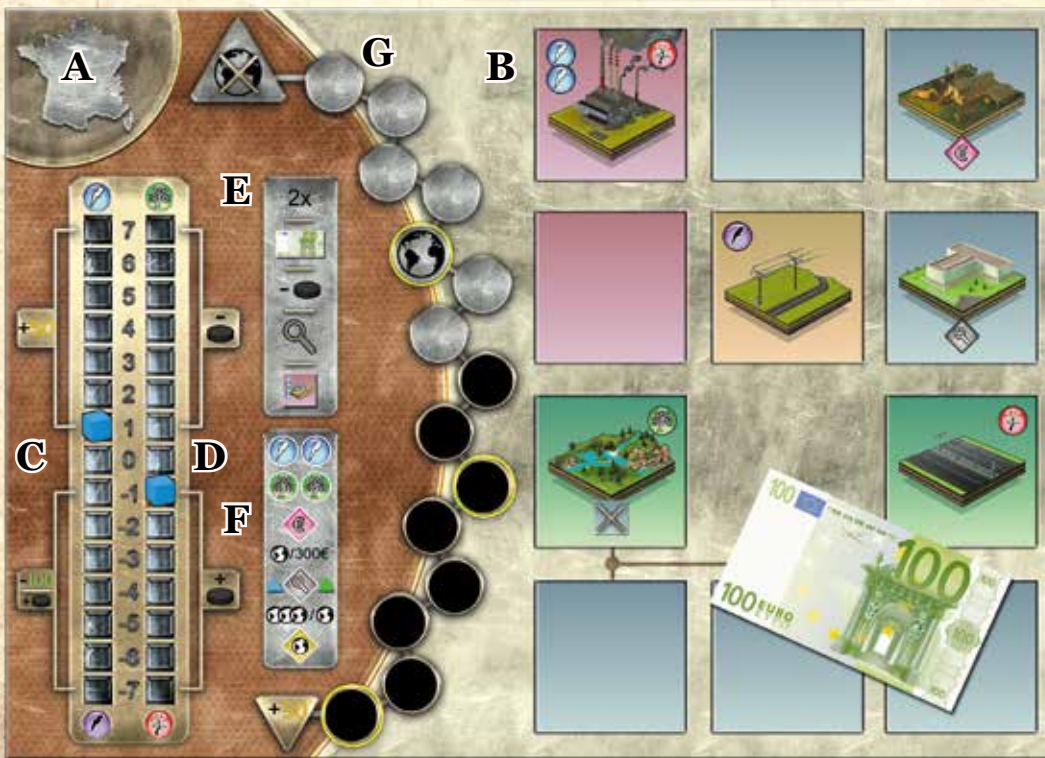
Plateau Individuel

- A) Pays (Argenté : Normal - Noir : Difficile)
- B) Emplacement des tuiles
- C) Piste Énergie
- D) Piste Écologie
- E) Rappel des actions possibles
- F) Rappel du décompte final
- G) Piste de Pollution

Notes : à tout moment dans la partie, les symboles visibles sur le plateau individuel d'un joueur correspondent au développement actuel de son pays. Ils auront leur importance au début du tour de chaque joueur pour les décomptes. La piste Énergie sert à indiquer le bilan entre les symboles énergie positifs et négatifs sur son plateau individuel. La piste Écologie sert à indiquer le bilan entre les symboles écologie positifs et négatifs sur son plateau individuel.

Plateau de Recherche

- A) Pistes de scores (une par joueur)
- B) Piste de Recherche Énergétique
- C) Piste de Recherche Écologique
- D) Niveaux de recherche
- E) Tuiles énergétiques de départ
- F) Tuiles écologiques de départ
- G) Rappel de prix des tuiles



Déroulement du Jeu

Le jeu se déroule sur une période de sept décennies (1970, 1980... 2030). Au total, il y aura 36 tours de jeu. Au cours d'un tour, le joueur actif tirera une tuile Technologie, appliquera son effet et effectuera deux actions. Puis la main passera au joueur suivant.

Tour de Jeu

1) Tuile Technologie

Le joueur actif pioche la tuile Technologie du dessus de la pile et annonce le symbole de décompte (entouré en blanc sur la tuile). En commençant par le joueur actif, puis en sens horaire, **tous les joueurs** effectuent un décompte sur le symbole annoncé.

● **Énergie** : si son bilan énergétique est positif, le joueur reçoit 50€ pour chaque niveau positif. Si son bilan énergétique est négatif, le joueur doit payer 100€ ou ajouter un disque à sa piste de Pollution pour chaque niveau négatif.

● **Écologie** : si son bilan écologique est positif, le joueur retire un disque de sa piste de Pollution pour chaque niveau positif. S'il n'y a plus de disques sur sa piste, il gagne 50€ par disque qu'il aurait dû retirer. Si son bilan écologique est

négatif, le joueur ajoute un disque à sa piste de Pollution par niveau négatif.

Note : lorsqu'un joueur enlève un disque de pollution, il retire celui placé sur l'espace le plus haut. Lorsqu'un joueur ajoute des disques de pollution, il remplit chaque espace en commençant par le bas. Un nombre illimité de disques peuvent être empilés sur le dernier espace (triangulaire).

● **Capital** : pour chaque symbole Capital visible sur son plateau individuel, le joueur reçoit 100€ de la réserve.

● **Recherche** : pour chaque symbole Recherche sur son plateau individuel, le joueur avance d'une case sur une des pistes de Recherche. S'il a plusieurs symboles Recherche, le joueur peut décider librement de répartir ses avancées entre les deux pistes.

● **Prospérité** : le joueur avance d'une case sur sa piste de score pour chaque symbole Prospérité visible sur son plateau individuel (y compris ceux visibles sur la piste de Pollution).

IMPORTANT : tant qu'au moins un disque est présent sur le dernier espace de la piste de Pollution (triangulaire), le joueur a trop pollué : il ne marque plus de points de Prospérité.

Le joueur actif place ensuite la tuile piochée près du plateau de Recherche, en fonction du type et du niveau de la tuile (comme dans la phase 2 de la mise en place).



Exemple : Bleu est dans la situation présentée ci-dessus.

- en cas de décompte Énergie, il doit payer 200€, ou payer 100€ et ajouter un disque de pollution, ou ajouter deux disques de pollution,
- en cas de décompte Écologie, il retire 2 disques de pollution,
- en cas de décompte Capital, il ne reçoit pas d'argent (aucun symbole visible),
- en cas de décompte Recherche, le joueur avance de cinq cases au total sur les pistes de Recherche,
- en cas de décompte Prospérité, le joueur avance de 3 points sur la piste de score (2 symboles sur les tuiles et un sur la piste de Pollution).

2) Actions

Le joueur actif effectue **2 actions**. Il peut effectuer deux actions différentes ou deux fois la même. Les actions possibles sont :

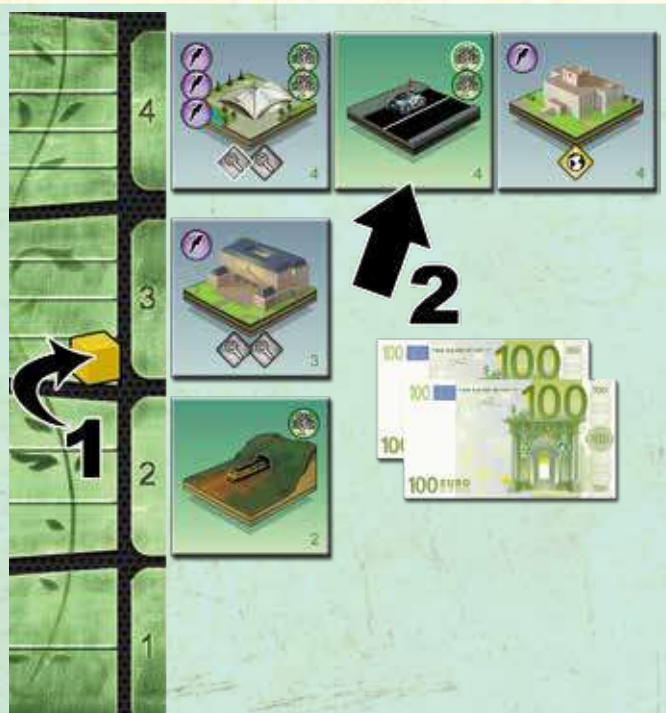
a) Revenus : le joueur prend 100€ de la banque.

b) Dépollution : le joueur retire le disque le plus haut de sa piste de Pollution.

c) Recherche : le joueur avance d'une case sur une des pistes de Recherche.

d) Achat de tuile : le prix de la tuile est calculé en comparant la position de la tuile souhaitée avec celle du marqueur du joueur dans la piste de Recherche associée à cette tuile :

- si la tuile est au même niveau de Recherche que son marqueur, la tuile coûte 100€,
- si la tuile est à un niveau supérieur à celui de son marqueur, la tuile coûte 100€ de base, plus 100€ par niveau supplémentaire,
- si la tuile est à un niveau inférieur à celui de son marqueur, son prix est de 50€ (quel que soit le niveau de cette tuile).



Exemple : pendant son tour, Jaune choisit comme première action Recherche et atteint ainsi le niveau 3 en écologie. Comme deuxième action, il achète les véhicules à hydrogène (niveau 4) et paie 200€ (100€ plus un niveau de Recherche supplémentaire).

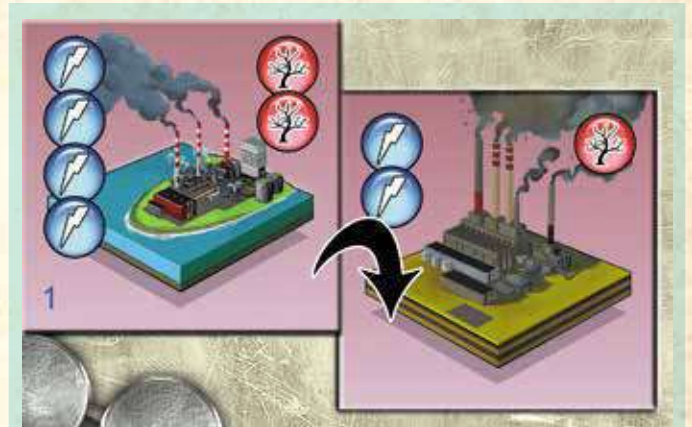
Une fois que le joueur a payé pour la tuile, il la place sur son plateau individuel, soit sur un espace vide, soit sur un espace déjà occupé par une autre tuile. Les règles à respecter sont les suivantes :

- une tuile Centrale (fond rose) doit être posée sur une case rose,
- une tuile Alimentation (fond jaune) doit être posée sur une case jaune,
- une tuile Transport (fond vert) doit être posée sur une case verte,
- une tuile Infrastructure (fond bleu) doit être posée sur une case bleue,

● les autres tuiles sont des tuiles Spéciales. Une tuile Spéciale ne se place pas sur le plateau individuel. Elle est défaussée après en avoir appliqué l'effet : gagner 1 point ou gagner 2 points ou retirer 3 disques Pollution.

Certains emplacements bleus du plateau individuel ne peuvent être occupés que si des transports sont construits au préalable. Ainsi, les tuiles vertes contenant des symboles «Emplacement inaccessible» doivent être recouvertes par une tuile transport quelconque pour permettre par la suite la pose de tuiles Infrastructure.

Après avoir placé sa tuile, le joueur ajuste les bilans énergétique et écologique de son plateau individuel en fonction des symboles de la nouvelle tuile (et éventuellement ceux de la tuile recouverte dont les effets sont annulés).



Exemple : le joueur recouvre sa centrale à charbon par une centrale thermique. Il augmente son bilan énergétique de 2 (la centrale thermique produit 4 énergies au lieu de 2), et il diminue son bilan écologique de 1 (la centrale thermique augmente la pollution de 2 au lieu de 1).



Exemple : le joueur recouvre son espace vert avec une route à péage. Son bilan écologique diminue de 2 (il perd le symbole positif de l'espace vert et ajoute un symbole négatif). De plus, il pourra désormais utiliser les emplacements partant de la route à péage pour construire des infrastructures.

Note : à tout moment, les joueurs peuvent recompter leur bilan énergétique et écologique pour vérifier qu'ils n'ont pas commis d'erreur.

Une fois que le joueur a effectué ses deux actions, la main passe au joueur suivant dans le sens horaire. Un nouveau tour commence...

Fin de la partie

La partie se termine à la fin du tour du joueur qui a pioché la dernière tuile Technologie. On procède alors à un **dé-compte final** pour chaque symbole dans l'ordre suivant :

- **2*Énergie** : le bilan énergétique est décompté deux fois, comme décrit précédemment.
- **2*Écologie** : le bilan écologique est décompté deux fois, comme décrit précédemment.
- **Capital** : le Capital est décompté une fois, comme décrit précédemment. Les joueurs défaussent alors leur argent. Par tranche de 300€ défaussés, ils gagnent un point de prospérité. L'argent excédentaire est gardé pour les éventuels départages.
- **Recherche** : chaque joueur avance du nombre total de symboles Recherche visibles sur son plateau individuel dans chacune des deux pistes de Recherche. Pour chaque piste, le joueur avec le marqueur le plus haut placé gagne 3 points, le second joueur gagne 1 point. En cas d'égalité pour la première place, tous les joueurs en tête gagnent 2 points (et aucun point pour les seconds). En cas d'égalité pour la deuxième place, aucun des joueurs concernés ne gagne de points.
- **Prospérité** : les symboles Prospérité sont décomptés une fois, comme décrit précédemment.

Une fois le décompte final effectué, le joueur avec le plus de points de Prospérité sur sa piste de score est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, l'argent encore en possession des joueurs sert de départage.

Note : un joueur n'est pas limité à 50 points. Si un joueur dépasse ce seuil, il repart du début de sa piste en ajoutant 50 à son score.

Remerciements

Reiner Knizia et Sebastian Bleasdale remercient tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu et plus particulièrement Iain Adams, David Brain, Chris Dearlove, Drak, Caroline Elliott, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Nils Knop, Chris Lawson, Paul Mansfield, Matthew Reid, Dave Spring, Ian Vincent, et Matthew Woodcraft.

L'éditeur remercie toute la «Ystari Team» et tout particulièrement Do pour sa motivation !

© Dr. Reiner Knizia, 2013. All rights reserved.

Quelques conseils

- Les tuiles liées à la recherche énergétique (à gauche du plateau Recherche) sont orientées sur un développement Capital et Énergie. Les tuiles liées à la recherche écologique (à droite du plateau Recherche) sont orientées sur un développement Recherche et Écologie.
- Pour chaque décennie (1970, 1980...), il y a 5 tuiles et chaque symbole sera décompté une fois exactement. En 2030, il y a une sixième tuile (avec un deuxième décompte de Prospérité). En fonction des décomptes déjà passés dans la décennie, vous pouvez déduire les décomptes à venir et revoir la planification de vos actions en conséquence.
- Les symboles Prospérité sont essentiels pour gagner : visez des tuiles qui remettent vos bilans à l'équilibre (c'est-à-dire sans vous mettre trop en danger) et dépolluez pour révéler des symboles Prospérité sur la piste de Pollution. Évitez d'atteindre le dernier niveau de la piste de Pollution, ou restez-y le cas échéant très temporairement.



Méga gratte-ciel



Rénovation des centre-villes (gagner 2 points)



Renouvellement urbain (gagner 2 points)



Réseau de communication



Barrage hydroélectrique



Valorisation des friches industrielles (retirer 3 disques)



Reforestation (retirer 3 disques)



Réseau de transport public



Complexe de loisir



Ville culturelle (gagner 1 point)



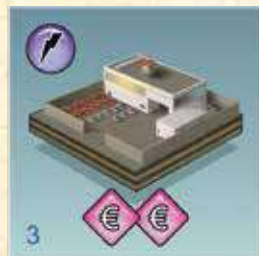
Cité-jardins (gagner 1 point)



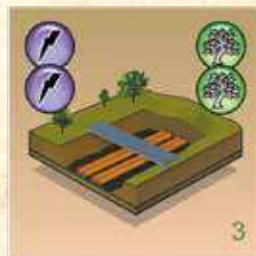
Hôpital



Distribution haute tension



Industrie automobile



Lignes électriques souterraines



Université



Routes à péage



Éoliennes



Réseau ferré



Usine de traitement d'eau



Centrale thermique



Réseau autoroutier



Lignes de Tramway



Institut d'étude sur les polymères

1970



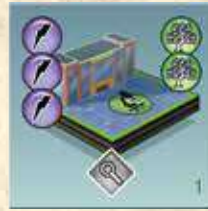
Centrale solaire



Jardins botaniques



Trains à Grande Vitesse

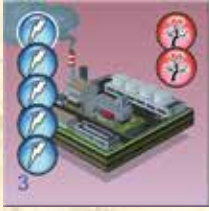


Institut de biochimie



Soufflerie aérodynamique

1980



Centrale à turbine à gaz



Transmission basse tension



Centrale à cycle combiné



Laboratoire de génétique



Micro batteries

1990



Centrale nucléaire



Voitures électriques



Centre de stockage de données



Institut de toxicologie

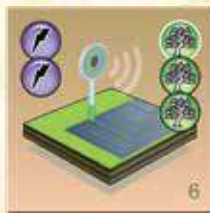


Laboratoire de microprocesseurs

2000



Usine marémotrice



Transmission d'énergie sans fil



Institut de logistique routière



Biodôme



Câbles supraconducteurs

2010



Tour solaire



Véhicules à hydrogène



Incinérateur de déchets



Laboratoire d'IA



Filtre atmosphérique

2020



Production de bio carburant



Recyclage énergétique



Voitures automatisées



Générateur de particules



Conception sur mesure

2030



Énergie de fusion



Trains gravitationnels



Centre de nanotechnologie



Laboratoire de neuroaugmentation



Clinique de régénérescence



Ascenseur spatial