

CHOISISSEZ, PLACEZ ET SCOREZ

À chaque tour, piochez une carte visible, placez-la à gauche ou à droite de votre zone de jeu… puis marquez immédiatement des points.

Mais attention : chaque côté est partagé avec un voisin. Vos choix peuvent booster votre score ou servir les autres.

Anticipez, observez et combinez bien vos cartes pour finir avec le plus haut score.

ÉLÉMENTS DE JEU

50 cartes **Symbole**
8 cartes **Influence**
8 cartes **Impulsion**
1 carnet de score

CRÉDITS

Auteurs : Anne-Louise Agnès & Stéphane Villielm
Graphiste : Marnie Averty
Artiste peintre : Clément Beauséjour
Éditeur : Fish in the sea Éditions

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes **Symbole** et formez **5 pioches** face cachée au **centre de la table**. Retournez la première carte de chaque pioche.





Mélangez les cartes **Influence** et prenez-en une au hasard. **Placez-la au centre de la table** pour qu'elle soit visible de tous.

Mélangez les cartes **Impulsion** et distribuez-en **2 à chaque joueur**. Chacun choisit **une carte** parmi les deux et **défausse l'autre**.



Chaque joueur prend une **carte de séparation** et la place devant lui. Cela formera **deux zones** de jeu : **zone de gauche** et **zone de droite**.

PREMIER JOUEUR

Choisissez un premier joueur. Celui-ci notera les scores durant la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en **8 tours** dans le sens horaire.

À votre tour :

- **Choisissez une carte** parmi les **5 visibles au centre** de la table
- **Placez cette carte** dans votre **zone de gauche** ou **votre zone de droite** ;
- **Révélez** la carte suivante de la pioche d'où vous avez pioché, pour qu'il y ait toujours **5 cartes visibles au centre**.

*Attention : Vous ne pouvez pas prendre la **dernière carte d'une pioche**.*

*Chacune de vos zones (gauche et droite) peut contenir au maximum **4 cartes**.*

Comptez **immédiatement** vos points en fonction :

- Du **Score indiqué sur la carte** que vous venez de piocher ;
- Des **Symboles présents dans la zone partagée** où vous venez de poser la carte ;
- Des **5 Symboles visibles** au centre.

Notez **directement** les **points de ce tour**, sans les additionner à ceux des tours précédents. Puis, c'est au joueur suivant de jouer.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont **pioché 8 cartes**.

Additionnez les **scores des 8 tours**, ajoutez le **bonus de collection** et les points d'**Impulsion**. Le joueur avec le **total le plus élevé** remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le **moins de formes différentes** remporte la partie.
Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

ZONES PARTAGÉES

Vous posez vos cartes dans **vos propres zones de jeu** (gauche ou droite) mais pour le Score, chaque zone est partagée avec un voisin :

- Votre **zone de gauche** est partagée avec votre **voisin de gauche**.
- Votre **zone de droite** est partagée avec votre **voisin de droite**.

Exemple de la zone partagée entre Soline et Léo



BONUS DE COLLECTION

En fin de partie, gagnez un **bonus de collection** en fonction du **nombre de formes différentes** présentes dans **vos deux zones de jeu** (gauche et droite).

Formes différentes	1	2	3	4	5	6
Points bonus	1	3	6	10	15	21

PARTIES EN PLUSIEURS MANCHES

Pour des parties plus longues et stratégiques, vous pouvez jouer en un **nombre de manches défini** en début de partie.

Le joueur avec le moins de points à la dernière manche commence la suivante.
Le vainqueur est le joueur qui cumule le plus de points sur l'**ensemble des manches**.

PARTIES SIMPLIFIÉES

Pour des parties plus simples, vous pouvez jouer sans les cartes **Influence** et **Impulsion**.



INFLUENCE

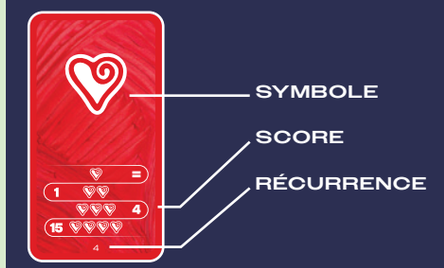
Son effet est **valable durant toute la partie** (ou manche).



IMPULSION

Son effet est à utiliser durant votre tour de jeu.
Les points attribués sur ces cartes sont acquis même si son effet n'est pas utilisé.

LES CARTES SYMBOLES



RÉCAPITULATIF DE SCORE DES SYMBOLES

À chaque tour, **la carte que vous récupérez** indique comment vous allez marquer des points. **Seul son effet de Score** compte pour ce tour.

Pour appliquer cet effet, vous prenez en compte :

- **Le Symbole** que vous venez de poser ;
- **Les autres Symboles** déjà présents dans la **même zone partagée** ;
- Les **5 Symboles visibles** au centre de la table.

LE SOLEIL

- **1 point** si **1 seul**
- **7 points** si **2 ou 3**
- **-1 point** si **au moins 4**

LA FLEUR

- **2 points** par

LA GOUTTE

- **2 points** si **2**
- **6 points** si **3**
- **12 points** si **4**
- **6 points** si **5**
- **2 points** si **au moins 6**

LA FEUILLE

- **1 point** par

LA GRAINE

- **1 point** si **1**
- **3 points** si **au moins** 1, 1, 1
- **4 points** si **au moins 2**
- **10 points** si **au moins** 1, 1, 1, 1, 1

LE CŒUR

- **Marquez autant de points que le joueur précédent** si **1 seul**
- **1 point** si **2**
- **4 points** si **3**
- **15 points** si **4**

RÉSUMÉ D'UN TOUR

Un tour de jeu se déroule en 5 étapes :

1. Choisissez une carte

Piochez une carte parmi les 5 visibles au centre.

2. Placez la carte

Posez la carte dans votre zone de gauche ou votre zone de droite.

3. Révélez la carte suivante

Retournez la carte du dessus de la pioche utilisée pour toujours avoir 5 cartes visibles au centre.

4. Comptez les points

Appliquez l'effet de score de la carte posée en regardant la zone partagée ainsi que les 5 cartes visibles au centre.
Ajoutez les points de la carte **Influence** si son effet est déclenché.

5. Notez les points

Notez vos points sur la feuille de score et le tour passe au joueur suivant.

Carte Impulsion

Durant votre tour, vous pouvez décider de jouer votre carte **Impulsion** pour déclencher son effet. Les conditions sont indiquées directement sur la carte.

Rappels importants

- Vous ne pouvez pas prendre la dernière carte d'une pioche.
- Chacune de vos zones (gauche et droite) peut contenir au maximum 4 cartes.

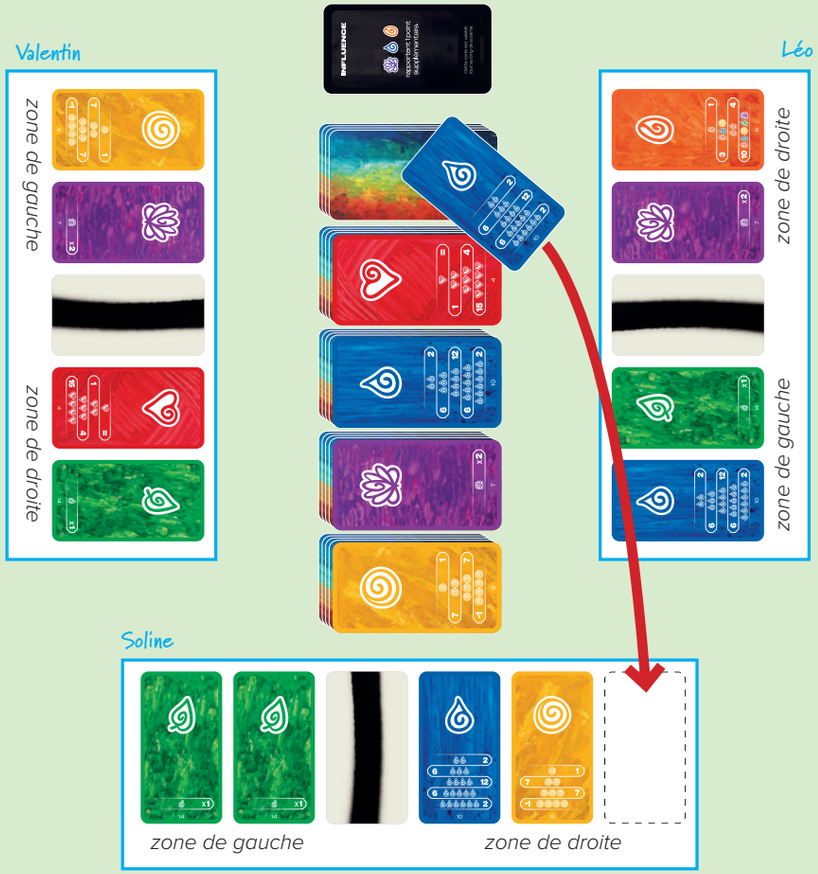
Parties à 2 joueurs

Chaque joueur partage ses deux zones avec son adversaire.



EXEMPLE D'UN TOUR

C'est maintenant à **Soline** de jouer.
Elle regarde les cartes visibles au centre de la table et décide de prendre une **Goutte**.
Elle choisit de la poser dans sa **zone de droite**.

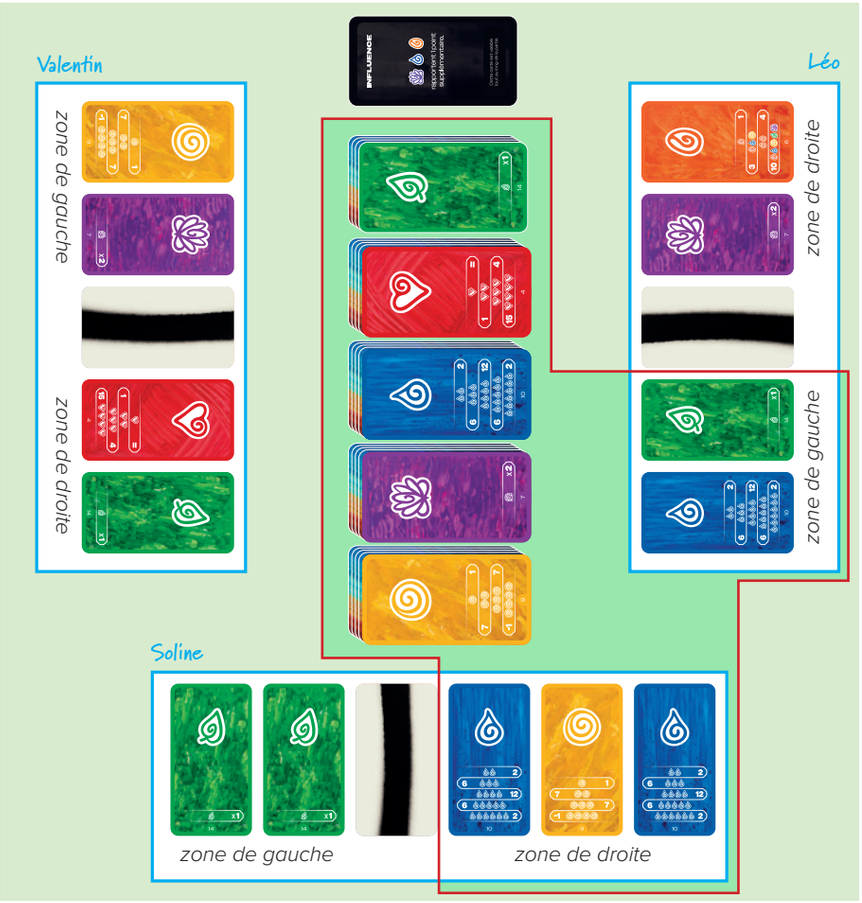


Elle doit ensuite **retourner la carte suivante de la pioche** d'où elle vient de piocher, afin qu'il y ait de nouveau **5 cartes visibles** au centre.



Une fois cette étape faite, Soline peut calculer son score.

Sa carte **Goutte** indique qu'elle rapporte des points en fonction du nombre total de Gouttes visibles. Elle regarde donc dans sa propre **zone de droite**, dans la **zone de gauche de Léo** (partagée avec la sienne), ainsi que dans les **5 cartes visibles au centre** de la table.



Au total, Soline compte **4 Gouttes**, ce qui lui rapporte **12 points**.
Comme elle a pris une Goutte, elle gagne **1 point supplémentaire** grâce à la carte Influence.
Son score pour ce tour est donc de **13 points**. Son score est noté sur la feuille de score puis le tour passe au joueur suivant.




SEME