

Objectif

- Avoir le plus de points en fin de partie

Mise en place

Chaque joueur

- Plateau individuel (face pays argenté plus facile, face pays noir plus difficile)
- 5 pions d'une couleur
 - 1 sur piste de score
 - 1 sur les 2 cases de recherche du bas
 - 1 sur cases rouges Énergie et Écologie du plateau individuel
- 1 billet de 100€
- 8 disques noirs sur piste de pollution à partir du bas

Commun

- Plateau
- Tuiles sans date au verso placées face visible à côté du plateau, celles avec un chiffre à gauche à gauche, celles avec un chiffre à droite à droite. Le chiffre indique la position par rapport au plateau
- Pioche aléatoire des autres tuiles triées par décennie (2030 en dessous, 1970 au dessus)
- Reste des disques noirs et billets à la banque

Déroulement d'un tour

1. Tuile technologie

- Joueur actif pioche la tuile Technologie du dessus de la pioche → Annonce du symbole entouré de blanc
- Tous les joueurs effectuent un décompte (depuis le 1^{er} joueur) suivant le symbole annoncé
 - **Énergie** : bilan positif = 50€ par niveau ⇔ bilan négatif = -100€ par niveau ou +1 disque sur piste Pollution
 - **Écologie** : bilan positif = -1 disque Pollution par niveau ou +50€ si piste Pollution vide ⇔ bilan négatif : +1 disque Pollution
 - **Capital** : +100€ pour chaque symbole visible sur plateau individuel
 - **Recherche** : +1 case sur piste de Recherche par symbole visible sur plateau individuel (répartition des points au choix)
 - **Prosperité** (planète) : +1 sur piste de score pour chaque symbole visible sur plateau individuel
 - **SAUF** si disque présent sur dernier espace de la piste de pollution (triangle)
- La tuile est ensuite placée près du plateau, suivant le nombre affiché et la position du nombre (droite ou gauche)

2. Actions : le joueur actif joue 2 actions (possible d'effectuer 2 fois la même)

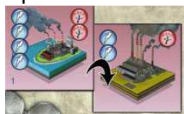
Revenus : +100€ depuis la banque

Dépollution : -1 disque sur piste de Pollution (depuis le haut)

Recherche : +1 case sur piste Recherche

Achat de tuile : Prix suivant position de la tuile sur piste de Recherche par rapport au marqueur de Recherche du joueur

- Coût :
 - Si tuile sur même case : 100€
 - Si tuile sur case antérieure : 50 €
 - Si tuile sur case postérieure : 100€ + n x 100€ ; n = case de la tuile - case du marqueur du joueur
- Règles de positionnement
 - Le fond de la tuile doit correspondre à l'emplacement choisi
 - Tuile sans couleur de fond correspondant = action immédiate + défausse
 - Lorsqu'il y a des liens entre les cases avec une croix sur la case maîtresse, nécessite que la case maîtresse soit recouverte pour débloquer l'accès aux autres cases
 - Ajustement des bilans énergétiques en fonction des symboles arbres et éclair de la nouvelle tuile par rapport à l'ancien emplacement



- Bilan énergétique +2
- Bilan écologique -1



- Bilan écologique -2
- Accès aux emplacements inférieurs

3. Changement de joueur actif

Fin de partie

Condition : à la fin du tour de la pioche de la dernière tuile Technologie

Décompte final (principe identique au décompte durant le jeu)

- 2 x **Énergie**
- 2 x **Écologie**
- 1 x **Capital** → Après décompte : +1 point de prospérité par tranche de 300€ ⇔ Argent restant sert pour départage
- 1 x **Recherche** → Après décompte : pour chaque piste, chaque leader gagne 3 points de prospérité ; le 2nd gagne 1 point de prospérité
 - Si égalité 1^{ère} place : 2 points de prospérité chacun → pas de points de prospérité pour le 2nd
 - Si égalité 2^{nde} place : pas de point de prospérité pour les 2nd
- 1 x **Prosperité**

Égalité : vainqueur = celui qui a le plus d'argent

