

Phase Approvisionnement

1. Distribuer le Revenu

\$ et/ou PV pour les 1er et 2e de chaque échelle d'Expertise

2. Approvisionner en Energie

Chaque Région dépense 1 , si elle en possède.
Ajoutez une Centrale fossile aux Régions qui ne répondent pas à la demande de la décennie en cours.
Ces Régions payent 1  : la pollution CO2 augmente.

3. Résolution de l'Evènement

Niveau CO2 < 350 ppm : il ne se passe rien.
Niveau CO2 >= 350 ppm : une catastrophe arrive dans la Région indiquée par la carte Evènement.
Les joueurs n'ayant pas de Centrale Verte dans la Région doivent payer 1  à la Région.

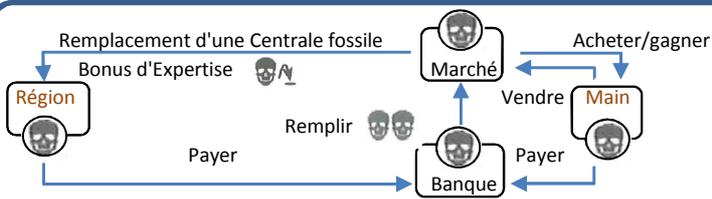
Règles de base

- . Vous pouvez utiliser un Projet sur lequel un autre joueur a posé un Scientifique  Payez lui 1\$.
- 1. Ce joueur peut soit reprendre le Scientifique en main et gagner 1  du type d'énergie sur lequel il était, **ou**
- 2. l'envoyer à un Sommet Mondial du même type d'énergie.

Gain des Sommets Mondiaux

1. Chacun des Scientifiques ayant participé à un Sommet achevé gagne 1  de l'énergie du Sujet traité.
2. Chaque Compagnie représentée au Sommet gagne 1 , d'un type d'énergie représentée au Sommet.

. Si le **STOP** apparaît sur le Marché, vous ne pouvez plus vendre de CEP pendant ce tour de jeu. +1 sur le prix des  ; remplissez le Marché avec 2  de la Banque.



Mouvements CEP

1. Les  rentrent dans le jeu via le Marché.
2. Tous les  dépensés retournent à la Banque, sauf les  vendus directement au Marché via une Action gratuite.

Score de fin de Partie

A. Suivez la procédure ci-dessous :

1. Prenez en main tous les  des Régions que vous contrôlez.
2. Vendez tous vos , au prix actuel du Marché (sans ajuster le prix du Marché).
3. Distribuer le Revenu à chaque joueur.

B. Ajoutez les PV suivants aux scores des joueurs :

1. Objectif de la Compagnie : X PV (ou 8\$).
 2. 1 PV pour chaque 2\$.
 3. 3 PV au joueur détenant le plus de .
 4. 3 PV au joueur ayant réalisé le plus d'Objectifs UN.
- A égalité, les joueurs gagnent l'ensemble des PV.

Actions - réaliser obligatoirement une seule action



Proposer un Projet

1. Posez une nouvelle tuile Projet (face sombre).
2. Recevez la prime de l'emplacement choisi.



Installer un Projet (retourner la tuile Projet)

1. Payez 1 à la Banque.
2. Retournez la tuile Projet sur sa face claire.
3. Recevez les bénéfices de l'Installation.



Construire - Bâtir / Remplacer une Centrale fossile

1. Payez les coûts de la Centrale à la Banque.
2. Défausser la plus ancienne Centrale fossile.
3. Posez la nouvelle Centrale.
4. Marquez la propriété (jeton).
5. Gagnez 1 sur l'échelle d'énergie de la Centrale.
6. Réduisez le niveau de pollution CO2.
7. La Région gagne 1 du Marché.
8. Remettez la tuile Projet dans la réserve.
9. Vérifier le contrôle de la Région.

Contrôle d'une Région

type plus



1. **Plus grand nombre** de Centrales des énergies demandées
Type le plus haut emporte les égalités.

type plus bas



2. **Plus forte** dans l'énergie des Centrales construites
Type le plus haut emporte les égalités.



3. Le **joueur Actif** prend le contrôle de la Région.

Actions gratuites - vous pouvez réaliser chaque type d' action gratuite une seule fois par tour de jeu



Cartes

1. Jouez 1 carte Lobby, **ou**
2. Payez 1 pour marquer les PV d'une carte Objectif UN.



Visitez le Marché

1. Acheter 1 augmenter le prix et remplir Marché si vide)
ou, si le prix du Marché n'a pas changé ce tour,
2. Vendez 1 au Marché (diminuer le prix).



Scientifiques - déplacer en 1

1. Main Projet
2. Projet Projet
3. Projet Sommet Mondial (Sujet)
du même Sujet que le Projet

Fin du Tour - Expertise



Choisissez 1 Projet avec un de vos sur lui
et gagnez 1 de cette énergie.
Votre tour est terminé.



Expertise



Sommet Mondial



Ressource Technologique



CEP



Placez un CEP dans une Région