

# R-ECO リエコリサイクル RECYCLE

Joueurs : 2 – 4

Durée : 10 – 20 minutes

Produit par Kawasaki Factory

Conception : Susumi Kawasaki

Traduction Française : Stéphane Athimon

## ◆Aperçu du jeu

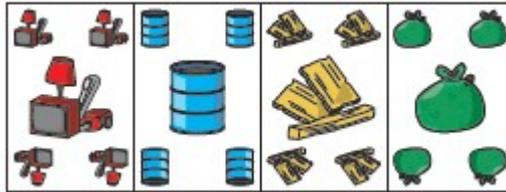
Ce jeu est la suite spirituelle du jeu sur le recyclage des déchets « R-ECO », mais il n'est pas indispensable d'y avoir joué pour pouvoir jouer à celui-ci.

Les joueurs sont des gestionnaires des déchets qui vont se battre pour des « contrats lucratifs » en transportant des déchets dans des sites de traitement des déchets. Si une décharge reçoit les bons déchets, son propriétaire gagne des points, mais si les gens y ont jeté trop de déchets qui ne coïncident pas avec la couleur de la décharge, le propriétaire perdra des points. Beaucoup de déchets sont jetés à l'aveugle, vous devrez donc percer à jour le bluff de vos adversaires tout en essayant de les faire chuter.

## ◆Contenu

○56 cartes déchets

14 Rouges : Électronique 14 Bleues : Huile 14 Jaunes : Bois Usagés 14 Vertes : Déchets Organiques



○4 cartes décharge publique

1 Rouge : Électronique 1 Bleu : Huile 1 Jaune : Bois Usagés 1 Verte : Déchets Organiques



○4 cartes Contrat

1 Rouge : Électronique 1 Bleu : Huile 1 Jaune : Bois Usagés 1 Verte : Déchets Organiques



○1 carte Directeur de la Protection de l'Environnement



○12 cartes Récompenses



○3 cartes Bonus

Face avant +3 points, Face arrière -3 points



◆Préparation

○Dans une partie à 3 joueurs, on retire 3 cartes de chaque type de cartes déchets (vous jouez avec 11 cartes de chaque couleur, pour un total de 44 cartes). Dans une partie à 2 joueurs, on retire 6 cartes de chaque couleur (vous jouerez avec 8 cartes de chaque couleur, pour un total de 32 cartes). Les cartes écartées ne seront pas utilisées pendant la partie.

○Placez les cartes Décharge publique sur la table comme indiqué dans l'exemple (d'une partie à 4 joueurs) ci-dessous. Mélangez les cartes récompenses par couleur et placez chaque tas sur la carte Décharge publique correspondante. Faites légèrement glisser les cartes pour que les joueurs puissent voir le nombre inscrit sur les 2 cartes récompenses qui sont en-dessous de la première.

○Placez les cartes contrats à côté des cartes Décharge publique correspondantes. Placez la carte Directeur de la Protection de l'Environnement à côté des cartes Décharge Publique.

○Choisissez Le 1er joueur de la manière qui vous convient.

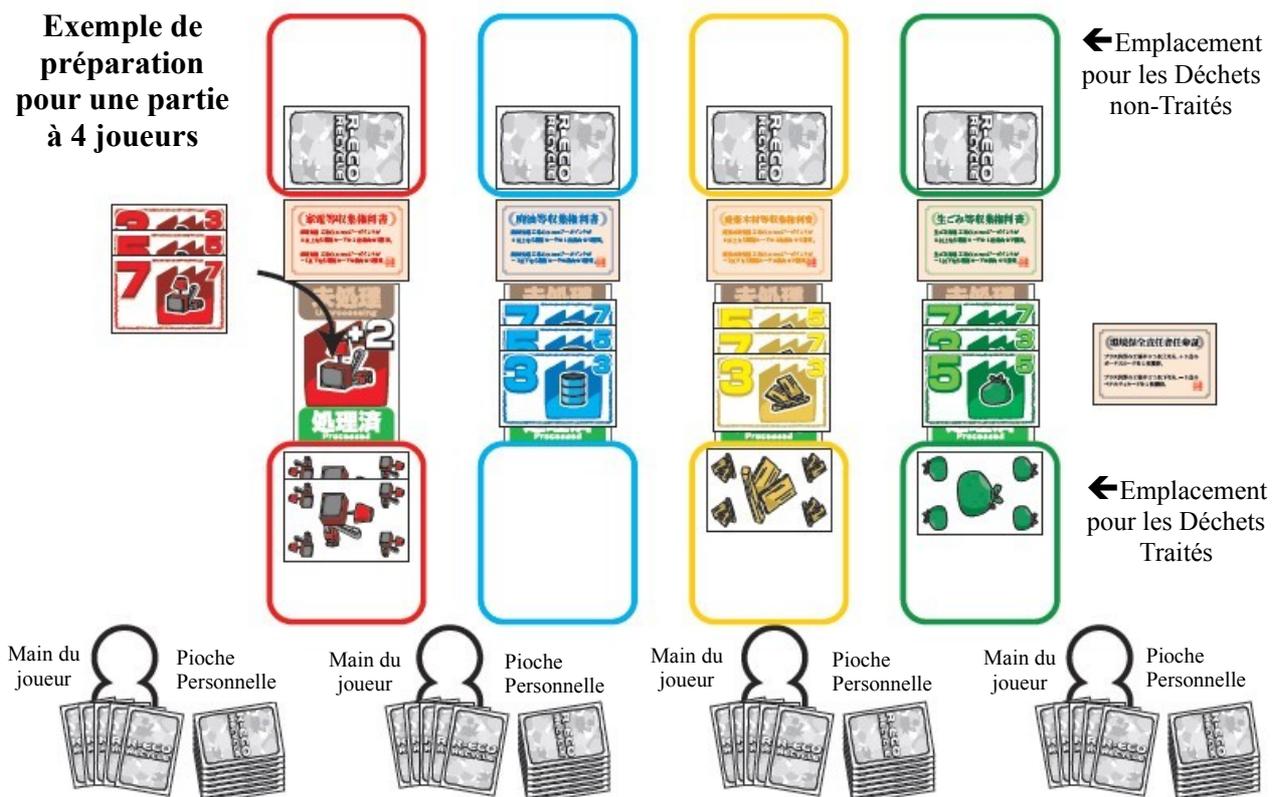
◆Préparation de la manche

○Mélangez toutes les cartes Déchets et distribuez en 5 faces cachées à chaque joueur. Ceci forme la main du joueur, cette main ne doit pas être vue par les autres joueurs.

○Ensuite, distribuez 7 autres cartes à chaque joueur pour former leur pioche personnelle. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder ces cartes, mais ils les ont empilées faces cachées devant eux.

○Parmi les cartes restantes, piocher en 4 et placez les faces visibles dans la décharge correspondante, dans la partie « Déchets Traités ». Les 4 cartes restantes sont placées, une de chaque, sur le côté « Déchets non-Traités » des 4 cartes Décharge publique.

Exemple de préparation pour une partie à 4 joueurs



## ◆ Jouer la partie

○ Les tours de jeu se font dans le sens des aiguilles d'une montre.

○ A son tour, un joueur doit choisir une des 2 actions suivantes :

### 1-Jouer une carte de sa main face visible.

\*La carte jouée est placée sur le côté Déchets Traités de la carte Décharge publique correspondante.

\*Ensuite le joueur prend la carte Directeur de la Protection de l'Environnement et la place devant lui. Si un autre joueur la détient, il peut lui voler la carte. S'il la possède déjà, elle reste où elle est.

### 2-Jouer une carte de sa main face cachée.

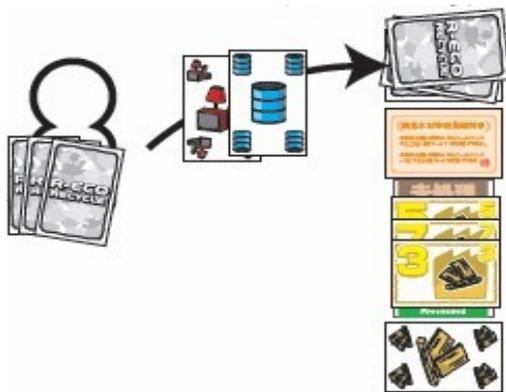
\*La carte est placée du côté des Déchets non-Traités de n'importe quelle carte Décharge Publique.

\*Le joueur doit jouer autant de cartes **+1 que le nombre de cartes faces visibles sur le côté Déchets Traités de la carte Décharge publique.**

\*Le joueur prend ensuite la carte contrat correspondante (il peut la prendre chez l'ancien propriétaire) et la place devant lui. S'il l'a déjà, elle reste à sa place.

## Exemple :

Le joueur veut placer des cartes faces cachées dans la Décharge publique **Jaune**. Cette décharge **Jaune** a 1 carte dans la partie Déchets Traités, donc le joueur devra placer 2 cartes faces cachées dans la partie Déchets non-Traités. Il choisit une **Bleue** et une **Rouge** et les joue, il obtient la carte contrat **Jaune**.



○Quelle que soit l'option choisie par le joueur, il doit maintenant piocher, dans sa pioche personnelle, autant de cartes qu'il vient d'en jouer, de manière à avoir à nouveau 5 cartes en main. S'il n'a pas assez de cartes dans sa pioche, il en pioche autant que possible et il continue le jeu avec une main plus petite.

○C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

## ◆ Fin d'une manche et comptage des points

### ○ Fin de la manche

-Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes (main et pioche comprise), la manche s'arrête immédiatement. Les cartes encore dans les mains des autres joueurs ou bien dans leur pioche sont défaussées.

### ○ Comptage des points

#### Score pour chaque Décharge Publique

-D'abord les joueurs vérifient le score écologique de chaque décharge.

-Prenez les cartes « Déchets Traités » et les cartes « Déchets Non-Traités » pour une décharge et contrôlez les. Chaque carte Déchets de la couleur correspondante à la décharge rapporte +1 point Écologique, et chaque carte Déchets d'une autre couleur rapporte -2 points Écologique.

-Chaque décharge avec un score Écologique de **0 ou plus** a donc généré des bénéfiques, le propriétaire du contrat correspondant gagne la carte Récompense du dessus, face visible (le côté avec les points positifs).

-Chaque décharge avec un score Écologique négatif a donc des pertes financières, le propriétaire du

contrat correspondant doit prendre la carte du dessus, face cachée (c'est à dire du côté des -3points).  
-Toutes les cartes récompenses sont visibles par les joueurs.

**\*Important! Une seule carte récompense par couleur et par joueur.**

Si un joueur **gagne une carte récompense d'une couleur qu'il a déjà**, il défausse son ancienne carte et gagne la nouvelle.

**Exemple 1** : Le joueur A détient une carte récompense de 5 points. Il réussit à gagner la carte récompense de 7 points. Il défausse la carte récompense de 5 points et place la 7 points devant lui.

**Exemple 2** : Le joueur B détient la carte récompense bleue -3 points. Il réussit à gagner la carte bleue 3 points. Il défausse la carte -3 points et place la carte 3 points devant lui.

### **Score pour la carte Directeur de la Protection de l'Environnement**

-Si 3 des 4 décharges publiques ont fait des bénéfiques, le Directeur de la Protection de l'Environnement gagne une carte Bonus avec comme face visible +3.

-Si seulement 2 ou moins de décharges publiques ont fait des profits, le Directeur de la Protection de l'Environnement gagne une carte bonus avec comme face visible -3.

-Un joueur peut avoir n'importe quel nombre de bonus Directeur de la Protection de l'Environnement.

### **○Score après la troisième manche**

Après la 3ème manche, le propriétaire des contrats des décharges publiques qui ont dégagés des bénéfiques, ne gagne pas seulement la carte récompense mais aussi la carte de la décharge. Cette carte comptera pour +2.

### **◆Préparation de la nouvelle manche**

○Remettez tous les contrats et la carte Directeur de la Protection de l'Environnement au milieu de la table. Au cas où personne ne posséderait le contrat d'une des décharges, défaussez la carte bonus sur le haut de la pile de cette décharge, ensuite récupérez toutes les cartes Déchets, mélangez les et distribuez comme mentionné dans la partie Préparation de la manche.

○Le 1er joueur de la nouvelle manche est le joueur à gauche de celui qui a joué la dernière carte de la manche précédente.

### **◆Fin du jeu – Le Gagnant**

○Le jeu se termine après la 3ème manche.

○Comptez tous les points des cartes récompenses, des cartes décharge publique et des cartes bonus. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de points négatifs qui gagne. S'il y a toujours une égalité, et bien c'est une égalité.

○Les commentaires sont les bienvenus sur le site web de Kawasaki Factory :  
<http://www2s.biglobe.ne.jp/~k-saki/>

### **Cartes Contrats**

#### **\* Rouge**

- Si le score Écologique de la Décharge Publique Électronique est de 0 ou plus, vous gagnez la carte du haut de la pile des cartes Récompenses, face visible.

- Si le score Écologique de la Décharge Publique Électronique est négatif, vous gagnez la carte du haut de la pile des cartes Récompenses, face cachée (points négatifs).

#### **\* Bleue**

- Si le score Écologique de la Décharge Publique Huile est de 0 ou plus, vous gagnez la carte du haut de la pile des cartes Récompenses, face visible.

- Si le score Écologique de la Décharge Publique Huile est négatif, vous gagnez la carte du haut de la pile des cartes Récompenses, face cachée (points négatifs).

\* **Jaune**

-Si le score Écologique de la Décharge Publique Bois Usagés est de 0 ou plus, vous gagnez la carte du haut de la pile des cartes Récompenses, face visible.

- Si le score Écologique de la Décharge Publique Bois Usagés est négatif, vous gagnez la carte du haut de la pile des cartes Récompenses, face cachée (points négatifs).

\* **Verte**

- Si le score Écologique de la Décharge Publique Déchets Organiques est de 0 ou plus, vous gagnez la carte du haut de la pile des cartes Récompenses, face visible.

- Si le score Écologique de la Décharge Publique Déchets Organiques est négatif, vous gagnez la carte du haut de la pile des cartes Récompenses, face Cachée (points négatifs).

\* **Directeur de la Protection de l'Environnement**

- Si 3 ou 4 Décharges Publiques ont généré des bénéfiques, vous gagnez un bonus de +3 points face visible.

- Si 2 ou moins de Décharges Publiques ont généré des bénéfiques, vous gagnez un bonus de -3 points face visible.