

# Carburetor

- **Nombre de joueurs** : 2-6
- **Durée d'une partie** : 2-4 heures
- **Age** : à partir de 12 ans
- **Stratégie** : 80%
- **Chance** : 20%

*Carburetor* est un jeu de société dans lequel chaque joueur, métamorphosé en grand producteur d'électricité sur une île coloniale, va réinventer la révolution industrielle. Les joueurs vont bien vite s'apercevoir que le prix à payer pour un plus grand profit est une plus grande production de déchets ! Il va donc falloir apprendre à investir là où il le faut, penser à long terme, éviter de se polluer soi-même, contrecarrer les plans des autres joueurs, et même se méfier des terroristes. Qui sait, peut-être un joueur sera-t-il le premier à développer une centrale à fusion ?

## 🌀 **But du jeu**

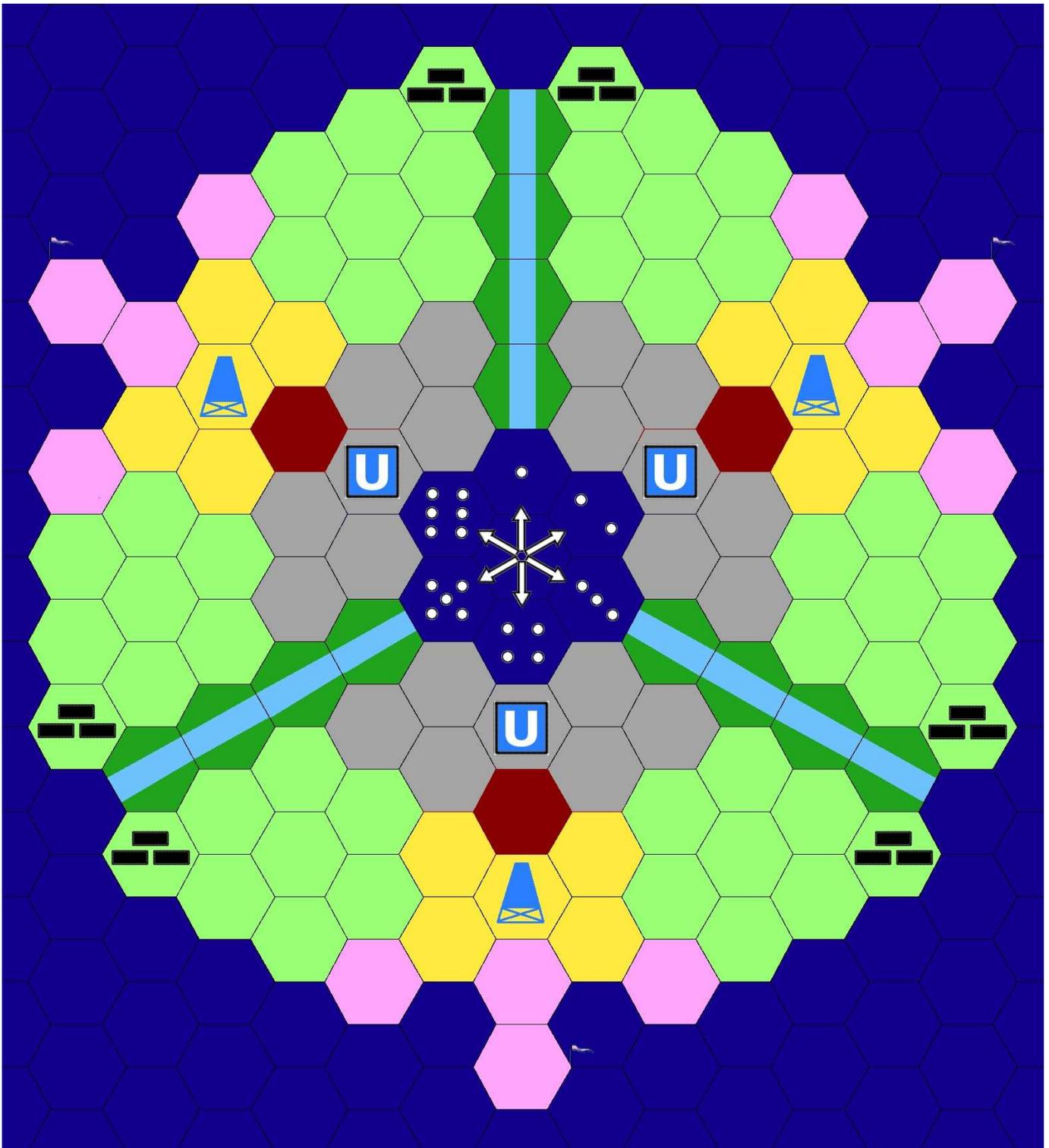
Amasser plus d'argent que les autres joueurs, et obtenir le monopole de production d'énergie sur l'île. Le jeu est fini lorsqu'il devient évident qu'un joueur peut racheter toutes les centrales des autres joueurs.

## 🌀 **Composition :**

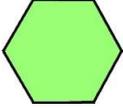
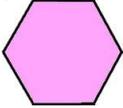
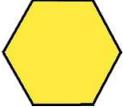
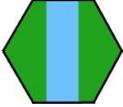
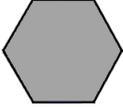
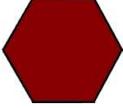
- Grand plateau de jeu pliable représentant l'île
- Plateau de conjoncture
- 27 cartes fatalité
- billets de banque de 1C, 2C, 5C, 10C et 50C
- 36 pions-prospecteurs (6 pour chaque couleur)
- 10 pions-terroristes
- pièces-centrales (charbon, pétrole, nucléaire, hydro, éoliennes, solaire, et fusion) dans les 6 couleurs
- 6 pions de conjoncture (charbon, pétrole, uranium, soleil, vent, pluie)
- pastilles noires et pastilles blanches de carburants et déchets
- Un dé à six faces
- Feuilles de comptabilité vierges

## Plateau de jeu

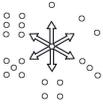
L'action du jeu va se dérouler sur le plateau à cases hexagonales représenté ci-dessous. Le plateau comprend des zones de couleur et des symboles.



## Les zones de couleur :

-  **Bleu foncé** : eau profonde, inaccessible.
-  **Vert clair** : plaine, constructible pour les centrales à charbon, à pétrole, nucléaires et à fusion.
-  **Rose** : côte, constructible pour les éoliennes.
-  **Jaune** : désert, constructible pour les centrales solaires.
-  **Bleu et vert** : fleuve, constructible pour les centrales hydroliques.
-  **Gris** : montagne, non constructible.
-  **Rouge foncé** : repère de terroristes, non constructible.

## Les symboles :

-  **Trois rectangles noirs** : mine de charbon, à exploiter pour réduire le prix du charbon.
-  **Trapèze bleu** : puits de pétrole, à exploiter pour réduire le prix du pétrole.
-  **Lettre U sur fond bleu** : mine d'uranium, à exploiter pour réduire le prix de l'uranium.
-  **Petit drapeau** : presque-île, augmente le rendement des éoliennes.
-  **Girouette** : indique les directions selon le dé.

## **Début de partie**

Les joueurs désignent ensemble qui sera responsable de la réserve de billets de banque. Le banquier distribue la somme de départ de 15C à chaque joueur.

Les pions de conjoncture sont placés sur la première ère du plateau de conjoncture, à leur valeurs de départ respectives (2C pour le charbon, 5C pour le pétrole, 4C pour l'uranium, et 0C pour le soleil, le vent et la pluie).

Les cartes fatalité sont rassemblées et mélangées pour former un tas.

Les joueurs lancent le dé et celui qui a le plus grand chiffre commence. Par la suite, le tour sera passé au voisin de gauche de celui qui vient de jouer.

Le premier tour est spécial : il sert au placement initial des prospecteurs. Chaque joueur a droit à un prospecteur qu'il va placer où il veut sur le plateau de jeu (sauf sur les cases bleu foncé qui sont inaccessibles).

## **Déroulement d'un tour et actions possibles**

Un tour se déroule toujours selon la même séquence :

1. Tout d'abord, le joueur lance le dé.
2. S'il y a un ou plusieurs terroriste(s) sur le plateau de jeu, le joueur doit déplacer un terroriste au choix dans la direction qui correspond au chiffre indiqué par le dé (par rapport à la girouette au milieu du plateau).
3. Le joueur doit tirer une carte fatalité, la lire à haute voix, et suivre les instructions. La carte est ensuite mise de côté (ne pas la remettre dans le tas). Si le tas est fini, les cartes sont à nouveau rassemblées et mélangées pour former un nouveau tas.
4. Ensuite, si le joueur possède des centrales actives, il récupère l'argent de leur production, pour autant qu'il puisse disposer des éventuels déchets sur un emplacement libre.
5. Puis il a droit à deux actions pour chacun de ses prospecteurs. Les actions possibles sont :
  - déplacement d'une case,
  - construction d'une centrale,
  - démolition d'une de ses propres centrales,
  - épuration des déchets (sur la case entière) pour 2C (déchets carbonisés) ou 5C (déchets nucléaires),
  - exploitation d'une mine ou d'un puits de pétrole,
  - corruption d'une centrale concurrente pour deux fois son prix,
  - kidnapping d'un prospecteur concurrent pour 500C.

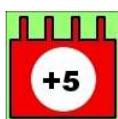
6. Le joueur peut acheter du carburant au prix courant, mais pas plus qu'il n'y a de place dans les centrales correspondantes. Les prix d'achat du charbon, pétrole et uranium sont réduits d'1C pour chaque fois qu'un prospecteur a exploité une mine correspondante pendant ce tour-ci. Le joueur a la possibilité d'acheter un nouveau prospecteur pour 500C, et de le placer sur la case de son choix. Au maximum, il peut avoir six prospecteurs sur le plateau de jeu.
7. Le tour est passé au prochain joueur.

Afin d'éviter d'avoir à effectuer de multiples paiements pendant le tout, les joueurs ont la possibilité de noter chaque transaction sur une feuille de comptabilité. A la fin du tour, les profits et les coûts sont sommés et le total est finalement amassé (si positif) ou payé (si négatif). Ce système permet de gagner du temps et aide à garder une bonne vue d'ensemble de l'état des comptes.

## Centrales

Les différentes centrales de production d'énergie ont différentes propriétés de coût d'achat, de rendement et de pollution, et subissent différentes conjonctures.

### Non-renouvelables :



- **Charbon** : la centrale coûte 5C (démolition 2C), le combustible coûte en moyenne 2C et rapporte 5C lorsqu'il est consommé. Donc, elle est rentabilisée en deux tours (bénéfice de 3C par tour), mais elle produit un déchet carbonisé à chaque tour. Elle ne peut être construite qu'en plaine.

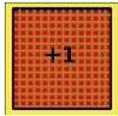


- **Pétrole** : la centrale coûte 12C (démolition 2C), le combustible coûte en moyenne 5C sauf en fin de partie où le prix du pétrole monte en flèche, et rapporte 10C lorsqu'il est consommé. Donc, elle est rentabilisée en trois tours (bénéfice de 5C par tour), mais elle produit un déchet carbonisé à chaque tour. Elle ne peut être construite qu'en plaine.

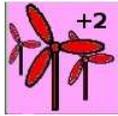


- **Nucléaire** : la centrale coûte 50C (démolition 5C), le combustible coûte en moyenne 3C, et rapporte 15C lorsqu'il est consommé. Donc, elle est rentabilisée en un peu plus de quatre tours (bénéfice de 12C par tour), mais elle produit un déchet radioactif à chaque tour. Elle ne peut être construite qu'en plaine.

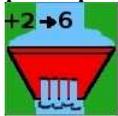
## Renouvelables :



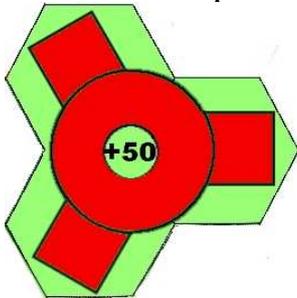
- **Solaire** : la centrale coûte 10C (démolition 3C). Par ensoleillement normal, elle rapporte 1C par tour sans avoir besoin de combustible ni produire de déchets. Elle est donc rentabilisée en dix tours. Elle ne peut être construite que dans le désert.



- **Eolienne** : la centrale coûte 20C (démolition 2C). Par vent normal, elle rapporte 2C par tour sans avoir besoin de combustible ni produire de déchets. Elle est donc rentabilisée en dix tours. Elle ne peut être construite que sur les côtes. Sur une presqu-île, elle rapporte 1C de plus par tour.



- **Hydrolique** : la centrale coûte 40C (démolition 4C). Par précipitations normales, elle rapporte 6C par tour sans avoir besoin de combustible ni produire de déchets. Son rendement peut toutefois être réduit si une autre centrale hydrolique se trouve en amont d'elle : dans ce cas, elle rapporte 2C plus le nombre de cases non construites de fleuve en amont. Dans des conditions normales, elle est rentabilisée en six à sept tours. Elle ne peut être construite que sur les fleuves.



- **Fusion** : la centrale coûte 300C (démolition 15C) et rapporte 50C par tour sans avoir besoin de combustible ni produire de déchets, et indépendamment de toute conjoncture. Elle est donc rentabilisée en six tours. Elle ne peut être construite qu'en plaine et a besoin de trois cases libres. Une fois construite, la centrale compte comme une seule case pour le déplacement des prospecteurs.

## 🌀 **Construction, démolition, corruption et kidnapping**

Pour construire, le joueur place un prospecteur sur une case constructible, utilise une action pour ce prospecteur, et paie le prix de construction de la centrale. On ne peut construire une centrale que sur une case de couleur correspondante, qui n'est pas déjà construite, et qui ne contient pas de mine ni de déchets.

Pour démolir une de ses propres centrales, le joueur place un prospecteur sur la case correspondante, utilise une action pour ce prospecteur, et paie le prix de

démolition pour la centrale en question. La démolition élimine aussi le carburant éventuel se trouvant dans la centrale.

Pour corrompre une centrale, le joueur place un prospecteur sur la case correspondante, utilise une action pour ce prospecteur, et paie (à la banque) le double du prix de construction pour le même type de centrale. La centrale et le carburant éventuel s'y trouvant sont alors contrôlés par le nouveau propriétaire.

Pour kidnapper un prospecteur concurrent, le joueur place un de ses propres prospecteurs sur la même case que le prospecteur adverse, utilise une action pour son prospecteur, et paie la somme de 500C. Le prospecteur kidnappé est retiré du jeu.

## **Gestion du carburant et des déchets**

Carburants et déchets sont symbolisés par des pastilles. Les pastilles noires représentent à la fois le charbon et le pétrole ainsi que les déchets carbonisés ; les pastilles blanches représentent l'uranium ainsi que les déchets radioactifs. Les pastilles sont placées sur les centrales au moment de l'achat du carburant. Lors d'un tour ultérieur, le joueur a la possibilité de récupérer l'argent que donne leur combustion en plaçant les pastilles, transformées en déchets, sur une case du plateau de jeu. Les règles de placement des déchets sont les suivantes :

- La case doit être vierge de construction.
- Une case ne peut contenir qu'un seul type de déchets, soit carbonisés, soit radioactifs.
- La case peut contenir au maximum deux déchets carbonisés ou trois déchets radioactifs.
- Les déchets peuvent être placés n'importe où sur la zone verte de laquelle ils proviennent ou sur une zone adjacente (montagne, désert, fleuve ou côte), mais pas plus loin. Par exemple, le repère terroriste et la presque-île sont inaccessibles aux déchets car il faut traverser deux zones de couleur pour y parvenir.
- Un joueur ne peut pas placer de déchets sur une case où se trouve un prospecteur concurrent, sauf si il s'y trouve aussi un de ses propres prospecteurs.

Pour éliminer les déchets sur une case, un joueur doit placer un prospecteur sur la case polluée, utiliser une action pour ce prospecteur, et payer le prix d'épuration : 2C pour les déchets carbonisés et 5C pour les déchets radioactifs, indépendamment du nombre de déchets qui se trouvent sur la case.

## **Terroristes**

Des terroristes surgissent au cours de la partie via les cartes fatalité. Ils apparaissent sur les cases rouge foncé du plateau de jeu, en position 2, 4 ou 6 par

rapport à la girouette au centre du plateau. Au début du tour, le joueur lance le dé et déplace un terroriste au choix d'une case dans la direction indiquée par le dé (par rapport à la girouette). Toutefois, si le déplacement mène sur une case bleu foncé (inaccessible), le terroriste reste sur place.

Lorsqu'un terroriste rencontre une centrale, tout ce qui se trouvait sur la case est instantanément détruit. Si un prospecteur se fait attrapper par un terroriste, il est kidnappé et peut être récupéré pour une rançon de 200 C. Après une attaque, le terroriste est retiré du jeu.

## **Conjoncture et changement d'ère**

Les prix des carburants ainsi que la météo varient au cours du jeu. A tout moment, la conjoncture est indiquée par les pions de conjoncture (noir=charbon, rouge=pétrole, bleu=uranium, jaune=soleil, rose=vent, gris=pluie) sur le plateau de conjoncture. La conjoncture ne peut pas dépasser les limites du plateau de -2C et +12C. Pour les non-renouvelables, le prix indiqué par la conjoncture correspond au prix d'achat du carburant. Pour les renouvelables, cela correspond au degré d'ensoleillement, de vent et de pluie : par temps normal, ils se trouvent en position zéro ; une conjoncture positive signifie un bénéfice supplémentaire par centrale, et une conjoncture négative signifie une perte de production. Ainsi, par exemple, une centrale solaire, qui par temps normal produit +1C par tour, produira +3C si la conjoncture soleil est à +2C ; si par contre cette dernière est négative, cela signifie un temps couvert et la centrale ne produira rien du tout.

La conjoncture peut varier de deux façons : soit aléatoirement en fonction des cartes fatalités, soit progressivement en fonction de l'ère. Si un joueur tire une carte fatalité sur laquelle il est simplement indiqué une conjoncture, cette conjoncture diminue de 1C si le dé indique 1, 2 ou 3, et augmente de 1C si le dé indique 4, 5 ou 6. Certaines cartes indiquent qu'une conjoncture va augmenter ou diminuer : dans ce cas, le chiffre indiqué par le dé détermine quelle conjoncture sera affectée.

La partie se déroule sur six différentes ères : révolution industrielle, ère des combustibles fossiles, petite crise du pétrole, ère du nucléaire, grande crise du pétrole, ère des énergies futures. Il se produit un changement d'ère durant l'écoulement des cartes fatalité (une carte en est responsable). Un changement d'ère signifie deux choses importantes : chaque joueur reçoit un prospecteur supplémentaire qu'il va placer immédiatement sur une case de son choix (à tour de rôle en commençant par le joueur qui a tiré la carte de changement d'ère), et les pions de conjonctures sont déplacés sur la prochaine ère, en suivant les changements relatifs de conjoncture indiqués par les courbes du plateau de conjoncture (pas de changement pour les renouvelables). Ainsi, par exemple, si le prix du pétrole se trouvait à 2C à la deuxième ère, il va se retrouver à 5C à la troisième ère.

Une fois la dernière ère atteinte, il n'y a plus de changements d'ère.

# Conjoncture

