

CONTENU



88 cartes Recyclage dans quatre couleurs, dont 19 par couleur avec des valeurs de 1 et 3 par couleur de valeur 2.



32 cartes R-Eco dans quatre couleurs réparties comme suit : 0, 1, 2, 3, 3, -2, 4, 5

IDEE DU JEU

Quand la nuit tombe sur la cour de recyclage, les bouteilles de verre, les piles de papier, les gobelets en plastique et les boîtes en fer-blanc se réveillent doucement pour une nouvelle vie. Avec des blattes, des grillons et d'autres animaux nuisibles, une fête est organisée. Mais dès les premières lueurs du jour, les ouvriers de l'équipe du matin retrouvent seulement des déchets à trier.

Les joueurs essaient de trier des bouteilles, des canettes, des gobelets et du papier et de les amener à l'usine de recyclage. Ils reçoivent de l'argent en retour. Malheureusement, les joueurs produisent souvent trop de déchets qu'ils éliminent parfois illégalement. Celui qui parvient à gagner le plus d'argent avec ses déchets est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE

- Les cartes R-Eco ont une face Usine et une face Argent. Elles sont triées selon leur couleur et disposées en piles avec la face Usine vers le haut selon un ordre prédéfini.

L'ordre des piles de cartes dépend du nombre de joueur :

A 3 ou 4 joueurs, l'ordre de haut en bas est : 0, 1, 2, 3, -2, 4, 5

A 5 joueurs, l'ordre de haut en bas est : 0, 1, 2, 3, 3, -2, 4, 5

- Les quatre piles de cartes R-Eco sont placées les unes à côté des autres au centre de la table. Les piles représentent les quatre usines de recyclage.
- Les cartes Recyclage sont mélangées et forment une pioche au centre de la table. Pour chaque usine, on pioche une carte Recyclage que l'on place dans sa zone de déchets.
- Les joueurs piochent, chacun à leur tour, une carte jusqu'à en avoir trois en main.
- Le dernier joueur à avoir jeté des ordures commence.



DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent dans le sens horaire. A son tour, on exécute les actions suivantes les unes après les autres.

(1) Jouer des cartes Recyclage et prendre éventuellement une carte R-Eco

Le joueur doit déposer une ou plusieurs cartes Recyclage d'une même couleur sur la zone de recyclage de l'usine correspondante. Le joueur peut uniquement jouer des cartes Recyclage **d'un seul type**.

Si la valeur des cartes Recyclage sur la zone de recyclage de l'usine totalise « 4 » ou plus, le joueur reçoit **la carte supérieure R-Eco** de l'usine. On additionne les cartes s'y trouvant déjà et les cartes posées par le joueur.

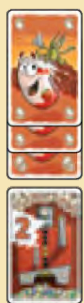
- « 4 » ne correspond pas à la quantité de cartes, mais à leur **somme totale**: les cartes Recyclage 1 comptent pour 1 et les cartes Recyclage 2 comptent pour 2.
- Le joueur reçoit seulement une carte R-Eco même si la valeur des cartes Recyclage fait « 5 », « 6 » ou « 10 ». La carte R-Eco est placée devant le joueur avec la face argent vers le haut et triée par couleur.
- Ensuite toutes les cartes Recyclage de l'usine sont défaussées.

Si la valeur des cartes de la zone de recyclage de l'usine fait « 1 », « 2 » ou « 3 », le joueur ne reçoit aucune carte R-Eco de cette usine.

Exemple 1a:



Un gobelet « 2 » se trouve déjà à l'usine de recyclage. Le joueur dépose dessus deux gobelets « 1 ».



Il y a maintenant à l'usine 4 gobelets en plastique.



Les trois cartes sont défaussées et le joueur reçoit la carte supérieure R-Eco de cette usine de recyclage.

(2) Prendre en main des cartes Recyclage de la zone de déchets

Le joueur doit prendre en main **toutes** les cartes qui se trouvent dans la zone de déchets de l'usine de recyclage correspondante. Qu'il ait reçu ou non une carte R-Eco précédemment n'a pas d'importance.

Exemple 1b:



Le joueur doit prendre en main les trois cartes Recyclage de la zone de déchets de l'usine.

(3) Vérifier sa limite de cartes

Maintenant le joueur vérifie combien de cartes il a en main. Il peut avoir au **maximum cinq cartes** en main. Il n'y a aucun effet si le joueur respecte la limite. S'il a six cartes ou plus en main, il doit placer les cartes excédentaires face cachée devant lui. Ces cartes restent devant lui jusqu'à la fin de la partie et chaque carte compte comme un point négatif lors du décompte.

Exemple 1c:



Le joueur a six cartes en main et doit maintenant déposer une carte face cachée devant lui.

(4) Placer des cartes Recyclage sur la zone de déchets de l'usine.

Après avoir mis en main toutes les cartes Recyclage de la zone de déchets, le joueur doit tirer une quantité de cartes de la pioche correspondant au nombre de cartes présentes sur la zone de recyclage de l'usine plus une.

Exemple 1d:



Puisqu'il n'y a plus de cartes sur la zone de recyclage de l'usine, le joueur doit tirer seulement une carte Recyclage de la pioche et la placer sur la zone de déchets.

Exemple 2:



Ici il y a une carte Canette « 1 » et une « 2 » sur la zone de recyclage de l'usine, cela fait une valeur de « 3 » + 1. Quatre nouvelles cartes sont piochées et placées sur la zone de déchets.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Quand la pioche est vide, on mélange la défausse qui forme une nouvelle pioche.

FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur reçoit la dernière carte R-Eco d'une usine. Ce joueur doit prendre en main les cartes Recyclage de la zone de déchets et vérifier sa limite de cartes. Ensuite, il termine son tour normalement.

Les joueurs révèlent leurs cartes R-Eco et Recyclage.

Le décompte

On décompte uniquement les couleurs pour lesquelles un joueur possède plusieurs cartes R-Eco. Si un joueur ne possède qu'une seule carte R-Eco d'une couleur, cette couleur ne rapporte aucun point. Chaque joueur additionne par couleur les valeurs de ses cartes R-Eco.

On déduit de cette somme les cartes Recyclage que l'on a placé face cachée devant soi (un point négatif par carte).

Celui qui n'a pas de carte face cachée devant lui obtient des points en bonus. Le bonus correspond au nombre de joueurs qui ont des cartes face cachée devant eux. (1 point de bonus dans une partie à 4 ou 5 joueurs, 2 points de bonus dans une partie à 3 joueurs).

Celui qui a le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de cartes Recyclage l'emporte. S'il y a encore égalité, tous ces joueurs ont gagné.

Exemple 3:

