

ECOC'ÎLE

1h30 - 2h 3 à 8 joueurs + 15 ans

Bienvenue dans Écoc'île !

Vous êtes les leaders de différentes îles d'un archipel, qui cherchent à prospérer... mais l'environnement est en péril. La pollution se répand, les écosystèmes souffrent et l'avenir est incertain.

Votre mission ? Développer votre île en produisant ce dont elle a besoin, tout en coopérant pour éviter les écocides. Si vous survivez ensemble à 70 ans (10 tours) sans atteindre le seuil critique d'écocide, vous gagnez tous !

Vous l'aurez compris... ce que vous devez à tout prix éviter, c'est l'ÉCOCIDE.

Écocide québécois ?

L'écocide désigne dans le droit français, une atteinte grave et durable à l'environnement, causée de manière intentionnelle ou par négligence. Une pollution est considérée comme "durable" si ses effets se prolongent pendant au moins 7 ans, que ce soit sur la nature ou sur la santé humaine.

Objectif

Chaque joueur développe une île tout en luttant contre la pollution. Le but est de produire, coopérer et innover pour éviter l'écocide collectif.

Conditions de Victoire

Défaite collective :

La jauge atteint le seuil de 5 écocides ou toutes les zones d'une île sont contaminées

Victoire collective :

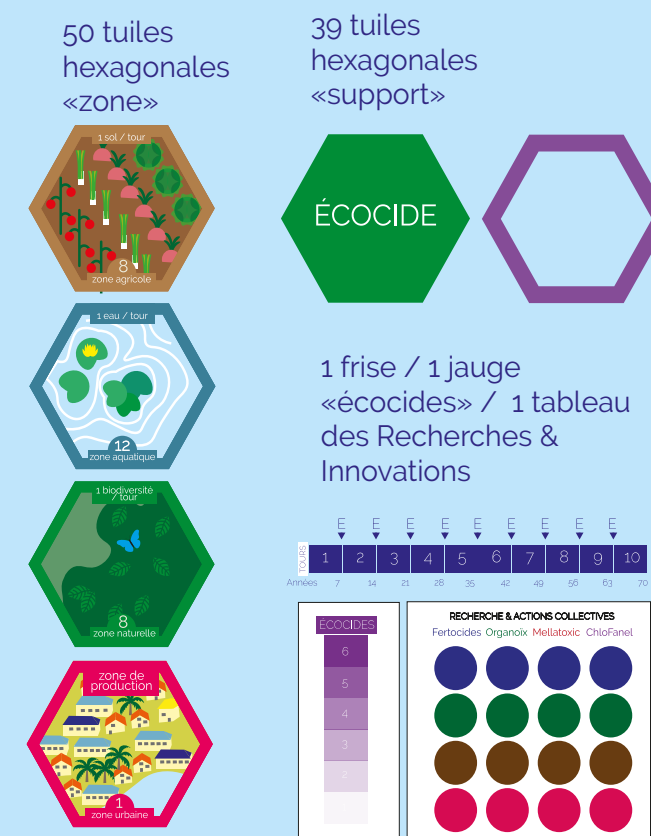
La jauge d'écocide reste sous le seuil critique après 10 tours.

Victoire individuelle :

Voir le compte des points dernière page.

Contenu du jeu

64 cartes Productions



Mise en place

Formation des îles :

- Séparez les tuiles Zones par type : Aquatique, Urbaine, Naturelle, Agricole
 - Chaque joueur pioche 1 tuile de chaque type (soit 4).
- Mélangez les tuiles restantes face cachée.
 - Chaque joueur pioche ensuite 2 tuiles supplémentaires au hasard.

Une île est composée de 6 zones connectées entre elles.

Identité des îles :

- Mélangez le paquet de cartes Identité, puis chaque joueur en pioche 1 au hasard.

Elle contient :

- L'histoire & culture de votre île
- Un don ancestral utilisable 1 fois dans la partie au moment choisi par le joueur
- Les objectifs spécifiques, rapportant des points bonus individuels s'ils sont atteints

Ressources initiales :

- Placez 1 ressource sur chaque zone, selon son type :
 - Zone Agricole : 1 sol
 - Zone Aquatique : 1 eau
 - Zone Naturelle : 1 biodiversité
 - Zone Urbaine : RIEN

Pions et supports centraux :

- Placez au centre :
 - La jauge d'écocides avec le pion noir sur 0.
 - La frise chronologique avec le pion rouge.
 - Le tableau de Recherches & Actions collectives.
 - Les tas de cartes Production et Évènement préalablement mélangés.

- Chaque joueur place son pion sur une zone (Hors Zone Urbaine)

Pollution initiale (à poser sur la Zone de départ du pion) :

- Dé 1 : Type de pollution
 1 : FertoCides, 2 : Organoïx, 3 : Metalloxic, 4 : ChloFanel, 5-6 : Rien
- Dé 2 : Nombre de jetons
 1-2 : 1 jeton, 3-4 : 2 jetons, 5-6 : 3 jetons

Tir de dé :

Les actions indiquant le symbole impose un lancer de dé afin de déterminer le type de pollution générée.

Tirage de dé : 1 : FertoCides, 2 : Organoïx, 3 : Metalloxic, 4 : ChloFanel, 5-6 : Rien

Déroulement d'un tour de jeu (7 ans)

1. Phase Action (4 actions/joueur, au choix) :

- Se déplacer sur une zone adjacente
- Collecter une/des ressources
 - Jusqu'à 3 ressources d'une même zone.
 - Limite de 6 ressources maximum stockées en réserve personnelle.
- Échanger ressources/productions avec un autre joueur
 - Transfert libre de ressources/productions avec un joueur présent dans la même zone.
 - Chaque échange risque de générer 1 jeton pollution, dont le type est déterminé par un lancer de dé.
- Dépolluer ou Contenir
 - Retirer 1 jeton polluant d'une zone
 - Contenir la diffusion d'un polluant sur une zone pendant 2 tours si l'innovation est terminée.

Sans innovation le coût est de 2 ressources
 Avec innovation le coût est de 1 ressource (si non participation)
 0 ressources (si participation)

- Participer à une innovation
 - Combiner 4 ressources dont 3 différentes (contaminées ou non) :
 - Une innovation complète permet de :
 - Dépolluer une zone entière d'un polluant dégradable avec 1 action.
 - Contenir un polluant persistant pendant 2 tours sur une zone choisie afin d'éviter sa diffusion en cas d'écocide.
 - Placer un hexagone violet sur les zones contenues.

- Produire sur une Zone Urbaine
 - Combiner 3 ressources, mais cela peut générer des polluants :
 - 2 ressources identiques + 1 autre ressource = 1 production + 1 jeton
 - Tirer une carte production au hasard et y disposer les ressources utilisées jusqu'à la fin du tour
 - Si la zone urbaine ou les ressources sont contaminées = la production est contaminée.

2. Phase Événement

À la fin de chaque tour :

- Piochez 1 carte Évènement et appliquez ses effets.
- Vous pouvez poser des tuiles Évènement bleu foncé sur les zones concernées si l'effet dure plusieurs tours.

3. Régénération des ressources

- Chaque tuile génère 1 ressource/tour, mais elle sera contaminée si la zone est polluée.
- Une tuile peut stocker jusqu'à 3 ressources maximum.

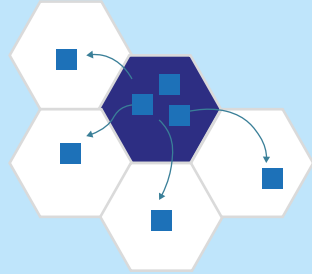
Polluants & écocides

Fertocides



Dégradable

- Dégradation automatique : 1 jeton / zone au 4ème tour suivant son apparition.
- Contamine sol, eau et écosystèmes par lessivage, évaporation, et transport, causant eutrophisation et acidification.



Dispersion :

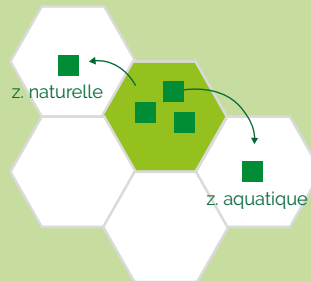
- Toutes les zones adjacentes

Organoïx



Dégradable

- Affectent sol, eau, plantes et faune par lessivage, diffusion dans l'air, et infiltration.



Dispersion :

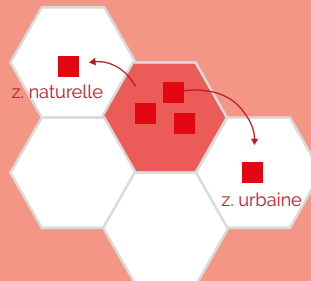
- Zones Aquatiques et Naturelles adjacentes

Metalloxic



Persistant

- Pollue sol, eau, air par combustion ou vaporisation de particule et s'accumule dans les organismes par ingestion, inhalation et contact cutané.



Dispersion :

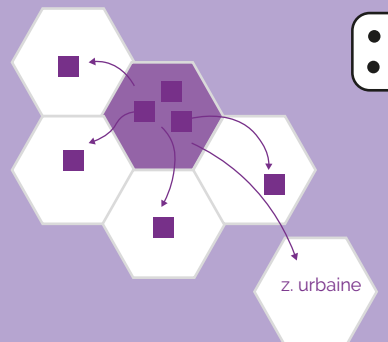
- Zones Urbaines et Naturelles adjacentes

ChloFanel



Persistant

- Contamine sol, eau, air et chaînes alimentaires par percolation, inhalation et bioaccumulation.



Dispersion :

- Toutes les zones adjacentes

- + toutes les zones urbaines
 - impair = pollution
 - pair = pas de pollution

Mécanique des écocides

Un écocide se produit dès qu'une zone contient 4 jetons de pollution, peu importe leur type.

- La jauge d'écocide augmente de +1.
- En cas de présence de plusieurs polluants, c'est le polluant majoritaire qui est considéré comme étant à l'origine de l'écocide et qui se propage aux zones adjacentes.
- En cas d'égalité entre plusieurs polluants, c'est le polluant le plus persistant qui est retenu, selon l'ordre suivant :

Fertocides < Organoïx < Metalloxic < ChloFanel

- Polluants persistants (Metalloxic & ChloFanel)
 - Placez une tuile noire sur la zone.
 - Toutes les ressources sont perdues et ne se régénèrent pas pour le reste de la partie.

- Polluants dégradables (Fertocides & Organoïx)
 - Placez une tuile colorée sur la zone (bleue pour FertoCides, verte pour Organoïx).
 - Les ressources sont perdues et ne se régénèrent plus tant que la pollution n'est pas réduite en dessous du seuil critique de 4 jetons.

Fin de partie & décompte des points

Défaite collective :

La jauge atteint le seuil de 5 écocides. Toutes les zones d'une île sont contaminées avec au moins 1 jeton pollution.

Victoire collective :

La jauge d'écocide reste sous le seuil critique à la fin des 10 tours.

En cas de victoire collective, chaque joueur compte ses points et établit un **classement INDIVIDUEL** :

TABEAU DES POINTS

| | |
|---------------------------------|---------------------------|
| 5 productions atteintes | +4 pts |
| Production saine | +2 pts |
| Production contaminée | +1 pt |
| Échange réalisé (max 6 pts) | +1 pt / échange |
| Participation à une innovation | +1 pt / participation |
| Ressources restantes sur l'île | +0,5 pt / ressource |
| Pollutions restantes sur l'île | -0,5 pt / jeton pollution |
| Zones écocides | -5 pts / zone |
| Objectif personnel atteint (x2) | +3 pts / objectif |

ECOC'ÎLE

1h30-2h

3 à 8 joueurs

+ 15 ans



scannez-moi



Ce jeu a été financé par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR) au titre du projet « ANR-22-CHLD-0003-04 ». Le projet « Met-Halo » PROJET N° ANR-22-CHLD-0003, a pour objet : le « Criblage métagénomique des déhalogénases, nouveaux outils pour la dépollution de la chlordécone ».

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Liberté
Égalité
Fraternité

INRAE

anr
agence nationale de la recherche