

# Installation du jeu

Avant le début de la partie, vous avez besoin d'environ 10 minutes d'installation par table de jeu en suivant cette configuration :

En début de partie, lisez la **carte Événement "1er tour - Au nom des Roches"**. Les autres cartes constituent une pioche aléatoire.\*

Au début de la partie, chaque roche a un **buisson**. Les différents **courseurs** vous indiquent l'avancement de chaque jauge.

Chaque année, 3 **Grands Projets** sont soumis au vote.\*

À chaque début de partie, 2 **touristes** (= 3 - 1 du au manque d'attractivité) attendent dans l'espace en jaune sur la fiche Ressources.

\* Les cartes **Événements**, les **Objectifs Secrets** et les **Grands Projets** peuvent également être choisis par l'animateur pour former un scénario spécifique.



Les **cartes Objectifs Secret** sont distribuées aléatoirement.\*

Chaque joueur doit systématiquement disposer de 5 **hexagones** devant lui, qu'il pioche au cours de la partie à sa gauche.\*

Chaque joueur doit disposer de 5 **cubes d'actions** de sa couleur, disposés à l'espace prévu sur leurs plateaux individuels. Une fois utilisé au cours de l'année, le cube doit être sorti de cette zone.



# Passage d'une année à l'autre

*Une fois que chaque joueur a utilisé ses 5 cubes d'action, vous pouvez acter la fin de l'année, et donc la fin de cette manche de jeu.*

## FIN DE L'ANNÉE

- ❑ Si toutes les roches n'ont pas été **débroussaillées**, appliquez une pénalité sur l'un des 3 indicateurs du Label par buisson restant.
- ❑ Si au moins un **Grand Projet** a obtenu 3 votes ou plus, demandez aux joueurs de se mettre d'accord pour placer sur le plateau celui qui a obtenu le plus de votes (en cas d'égalité, l'élu tranche).  
Seule la réserve naturelle peut recouvrir une Roche.
- ❑ Demandez au professionnel du tourisme de **placer les touristes** dans les accueils de touristes. Le propriétaire d'un hébergement touristique reçoit ainsi des sous selon le nombre de touristes qui y sont placés. Mais si le nombre d'**accueils** est inférieur au nombre de touristes, baissez de 1 sur l'un des 3 indicateurs par touriste non accueilli.
- ❑ Retirez les **touristes** du plateau : ceux-ci rentrent chez eux en fin d'année.

## DÉBUT DE LA NOUVELLE ANNÉE

- ❑ Remplacez les **cubes d'action** sur les plateaux des joueurs.
- ❑ Remplacez les **buissons** sur les 3 Roches : un par roche, sauf si la carte Événement ou si un aménagement modifie l'embroussaillage.
- ❑ Piochez une nouvelle carte **Événement** et la lire à voix haute.
- ❑ Tirez au sort de nouveaux **Grands Projets** pour les placer sur la fiche Ressources (placer les Grands Projets spécifiques au dernier tour si c'est la 5ème année).
- ❑ Placez le nombre de **touristes** sur la Fiche ressources en fonction de la carte Événement et du niveau de la jauge Attractivité (-1, nombre indiqué sur la carte Événement, +1, +2, +3 ou +5 touristes).

*Et c'est parti pour une nouvelle année !*

*À la fin de la 5<sup>e</sup> année, vous pouvez passer au debriefing de votre expérience de jeu. Si besoin, vous retrouverez des conseils dans le livret d'accompagnement disponible sur notre plateforme numérique :*

[blog.u-bourgogne.fr/seriousgamesolutre/livret-daccompagnement](http://blog.u-bourgogne.fr/seriousgamesolutre/livret-daccompagnement)

