



120'



1-5



12+

CO₂

de Vital Lacerda

Dans les années 1970, les gouvernements du monde entier doivent faire face à une demande sans précédent d'énergie, et, afin d'y répondre, font construire un peu partout des centrales électriques polluantes. Année après année, la pollution qu'elles génèrent augmente et s'accumule, sans que personne ne fasse rien pour la contrôler ou la réduire. Maintenant, les effets de cette pollution sont devenus trop importants, et l'humanité commence à réaliser qu'elle va devoir répondre à ses besoins en énergie via de nouvelles sources, propres. D'un côté, les entreprises ayant une expertise dans ces sources propres et durables sont désormais sommées de proposer des projets permettant de fournir l'énergie nécessaire sans polluer davantage l'environnement. De l'autre, les gouvernements régionaux sont désireux de financer ces projets, et sont prêts à investir rapidement dans leur mise en œuvre.

Dans le jeu CO₂, chaque joueur gère une Société d'énergie ayant cette capacité d'innovation. Le but est de stopper l'augmentation de la pollution, tout en répondant à la demande croissante d'énergie verte -- et ce, bien sûr, en faisant des profits.

Rappelez-vous, si la pollution n'est pas sous contrôle, ce sera la fin de la partie, et une défaite, pour nous tous.

Contenu du jeu

1 plateau de jeu	1 marqueur de tour	18 tuiles sommet
100 disques en bois, 20 de la couleur de chaque joueur	30 tuiles projet double face	26 cartes lobby
20 pions en bois, 4 de la couleur de chaque joueur	5 tuiles centrale de reboisement	13 cartes objectif de l'ONU
25 cubes blancs ressource technologique	5 tuiles centrale à biomasse	7 cartes objectif de compagnie
40 CEPs: gros disques violets en bois	5 tuiles centrale solaire	6 cartes événement
1 marqueur du prix du marché CEP: gros disque rouge en bois	5 tuiles centrale de recyclage	20 pièces de \$1
1 marqueur du niveau de pollution globale de CO ₂	5 tuiles centrale à fusion froide	15 pièces de \$2
1 marqueur de décennie	10 tuiles centrale à charbon	10 pièces de \$5
	10 tuiles centrale à pétrole	5 pièces de \$10
	10 tuiles centrale à gaz naturel	1 tuile premier joueur
	8 tuiles Agenda Régional	

Mise en place

Placez le plateau au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend:

1. Tous les disques de sa couleur.
2. 1 pion scientifique de sa couleur. Poser les 3 autres scientifiques dans l'espace de recrutement ①.
3. À partir du premier joueur jusqu'au 5ème en sens horaire: 3, 4, 4, 5, 5 pièces (\$1).
4. 2 Permis d'Emission de CO₂ (*Carbon Emission Permits* - CEPs)

Choisissez le premier joueur aléatoirement (une fois tous les joueurs familiarisés avec le jeu, vous pourrez utiliser la variante enchère décrite à la dernière page); donnez-lui la 'tuile premier joueur' ②.

Chaque joueur place 1 disque de sa couleur sur la valeur "0" de la piste de score ③.

Les disques des joueurs seront aussi utilisés pour indiquer l'appartenance des centrales à énergie verte ④ et l'expertise ⑤ dans chaque source d'énergie.

Piste de décennie & tour

Placez le marqueur décennie sur la piste décennie ⑥ et le marqueur tour sur la piste tour ⑦ sur la case indiquant le nombre de joueurs pour la partie (assignez chacune des tâches ci-dessus au joueur assis à côté. Il en sera le responsable durant la partie).

Cubes ressource technologique

Placez les cubes blancs ressource technologique sur le plateau ⑧.

Argent

Faites une banque hors du plateau et choisissez un joueur pour la gérer ⑨. L'argent est accessible à tout le monde au cours de la partie. Si vous voulez savoir combien d'argent a un joueur, il suffit de lui demander

Projets

Séparez les projets par type (symbole source d'énergie) et placez-les près du plateau ⑩.

Centrales à énergie verte

Séparez les centrales à énergie verte par type, ensuite organisez chaque type par coût de ressource technologique, (les tuiles avec une valeur basse au sommet de la pile) et placez-les près du plateau ④.

Sommets mondiaux

Mélangez les tuiles sommet à 2 sujets. Placez-les aléatoirement, face visible, à

leurs places sur le plateau ⑪. Mélangez les tuiles sommet restantes (mixez les tuiles à 2-, 3-, et 4 sujets ensemble) et faite une pile face cachée ⑫.

Tuiles agenda régional

Placez les tuiles agenda régional aléatoirement à leurs places sur le plateau, face visible, une par région ⑬. Retirez les tuiles restantes de la partie.

Tuiles centrale à combustible fossile

Faites aléatoirement une pile face cachée avec toutes les tuiles centrale à combustible fossile ⑭. Pour chaque



région, prenez la tuile du sommet de la pile, et placez-la face visible sur la case la plus à gauche de la piste de demandes d'énergies de la région **15**.

Totalisez le niveau de pollution de CO₂ de toutes les centrales à combustible fossile de la planète (toutes les régions), en utilisant les valeurs de CO₂ suivantes : Charbon = 40 ppm, Pétrole = 30 ppm, Gaz = 20 ppm. Placez le marqueur de niveau de pollution globale de CO₂ (cylindre noir) sur la valeur correspondante de la piste de pollution globale de CO₂ **16**.

Exemple: Dans la mise en place, les joueurs finissent en plaçant 2 centrales à charbon, 3 centrales à pétrole, et 1

centrale à gaz, donnant un total de 190 ppm de pollution globale de CO₂ au début de la partie: 80 pour le charbon (2×40) + 90 pour le pétrole (3×30) + 20 pour le gaz (1×20). La partie commencera avec le marqueur de niveau de pollution globale de CO₂ sur la valeur 190.

Permis d'Emission de CO₂ (CEPs)

Dans chaque région, placer un nombre de CEPs égal aux cases vides de demandes d'énergie **17** : 2 en Afrique, 5 en Asie, etc...). Faire une banque avec les CEPs restants.

Marché

Placez une pile de 2 CEPs au milieu du marché et placez le marqueur rouge du prix du marché CEP sur la case 3 de l'échelle du prix du marché. Ce sera le prix initial des CEPs **18**.

Cartes objectif de compagnie

Suivant le nombre de joueurs, vous devrez retirer certaines cartes objectif de compagnie:

Partie à 1 joueur: Retirez les valeurs 27, 30, 32, e 33.

Partie à 2 joueurs: Retirez les valeurs 28, 30, e 33.

Partie à 3 joueurs: Retirez la valeur 30. Donnez secrètement une carte objectif de compagnie **19** à chaque joueur. Les restantes sont retirées du jeu.

Cartes objectif de l'ONU

Mettez face visible 10 cartes à côté du plateau (7 dans une partie à 2 joueurs) **20**. Retirez les autres du jeu.

Cartes événement

Mélangez les cartes événement et créez une pile face cachée à côté du plateau, près de la case événement **21**. Révélez 1 carte événement face visible sur la case événement, ensuite révélez la carte du haut de la pile, de telle sorte que 2 cartes événement soient visibles.

Cartes lobby

Mélangez les cartes lobby et donnez-en 5 à chaque joueur **22**. Les joueurs expérimentés peuvent utiliser le système de «draft». Dans ce cas, choisissez 1 des 5 cartes et passez les 4 autres au joueur à votre droite. Ensuite parmi les 4 reçues, prenez-en une et passez les 3 autres à droite. Continuez ainsi jusqu'à qu'il n'y ait plus de cartes à passer et que chaque joueur ait 5 cartes en main.

Vous êtes prêt à jouer!



Commencer la partie

Une partie de CO₂ se déroule sur 5 décennies (6 dans une partie à 5 joueurs), chacune d'elle divisée en 2 phases:

1. Phase d'approvisionnement
2. Phase opérations

1 Phase d'approvisionnement

Note: au cours de la première décennie, passer cette phase, car elle a été remplacée par la mise en place.

Les joueurs effectuent dans l'ordre suivant:

1. Distribuer le revenu;
2. Approvisionner en énergie;
3. Résoudre l'événement.

1.1 Distribuer le revenu

Le revenu est payé aux joueurs en **1ère et 2nde position** de chaque source d'énergie sur la piste d'expertise (voir 2.2.1.1 expertise). Dans une partie à 2 joueurs, seule la 1ère place de chaque source d'énergie reçoit un revenu.

Les joueurs peuvent choisir de recevoir leur revenu **en argent et/ou points de victoire**. Le montant d'argent / points de victoire gagné comme 'revenu' est représenté à côté du disque du joueur pour chaque piste d'expertise. En cas d'égalité pour la 1ère ou 2nde place, tous les joueurs ex-æquo reçoivent le montant complet.



Exemple: Orange est l'expert en tête des sources d'énergies biomasse et il est le second en recyclage. À côté de ces deux disques orange, il y a "4" et "2". Donc, Orange reçoit 6 de revenu pour le tour. Il décide de répartir les 6 de revenu en 3 pièces et 3 points de victoire.



Exemple: En expertise solaire, Violet et Bleu sont ex-æquo en première place. Orange, Jaune et Noir sont ex-æquo à la seconde place. Tous les joueurs reçoivent un revenu.

1.2 Approvisionner en énergie

À chaque décennie, chaque région avec des ressources technologiques en consomme une; retournez le cube ressource à la réserve générale. Les centrales à combustible fossile sont les sources d'énergie polluante du jeu. Elles sont nécessaires pour répondre à la demande en énergie non couverte par les centrales à énergie verte. Chaque type de centrale à combustible fossile produit un niveau de pollution différent

de CO₂ dans le jeu.

Chaque fois que ces centrales à combustible fossile entrent en jeu durant cette étape d'Approvisionnement, le niveau global de pollution de CO₂ augmente et un CEP doit être payé à la banque.

Les joueurs doivent déterminer quelles régions ont besoin d'énergie: en commençant dans une région et en continuant autour du monde en sens horaire, les joueurs regardent si la case de demande d'énergie qui correspond à la valeur de la décennie actuelle est vide ou est occupée par une centrale à énergie verte.

S'il y a une centrale à énergie verte ou que toutes les cases d'une région sont remplies, aller à la région suivante.

Si une case est vide:



1. Prenez la centrale à combustible fossile du haut de la pile et posez-la sur la case énergie; dans l'exemple ci-dessus, une centrale à gaz naturel occupe la seconde case de l'Amérique du Sud pour répondre à la demande de la 2nde décennie.
2. Augmentez le niveau global de pollution de CO₂ en fonction du CO₂ émis par la centrale à combustible fossile. (Charbon = 40 ppm, Pétrole = 30 ppm, Gaz = 20 ppm).
3. **Le joueur qui contrôle la région doit payer 1 CEP à la banque de sa poche ou d'une région qu'il contrôle** (nécessairement cette région!). Si vous ne possédez pas de CEP ou dans une des régions que vous contrôlez, vous devez en acheter un au marché. Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter un CEP au marché au cours de la phase d'approvisionnement (et seulement au cours de cette phase), vous pouvez échanger des points de victoire (PVs) pour 1 pièce chacun, jusqu'à (et seulement jusqu'à) ce que vous ayez assez pour payer; reculez votre disque d'une case sur la piste de PV pour chaque pièce perçue. Les points négatifs sont autorisés. **Si personne ne contrôle la région**, le CEP est pris de la pile de la région.

1.3 Événements

Si le **niveau global de pollution de CO₂ est supérieur ou égal à 350 ppm, une catastrophe a lieu** dans la région spécifiée via la carte événement visible sur la case événement.

Afin de fournir du secours et d'aider à reconstruire la région, n'importe quel joueur qui ne fournit pas d'énergie dans cette région (c'est à dire qu'il n'y possède pas au moins une centrale à énergie

verte construite) doit donner une ressource technologique à la région. Si un joueur n'a pas assez de ressources pour aider la région, il perd immédiatement 2 points de victoire pour la négligence d'une région frappée par une crise environnementale (Les points négatifs sont autorisés). **Si le niveau global de pollution de CO₂ est dans la zone de sécurité** (en dessous de 350 ppm), rien n'arrive à la région, mais l'évènement est quand même considéré comme résolu. (Catastrophe évitée!)

Après que l'évènement ait été résolu, défaussez cette carte et déplacez la carte face visible de la pile sur la case événement. Retournez la carte du haut de la pile.

Les ressources technologiques qui ont été données à la région restent dans la région. Le gouvernement régional utilisera ces ressources technologiques sous forme de subventions pour des projets de construction de nouvelles centrales à énergie verte dans la région. Chaque fois que quelqu'un construit une centrale à énergie verte dans la région, le gouvernement régional fournira gratuitement une ressource technologique (s'il en reste) au projet. Cela signifie que si vous avez besoin de deux ressources technologiques pour construire une centrale, le gouvernement en paie une et vous payez l'autre.

2 Phase opérations

La phase Opération est divisée en tours. Le nombre de tour de chaque décennie dépend du nombre de joueurs:

2 joueurs	5 tours
3 joueurs	4 tours
4 joueurs	3 tours
5 joueurs	2 tours

Comptez les tours en déplaçant le pion sur la piste de tours d'une case, jusqu'à atteindre la dernière.

Chaque tour débute par le joueur en possession de la tuile «premier joueur» et se poursuit en sens horaire, chaque joueur jouant successivement. À votre tour, **vous devez faire 1 action** et vous avez aussi **l'option de réaliser une ou plusieurs actions gratuites** (voir 2.2 Actions gratuites). Enfin, vous choisirez un de vos scientifiques sur un projet pour **augmenter votre expertise** (Voir 2.2.1.1 Expertise).

Après que tous les tours soient terminés (le marqueur de tour étant sur la case vide), la phase opérations est finie:

1. Avancez le marqueur décennie d'une case.
2. Remettez le marqueur de tour sur la case représentant le nombre de joueurs.
3. Passez la 'tuile premier joueur' à gauche (ou utilisez la variante enchère).
4. Commencez une nouvelle décennie.



Exemple: Le marqueur décennie a été avancé de la première à seconde décennie.

2.1 Actions

Les actions disponibles sont:

1. Proposer un projet
2. Mettre en place un projet
3. Construire une centrale

Les projets sont nécessaires afin de construire des centrales à énergie verte qui utilisent des ressources renouvelables. Il y a 5 sources d'énergie verte dans le jeu: le **reboisement***, le **solaire**, la **fusion froide**, la **biomasse** et le **recyclage**.

* le reboisement est vraiment un élément important dans le contrôle et la réduction des émissions globales de CO₂, et était donc un élément impératif à inclure dans le jeu. Afin de conserver l'esprit du jeu et une terminologie des règles simplifiées, le reboisement est traité comme une source d'énergie verte.

Un projet a besoin d'être **proposé**, ensuite **mis en place** avant qu'une centrale ne puisse être construite avec l'action **construction**.

2.1.1 Proposer un projet

Votre compagnie doit concevoir un projet d'énergie verte pour une région. En échange, votre compagnie reçoit une subvention de la région. La région prend en charge le projet; il n'appartient à aucun joueur.

Choisissez un projet d'une source d'énergie (solaire dans l'exemple de droite), prenez la tuile correspondante et placez-la côté sombre visible sur une case projet vide dans une région qui nécessite cette source d'énergie. Les besoins en énergie d'une région sont indiqués sur sa tuile agenda régional.



Proposer un projet à une région vous récompensera toujours avec une **subvention** différente, selon la case choisie. La subvention est représentée sur la case où le projet est placé:

Argent Ressources technologiques Recherche en collaboration



1. **Argent.** Prenez une somme d'argent à

la banque égale au nombre de Permis d'Émission de CO₂ (CEPs) de la région à ce moment précis. S'il n'y a pas de CEPs dans la région, vous recevez tout de même 1 pièce.

2. **Cubes ressource technologique.** Prenez-en deux de la réserve.
3. **Recherche en collaboration.** Au choix: a) Déplacez un de vos scientifiques ou b) prenez un de vos scientifiques d'un espace de recrutement en main. Une fois recruté, le scientifique est à votre disposition pour le reste de la partie.

2.1.2 Mettre en place un projet

Votre compagnie installe le réseau d'énergie et l'infrastructure pour distribuer le courant qui sera généré par les Centrales à venir, en échange de quelques avantages.

Pour cela, vous devez choisir un projet proposé, **payer 1 CEP à la banque**, et ensuite retourner la tuile projet. Vous recevez les avantages de l'installation indiqués sur la tuile retournée (voir l'exemple solaire à droite).

Les avantages de l'installation dépendent de la source d'énergie du projet:

Reboisement: 2 CEPs du marché

Solaire: 3 cubes ressource technologique

Fusion froide: \$5 et 1 cube ressource technologique

Biomasse: \$3, 1 cube ressource technologique et 1 CEP du marché

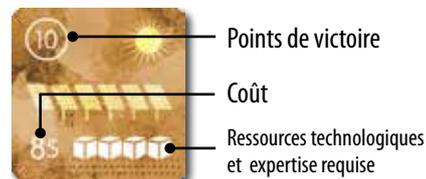
Recyclage: \$5 et 1 CEP du marché

Mettre en place un projet ne coûte rien à votre compagnie, mais l'opération pollue, laissant une empreinte écologique. En conséquence, vous devez payer 1 CEP à la banque. Ce CEP doit être payé avant de recevoir les avantages de la mise en place et peut être payé de votre poche ou d'une région que vous contrôlez.

Si vous avez votre propre scientifique sur le projet, vous pouvez le laisser après l'installation. Si un scientifique adverse est sur le projet, vous devez payer votre adversaire pour le renvoyer (Voir 2.2.1 Scientifiques).

2.1.3 Construire une centrale

Cette action permet la transformation d'un projet mis en place en une nouvelle centrale à énergie verte (correspondant au projet, évidemment). Lorsqu'elle est construite, cette centrale marque des **points de victoire** et donne de l'**expertise** au joueur qui l'a construite.



Les différentes centrales (reboisement, solaire, fusion froide, biomasse, recyclage) ont différents coûts et ont besoin de différentes quantités de ressources technologiques et de niveaux d'expertise pour être construites.

Pour construire une centrale à énergie verte:

- La région doit avoir un **projet mis en place** de la même source d'énergie que la centrale.
- Votre compagnie doit avoir de l'expertise dans cette source d'énergie, **égale ou supérieure au nombre de ressources technologiques nécessaires pour la construire**.
- Votre compagnie **doit avoir la somme d'argent et les ressources technologiques** (indiquées sur la tuile) pour payer le coût de construction.

Pour construire une centrale, réalisez les étapes suivantes:

1. Sélectionnez une centrale de la banque; trouvez une région avec un projet mis en place correspondant (même source d'énergie); payez la banque pour la centrale. *Par exemple, vous voulez construire une centrale solaire afin de réaliser un projet solaire mis en place. La centrale solaire coûte \$10 et 2 ressources technologiques. Vous devez être sur la 2nde case d'expertise solaire ou au-delà, avoir \$10 et 2 ressources technologiques. Payez les \$10 et les ressources technologiques à la banque.*
2. Placez la tuile de la centrale sur la case vide la plus à gauche de la demande d'énergie de la région sur le plateau.
3. Marquez votre propriété en plaçant un disque de votre couleur sur la nouvelle centrale.
4. Vous marquez un montant de points indiqués en haut à gauche sur la tuile de la centrale. Avancez votre disque en conséquence sur la piste de score.
5. Vous gagnez aussi 1 en expertise dans la source d'énergie de la centrale.
6. Vérifiez si vous avez pris le Contrôle de l'approvisionnement en énergie de la région. (Voir 3 Contrôle de région)
7. Congéliez le cas échéant le scientifique sur le projet (voir 2.2 Actions gratuites et 2.2.1 Scientifiques).
8. Enfin, retirez la tuile projet utilisée du plateau et retournez-la à la réserve (elle sera à nouveau disponible).

Si toutes les cases de région sont déjà remplies

(sans cases vides), la nouvelle centrale construite **remplacera la plus vieille centrale à combustible** fossile dans la région. Dans ce cas:

- Remplacez la centrale à combustible fossile la plus à gauche avec la nouvelle centrale à énergie verte.
- **Prenez 1 CEP du marché et placez-le dans la région**, en respectant la limite régionale de CEP (voir plus bas).
- Retirez du jeu la centrale remplacée et réduisez le niveau de pollution global de CO₂ d'un nombre égal au niveau de pollution de la centrale remplacée. (Charbon = 40 ppm, Pétrole = 30 ppm, Gaz = 20 ppm).

Limite régionale de CEP: Les régions ne peuvent pas supporter plus de CEPs que le nombre de cases de demande d'énergie. (L'Afrique peut avoir un maximum de 3 CEPs; l'Asie, 6; l'Europe et l'Amérique du Nord, 5; l'Océanie et l'Amérique du Sud sont limitées à 4).

Note: Les centrales à énergie verte ne peuvent pas être remplacées. Si une région a seulement des centrales à énergie verte, il n'est plus possible de construire de centrales dans cette région. Les projets mis en place restants demeurent sur le plateau. Vous pouvez encore proposer et mettre en place des projets dans la région qui n'en a pas besoin. Vous recevrez toujours l'avantage de la région.

2.2 Actions gratuites

Durant votre tour, vous avez la possibilité d'exécuter les Actions gratuites suivantes, chacune au plus une fois par tour:

- Déplacer un **scientifique**
- Faire une visite au **marché**
- Jouer **ou** marquer les points d'une carte

2.2.1 Scientifiques

Représentant la recherche des compagnies dans le monde entier en sources d'énergie verte, les scientifiques travaillent sur les projets et les sommets, obtenant de l'expertise pour leur compagnie. Les scientifiques peuvent être recrutés par votre compagnie, envoyés pour travailler sur un projet et peuvent aller d'un projet à un autre autour du monde, et participer aux sommets.

Avec une action gratuite, vous pouvez déplacer un de vos scientifiques:

- De votre main vers un projet vacant (sans scientifique) d'une région;
- D'un projet vers un autre projet vacant ou votre main;
- D'un projet vers un sommet ayant comme sujet la même source d'énergie que le projet.

Il est aussi possible que l'un de vos scientifiques

soit déplacé dans le cadre de l'action d'un autre joueur, parce que vos adversaires peuvent mettre en place ou construire des projets sur lesquels vos scientifiques travaillent. Dans ce cas, **le joueur actif doit vous payer 1 pièce avant** de pouvoir retirer votre scientifique de ce projet. Vous prenez le scientifique et décidez entre:

- garder le scientifique en main et gagner 1 d'expertise dans la source d'énergie du projet;
- **ou** envoyer le scientifique sur un sommet ayant comme sujet la même source d'énergie que le projet.

Après avoir congédié votre scientifique, le joueur actif doit immédiatement utiliser la tuile. Il ne peut utiliser aucune action gratuite entre le moment de congédier votre scientifique et l'utilisation de la tuile.

Exemple: C'est au tour de Bleu. Elle veut mettre en place un projet solaire. Ce projet a un scientifique Violet. Avant de le mettre en place (retourner la tuile), Bleu retourne le scientifique à Violet, en lui payant 1 pièce. Violet décide de reprendre le scientifique en main et gagne immédiatement 1 d'expertise en énergie solaire (note: la même que le projet). A présent, Bleu doit mettre en place le projet avant de réaliser des actions gratuites restantes.

Les scientifiques sont recrutés de l'espace de recrutement en utilisant l'action proposer un projet sur une case qui accorde la recherche en collaboration (voir Proposer un projet). Chaque joueur est limité à 4 scientifiques.

2.2.1.1 Expertise

L'expertise est la connaissance et la valeur politique des compagnies dans chacune des sources d'énergie vertes dans le jeu.

Vous gagnez de l'expertise dans une source d'énergie quand:

- **un de vos scientifiques travaille sur un projet.** A la fin de votre tour, vous choisissez 1 projet supervisé par un de vos scientifiques et marquez 1 d'expertise dans la même source d'énergie que le projet;
- **vous construisez une nouvelle centrale à énergie verte.** Par exemple, si vous construisez une nouvelle centrale solaire, votre expertise en solaire augmente immédiatement de 1;
- **un Sommet est terminé.** A la fin du tour auquel cela arrive, chacun de vos scientifiques participant au sommet fait gagner 1 d'expertise à votre compagnie dans la source d'énergie correspondant au 'sujet' et chaque compagnie participant au sommet gagne 1 d'expertise supplémentaire dans l'un des sujets de ce sommet (voir 2.2.1.2 Sommets mondiaux);

- et lorsque vous choisissez de **reprendre un scientifique en main** parce qu'un autre joueur met en place ou construit un projet sur lequel un de vos scientifiques travaille (voir 2.2.1 Scientifiques).

Exemple: C'est au tour d'Orange, il a 1 scientifique sur un projet de fusion nucléaire en Europe. A son tour, il propose un projet en biomasse en Asie et envoie un scientifique de sa main pour y travailler. Comme Orange a à présent des scientifiques travaillant sur plusieurs projets, à la fin de son tour, il peut choisir de gagner 1 d'expertise en biomasse ou en fusion nucléaire.

Votre expertise dans chaque type d'énergie est marquée sur le plateau par un disque. Lorsque vous gagnez votre premier point en expertise dans une source d'énergie, placez votre disque sur la première case.

Les avantages de l'expertise:

- **Revenu:** Au début de la phase d'approvisionnement, les joueurs en 1ère et 2nde place dans chaque source d'énergie, reçoivent de l'argent et /ou des points de victoire.
- **Permis de construire:** Afin de construire une centrale, vous devez avoir assez d'expertise dans cette source d'énergie. L'icône construction sur la piste d'expertise indique le minimum d'expertise nécessaire pour construire la centrale de plus bas niveau de ce type.



Exemple: Pour construire une centrale de reboisement de plus bas niveau, votre expertise en reboisement doit être supérieure ou égale (comme le disque jaune) à la 3ème case de la piste.

- **Contrôle de région:** L'expertise permet de trancher l'égalité pour déterminer le 'contrôle de région'.
- **Bonus:** Lorsque le disque d'expertise atteint une case spécifique, un bonus est obtenu.

Les bonus sont:



Symboles d'énergie: vous gagnez 1 d'expertise dans la source d'énergie correspondant au symbole.



Ressource: vous recevez 1 cube de ressource technologique.



Région CEP: vous placez un CEP du marché sur la région de votre choix.



Symbole d'expertise: vous gagnez 1 d'expertise dans une source d'énergie.

Note: Il est possible de créer des combos avec ces bonus!

2.2.1.2 Sommets mondiaux

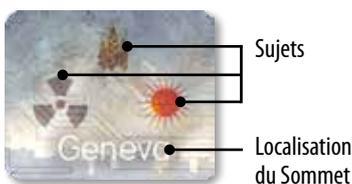
Les compagnies peuvent envoyer leurs scientifiques pour représenter leurs intérêts à un sommet mondial, afin de gagner de l'expertise dans les sources d'énergie qui sont les sujets de ce sommet. Les scientifiques partageront leur connaissance — connaissance qu'ils ont acquise en recherchant les sources d'énergie verte — avec le monde. Ils en apprendront aussi sur d'autres sources d'énergie discutées aux sommets.

Afin de gagner de l'expertise à ces sommets, l'interaction avec les autres scientifiques est cruciale afin d'établir les types de protocoles déterminés par un sommet mondial comme Kyoto.

Un "sujet de sommet" est le thème climatique de discussion à un sommet particulier. Il est représenté par le symbole de source d'énergie représenté sur la tuile. Quand chaque sujet d'un sommet a été traité en conférence par un scientifique à la fin d'un tour d'un joueur, tous les joueurs y participant gagnent de l'expertise, dans l'ordre du tour, en terminant par le joueur actif. Il y a seulement la place pour 1 scientifique par sujet. Mais, au même Sommet, les scientifiques de différents joueurs peuvent parler de différents sujets.

Après avoir marqué, les scientifiques retournent dans la main des joueurs et une nouvelle tuile sommet remplace celle terminée.

Note: Un scientifique peut seulement être déplacé à un sommet depuis un projet correspondant. Une fois au sommet, le scientifique ne peut pas partir tant que le sommet n'est pas terminé.



L'expertise que vous gagnez à un sommet se passe comme suit:

- Chacun de vos scientifiques qui prend la parole au sommet fait gagner à votre compagnie 1 d'expertise dans la source d'énergie correspondant au sujet que ce scientifique a présenté à ce sommet.
- De plus, en assistant au sommet, votre compagnie gagne 1 d'expertise supplémentaire dans l'un des sujets couverts pendant ce sommet.



Exemple: Un sommet avec reboisement, fusion nucléaire et recyclage est terminé. Le joueur Orange a des scientifiques parlant sur 2 sujets: recyclage et fusion nucléaire. Le joueur violet ne parle que d'1 sujet: reboisement. Le joueur Orange gagne 1 d'expertise en recyclage, 1 d'expertise en fusion et 1 d'expertise supplémentaire sur l'un des 3 sujets du sommet — même un sujet qu'il n'a pas traité, s'il le désire. Violet augmente son expertise en énergie de reboisement de 1 et 1 d'expertise supplémentaire dans l'un des 3 sujets du sommet.

2.2.2 Marché

Le marqueur CEP rouge sur le cercle numéroté près du centre du plateau indique le prix actuel des CEPs.

Vous pouvez acheter 1 CEP, prenez-le en main depuis la pile marché, en payant à la banque le prix indiqué. Si la pile marché est vide, vous verrez le mot "STOP" pour vous rappeler que vous ne pouvez plus vendre durant votre tour, parce que le prix du marché change. Remplissez le marché avec 2 CEPs de la banque et augmentez le prix du CEP de 1 (prix maximum: 8); sinon, le prix n'augmente pas.

Si et seulement si le prix du marché n'a pas encore changé durant votre tour, vous pouvez vendre 1 CEP de votre main (et seulement de votre main) au marché. Pour faire cela, placez un CEP en haut de la pile marché et recevez une somme égale au prix actuel. Le prix du CEP baisse de 1 (prix minimum: 1).

Vous ne pouvez jamais vendre et acheter au même tour et vous devez terminer la transaction avant de changer le prix du marché.

Note Importante:

Chaque CEP qui entre en jeu est pris du marché, avec pour exception ceux qui remplissent le marché lorsqu'il est vide. Ceux-ci viennent de la banque.

Chaque CEP payé/dépendé va à la banque, sauf quand vous vendez 1 CEP: Dans ce cas, il est ajouté au CEP du marché

2.2.3 Jouer ou marquer les points d'une carte

Durant votre tour, vous pouvez jouer 1 carte lobby ou marquer les points d'1 carte objectif de l'ONU.

Les cartes lobby représentent l'influence des lobbyistes politiques. Quand elles sont jouées, elles vous fournissent des capacités. Durant votre tour, vous pouvez jouer 1 carte lobby de votre

main. Ensuite, la carte est retirée de la partie.

Une carte lobby peut être utilisée de l'une des deux façons suivantes: Le lobby principal au centre et le lobby mineur en bas. Pour bénéficier de l'avantage du lobby principal, vous devez faire une action spécifique, qui est spécifiée par un icône en haut de la carte: proposer, mettre en place, construire, envoyer un scientifique à un sommet ou faire une action de marché. Le lobby mineur n'a pas autant de condition et peut être pris n'importe quand au cours de votre tour.



Les cartes objectif

de l'ONU représentent des récompenses que l'ONU offre à la première compagnie qui les réalise. Elles sont présentées à côté du plateau et fournissent les points indiqués dessus. Une fois que vous avez construit tous les types de centrales vertes représentés sur une carte ONU, payez une ressource à la banque ensuite prenez la carte en utilisant votre action gratuite, marquez le points correspondants et placez-la face cachée devant vous. Les points supplémentaires sont attribués à la fin de la partie au joueur qui en a le plus. Rappel: à votre tour, vous pouvez jouer une carte lobby ou marquer le points d'une carte objectif de l'ONU, mais pas les deux!



3 Contrôle de région

Chaque région a une tuile agenda régional. Ces tuiles représentent les 3 seules sources d'énergies propres que la région acceptera.



Si vous fournissez à la région le plus de ces 3 types de sources, vous contrôlez la région. Cela vous donne des avantages (et une responsabilité):

- Vous pouvez prendre des CEPs depuis les régions que vous contrôlez, quand vous avez besoin de les dépenser.
- A la fin de la partie, vous recevrez tous les CEPs des régions que vous contrôlez (que vous allez vendre).
- Vous êtes responsable pour les CEPs dont vos régions auront besoin durant la phase 'Approvisionnement en énergie'.

Chaque fois que vous construisez une nouvelle centrale à énergie verte, vérifiez pour déterminer si vous récupérez le contrôle du joueur qui contrôle actuellement la région. Si personne ne contrôle la région, vous prenez automatiquement le contrôle et placez un de vos disques sur la case Contrôle de la Région près de la région.

Dans le cas où les deux joueurs vont fournir le même nombre de sources d'énergie différentes, le contrôle va au joueur avec la source d'énergie dans la position la plus haute sur la tuile agenda régional, en comptant de haut en bas, ensuite seconde position, ensuite troisième.

Si vous avez tous les deux des types identiques de centrales dans la région, comparez l'expertise. Comparez seulement les types des centrales que vous avez construites dans la région. Gardez en tête que, le contrôle de la région va au joueur avec le plus d'expertise dans la source d'énergie la plus haute dont la région a besoin. En cas d'égalité, comparez l'expertise de la seconde source d'énergie; et en cas de nouvel ex-æquo, comparez l'expertise dans la troisième. Si l'expertise est identique pour toutes les sources d'énergie que vous avez construites, vous prenez le contrôle de la région du joueur qui la contrôle actuellement. Si vous gagnez, remplacez le marqueur de contrôle actuel par le vôtre.

Note: Les seuls projets / centrales qui sont autorisés à être dans une région sont ceux de la tuile agenda régional.



Exemple 1: Quiconque fournit la région avec le plus de types d'énergie différents, contrôlera la région. Orange satisfait plus la politique de l'agenda de la région en approvisionnant deux des types de source d'énergie souhaitées par la région — bien que Violet ait plus de centrales. Orange a le contrôle dans cette région.



Exemple 2: Les deux joueurs ont le même nombre de types d'énergie.

Les deux joueurs ont des centrales dans 2 types différents de source d'énergie; la source d'énergie de la plus haute position de la tuile agenda régional est la même, donc, ils vérifient la 2nde plus haute source d'énergie de la tuile: fusion. Bleu a le contrôle.



Exemple 3. Les deux joueurs ont des types identiques de centrale.

Il y a une égalité pour le contrôle de la région, parce que chacun a seulement 1 source d'énergie et du même type. Le joueur qui a le plus d'expertise en fusion prend le contrôle. S'ils ont la même valeur d'expertise en fusion, le joueur actif prend le contrôle.

Cartes du Jeu

Il y a 4 sortes de cartes dans le jeu.

1. Les cartes lobby
2. Les cartes objectif de l'ONU
3. Les cartes événement
4. Les cartes objectif de compagnie

Les **cartes lobby** et **objectif de l'ONU** sont décrites en 2.2.3 Jouer ou marquer les points d'une carte.

Cartes objectif de compagnie

Elles représentent les objectifs des compagnies au début de la partie. Une est donnée secrètement à chaque joueur au cours de la mise en place. Elles seront utilisées à la fin de partie ou vous pouvez la défausser à n'importe quel moment en échange de 8 pièces. Ces cartes restent toujours secrètes, même lorsqu'elles sont défaussées.



Cartes événement

Elles représentent les catastrophes régionales et le secours fourni par les compagnies de joueurs. Il y a 6 cartes événement représentant les 6 régions du jeu.

Les joueurs non présents dans la région devront être prêts à envoyer de l'aide. Assurez-vous que vous avez déjà soit une centrale dans la région ou une ressource technologique de côté; sinon vous perdrez 2 points de victoire (voir 1.3 Événements).



Mouvements de CEP

Ce qui suit est un résumé décrivant comment les CEPs naviguent dans le jeu. Assurez-vous de le lire maintenant et de vous y référer les premières fois que vous jouez, car l'économie des CEPs est cruciale dans le jeu et obtenir les CEPs aux bons

endroits est un des ressorts du jeu.

Du marché

- Un CEP va au marché:
a) De votre main lorsque vous vendez un CEP;
b) De la banque lorsque le marché est vide et doit être rempli avec deux CEPs.

- Tous les CEPs viennent du marché.

Des joueurs

1. vous prenez un CEP en main:
a) comme avantage, lorsque vous mettez en place (retourner) un projet avec un ou des CEP(s);
b) Lorsque vous achetez un CEP au marché;
c) Lorsque vous jouez l'effet mineur d'une carte lobby avec un CEP.

2. vous payez un CEP de votre main ou d'une Région que vous contrôlez à la banque :

a) Quand une centrale à combustible fossile est construite pour répondre aux besoins d'énergie d'une région que vous contrôlez;
b) Quand vous mettez en place (retourner) un projet et payez 1 CEP pour l'empreinte écologique;
c) Comme une option de paiement dans la variante enchère pour déterminer le premier joueur.

3. Une région paie un CEP à la banque lorsqu'une centrale à combustible fossile est construite pour répondre aux besoins d'énergie et que personne ne contrôle cette région.

4. Le marché envoie un CEP à une région:

a) Quand vous remplacez une centrale à combustible fossile avec une nouvelle centrale à énergie verte.
b) Quand votre disque d'expertise atteint la case bonus CEP de la région.

Fin de la partie

Le jeu se termine à la fin de la phase opérations:

- A la **5^{ème} décennie** (6^{ème} dans une partie à 5 joueurs);
- Si **deux régions sont complètement remplies** avec seulement des centrales à énergie verte;
- Si le niveau global de pollution de CO₂ **retourne en zone de sécurité, sous 350 ppm.**

Le jeu se termine à la fin de la phase approvisionnement:

- Si le niveau global de pollution de CO₂ est supérieur ou égale à 500 ppm. Dans ce cas **tout le monde perd**. Ne comptez pas les points: vous devez trouver une nouvelle planète à habiter.

Une fois qu'une condition de jeu est remplie, procédez comme suit dans l'ordre suivant:

1. **Prenez tous les CEPs des régions** que vous contrôlez.
2. **Vendez tous les CEPs** au marché au prix actuel (ne réajustez pas le prix du marché).
3. **Distribuez le revenu** à tous les joueurs.

Ajoutez à votre score:

4. X points pour l'objectif de votre compagnie a atteint (ou échangez-le contre 8 pièces);
5. X points pour les pièces que vous avez: 2 pièces rapportent 1 point;
6. 3 points pour le joueur avec le plus de ressources technologiques en main. En cas d'égalité, tous les joueurs ex-æquo reçoivent les 3 points;
7. 3 points pour le joueur qui a marqué le plus de cartes objectif de l'ONU. En cas d'égalité, tous les joueurs ex-æquo reçoivent les 3 points.

Le gagnant est le joueur avec le **plus haut score**. En cas d'égalité, les joueur ex-æquo avec le plus de centrales à énergie verte gagne. En cas de nouvelles égalités, comparez l'expertise des joueurs dans chaque source d'énergie, dans l'ordre (reboisement, solaire, fusion froide, biomasse, recyclage) jusqu'à que quelqu'un soit le meilleur. S'il y a toujours égalité, le joueur ex-æquo qui contrôle le plus de Régions gagne. Si d'une façon ou d'une autre, il y a encore égalité, tous les joueurs ex-æquo gagnent

Note: Quand votre score atteint 50 PVs, placez un second disque sur la case 50 de la piste de pollution globale de CO₂, et remettez l'autre disque à 0 sur la piste de points de victoire. À 100 PVs, déplacez le second disque à 100, et remettez à nouveau l'autre disque à 0, et ainsi de suite.

Conseils de jeu

CO₂ représente la pollution hors de contrôle. Notamment lors de votre première ou seconde partie, vous sentirez qu'il n'y a aucun espoir de fin heureuse. Même si vous n'avez pas la technologie pour réparer les dommages de la pollution, vous travaillerez dur pour la stopper — ou au moins réduire sa vitesse de progression. Si vous "détruisez la planète" lors votre première tentative, ne soyez pas découragés. La solution à un problème mondial ne se trouve habituellement pas au premier essai. CO₂ vous offre un bouton de réinitialisation, pour que vous puissiez revenir en arrière et essayer à nouveau.

Conseils du concepteur

- Comme les projets joués appartiennent aux régions, essayez de les protéger en y plaçant un scientifique. Après, si quelqu'un utilise "votre" projet, vous recevrez une récompense non négligeable.
- Essayez d'avoir un scientifique sur un projet à la fin de chaque tour, même après en avoir

envoyé un à un sommet. De cette façon, vous recevrez toujours l'expertise à la fin de votre tour.

- Rappelez-vous que seul le premier et le second joueur sur chaque piste d'expertise peut recevoir un revenu et vous pouvez percevoir votre revenu sous forme d'un mélange d'argent et de Points de Victoire.

Variantes

Mise en place prédéfinie des Centrales à Combustible fossile

Pour vos parties habituelles, nous suggérons que vous placiez les centrales à combustible fossile au hasard durant la mise en place.

Mais, vous pouvez aussi vouloir commencer la partie avec une mise en place pré-configurée. Voici nos suggestions:

- a) Débutant (Vert) - 4 gaz, 1 pétrole et 1 charbon; la pollution globale de CO₂ débute à 150 ppm.
- b) Normal (Recycleur) - 2 gaz, 2 pétrole, et 2 charbon; la pollution globale de CO₂ débute à 180 ppm.
- c) Expert (Industriel) - 1 gaz, 1 pétrole, 4 charbon; la pollution globale de CO₂ débute à 210 ppm.
- d) Extrême (Lobbyiste) - 6 charbon; la pollution globale de CO₂ débute à 240 ppm. Retirez 6 tuiles centrale à gaz du jeu.

Prenez les centrales à combustible fossile décrites ci-dessus et placez-les au hasard (face visible), une sur chaque région.

Enchère pour déterminer le premier joueur

Les joueurs expérimentés peuvent vouloir utiliser cette variante avec enchère pour décider du premier joueur de chaque décennie. Pour déterminer le premier joueur de la décennie, les joueurs font une ronde d'enchère unique, dans laquelle ils font une offre. Le premier enchérisseur est le joueur avec la "tuile premier joueur" et l'enchère se poursuit dans le sens horaire. Les joueurs peuvent surenchérir ou passer. Le joueur qui a offert la plus haute "Valeur" (elle peut être de '0'), la paie, choisit qui sera le premier joueur de la prochaine décennie et lui donne la "tuile premier joueur". Vous êtes autorisés à payer la "Valeur" mise en pièces, ressources technologiques, et/ou CEPs. Chaque pièce vaut 1, chaque ressource technologique vaut 2 et chaque valeur de CEP est égale au prix du marché à ce moment précis. Vous ne recevez pas de monnaie, même si vous avez payé plus que votre mise gagnante, dur!

Variante solitaire

Gagnez autant de points que vous pouvez avant que la pollution globale de CO₂ s'élève au-delà de 500ppm. Utilisez les règles pour 2 joueurs, avec

les exceptions suivantes:

- Mise en place: Avant de prendre votre objectif de compagnie, retirez les objectifs de compagnie 27, 30 et 33 du jeu. Gardez les objectifs de l'ONU dans une pile face cachée.
- Sélectionnez une région. Prenez 1 tuile de chacun des 5 projets en main, ensuite piochez-en une sans la regarder et posez-la sur la case subvention de votre choix, sans recevoir de subvention. Si l'agenda de cette région n'accepte pas ce type de projet, allez jusqu'à la prochaine région en sens horaire qui accepte ce type et placez-la. Continuez en sens horaire avec le projet suivant aléatoire jusqu'à que les 5 projets soient placés. Il est possible qu'une région débute avec plus d'un projet. Rappel : vous ne recevez pas de subventions pour ces 5 projets de départ!
- Jouez 6 tours au lieu de 5 à chaque décennie.
- Lorsque vous jouez une carte lobby en utilisant une action gratuite, vous recevez une autre carte de la pile face cachée. Si vous avez utilisé le lobby majeur (la partie supérieure de la carte), révélez un nouvel objectif de l'ONU de la pile, à droite des existantes; elle est à présent disponible pour être utilisée.
- Chaque fois qu'une catastrophe arrive (voir 1.3 Événements), retirez l'objectif de l'ONU le plus à gauche face visible disponible près du plateau.
- Lorsque le niveau global de pollution de CO₂ s'élève au-delà de 500 ppm durant la phase d'approvisionnement en énergie, le jeu se termine, mais vous marquez encore, car nous savons qu'il faut plus d'une personne pour stopper la pollution. Totalisez vos points de victoire, mais ne distribuez pas de revenu, comme vous venez juste de le recevoir à l'étape revenu de cette phase d'approvisionnement en énergie.

Description des cartes

CARTES LOBBY

Lobbys mineurs: Prenez un cube technologique, prenez 2 pièces, prenez un CEP du marché en main, déplacez un scientifique

Lobby majeur: Proposer un projet

- 01 - 06 Quand vous proposez un projet dans la région représentée, prenez 3 pièces
- 07 - 09 Quand vous proposez un projet dans la case subvention représentée, prenez 3 pièces, prenez 2 ressources technologiques, ou déplacez un scientifique

Lobby majeur: Mettre en place

10 - 14 Quand vous mettez en place un projet pour le type de source d'énergie indiqué, recevez ce qui est représenté. Pour la carte biomasse (12), choisissez une des deux.

Lobby majeur: Construire une centrale

15 - 19 Lorsque vous construisez la centrale indiquée, payez \$3 de moins

Lobby majeur: Sommets

20 - 24 Quand vous envoyez un scientifique à un sommet, pour parler sur la source d'énergie indiquée, recevez immédiatement 1 d'expertise dans ce type d'énergie.

Lobby majeur: Marché

25 Quand vous achetez un CEP au marché, gagnez 2 Points de victoire.
26 Quand vous vendez un CEP au marché, gagnez 3 pièces de plus.

CARTES OBJECTIF DE COMPAGNIE

- 27 4 points pour chaque région que vous contrôlez - Maximum de 16 points.
28 3 points pour chaque région où vous avez au moins 1 centrale - Maximum de 15 points.
29 3 points pour chaque carte objectif de l'ONU que vous avez remplie - Maximum de 15 points.
30 3 points pour chaque centrale que vous avez construite après la première - Maximum de 15 points.
31 2 points pour chaque CEP en main - Maximum de 16 points. Note: vérifiez cela avant que vous ajoutez à votre main les CEPs des régions que vous contrôlez.
32 4 points pour chaque source d'énergie dans laquelle vous êtes en tête (même en cas d'égalité) - Maximum de 16 points.
33 3 points pour chaque centrale à

source d'énergie différente que vous avez construite.

CARTES OBJECTIF DE L'ONU

34 - 46 Vous devez payer 1 ressource technologique à la banque afin de prendre la carte objectif de l'ONU, ensuite utilisez une action gratuite pour immédiatement marquer la valeur de points représentés, si vous avez déjà construit les centrales à énergie verte indiquées sur la carte.

CARTES EVENEMENT

47 - 52 Si le niveau global de pollution de CO₂ est supérieur ou égal à 350 ppm quand cet événement arrive, les joueurs qui n'ont pas au moins une centrale dans la région représentée doivent envoyer du secours sous la forme d'une ressource technologique.

Crédits

Conception: Vital Lacerda

Illustrations: Giacomo Tappainer et Paula Simonetti

Développement: Michele Quondam

Merci à tous les testeurs:

Alexandre Bezerra, Alexandre Garcia, Alison Roberts, Amy Cubberly-Yeager, Ana Abrantes, António Lobo Ramos, António Vale, Becca Morse, Bruno Valério, Carla Pereira, Carlos Ferreira, Carlos Tomás, Daciano Resende, David Dagoma, Duarte Conceição, Eduardo Cruz, Elsa Romão, Emanuel Santos, Filipe Nunes, Firmino Martínez, Geof Gambill, Gonçalo Moura, Harry Harker, Hélio Andrade, Inês Lacerda, Inês Santos, Jeff Yeager, João Pedro Luís, João Madeira, João Tereso, Jorge Graça, José Almeida, José Carlos Santos, José Luís Gama, José Mario Branco, Judith Offermann, Lara Morris, Luís Evangelista, Luís Costa, Mac Gerds, Marco Lima, Martin Wallace, Matt Hurst, Michael Hines, Miguel Amorim, Miguel Ucha, Mónica Meireles, Nathan Morse, Nuno Silva, Pam Ellis, Paula Cunha, Paulo Inácio, Paulo Soledade, Pedro Almeida, Pedro André Correia, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Silva, Rafael Duarte, Ricardo Gama, Rui Conde, Rui Malhado, Ruben Rodrigues, Sam DiRocco, Sandra Sarmiento, Sérgio Martins, Sérgio Neves, Sgrovi, Sheryl Hurst, Silvio Carvalho, Tiago Duarte, Tim Black, Vasco Chita, Vitor Pires, et beaucoup, beaucoup d'autres de Grupos de Lisboa, Leiria, Porto, the Columbus Area Boardgaming Society, et Arcádia Lusitana. Sans leurs parties, suggestions, patience et conseil, je n'aurais pu concevoir un tel jeu.

Remerciements spéciaux à mon épouse bien-aimé et à mes enfants pour leur amour et leur soutien. À Nathan Morse pour son temps, son soutien et ses suggestions durant la totalité de la création sur 3 ans. À Martin Wallace et Mac Gerds pour leurs précieux conseils à un créateur débutant. Également, à toute l'équipe de Giochix, spécialement à Michele Quondam, qui a toujours cru en l'idée du jeu et sans qui ce jeu n'aurait jamais été publié.

Remerciements à António Vale, Bruno Valério, Carlos Ferreira, Duarte Conceição, Gonçalo Moura, Hélio Andrade, Inês Santos, Sérgio Martins, Sgrovi, Tiago Duarte.

giochix.it

Tous droits réservés 2012)
Inmedia Srl, Rome, Italie
www.giochix.it, info@giochix.it