Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

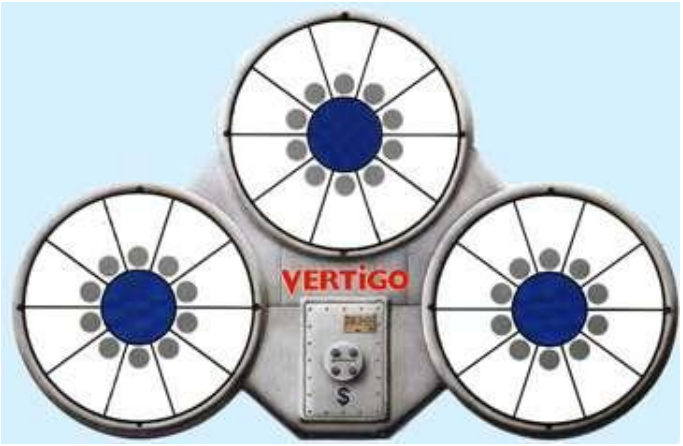
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

V E R T I G O

COMPOSITION DU JEU:

Un plateau de jeu centrale: représentant le siège du Conseil des Nations Unies
taille réelle = 27 x 27 cm

4 plateaux de jeu individuels: représentant l'écran de contrôle de chaque pays. Chaque pays se compose de 3 régions subdivisé en 10 provinces
taille réelle = 36 x 24 cm



4 fiche de jeu (voir la fiche en détail)

4 cartes de lois: contenant 5 projets de lois chacune.

Recto

Verso (voir détail du texte)

100 pions revenus
50 pions de 1 $
30 pions de 5 $
20 pions de 10$

20 cartons usines polluantes

28 cartons usines non polluantes

12 cartons usines de traitement

100 cartons pollutions

Un dé spécial

90 pions populations

100 pions universitaires
(25 de chaque couleur)

REGLE DU JEU:

BUT DU JEU:
A la fin de la partie, le pays le plus développé, c'est-à-dire celui qui a le plus d'usines, est déclaré vainqueur.

PREPARATION DU JEU
Le tapis de jeu représentant le C.N.U. est placé au centre de la table. L'écran doit montrer une Terre non polluée et la chambre forte du C.N.U. contient 25$ par joueur présent, soit 100$ à quatre joueurs, 75$ à trois et 50$à deux .Chaque joueur choisit ensuite une couleur (bleu, jaune, rouge ou vert) et reçoit l'écran de contrôle correspondant, une carte Loi., une fiche de jeu et40$..

POSITION DE DEPART
Chaque pays a une histoire qui remonte bien avant le début du jeu. Aussi, avant de commencer la partie, chaque joueur doit définir le profil de départ de son pays. Pour cela, les joueurs tirent au sort l'ordre dans lequel ils vont commencer à jouer. Puis, chacun, dans l'ordre, dépense à sa guise les 40$ qu'il a reçus à raison de:
- 1$ par pion population;
- 5$ par pion universitaire;
- 5$ par usine polluante;
- 10$ par usine non polluante;
- 10$ par usine de traitement.

Les pions que chaque joueur vient d'acquérir sont placés immédiatement:
- Sur les différentes régions de son pays, Il peut placer un pion population par. province et un seul à l'emplacement prévu à cet effet (rond gris). quand une province est peuplée, elle peut contenir une usine. Pour pouvoir placer une usine, un joueur doit obligatoirement affecter 1 pion universitaire par usine polluante ou bien 2 pions universitaires par usine non polluante ou par usine de traitement.
Ces pions universitaires deviennent alors des ingénieurs-. Ils sont placés sur le pion usine, à côté du pion population.

- Au C.N.U.. Il est possible de placer des pions universitaires au Conseil des Nations Unies (tapis de jeu central). Ils deviennent alors des diplomates et pourront voter les lois proposées au cours de la partie.

Il est possible également de laisser des pions universitaires sur la zone centrale de chaque région (rond de couleur). Le joueur pourra les affecter une fois la partie commencée comme ingénieurs ou diplomates (voir tour de jeu).

Les sommes non dépensées sont placées sur le coffre-fort de chacun.

TOUR DE JEU:
Chaque tour de jeu se déroule en 5 phases distinctes. Les joueurs doivent avoir tous effectué, par exemple, la phase 2 avant de passer à la phase 3, et ainsi de suite jusqu'à la phase 5. Les 5 phases sont les suivantes:
1) COMPTE-TOURS & DESIGNATION DU 1er JOUEUR
2) GESTION DES PAYS
a) ENTRETIEN des universitaires, des ingénieurs et des diplomates.
b) DEPLACEMENT et affectation des universitaires.
c) CONSTRUCTION et transformation d'usines.
d) DEPOLLUTION régionale.
e) AUGMENTATION ET DEPLACEMENT de la population.
f) FORMATION d'universitaires.
3) POLLUTION: augmentation ou diminution de la pollution.
4) PRODUCTION: chaque joueur reçoit la production de son pays.
5) VOTE DES LOIS: chaque joueur représenté au C.N.U. peut proposer une loi à l'assemblée et la soumettre au vote.

Au premier tour, on place un pion population sur la case 1 (pourtour du C.N.U.). Il servira désormais de marqueur détour. Puis, à chaque tour suivant, on avancera le pion d'un cran. A partir du 11ème tour, le pion est placé sur le point d'interrogation et on lance une pièce de monnaie à chaque tour pour savoir si la partie est terminée ou non:
- Pile: la partie continue encore l tour.
- Face: la partie s'arrête immédiatement.
N.B. Vous pouvez également Vous servir du dé de pollution: Soleil/la partie continue; Nuage/la partie s'arrête.

DESIGNATION DU PREMIER JOUEUR:
Le joueur qui a joué en premier le tour précédent désigne celui qui va jouer en premier ce tour-ci (lui exclus). Le second joueur sera celui situé immédiatement à la gauche du joueur désigné, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

GESTION DES PAYS:
Chaque joueur, en respectant l'ordre du tour, effectue successivement les 6 opérations suivantes:

a) ENTRETIEN des universitaires,.des ingénieurs et des diplomates. Le joueur verse 1$ par pion concerné. Le montant de l'entretien des diplomates est versé au trésor du C.N.U. Les pions non entretenus sont retirés des tapis de jeu. Les usines sans ingénieurs (ou en nombre insuffisant) sont détruites.

b) DEPLACEMENT des universitaires. Les pions universitaires sur les cases centrales des régions (ronds de couleur) peuvent être:
-soit déplacés sur la case centrale d'une autre région,
-soit envoyés au C.N.U. ,
-soit affectés à une usine sur le point d'être construite dans la région où ils se trouvent (voir c).
Tous les déplacements des universitaires sont gratuits, mais chaque universitaire n'a le droit d'effectuer qu'un seul déplacement par tour. Les universitaires devenus ingénieurs ou diplomates ne peuvent plus être déplacés.

c) CONSTRUCTION d'usines. En échange de la somme adéquate (voir fiche de jeu), le joueur peut construire ou transformer des usines. Il doit toutefois avoir prévu l'affectation des ingénieurs nécessaires à l'opération (voir b). Ces ingénieurs doivent obligatoirement se trouver sur la case centrale de la région où l'usine doit être construite.

d) DEPOLLUTION régionale. La pollution d'une région peut être diminuée si elle dépasse le niveau de pollution planétaire. Chaque région est divisée, en effet, en 10 provinces et chaque province polluée équivaut à 10% de pollution, Exemple: une région a 4 provinces polluées. Son niveau de pollution est de 40%. Si le niveau général affiche 20%, il est possible de dépolluer deux des 4 provinces polluées.
Le prix des dépollutions (voir fiche de jeu) est versé au trésor du C.N.U. .

e) AUGMENTATION ET DEPLACEMENT de la population. A la mise en place du jeu, les pions population coûtent 1$, mais ils valent 5$ en cours de partie. Les nouveaux pions sont placés immédiatement sur n'importe quelle province vide, au choix du joueur, à raison d'un pion par province. A l'intérieur d'une même région, le déplacement des pions population est gratuit. D'une région à l'autre, le déplacement 'coûte 1$ par pion. Les pions population sont toujours déplacés directement d'une province à l'autre, sans passer par la case centrale de chaque région.

f) FORMATION de nouveaux universitaires. Former un universitaire coûte. Seules les régions possédant au moins 5 pions population peuvent former des universitaires, à raison d!un universitaire par tour. Le nouveau pion universitaire est toujours posé sur la case centrale de la région qui l'a formé.

POLLUTION:

Il existe deux sources de pollution: les usines polluantes (en noir) et les régions contenant 5 pions population et plus. Ces deux sources de pollution peuvent être neutralisées:
- pour les usines, en les transformant en usines propres;
- pour les régions très peuplées, en construisant une usine de traitement par région.

Les tests de pollution. Chaque joueur, à son tour, lance le dé de pollution pour chaque usine polluante qu'il possède et pour chaque région sans usine de traitement où il a 5 pions population et plus. Il commence par la région située à sa droite, puis celle du centre, et enfin celle de gauche. Il ne peut pas passer à la suivante avant d'avoir résolu tous les cas de pollution potentiels de chaque région.

Le dé de pollution présente 4 résultats possibles:
- SOLEIL: la pollution a été résorbée. Pas d'effet.
- 1 NUAGE: une pollution apparaît dans la région. Le joueur place un pion pollution sur l'une des provinces de la région.
- 2 NUAGES: deux pollutions apparaissent dans la région. Le joueur place deux pions pollution sur deux provinces de la région.
-1 NUAGE et 1 FLECHE: une pollution apparaît dans une province d'un autre pays, au choix du joueur qui vient de lancer le dé.
N.B. Le pion pollution destiné à un autre joueur doit être placé dans une province adjacente à une province déjà polluée. Si la région n'est pas polluée, c'est le propriétaire de la région qui place le pion pollution sur l'une des provinces de son choix.

Quand un joueur n'a plus de province libre où placer son ou ses pions pollution, il est obligé de les mettre sur des provinces peuplées. Tous les pions qui s'y trouvent, population, usine, ingénieurs sont éliminés.

Répercussion sur la pollution planétaire. A chaque fois qu'un joueur place un pion pollution, on pose un pion témoin sur le bord de l'écran du C.N.U: (utilisez pour cela des pions de 1$ retournés). Quand il y a 4 pions témoins*, la pollution planétaire augmente de 10% et l'on tourne le plateau. supérieur du C.N.U. vers la droite afin que l'image sur l'écran coïncide avec le niveau suivant. Les pions témoins sont retirés. Chaque joueur s'ajoute. immédiatement un pion pollution par région dans la province de son choix. A la fin du tour, les pions témoins sont retirés de toute façon. Autrement dit, tant que la barre des 10% supérieurs n'est pas atteinte, les pollutions régionales n'ont pas de répercussion sur la pollution planétaire. Il peut arriver, par contre, que la pollution planétaire augmente de 20% dans un même tour, voire plus s'il y a beaucoup de pollueurs.
* Ce nombre est ramené à 3 pour les parties à 3 ou à 2 joueurs:

Diminution de la pollution. Quand aucun des joueurs n'a placé de pion pollution pendant le tour de jeu, la pollution planétaire baisse de 10%. L'écran du C.N.U .est tourné en conséquence et chaque joueur peut retirer immédiatement un pion pollution par région.

PRODUCTION:

Chaque joueur reçoit 1$ par pion population qu'il possède, 5$ par usine non polluante et 10$ par usine polluante. .

VOTE DES LOIS:

En respectant l'ordre du tour de jeu, chaque joueur ayant un ou plusieurs diplomates au C.N.U. peut soumettre un projet de loi au vote. Attention! Une même loi ne peut être présentée qu'une seule fois par tour et un joueur n'a pas le droit de proposer deux fois la même loi au cours d'une même partie.

Lorsqu'un joueur propose une loi, il la lit à voix haute et pose un pion de sa couleur sur le chiffre correspondant sur sa carte Lois.

Chacun décide alors de voter pour ou contre, ou de s'abstenir. Les diplomates votant pour sont placés dans la zone verte, ceux qui votent contre dans la zone rouge, ceux qui s'abstiennent dans la zone grise:

- S'il y a une majorité de OUI, la loi est adoptée. Le joueur qui l'a faite voter reçoit immédiatement une prime de 10$, prélevés dans le trésor du C.N.U.. Les effets de la loi sont ensuite appliqués en respectant l'ordre de jeu. Si le trésor est épuisé, certains joueurs peuvent ne toucher que partiellement ou même pas du tout les sommes qui leur étaient allouées.

- S'il y a une majorité de Non ou égalité-des voix, la loi est rejetée. Le joueur qui l'a présentée ne reçoit rien.
Qu'elle ait été votée ou rejetée, le joueur ne peut plus présenter cette loi jusqu'à la fin de la partie.
On notera que le trésor du C.N.U. est alimenté par 3 sources différentes: l'entretien des diplomates, les dépollutions régionales et les amendes votées.

ELIMINATION D'UN JOUEUR:

Dès qu'un joueur n'a plus de pions population sur aucune des trois régions de son pays, il est éliminé de la partie. Les revenus entreposés éventuellement dans son coffre-fort sont reversés au C.N.U..

FIN DE PARTIE:

A partir du 11ème tour, il faut lancer à chaque tour une pièce de monnaie (voir page 2: Compte-tours). Si la pièce tombe sur pile, le jeu s'arrête immédiatement. Le joueur qui possède le plus d'usines (polluantes, non polluantes et de traitement) gagne la partie à condition toutefois de posséder suffisamment d'argent dans son coffre pour entretenir ses universitaires, ses ingénieurs et ses diplomates.
En cas d'égalité entre deux joueurs, celui qui possède le plus de pions universitaires, ingénieurs et diplomates l'emporte. En cas d'égalité à nouveau, celui dont le coffre est le mieux rempli gagne la partie.

FICHE DE JEU

TOUR DE JEU

1 COMPTE-TOURS & DESIGNATION DU 1er JOUEUR:
A partir du 11ème tour, on lance une pièce de monnaie pour savoir si la partie est terminée ou non: Pile/La partie continue encore un tour; Face/La partie est finie.

2 GESTION DES PAYS:
a) ENTRETIEN des universitaires, des ingénieurs et des diplomates.
b) DEPLACEMENT et affectation des universitaires.
c) CONSTRUCTION et transformation d'usines.
d) DEPOLLUTION régionale.
e) AUGMENT A TION ET DEPLACEMENT de la population.
f) FORMA TION d'universitaires.

3 POLLUTION: augmentation ou diminution de la pollution.

4 PRODUCTION: chaque joueur reçoit la production de son pays.

5 VOTE DES LOIS: chaque joueur représenté au C.N.U. peut proposer une loi à l'assemblée et la soumettre au vote.

GESTION DES PAYS

A -ENTRETIEN DES UNIVERSITAIRES
Universitaire & Ingénieur: 1 $ par tour et par pion
Diplomate: 1 $ par tour et par pion versé au Trésor du C.N.U.

B -DEPLACEMENT ET AFFECTATION DES UNIVERSITAIRES
Tous les déplacements des universitaires sont gratuits
Affectation: - usine polluante: 1 universitaire
- usine non polluante: 2 universitaires
- usine de traitement: 2 universitaires

C -CONSTRUCTION D'USINES
Construction d'une usine polluante: 5 $ (+ 1 Ingénieur)
Construction d'une usine non polluante: 10$ (+2 Ingénieurs)
Construction d'une usine de traitement: 10$ (+2 Ingénieurs)

PRODUCTION

Un pion population rapporte:	1 $ par tour
Une usine de production polluante rapporte:	10 $ par tour
Une usine de production non polluante rapporte:	5 $ par tour

DÉ DE POLLUTION

Le dé de pollution est lancé pour chaque usine polluante et chaque région sans usine de traitement avec au moins 5 pions population.

3 faces avec UN SOLEIL
La pollution a été résorbée. Pas d'effet.

1 face avec UN NUAGE
Une pollution apparaît dans la région. Le joueur place un pion pollution sur l'une des provinces de la région.

1 faces avec DEUX NUAGES
Deux pollutions apparaissent dans la région. Le joueur place deux pions pollution sur deux des provinces de la région.

1 face avec UN NUAGE ET UNE FLECHE
La pollution se déplace. Une pollution apparaît dans une province d'un autre pays, au choix du joueur qui vient de lancer le dé.

Le pion pollution destiné à un autre joueur doit être placé dans une province adjacente à une province déjà polluée. Si la région n'est pas polluée, c'est le propriétaire de la région qui place le pion pollution sur l'une des provinces de son choix.
Quand un joueur n'a plus de province libre où placer son ou ses pions pollution, il est obligé de les mettre sur des provinces peuplées. Tous les pions qui s'y trouvent -population, usine, ingénieurs -sont éliminés.

LOIS

Quelques précisions
1 Le pays le plus industrialisé est celui qui a le plus d'usines, tous

Transformation d'une usine polluante en usine propre: 5 $ (+ 1 Ingénieur)

D -DEPOLLUTION REGIONALE

Dépollution d'une province:

- dans la même région qu'une usine de traitement: I $
- dans le même pays qu'une usine de traitement: 5 $

Si un joueur n'a pas d'usine de traitement, il peut dépolluer avec l'aide du C.N.U. en payant 10 $ par province. Le prix des dépollutions est versé au Trésor du C.N.U..

E -POPULATION

Pion population supplémentaire: 5 $

Déplacement d'un pion population:

- à l'intérieur d'une même région: gratuit
- d'une région à J'autre: 1 $

F -FORMATION D'UNIVERSITAIRES

Formation d'un pion universitaire: 5 $

types confondus. Si plusieurs pays sont à égalité, ils versent chacun la somme requise au pays le moins industrialisé. S'il y a plusieurs pays les moins industrialisés, ils se partagent le rnontant de l'aide qui leur est fournie.

2 Ne s'applique qu'aux cigarettes allumées au moment précis du vote. Dans le cas où un joueur ne peut pas payer la somme requise, les usines polluantes dont il ne peut pas payer l'amende sont immédiatement détruites. Les pions ingénieurs qui s'y trouvent sont éliminés.

3 S'applique à tous les diplomates, qu'ils aient voté pour ou contre la loi.

4 Par revenus on entend tout ce qu'il y a dans le coffre-fort de chaque pays.

5 Par pays non polluant, il faut entendre un pays sans usine polluante et dont les régions avec 5 pions population (ou plus) sont toutes équipées d'une usine de traitement.

CARTE DE LOI

AIDE AU DEVELOPPEMENT
Le pays le plus industrialisé verse au pays le moins industrialisé 5 $ par pion usine qu'il a en plus.

HALTE A LA POLLUTION!
10$ d'amende par usine polluante et par cigarette allumée. De plus, si la pollution générale atteint
30%: Destruction d'une usine polluante par joueur.
40%: Destruction de 2 usines polluantes par joueur.
50% et plus: Destruction de toutes les usines polluantes et de toutes les cigarettes allumées.

PRIME EXCEPTIONNELLE
Le C.N.U. verse 3 $ par diplomate présent au moment du vote.

SOLIDARITE INTERNATIONALE
Les revenus de tous les pays sont mis ensemble et répartis équitablement

SUBVENTIONS
Le C.N.U. répartit la moitié de son trésor entre tous les pays non polluants

ENTWICKLUN GSHILFE
Das am meisten industrialisierte Land gibt dem am wenigsten industrialisierten Land 5 $ für jeden Fabrikstein, den es mehr besitzt.

STOPPT DIE UMWEL TVERSCHMUTZUNG
10 $ Strafe für jede umweltverschmutzende Fabrik und für jede angezündete Zigarette. Des weiteren, wenn die allgemeine Umweltverschmutzung folgende Werte erreicht:
30%: Zerstörung einer umweltverschmutzenden Fabrik je Spieler.
40%: Zerstörung zwei umweltverschmutzender Fabriken je Spieler.
50% und mehr: Zerstörung aller umweltverschmutzenden Fabriken und aller angezündeten Zigaretten.

SPEZIALBONUS
Der C.N.U. zahlt 3 $ für jeden während der Wahl anwesenden Diplomaten.

INTERNATIONALESOLIDARITAT
Die Einkommen aller Länder werden zusammengezählt und gleichmäßig verteilt.

SUBVENTIONEN
Der C.N.U. verteilt die Hälfte seines Etats unter allen nicht-unweltverschmutzenden Ländern.