



BLOUP



The easiest waste to dispose of
is the one you haven't produced.

GAME GOAL:

Get rid of all your barrels as quickly as possible.

PREPARATION:

Distribute toxic barrels evenly among players, set aside
excess barrels.

THE GAME:

Take turns playing clockwise.

On your turn, roll the die and, depending on the
result, you can either give up a barrel or take
one:



A + , take a barrel from a player.

A - , give a barrel to a player.

A barrel, place a barrel on the world map.



BARREL PLACEMENT :

Barrels can be placed vertically or horizontally or horizontal, the barrel must lie entirely on the world map without touching the white stripe.

BARREL AGGLOMERATION:

At any time during the game, a player who causes a barrel agglomeration takes these barrels from his inventory.

If the players notice that barrels have agglomerated without apparent cause, it's up to the active player to take possession of them, then continue his turn.

THE WINNER :

The player who runs out of barrels wins the prize for the biggest polluter.

REWARD:

The winner must put the game away alone!

(There's no merit in being the best of the worst polluters).





BLOUP



Le déchet le plus facile à éliminer
est celui que l'on n'a pas produit.

BUT DU JEU :

Vous départir le plus rapidement possible de tous vos barils.

PRÉPARATION :

Distribuez également les barils toxiques entre les joueurs,
mettez de côté les barils en trop.

LE JEU :

Jouez tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, lancez le dé et, selon le résultat,
vous pourrez vous départir d'un baril ou en
prendre un:



un + , prenez un baril à un joueur.

Un - , donnez un baril à un joueur.

Un barril, déposez un baril sur la mappemonde.

DISPOSITION DES BARILS :



Vous pouvez déposer un baril en position verticale ou horizontale, le baril doit se trouver entièrement sur la mappemonde sans toucher la bande blanche.

AGGLOMÉRATION DE BARILS :

À n'importe quel moment du jeu, un joueur qui occasionne une agglomération de barils, prend ces barils dans son inventaire.

Si les joueurs constatent que des barils se sont agglomérés sans cause apparente, c'est au joueur actif d'en prendre possession, puis de poursuivre son tour.

LE GAGNANT :

Le joueur qui n'a plus de barils remporte la palme du plus gros pollueur.

RÉCOMPENSE :

Le gagnant doit ranger le jeu seul!

(Il n'y a pas de mérite à être le meilleur des pires pollueurs).

