

8+  
age

20  
min.

2-5  
pers.

# KLIMATO



Subverti

En savoir plus  
Learn more



[subverti.com/klimato/](https://subverti.com/klimato/)

Designer Yoann Brogol

Illustratrice Justine Braida

Version KLIM01-4.3

# Matériel

## Contents



Klimato, c'est 93 cartes et 1 règle du jeu. Les cartes sont réparties en un paquet de 33 cartes carrées (les ressources) et un autre paquet de 60 cartes rectangulaires.

1. Une pioche bois de 10 bois + 3 plastiques ;
2. Une pioche hydrocarbure de 8 hydrocarbures + 2 lobbyistes ;
3. Une pioche uranium de 8 uraniums + 2 lobbyistes ;
4. Une pioche météo de 39 bâtiments au recto et la météo au verso ;
5. 4 catastrophes à mélanger avec la pioche météo ;
6. 6 villes de départ ;
7. 11 missions pour les expert-e-s.

Klimato contains 93 cards and 1 rulebook. The cards are divided into a deck of 33 square cards (the resources) and another one of 60 rectangular cards.

1. One wood pile of 10 woods and 3 plastics;
2. One hydrocarbon pile of 8 hydrocarbons and 2 lobbyists;
3. One uranium pile of 8 uraniums and 2 lobbyists;
4. One weather pile of 39 buildings on the front and weather on the back;
5. 4 disasters to shuffle with the weather pile;
6. 6 starting cities;
7. 11 missions for experts.

# But du jeu

Goal of the game



Citoyennes et citoyens de la planète Klimato, l'heure de la transition énergétique a sonné ! Prenez chacun-e la tête d'une **ville (1)** et faites-en la cité la plus écologique possible.

Profitez des **ressources (2)** et de la **météo (3)** pour construire de nouveaux bâtiments. Gagnez des **points de victoire (4)** grâce aux bâtiments à énergie renouvelable mais attention à la pollution, aux catastrophes et même aux villes voisines...

## But du jeu

Construire la ville avec le plus de points de victoire !

Citizens of the Klimato planet, the time of the energy transition has come! Take the helm of a **town (1)** and make it the most sustainable city of the world.

Take advantage of the **resources (2)** and the **weather (3)** to build new buildings. Earn **victory points (4)** with environmentally friendly buildings but watch out for the pollution, the disasters and even the neighbouring cities...

## Objective of the game

Build the city with the most victory points!

# Mise en place Set up

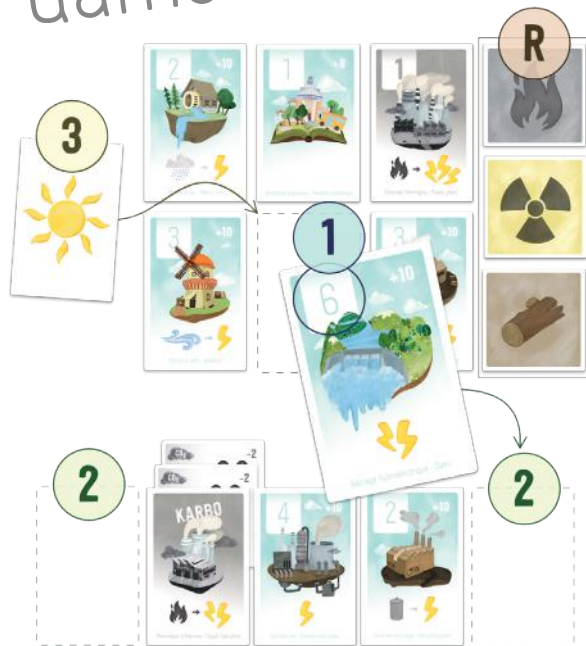


1. Mélangez toutes les cartes météo. Retournez les six premières au milieu de la table face bâtiment visible. C'est le **marché**.
2. Mélangez les cartes météo restantes avec les catastrophes. C'est la pioche **météo**, la carte du dessus est la météo du jour.
3. Mélangez séparément les trois pioches de **ressources** puis disposez-les face cachée à côté du marché.
4. Tirez chacun-e une carte **ville**. Posez-la face visible devant vous. C'est le premier bâtiment de votre ville, félicitations !
5. **C'est parti !** La dernière personne à avoir fait un geste éco-responsable commence. Puis, jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Shuffle the weather pile. Reveals the first 6 cards on the center of the table with the building face up. This is the **market**.
2. Shuffle the remaining weather cards with the 4 disasters. This is the **weather** pile, the top card is the current weather.
3. Shuffle the 3 **resources** decks separately. Place them face down next to the market.
4. Everyone draws a **city** card. Place it with the building face up in front of you. This is the first building of your city, congratulations!
5. **Let's go!** The last player to have made an eco-friendly gesture begins. Then, each player takes turns clockwise.

# Tour de jeu

## Game turn



À votre tour, vous avez le choix entre deux actions :  
Piocher une carte **ressource (R)** OU Construire un bâtiment.

### Construire un bâtiment

1. Payez le **coût énergétique** de la carte choisie. Sur Klimato tout se paye en énergie ⚡. Pour produire de l'énergie, cumulez :
  - l'énergie des bâtiments de votre ville ;
  - l'énergie des bâtiments à la frontière des villes voisines ;
  - l'énergie contenue dans le bois ;
2. Ajoutez le bâtiment acheté à une **frontière** de votre ville ;
3. Changez la météo en retournant la **météo du jour** face bâtiment à l'emplacement vide du marché.

At your turn, you have the choice between two actions:  
Draw a **resource (R)** OR build a building.

### Build a building

1. Pay the **energy cost** of the chosen card. On Klimato, everything is paid in energy ⚡. To produce energy, add up:
  - energy of your city's buildings;
  - energy of buildings at the border of your neighbouring cities;
  - energy contained within wood;
2. Add the purchased building at one **border** of your city;
3. Change the weather by flipping the **weather of the day** building up in the empty space of the market.



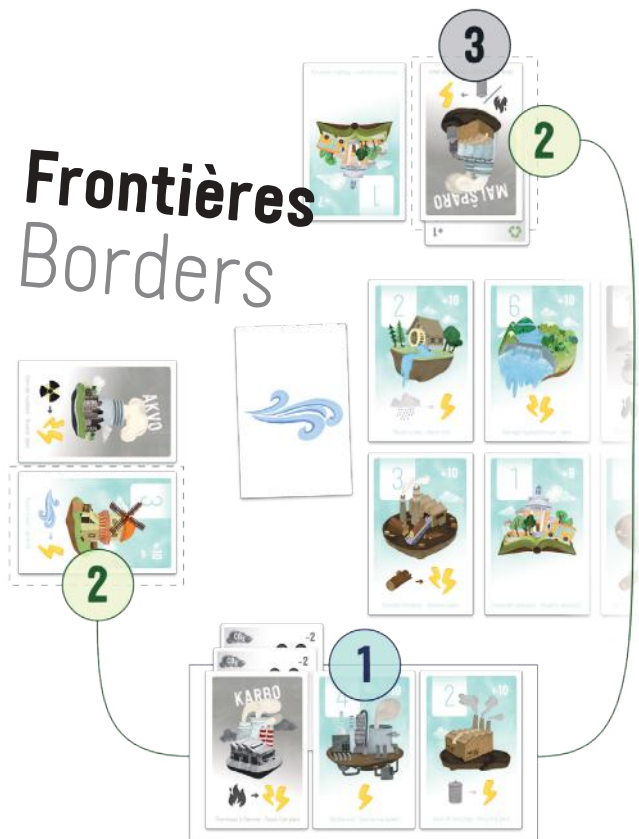
Il existe 5 types de bâtiments :

1. Les **bâtiments à ressource** produisent de l'énergie ⚡ en exploitant la ressource indiquée ;
2. Les **bâtiments météo** produisent de l'énergie ⚡ si la météo du jour le permet ;
3. Les **bâtiments autonomes** produisent de l'énergie ⚡ automatiquement et sans condition ;
4. Les **bâtiments sans effet** ne produisent pas d'énergie ;
5. Les **sabotages** permettent de détruire n'importe quel bâtiment de votre choix d'une autre ville, de votre ville ou même du marché. Ils ne s'ajoutent pas à votre ville mais s'utilisent immédiatement.

There are 5 types of buildings:

1. **Resource buildings** produce energy ⚡ by exploiting the specified resource;
2. **Weather buildings** produce energy ⚡ if the weather of the day permits;
3. **Autonomous buildings** produce energy ⚡ automatically and unconditionally;
4. **Buildings with no effect** do not produce energy;
5. **Sabotages** allow you to destroy any building in another city, your city or even the market. They are used immediately and not placed in your city.

# Frontières Borders



Lors de votre tour, en plus des bâtiments de votre **ville (1)**, vous pouvez profiter des bâtiment à la **frontière (2)** des villes voisines. Vous avez toujours deux frontières, même si vous jouez à deux. Si vous utilisez un **bâtiment à ressource (3)**, vous profitez de l'énergie produite mais la ressource exploitée reste sous le bâtiment utilisé. dans la ville du bâtiment utilisé même si le bâtiment est ensuite détruit.

Cumulez l'énergie produite de tous vos bâtiments et des bâtiments à la frontière des villes voisines mais n'utilisez chacun de ces bâtiment qu'une seule fois par tour.

During your turn, in addition to your **city's buildings (1)**, you can take advantage of the buildings on the **border (2)** of neighboring cities. You always have two borders, even with a 2-players game.

If you use a **resource building (3)**, you benefit from the energy produced but the exploited resource remains under the building used.

Add up the energy produced from all your buildings and from the buildings on the border of neighboring cities, but use each of these buildings only once per turn.



# Ressources

## Resources



Les ressources permettent d'utiliser les **bâtiments à ressource**. Il n'y a pas de limite de ressources en main.

Les **hydrocarbures** 🔥, **uraniums** ☢️ et **déchets** 🗑️ ne sont pas renouvelables. Lors de leur exploitation, mettez-les sous le bâtiment utilisé. Cela engendre une **conséquence (1)** et ajoute ou enlève des **points de victoire (2)** à la ville possédant le bâtiment.

Les **bois** 🪵 peuvent s'exploiter directement sans bâtiment pour obtenir une énergie ⚡. Les bois sont renouvelables. Lors de leur exploitation, avec ou sans bâtiment, remettez-les sous la pioche bois.

Resources allow the use of **resource buildings**.

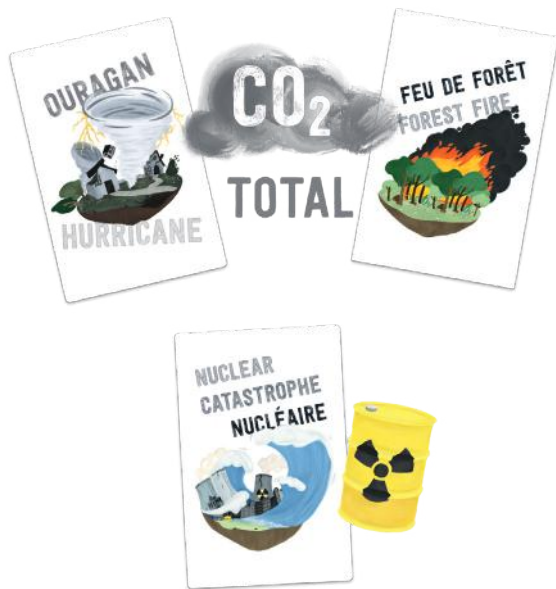
There is no resources limit in hand.

**Hydrocarbons** 🔥, **uraniums** ☢️ and **waste** 🗑️ are not renewable. When exploited, put them under the building used. This provokes a **consequence (1)** and adds or removes **victory points (2)** for the city owning the building.

**Woods** 🪵 can be exploited directly without any building to get one energy ⚡. Woods are renewable. When exploited, with or without a building, put them back under the wood pile.



# Catastrophes Disasters



Si un bâtiment est détruit au cours de la partie par un **sabotage** ou une **catastrophe**, remettez la carte sous la pioche météo. Si ce bâtiment est une ville de départ, retirez simplement la carte du jeu.

Parfois, au lieu de la météo, une **catastrophe** est révélée !  
Retournez immédiatement la carte catastrophe et appliquez les effets indiqués. Si d'autres catastrophes arrivent, résolvez-les dans l'ordre. Une fois que tout est résolu remettez-les sous la pioche météo.  
Le  $CO_2$  total est l'addition du nombre de  $CO_2$  émis par toutes les villes.

Consultez à tout moment la prochaine météo en soulevant la carte **météo du jour** puis remettez-la en place.

If a building is destroyed during the game by **sabotage** or a **disaster**, put the card back under the weather pile. If the destroyed building is a starting city, remove the card from the game.

Sometimes, instead of the weather, a **disaster** is revealed!  
Immediately flip the disaster card and apply the indicated effects. If others disasters are revealed, resolve them in order of apparition. Once everything is resolved, put the disasters back under the weather pile. Total  $CO_2$  is the addition of the number of  $CO_2$  emitted by all cities.

You can always check the weather forecast for tomorrow by lifting the **weather of the day** and then put it back.

# Missions



!\\ Les missions sont réservées aux expert-e-s de Klimato, faites quelques parties avant de les introduire !

En **début de partie**, tirez une mission au hasard et révélez-la face visible sur la table. C'est la mission commune, tout le monde peut la remplir. Distribuez ensuite deux missions au hasard à chacun-e. Choisissez-en une parmi les deux. C'est votre mission secrète, vous seul-e pouvez la remplir. L'autre carte est retirée.

En **fin de partie**, chaque mission remplie vous fait gagner des **points de victoire (1)** supplémentaires.

!\\ Missions are meant for Klimato experts, do a few games before playing with them!

At the **set up** draw randomly 1 mission and reveal it face up on the table. This is the global mission, everyone can fulfill it.

Then distribute randomly two missions to everyone. Choose one of the two. This is your secret mission, only you can fulfill it. The other card is removed.

At the **end of the game**, each fulfilled mission gives you additional **victory points (1)**.

# Fin de partie

## End of the game



La partie se termine immédiatement si :

- Une ville a **6 bâtiments** au début de son tour de jeu ;
- Une ville ne peut plus jouer et les ressources sont épuisées ;
- Une catastrophe provoque la fin du monde.

### Victoire finale

Additionnez tous les points de victoire de votre ville (bâtiments, ressources exploitées et missions remplies). La ville avec le plus de points gagne la partie ! Mais à quel prix pour la planète ?

The game ends immediately if:

- A city has **6 buildings** at the beginning of its turn;
- A city can no longer play and resources are exhausted;
- A disaster causes the end of the world;

### Final victory

Add all the victory points of your city (buildings, exploited resources and fulfilled missions). The city with the most victory points wins the game! But at what price for the planet?

# Remerciements Thanks



Merci d'avoir acheté ce jeu. **Subverti** est un jeune studio indépendant et engagé qui n'existerait pas sans votre précieux soutien.

Une mention particulière à Justine, Théo, Maxime, Marion, Aodren et à ma famille. Un grand merci aux **564** participant-e-s de la campagne Ulule, au MALT, à MAD, à Ludo Fact, à Kropotkine et à toutes celles et ceux qui ont participé de près ou de loin à la création de Klimato. Grâce à vous, cette première édition a pu être éco-conçue en Europe à 5 000 exemplaires !

**Yoann Brogol**

Thank you for purchasing this game. **Subverti** is a young, engaged independent studio that would not exist without your support.

Special mention to Justine, Théo, Maxime, Marion, Aodren and my family. A big thank you to the **564** participants of the Ulule crowdfunding campaign, the MALT, MAD, Ludo Fact, Kropotkin and all those who participated directly or indirectly in the creation of Klimato. Thanks to you, this first edition was able to be ecologically designed in Europe with 5,000 copies!

**Yoann Brogol**