Décompte final de durabilité de la colonie

La partie s'arrête avant la fin de la quatrième année si :

- A tout moment, une des échelles d'accumulation (déchets ou coproduits) est pleine ;
- A tout moment, il n'y a plus d'eau disponible pour alimenter la colonie ;
- La colonie est au niveau de durabilité I et les joueurs n'arrivent pas à satisfaire ses besoins.

Les joueurs marquent alors 0 point.

Sinon la partie se finit à la fin de la quatrième année. Le score des joueurs est obtenu en additionnant le nombre de points de victoire selon les barèmes ci dessous :

Comptabilisez les points associés au niveau de durabilité de la colonie

niveau de durabilité de la colonie	**I**	**II**	**III**	**IV**	**V**	**VI**	**VII**
Points de victoire (PV)	0	20	60	80	90	95	100

Ajoutez les points de victoire en fonction de l'**énergie stockée** :

Energie	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11 et+**
PV	0	1	2	4	7	11	16	22	29	37	48	58

Déduisez les points en fonction des stocks d'eau, de déchets et de coproduits :

Eau	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
PV	-40	-36	-32	-28	-24	-20	-16	-12	-8	-4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Déchets	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**
PV	0	-3	-6	-9	-12	-15	-18	-21	-24	-27	-30	-33

Coproduits	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**
PV	0	-2	-4	-6	-8	-10	-12	-14	-16	-18	-20	-22

Ajoutez et enlevez des points de victoire en fonction de l'utilisation des ateliers animaux et végétaux (nombre non utilisé et fréquence d'utilisation) :

Nombre d'ateliers non utilisés	0	1	2	3	4	5	6	7	8 et plus
Points de victoire	36	28	21	15	10	6	3	1	0

Par atelier végétal ou animal utilisé 3 fois : - 6 points *4 fois : -15 points*

***Par exemple**, la carte visible du niveau de durabilité de la colonie est la numéro VII (+100 points), il y a 6 unités d'énergie disponibles (+16 points), le stock d'eau est de 11 unités (-0 point), et les joueurs ont cumulé 6 déchets (-18 points), 6 coproduits (-12 points), seuls 3 ateliers de production végétale ou animale n'ont pas été utilisés (+15 points) et un atelier végétal a été utilisé 3 fois (-6 points). Alors le score final est :*

100 + 16 - 0 – 18 – 12 + 15 - 6 = 95 points.

Grilles d'interprétation des scores

Score	Appréciation et conséquences
Arrêt avant la fin de la 4ème période	Vous avez été responsable de l'arrêt de l'expérience. Les espoirs de plusieurs centaines de chercheurs sont anéantis et l'impact sur l'opinion publique est désastreux.
0 ou moins	La survie de la colonie est compromise à court terme. Il sera certainement nécessaire de mettre fin prochainement à l'expérience en cours...
1 à 20	La survie de la colonie ne tient qu'à un fil. Il faut redresser la situation de toute urgence pour espérer continuer l'expérience.
21 à 50	La survie de la colonie est assurée tant bien que mal. Il y a des hauts et des bas mais ça tient... Pourvu que ça dure.
51 à 70	L'approvisionnement de la colonie est régulier et les facteurs de production sont globalement bien contrôlés.
71 à 90	L'approvisionnement de la colonie est de qualité. Elle ne manque presque de rien et vous avez démontré que vous pouvez piloter cet écosystème dans la durée.
91 et plus	L'avenir de la colonie est assuré grâce à votre très haute maîtrise de son approvisionnement tant en quantité qu'en qualité, le tout avec une gestion économe des ressources et une limitation des productions de déchets. Grâce à votre précieuse contribution l'expérience sous le dôme pourra certainement être menée à son terme.

Décompte compétitif (optionnel)

Après le calcul du score collectif, les joueurs peuvent calculer leur score individuel en appliquant les règles ci-dessous :

- Chaque joueur marque 5 points pour chaque atelier où il est présent seul et qui n'a été utilisé qu'une fois.
- Chaque joueur marque 2 points pour chaque atelier qui a été utilisé deux fois et où il est présent (que ce soit lui qui soit présent une ou deux fois)
- Chaque joueur marque 3 points pour chacun des ateliers méthaniseur, distillerie et station d'épuration où il est présent.
- Chaque joueur marque 1 point par atelier de production végétal (vert) où il est présent.
- Chaque joueur marque 2 points par atelier de production animal (rouge) où il est présent.