

BIOTOPES

RÈGLES DU JEU

Version 02.2023

Un jeu de **SÉBASTIEN CASTANO**
Illustrations d'**ALIZÉE FAVIER**

12+



1-5



20' 



PALLADIS
GAMES

SOMMAIRE

PRÉSENTATION.....	p2
CONTENU.....	p3
MISE EN PLACE.....	p4
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE.....	p6
1. Production primaire.....	p6
2. Phase d'action.....	p6
3. Fin de cycle.....	p6
FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS.....	p7
LES ACTIONS.....	p8
QUELQUES NOTIONS UTILES.....	p12
MISE EN PLACE INITIÉ.....	p14
VARIANTE SOLO.....	p15
CRÉDITS ET REMERCIEMENTS.....	p15
RÉSUMÉ.....	p16

PRÉSENTATION

Dans BIOTOPES vous devrez développer votre écosystème afin qu'il soit le plus vivant possible. Colonisez le paysage central, attirez des espèces animales et faites grossir leurs populations. Mais pour y parvenir, vous devrez aussi lutter pour conserver votre espace vital.

Le système de jeu de BIOTOPES utilise de nombreux cubes en bois placés dans différents écosystèmes. Les cubes ont de multiples fonctions, mais ils représentent avant tout le vivant, faune et flore. Ce vivant pourra être amené à se déplacer, devra lutter pour sa survie, croître et se multiplier, et va aussi mourir – et être recyclé en faisant naître de nouvelles générations.

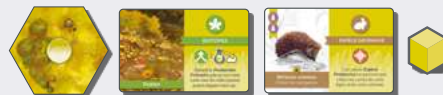
Durant chaque partie, vous serez amenés à simuler le grand cercle du vivant. En tant que joueurs et joueuses, à vous de créer l'écosystème le plus complexe et le plus résilient. Cherchez-vous l'harmonie entre des écosystèmes voisins ? Ou bien à atteindre le sommet de la chaîne alimentaire ? C'est à vous de décider.

Les Biotopes décrits dans ce jeu sont au nombre de quatre : **Montagnes**, **Forêts**, **Prairies** et **Zones Humides**. Leur rôle dans le jeu étant central, vous trouverez ci-contre un schéma récapitulatif de leur représentation sur les différents éléments de jeu.

Montagnes



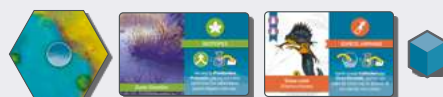
Prairies



Forêts



Zones humides



CONTENU



5 plateaux *Écosystème*



1 plateau *Conditions environnementales*



8 jetons *Conditions environnementales*



5 sacs en tissu



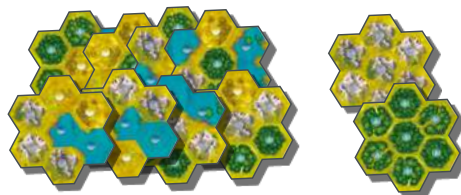
20 cartes *Biotope*



88 cartes *Espèces*



60 jetons *Territoire*
(12 par couleur)



10 tuiles *Paysage de base*

2 tuiles *Paysage spéciales*



160 cubes en bois
(40 par couleur)



1 jeton *Initiative*



1 jeton *Cycle*

MISE EN PLACE

1 Prenez toutes et tous un plateau *Écosystème*, les 12 jetons Territoire de la couleur correspondante et un sac en tissu. Déterminez un premier joueur ou une première joueuse en utilisant la méthode de votre choix. Remettez-lui le jeton *Initiative*.

2 Constituez une réserve commune de cubes selon le nombre de joueurs et de joueuses :

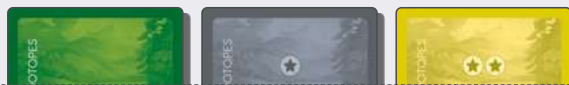
- ★★ : 16 cubes de chaque couleur.
- ★★★ : 24 cubes de chaque couleur.
- ★★★★ : 32 cubes de chaque couleur.
- ★★★★★ : tous les cubes.

3 Mélangez les cartes *Espèces* et formez 3 pioches face cachée :

- 1 pioche **Herbivores** (sans symbole au dos).
- 1 pioche **Insectivores** (dos ★).
- 1 pioche **Carnivores** (dos ★★).

Voici la mise en place d'une partie Découverte. Si vous souhaitez jouer en mode Initié, rendez-vous page 14.

Les 3 pioches *Espèces* sont identifiables à leur dos avec 0, 1 ou 2 étoiles. Cela correspond aux points de victoire que chaque carte peut rapporter en fin de partie.



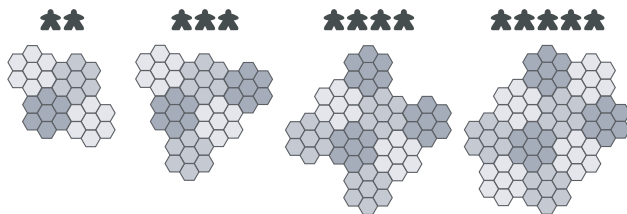
Exemple d'une partie en cours à 3 joueurs.

4 Prenez le plateau *Conditions environnementales* face papillon (6 cycles) puis placez le jeton *Cycle* sur l'emplacement 1.

5 Choisissez au hasard 4 jetons *Conditions environnementales* (2 versos gris et 2 versos noirs) et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau *Conditions environnementales* (voir exemple ci-dessous).



6 Préparez le **paysage central** : choisissez au hasard deux tuiles Paysage par personne parmi les tuiles de base (voir contenu), puis placez-les au centre de la table pour former l'une des configurations ci-dessous.



7 À tour de rôle et dans le sens horaire, posez 1 jeton *Territoire* sur un hexagone **du bord** du paysage central. Répétez cette pose 3 fois en choisissant un biotope **différent et non-adjacent** à chaque pose. Au final, vous aurez donc un jeton sur chacun des 4 biotopes.



Exemple : Émilie a placé son premier jeton sur l'hexagone **Zones Humides** de droite. Elle devra placer son second jeton sur un autre biotope non-adjacent, et toujours sur le bord du paysage central.

8 Placez vos 8 jetons restants sur les emplacements prévus à cet effet sur votre plateau *Écosystème*.

9 Prenez un set de 4 cartes *Biotopes de base* (**Montagnes, Forêts, Prairies, Zones Humides**). Placez-les à droite de votre plateau *Écosystème* puis placez un cube de la couleur correspondante sur chacune des cartes (pour les couleurs, voir page 2).

Les cartes Biotopes de base sont identifiables à leur bandeau vert où est inscrit "BIOTOPES".



10 Distribuez à chaque joueur et joueuse 4 cartes de couleurs différentes de la pile *Herbivores* (jaune, verte, bleue et grise). Ce sont vos mains de départ.

Vous voilà prêts à commencer la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de BIOTOPES se déroule sur plusieurs cycles durant lesquels les joueuses et les joueurs vont pouvoir jouer des actions. Les cycles se décomposent comme suit.

1. PRODUCTION PRIMAIRE

Sautez cette étape lors du premier cycle.

Puisez dans vos sacs un nombre de cubes égal à votre nombre de Territoires occupés. Ajoutez les éventuels bonus octroyés par les effets de certaines cartes *Espèces*.

Pour déterminer le nombre de vos Territoires occupés, vous pouvez vous référer aux espaces vides sur votre plateau Écosystème.

Exemple : il y a 4 espaces vides sur le plateau de Florence, et elle a joué la *Cétoine dorée* qui lui octroie un bonus de +1 cube. Elle puisera donc 5 cubes en tout durant son étape de **Production primaire**.



Placez les cubes ainsi puisés sur les cartes *Biotopes* en fonction de leur couleur :

- **Gris** : Montagnes.
- **Verts** : Forêts.
- **Jaunes** : Prairies.
- **Bleus** : Zones Humides.

2. PHASE D'ACTION

1 Une fois la **Production Primaire** effectuée, la joueuse ou le joueur qui a le jeton *Initiative* peut réaliser une action. C'est ensuite le tour de la prochaine personne dans le sens horaire, et ainsi de suite.

2 Si vous choisissez de n'effectuer aucune action, vous passez votre tour définitivement pour ce cycle et vous devrez attendre le cycle suivant pour jouer de nouveau.

À la fin de chacune de vos actions, si vous avez plus de 5 cartes en main, vous devez vous défausser jusqu'à ce qu'il vous en reste exactement 5.

3 Une fois que tout le monde a passé son tour, le cycle prend fin.

3. FIN DE CYCLE

Recyclez les cubes présents sur votre plateau *Écosystème* dans votre sac. Les cubes présents sur les cartes *Biotopes* et *Espèces* restent en place d'un cycle sur l'autre.

Avancez le jeton de cycle d'un cran. Faites passer le jeton *Initiative* à la personne suivante dans le sens horaire et entamez un nouveau cycle.



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se termine à la fin du 6^e cycle dans le cas d'une partie Découverte, et du 5^e cycle dans le cas d'une partie Initié.

POINTS DES CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

Les Conditions environnementales sont déterminées lors de la mise en place et affichées tout au long de la partie.


Avant le décompte des points, toutes les cartes Espèces sans cube dans les Écosystèmes sont défaussées. Les cartes restantes sont décalées vers la gauche pour combler les espaces laissés vides.

Calcul du score des Conditions Environnementales (de gauche à droite) :

- 2 PV par Territoire contrôlé dans le paysage central conforme au biotope indiqué par le 1^{er} jeton **1**.
- 2 PV par carte Espèces dont le biotope correspond à celui du 2^e jeton **2**.
- 2 PV par carte Espèces du type correspondant à celui 3^e jeton **3**.
- 1 PV par cube présent sur les cartes Espèces correspondant au type du 4^e jeton **4**.



BONUS DES CARTES

Il équivaut à chaque  indiqué sur les cartes. Soit 1 PV par carte **Insectivores** et 2 PV par carte **Carnivores**.

Certaines cartes *Espèces* et *Biotopes avancés* octroient en outre un bonus de fin de partie.

Exemple : le *Blaireau européen* rapporte 2 PV car il est **Carnivore**. Il rapporte aussi un bonus de 1 PV par carte **Mammifères** présente dans votre Écosystème.



BONUS BIODIVERSITÉ

Vous gagnez un bonus pour chaque colonne complète de 4 cartes *Espèces*. Ce bonus varie selon le nombre de colonnes et il est cumulatif :

- 2 PV pour la 1^{re} colonne,
- 4 PV pour la 2^e colonne,
- 6 PV pour la 3^e colonne (etc.).

Exemple : Karl termine la partie avec l'écosystème ci-dessous. Sa 1^{re} colonne lui rapporte 2 PV, la 2^e 4 PV et la 3^e 0 PV. Karl remporte donc un bonus biodiversité de 6 PV.



MALUS FRAGMENTATION DU TERRITOIRE

Si les territoires que vous contrôlez dans le paysage central sont séparés les uns des autres, vous subissez un malus de -3 PV par groupe de territoires en plus du premier.

Si tous vos jetons forment un seul ensemble connecté, vous ne subissez aucun malus.

Exemple : Les jetons de Magali (en violet) sont réunis, elle ne subit pas de malus. Les jetons de Jimmy (en orange) sont répartis sur deux zones distinctes. Il subit donc un malus de -3 PV.



VICTOIRE

L'Écosystème cumulant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, l'Écosystème avec le plus de cartes **Espèces Carnivores** l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Afin de comptabiliser vos points de victoire, pas besoin de papier ni de crayon : retournez votre plateau **Écosystème** du côté piste de score et prenez des cubes en bois pour noter vos points.



LES ACTIONS

ADAPTATION

Posez une nouvelle carte Espèces dans votre Écosystème.



Limite par cycle : aucune (illimité).

Effet : posez une carte **Espèces** de votre main et placez-la dans votre Écosystème (à droite de la ligne dédiée à son biotope).

Coût : recyclez les types de cubes indiqués sur la carte **Espèces** (en haut à gauche) en les plaçant dans votre sac.

Vous pouvez recycler des cubes provenant de n'importe quelle ligne de biotope de votre Écosystème, pas nécessairement depuis celle de la carte que vous souhaitez jouer.

Exemple : pour poser la carte **Mésange huppée**, Pascal doit recycler un cube **Plantes** et un cube **Invertébrés**, peu importe leurs couleurs.



Prenez ensuite un cube de la couleur du biotope de cette carte depuis la réserve et placez-le sur la carte **Espèces** nouvellement posée.

Lorsque vous devez prendre un cube pour le mettre sur la carte, si la réserve est vide vous pouvez prendre un cube de la couleur correspondante dans votre sac. Si vous n'avez pas de cube de la bonne couleur dans votre sac, ne placez aucun cube sur la carte.

REPRODUCTION

Ajoutez de nouveaux cubes sur vos cartes Espèces.



Limite par cycle : une fois.

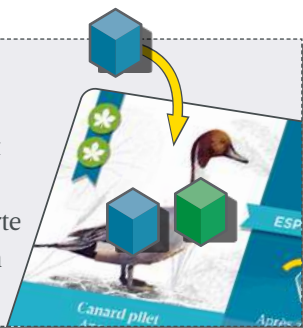
Effet : placez un cube supplémentaire provenant de la réserve sur toutes vos cartes *Espèces* où se trouvent au moins deux cubes.

Si la réserve est vide, vous pouvez prendre un cube de la couleur correspondante dans votre sac. Si vous n'avez pas de cube de la bonne couleur dans votre sac, ne placez aucun cube sur la carte.

*Les cartes Espèces ne peuvent jamais accueillir plus de 4 cubes. Les cartes Biotopes ne sont pas affectées par l'action **Reproduction**.*

Coût : déplacez un cube **Invertébrés** ou **Reptiles & Amphibiens** depuis l'une de vos cartes vers l'espace **Reproduction** de votre plateau *Écosystème*.

Un cube déplacé par l'effet *Espèce Discrète* sur une carte d'un biotope différent compte dans le nombre de cubes disponibles sur la carte pour déclencher une action **Reproduction**.



TRANSFERT

Déplacez vos cubes des cartes Biotopes vers vos cartes Espèces.



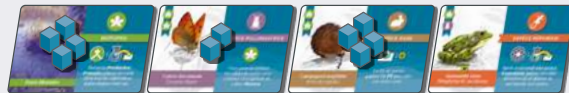
Limite par cycle : une fois.

Effet : prenez les cubes présents sur chaque carte *Biotopes* de votre *Écosystème*, et déposez un cube sur chaque carte *Espèces* de la même ligne, en commençant par la première. Ensuite, s'il vous reste des cubes, remplacez-les sur la carte *Biotopes* initiale.

Les cartes Espèces ne peuvent jamais accueillir plus de 4 cubes. Lors de cette action, ignorez les cartes Espèces ayant déjà 4 cubes.

Coût : déplacez un cube de n'importe quel type depuis l'une de vos cartes vers l'espace **Transfert** de votre plateau *Écosystème*.

Exemple : Loubna prend les 4 cubes sur sa carte *Biotopes Zones Humides*. Elle en dépose 1 sur le *Cuivré des marais*, aucun sur le *Campagnol amphibie* (qui a déjà 4 cubes) et 1 sur la *Grenouille verte*. Les 2 cubes restant retournent sur la carte *Biotope*.



ÉVOLUTION

Piochez de nouvelles cartes Espèces.



Limite par cycle : une fois.

Effet : piochez autant de nouvelles cartes *Espèces* que le nombre total de cubes déplacés et de cartes défaussées lors de cette action.

Vous pouvez piocher les cartes une à une, et depuis un ou plusieurs paquets de pioche.

Coût : déplacez de 1 à 5 cubes de types différents depuis vos cartes vers l'espace **Évolution** de votre plateau *Écosystème* et défaussez-vous d'autant de cartes que vous le souhaitez.

Vous pouvez choisir de ne pas défausser de cartes, mais vous êtes obligés de recycler au moins un cube pour payer le coût de cette action.

Exemple : Thomas choisit de déplacer 3 cubes depuis les cartes de son *Écosystème* (1 cube **Plantes**, 1 cube **Mammifères** et 1 cube **Oiseaux**). Il se défausse également de 2 cartes. Une fois cela fait, il décide de piocher 2 cartes **Herbivores**, puis 2 cartes **Insectivores**, puis de nouveau 1 carte **Herbivores**, pour un total de 5 cartes.

À la fin de chacune de vos actions, si vous avez plus de 5 cartes en main, vous devrez vous défausser jusqu'à ce qu'il vous en reste exactement 5.

EXPANSION

Colonisez un territoire vide.



Limite par cycle : une fois.

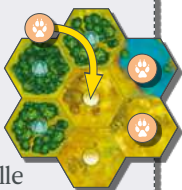
Effet : colonisez un territoire vide (celui-ci doit être adjacent à l'un de vos territoires). Prenez un des jetons de votre plateau *Écosystème* et placez-le sur le territoire colonisé.

Ensuite, prenez dans la réserve un cube de la couleur du biotope colonisé et ajoutez-le dans votre sac.

Coût : déplacez un cube de type **Plantes** depuis l'une de vos cartes vers l'espace **Expansion** de votre plateau *Écosystème*.

Ce cube doit être de la couleur du territoire que vous souhaitez coloniser.

Exemple : Manue joue une **Expansion** afin de coloniser la *Prairie* au centre de la tuile ci-contre. Elle doit déplacer un cube **Plantes** de couleur jaune vers son plateau *Écosystème* – la couleur du territoire qu'elle souhaite coloniser. Une fois cela fait, elle place un de ses jetons sur la *Prairie*, prend un cube jaune dans la réserve et l'ajoute à son sac.



MIGRATION

Déplacez un de vos jetons *Territoire*.



Limite par cycle : une fois.

Effet : déplacez l'un de vos jetons *Territoire* vers un territoire vide à une distance maximale de 3 hexagones.

Vous pouvez passer par dessus d'autres jetons durant ce déplacement, tant que vous arrivez sur un territoire vide.

Ensuite, prenez dans la réserve un cube de la couleur du territoire d'arrivée et ajoutez-le dans votre sac.

Coût : déplacez un cube *Oiseaux* ou *Reptiles & Amphibiens* depuis l'une de vos cartes *Espèces* vers l'espace *Migration* de votre plateau *Écosystème*.

Ce cube doit être de la couleur du territoire que vous souhaitez coloniser.



Exemple : Nils joue une *Migration* afin de déplacer son jeton *Territoire* de la *Forêt* de la tuile de gauche à la *Montagne* de la tuile de droite. Il doit déplacer un cube

Reptiles & Amphibiens ou *Oiseaux* de couleur grise vers son plateau *Écosystème*. Une fois cela fait, il place son jeton sur la *Montagne*, prend un cube gris dans la réserve et l'ajoute à son sac.

COMPÉTITION

Colonisez un territoire occupé par un adversaire.



Limite par cycle : une fois.

Effet : colonisez un territoire occupé par le jeton d'un autre joueur ou d'une autre joueuse. Cet hexagone doit être adjacent à l'un de vos territoires.

L'adversaire doit replier son jeton sur un territoire vide et adjacent. Si cela n'est pas possible, le jeton est renvoyé sur son plateau *Écosystème*. Puis prenez un des jetons de votre plateau *Écosystème* et placez-le sur le territoire ainsi disponible.

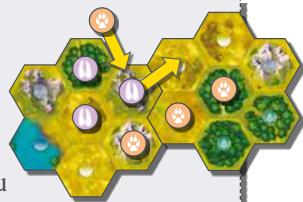
Ensuite, prenez dans la réserve un cube de la couleur du territoire colonisé et ajoutez-le dans votre sac.

Coût : déplacez un cube *Mammifères* ou *Oiseaux*, depuis l'une de vos cartes *Espèces* vers l'espace *Compétition* de votre plateau *Écosystème*.

Ce cube doit être de la couleur du territoire que vous souhaitez coloniser.

Exemple : Virginie (jetons oranges) joue une *Compétition* afin de coloniser la *Montagne* de Miguel (jetons violets). Elle doit déplacer un cube *Mammifères* ou *Oiseaux* de couleur grise vers son plateau

Écosystème – la couleur du territoire qu'elle souhaite coloniser. Miguel n'a pas d'autre choix que de replier son jeton sur la *Prairie* adjacente. Une fois cela fait, Virginie place son jeton sur la *Montagne*, prend un cube gris dans la réserve et l'ajoute à son sac.



ACTIONS DES CARTES ESPÈCES

Limite par cycle : aucune (illimité).

L'effet de certaines cartes *Espèces* est précédé du mot-clé **Action**. Cela signifie qu'il faut recycler un cube depuis cette carte pour bénéficier de cet effet. Ceci compte comme l'action du tour.

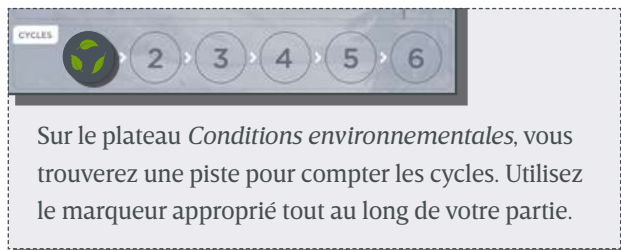
Lorsqu'un effet indique de puiser un cube dans le sac, la couleur du cube détermine la couleur de la carte sur laquelle celui-ci peut être posé (par exemple, un cube vert doit être posé sur une carte *Biotopes* ou *Espèces Forêt*).

Les cartes *Espèce prédatrice* permettent de recycler un cube depuis une carte adverse. Lorsque cela se produit, le cube est recyclé **vers votre sac** au lieu du sien.

QUELQUES NOTIONS UTILES

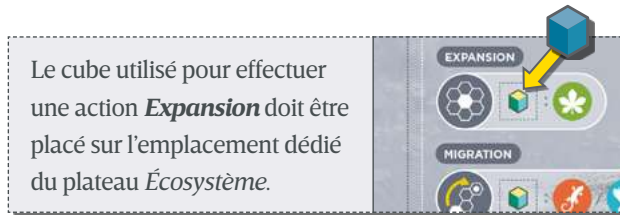
Pour vous aider dans vos parties de BIOTOPES, voici une explication des termes spécifiques utilisés.

Cycles : une partie de BIOTOPES est composée de 6 cycles (5 en mode avancé). Chaque cycle est divisé en tours, qui permettent aux joueurs et aux joueuses de réaliser leurs actions.



Recycler des cubes : "recycler un cube" consiste à renvoyer un cube depuis un plateau *Écosystème* ou une carte vers le sac de son propriétaire. Cela peut être demandé en jouant l'action **Adaptation** (voir page 8), pour activer l'effet de certaines cartes *Espèces* (comme *Génie Adaptatif*) ou bien à la fin d'un cycle.

Déplacer des cubes : vous serez amenés à déplacer des cubes depuis vos cartes *Biotopes* et *Espèces* sur des emplacements spécifiques du plateau *Écosystème*. Cela vous permettra d'indiquer que l'action a été réalisée ce tour-ci. Ces cubes resteront en place jusqu'à la fin du cycle en cours.

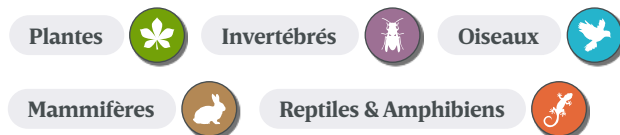


Couleur de cube/Type de cube : un cube a deux attributs – une couleur et un type.

La couleur d'un cube permet de déterminer sur quelle carte *Biotopes* le placer lors de la **Production Primaire** (voir page 6) et de voir sur quelle ligne de cartes ce cube circule.

Le type de cube dépend de la carte sur laquelle il est posé. Un même cube peut donc changer de type selon son déplacement d'une carte à une autre.

Les types de cubes sont :



L'effet *Espèce Discrète* est le seul à permettre de placer un cube sur une carte d'un autre biotope que celui de sa couleur (comme par exemple, placer un cube jaune sur une carte *Espèces* du biotope *Forêts*).

Le cube déplacé par cet effet conserve sa couleur quel que soit le biotope où il se trouve.



CARTES BIOTOPES

Les cartes *Biotopes* représentent un environnement naturel. Il en existe 4 types : **Montagnes**, **Forêts**, **Prairies** et **Zones Humides**.

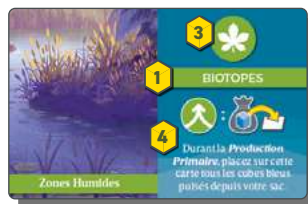
Les cartes *Biotopes* ont deux faces. Lors d'une partie Découverte, utilisez la face **Biotopes de base** **1** (reconnaissable au bandeau vert indiquant Biotope). Lors d'une partie avancée, utilisez la face **Biotopes avancés** **2** (milieu préservé, adapté, favorable, abondant et peuplé).

3 **Icone de type** : elle indique quel type de cubes seront produits par cette carte. Toutes les cartes *Biotopes* produisent des cubes de type **Plantes**.

4 **Effet de base** : il indique que les cubes qui sont puisés dans le sac lors de la **Production Primaire** sont posés sur cette carte. Sur la face *Biotopes avancés*, cet effet est rappelé à l'aide d'une icône placée à côté de l'icône de type.

5 **Effet avancé** : les cartes *Biotopes avancés* ont chacune un effet additionnel unique.

Face *Biotopes de base*



Face *Biotopes avancés*



CARTES ESPÈCES

Il existe 4 types d'Espèces : **Invertébrés**, **Reptiles & Amphibiens**, **Mammifères** et **Oiseaux**.

1 **Régime alimentaire** : il représente le type et le nombre de cubes qui doivent être recyclés par le joueur ou la joueuse depuis son Écosystème pour pouvoir poser cette carte (de sa main dans son Écosystème). Ici, 2 cubes **Mammifères** et 1 cube **Oiseaux**.

2 **Icone de type** : il indique de quel type sont les cubes posés sur cette carte.

3 **Effet** : nom et description de l'effet produit par cette carte. Si l'effet est précédé du mot-clé **Action**, il nécessite de **Recycler** un cube depuis cette carte. Cela compte comme l'action du tour.

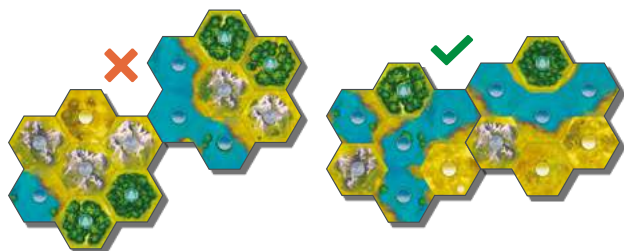
4 **Points de victoire** : le nombre de points de victoire que rapporte la carte en fin de partie.



MISE EN PLACE INITIÉ

Voici comment procéder à la mise en place en mode Initié. Suivez les points 1 à 5 de la mise en place de base (page 4 et 5) en utilisant cette fois le plateau *Conditions environnementales* face fourmi (5 cycles). Puis continuez avec les points ci-dessous :

6 Préparez le paysage central avancé : à tour de rôle, chaque joueur et joueuse pose une première tuile Paysage au centre de la table. Puis, une fois que tout le monde en a posé une, une seconde. Les tuiles doivent être posées de manière à avoir au moins 2 hexagones adjacents aux tuiles qu'elles côtoient.



7 Une fois votre paysage central prêt, placez toutes les cartes *Biotopes* (*Montagnes*, *Forêts*, *Prairies*, *Zones Humides*) à portée de toutes et tous, face avancée visible.



Les cartes *Biotopes* avancés sont de cinq types : milieu préservé, adapté, favorable, abondant et populeux.

8 À tour de rôle et dans le sens horaire, posez 1 jeton Territoire sur un hexagone **du bord** du paysage central. Lors du placement de ce jeton, choisissez une carte *Biotopes* de type identique à celui du territoire que vous venez de coloniser. Placez-les à droite de votre plateau *Écosystème* puis placez un cube de la couleur correspondante sur chacune des cartes.

Répétez cette pose 3 fois en choisissant un biotope différent à chaque pose. Aucun de vos jetons ne peut être placé adjacent à l'un de vos autres jetons.

À la fin de cette phase, vous aurez donc un jeton sur chacun des 4 biotopes et 4 cartes Biotopes à droite de vos plateaux.

9 Puis, placez vos 8 jetons restants sur les emplacements prévus à cet effet sur votre plateau *Écosystème*.

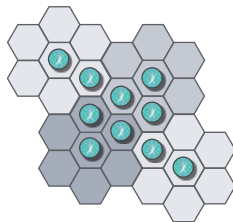
10 Distribuez à chaque joueuse et joueur 4 cartes de la pile *Herbivores* pour constituer sa main de départ (une de chaque couleur).

11 Enfin, placez le jeton *Cycle* sur l'emplacement 1 du plateau *Conditions environnementales* (côté fourmi).

Vous voilà prêts à jouer !

VARIANTE SOLO

1 Placez 4 Tuiles Habitat assemblées comme ci-contre et placez des jetons d'une couleur sur tous les hexagones n'étant pas sur les bords du Paysage.



2 Prenez le plateau *Conditions environnementales* face papillon (6 cycles) puis tirez au sort les *Conditions environnementales* comme dans une partie normale. Constituez une réserve de 16 cubes de chaque couleur comme pour une partie 2 joueurs.

3 Placez vos 4 premiers jetons en suivant les règles de placement initial.

4 Prenez une carte de chacun des 4 *Biotopes*.

5 Jouez les 6 cycles et tentez de marquer le plus de points.

MODE AVANCÉ

Prenez le plateau *Conditions environnementales* face fourni (5 cycles).

4 Choisissez une carte de chacun des 4 *Biotopes avancés*.

5 Jouez les 5 cycles et tentez de marquer le plus de points.

*Les actions **Compétition** peuvent être réalisées sur les jetons de l'autre couleur que la vôtre placés au centre du paysage. Vous choisissez sur quel territoire vide adjacent le jeton adverse doit se replier. S'il n'y a pas d'espace disponible, le jeton est simplement retiré de la partie.*

Voici où placer votre score solo dans la chaîne alimentaire :

80 PV et +	Renard roux
60-80 PV	Héron crabier
40-60 PV	Lézard à deux raies
20-40 PV	Cétoine dorée
0-20 PV	Plante

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Auteur : Sébastien Castano.

Illustratrice : Alizée Favier.

Responsable éditorial : Josselin Moreau.

Direction artistique et mise en page : Jess Grinneiser.

Responsable de fabrication : Natalie Ritzdorf.

Fabrication : Juno, 36-38 rue Paul Claudel, 91000 Evry.

Remerciements :

À nos playtesteurs, Clément Castano, Guilhem Ober, les Sunday Gamers, Simon Prost, Mathilde Decourcelle, Flavie Rafton, Thibault Rafton, Philippe Boulon, Aurélie Réjasse, Denis Sorel, Christine Maffre, Antonin Fouquet, Thibaut Dannenmuller, Julie Zissis, Olivier Soleil.

À Stéphane "El Corrector" Fantini pour son aide précieuse sur la relecture des règles.

Et enfin, à nos proches Noelia Vecchi, Emilie Thuet, Florence Noevey, Lucile Redon et Brice Zezouin, Damien Guillet, Paul Evrard, Etienne Vaudrey, Thomas et Manue Moretto, Pascal Maldera et Ariane Ragoust, Martin Mottet, Anne Renaud, Marianne et Denis Favier pour leur soutien indéfectible et indispensable!



RÉSUMÉ

1. PRODUCTION PRIMAIRE

Puisez dans vos sacs un nombre de cubes égal à vos Territoires occupés. Placez les cubes ainsi puisés sur les cartes *Biotopes* en fonction de leur couleur.

2. PHASE D'ACTION

Déterminez un premier joueur ou première joueuse en utilisant la méthode de votre choix. Le tour se déroulera ensuite dans le sens horaire.

À votre tour, vous pourrez :

- Jouer l'Action d'une carte de votre écosystème.
- Jouer une Action depuis votre plateau *Écosystème* :
 - **Adaptation, Reproduction, Transfert** ou **Évolution**
 - **Expansion, Migration** ou **Compétition**.
- Choisir de passer votre tour jusqu'au prochain cycle.

3. FIN DE CYCLE

Une fois que tous les joueurs et joueuses ont passé leur tour :

- Passez le jeton *Initiative* au joueur suivant ou à la joueuse suivante dans le sens horaire.
- Recyclez tous les cubes depuis votre plateau *Écosystème* vers votre sac.
- Déplacez le jeton *Cycle* d'une case vers la droite.

4. FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie prend fin après avoir joué le dernier cycle. Comptabilisez les points comme suit :

- *Conditions environnementales*.
- Bonus de cartes *Biotopes* et *Espèces*.
- Bonus Biodiversité.
- Malus Fragmentation du Territoire.

L'Écosystème cumulant le plus de points de victoire remporte la partie.



RÉPARTITION DES ESPÈCES DANS LES 3 PIOCHES

	Herbivores	Insectivores ★	Carnivores ★★★
	16	5	1
	0	12	7
	9	6	9
	11	5	7