

INTRODUCTION

Les écosystèmes sont des milieux complexes à l'équilibre périlleux, où les relations s'enchevêtrent, où les espèces sont tantôt en compétition, tantôt en coopération, mais où en définitive, la survie du système finit par reposer sur la survie de tous ces acteurs.

Dans ce jeu, chacun de vous est le précieux maillon d'un système d'interdépendance complexe et changeant. Seul, vous ne vous en sortirez pas.

COMMENT JOUER ? (À 3 OU 4 JOUEURS)

BUT DU JEU

Chacun des joueurs devra compléter l'objectif figurant sur sa carte espèce (choisie au début de la partie). Tous les joueurs devront compléter leur objectif pour que la partie soit gagnée.

Le temps et les crises joueront contre vous, à vous donc de vous entraider pour surmonter l'adversité de votre environnement.

Les jetons ● (objectif) vous aideront à suivre l'avancement de vos objectifs individuels durant la partie.

1. MISE EN PLACE

- Sélectionnez une carte espèce (référez aux sets d'espèces).
- Sur le plateau, placez aléatoirement (en vous aidant d'un dé par exemple) :
 - 2 x Tuile terrain de continuité -3 ●,
 - 2 x Tuile terrain de continuité -1 ●,
 - 2 x Tuile terrain de continuité 1 ●,
 - 2 x Tuile terrain de continuité 2 ●,
 - 4 x (si 3 joueurs)
 - 3 x cube ■ (nourriture) par consommateur de nourriture,
 - 5 x (si 3 joueurs)
 - 3 x cube ■ (engrais) par consommateur d'engrais,
 - 5 x (si 3 joueurs)
- Sortez les cartes crise et le compteur de tours.
- Chaque joueur place son pion sur la case départ de son choix.

- 5 jetons maximum sur une case
- 3 pions maximum sur une case

2. DÉROULÉ D'UNE PARTIE

Les joueurs jouent dans l'ordre de leur choix (vous pouvez jouer dans un ordre différent à chaque tour).

- À la fin des tours de table 1, 2, 3 et 4, piochez une carte crise.
- Le timer vous indique le tour en cours ainsi que le nombre de tours de table restants. À chaque fin tour, enlevez un cran.
- À la fin du 6e tour de table, si un ou plusieurs joueurs n'ont pas complété leurs objectifs, éliminez un joueur au début de chaque nouveau tour de table (au choix). Les joueurs ayant complété leur objectif doivent être éliminés en premier.

La partie est gagnée quand les joueurs en vie ont complété leurs objectifs. Si tous les joueurs sont éliminés, la partie est perdue.

COMMENT JOUER ? (À 2 JOUEURS)

Même configuration qu'à 3 ou 4 joueurs sauf que chaque joueur joue 2 espèces.

COMMENT JOUER ? (À 1 JOUEUR)

Même configuration qu'à 3 ou 4 joueurs, mais vous contrôlez chaque espèce.

Seules différences :

- Les cartes crises fonctionnent légèrement différemment. Au début des tours de table 1, 2, 3 et 4, révéléz une carte crise, vous la résolvez à la FIN du tour. Vous pouvez donc prévoir en vos actions fonction de la crise à venir.
- Essayez d'obtenir le meilleur score !

SCORE

Moins de 6 tours	★★★★★
6 tours (4 espèces en vie)	★★★★☆
7 tours (3 espèces en vie)	★★★☆☆
8 tours (2 espèces en vie)	★★☆☆☆
9 tours (1 espèce en vie)	★☆☆☆☆

SETS D'ESPÈCES – 3 JOUEURS

Chêne / Cèpe / Sanglier

Difficulté 1

SETS D'ESPÈCES – 4 JOUEURS

Pissenlit / Limace / Lièvre / Merle

Difficulté 2

MIXEZ LES ESPÈCES ET CRÉEZ VOTRE SET !

Vous avez de l'expérience et voulez vous aventurer hors des terrains battus ? Combinez des espèces pour découvrir de nouvelles synergies au-delà des sets d'espèces recommandés !

Pour vous assurer que votre set est a minima équilibré, combinez judicieusement les traits d'espèces. Par exemple, s'il y a un consommateur, il doit y avoir un producteur. Assurez-vous que les objectifs de chaque espèce sont atteignables.

DÉTAILS DE JEU

TERRAIN – NIVEAU DE CONTINUITÉ



Nv. 2 de continuité

Les ressources produites sur la case sont doublées (● et ●).



Nv. 1 de continuité

Entrer sur la case ne demande aucun point de mouvement.



Nv. 0 de continuité

Entrer sur la case demande 1 point de mouvement. C'est l'état par défaut du terrain.



Nv. -1 de continuité

Entrer sur la case demande 2 points de mouvement.



Nv. -2 de continuité

Entrer sur la case interrompt votre déplacement.



Nv. -3 de continuité

Vous ne pouvez pas entrer sur la case et celle-ci ne peut pas contenir de ressource (● et ●).

CARTE CRISE – TYPE D'ÉVÈNEMENTS

FRAGMENTATION / CONTINUATION - Affecte le niveau de continuité du terrain

FAMINE / ABONDANCE - Affecte le contenu du plateau (jetons et pions)

ÉPUISEMENT / ADAPTATION - Affecte les espèces

CARTE ESPÈCE – TRAITS



Producteur de nourriture

L'espèce a la capacité de produire des jetons ● (nourriture).



Consommateur de nourriture

L'espèce doit consommer des jetons ● (nourriture) et est donc dépendante d'un producteur.



Producteur d'engrais

L'espèce a la capacité de produire des jetons ● (engrais).



Consommateur d'engrais

L'espèce doit consommer des jetons ● (engrais) et est donc dépendante d'un producteur.



Proliférateur

L'espèce dispose de plusieurs pions et croît au fur et à mesure de la partie. On retrouve ce trait chez les plantes et les champignons.



Régulateur

L'espèce mange / élimine les pions des proliférateurs (plantes et champignons).



Assainisseur

L'espèce a un effet positif sur le plateau : le niveau de continuité des cases et/ou les ressources.



Néfaste

L'espèce a un effet négatif sur le plateau : le niveau de continuité des cases et/ou les ressources.

CAS PARTICULIERS

Si vous n'avez plus de pions (ex. votre unique pion s'est fait manger) :

- Vous ne jouez pas au tour de table suivant et recommencez sur votre case de départ (si celle-ci est devenue inaccessible, alors recommencez sur la case la plus proche).

MATÉRIEL

- Règle du jeu
- Compteur de tours (+ 6 tuiles)
- Plateau (+ 49 tuiles réversibles)
- 36 jetons nourriture
- 36 jetons engrais
- 36 jetons objectif
- 8 cartes crise
- 7 cartes espèces et pions associés (12 pour le pissenlit, le chêne et le cèpe)

MAMMIFÈRE / **LIÈVRE**

Producteur d'engrais

Néfaste



★ OBJECTIF

Déplacez-vous d'un minimum de 18 cases, si vous touchez un bord le total revient à zéro.
(Le saut compte pour 2.)

🔄 1. DÉPLACEMENT / CROISSANCE

3 Points de mouvement

Vous devez utiliser tous vos points de mouvement

Saut

En échange de 2 points de mouvement, sautez par-dessus une case.

⚙️ 2. COMPORTEMENTS

Néfaste

Sur votre passage. Le terrain perd -1 niveau de continuité. Si vous sautez, seule la case d'arrivée perd -2 niveaux de continuité.

Producteur
d'engrais

Si vous utilisez tous vos points de mouvement, placez 2 ● (engrais) sur votre case de départ et 1 ● (engrais) sur votre case d'arrivée.

MAMMIFÈRE / **SANGLIER**

Consommateur de nourriture

Néfaste



OBJECTIF

Mangez au moins 20 jetons de nourriture.



1. DÉPLACEMENT / CROISSANCE

3 Charges

Charge
(néfaste)

Vous vous déplacez en ligne droite jusqu'à rencontrer un obstacle (case de continuité -2, -3 ou bord du plateau)
Si vous souhaitez vous arrêter avant, ajoutez une case de continuité -3 devant vous.



2. COMPORTEMENTS

Consommateur de
nourriture

Néfaste

Sur votre passage. Ramassez les ● (nourriture).

Si de la nourriture a été ramassé, la case perd -2 de continuité.

PLANTE / **PISSENLIT**

Consommateur d'engrais

Proliférateur

★ OBJECTIF

Finissez la partie avec une population d'au moins 9 pions.

🔗 1. DÉPLACEMENT / CROISSANCE

1 Point de mouvement

Proliférateur

Vous pouvez, une fois par tour, faire apparaître 1 nouveau pion à 1 ou 2 cases de distance d'un autre.

⚙️ 2. COMPORTEMENTS

Consommateur
d'engrais

Si un pion se trouve sur une case contenant **un ou plusieurs** ● (engrais), ceux-ci sont transformés en autant de pions (pas plus de 3 par cases).

Surpopulation

Votre population ne peut pas excéder 12 pions.

CHAMPIGNON / **CÈPE**

Producteur de nourriture

Proliférateur



★ OBJECTIF

Produisez au moins 18 jetons de nourriture.

🔄 1. DÉPLACEMENT / CROISSANCE

2 Points de mouvement

Vous ne pouvez déplacer qu'un seul pion par tour

Proliférateur

Fin de votre tour. Si un de vos pions est adjacent à au moins 2 pions d'autre espèces, ajoutez un pion sur votre case.

⚙️ 2. COMPORTEMENTS

Producteur de
nourriture

Ajoutez un pion sur une case en contenant déjà 3 (pas forcément des vôtres), transformera immédiatement vos pions en 2 ● (nourriture).

Surpopulation

Votre population ne peut pas excéder 12 pions.

INVERTÉBRÉ / **LIMACE**

Producteur de nourriture

Régulateur

Assainisseur



OBJECTIF

Mangez 6 pions de proliférateurs.



1. DÉPLACEMENT / CROISSANCE

2 Points de mouvement

Lent

Vous ne pouvez pas vous déplacer deux fois sur la même case durant votre tour.



2. COMPORTEMENTS

Producteur
de nourriture

Fin de votre tour (si un oiseau est situé à 1 ou 2 cases de distance, cet effet ne s'activera pas). Ajoutez 1 ● (nourriture) sur toutes les cases adjacentes qui n'en possèdent pas.

Régulateur

Sur votre passage. Vous mangez les proliférateurs.

Assainisseur

Sur votre passage. Le terrain gagne +1 niveau de continuité.

PLANTE / **CHÊNE**

Producteur de nourriture

Proliférateur

Assainisseur



OBJECTIF

Touchez les 4 bords du plateau.



1. DÉPLACEMENT / CROISSANCE

Enraciné

Vous ne pouvez pas vous déplacer, mais commencez où vous le souhaitez.

Proliférateur

Ajoutez jusqu'à 2 nouveaux pions par tour sur des cases adjacentes à vos pions déjà sur le plateau.

Assainisseur

Les 2 cases couvertes gagnent +1 de continuité.



2. COMPORTEMENTS

Producteur de
nourriture

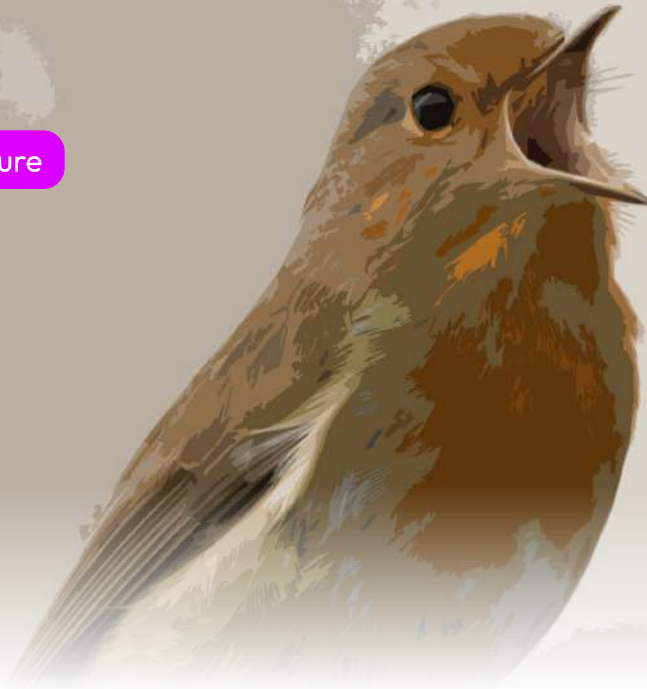
Fin de votre tour. Tous vos pions ayant un seul voisin "chêne" produisent 1 ● (nourriture).

Réseaux

Fin de votre tour. Tous vos pions n'ayant pas de voisin "chêne" sont supprimés.

OISEAU / **MERLE**

Consommateur de nourriture



★ OBJECTIF

Mangez au moins 16 jetons de nourriture.

🔄 1. DÉPLACEMENT / CROISSANCE

3 point de mouvement

Vous devez utiliser tous vos points de mouvement

Vol

Peut se déplacer d'un bord opposé à l'autre du plateau (géré comme un déplacement classique).

⚙️ 2. COMPORTEMENTS

Consommateur de nourriture

Sur votre passage. Ramassez la ● (nourriture) et mangez les invertébrés (rapporte 2 ● (nourriture)).

SÉCHERESSE

FAMINE

Supprimez 10 ressources au choix.

ÉPUISEMENT

Tous les joueurs ont -1 point de mouvement durant ce tour.

ADAPTATION

Durant ce tour, quand vous produisez des ressources (● et ●), vous pouvez choisir l'une ou l'autre.

OU

Durant ce tour, à chaque fois que vous produirez une ressource, ajoutez un cube supplémentaire.

FORTE PLUIE

FRAGMENTATION

-5 de continuité à répartir de la case 3B à 3F.

ABONDANCE

Doublez la quantité de ressources (● et ●) sur la colonne de votre choix.

GLISSEMENT DE TERRAIN

FRAGMENTATION

-5 de continuité à répartir de la case 2C à 2G.

OU

-5 de continuité à répartir de la case 5B à 5F.

ABONDANCE

Vous pouvez déplacer le contenu d'une colonne ou d'une ligne vers une autre (ressources et pions).

INONDATION

FRAGMENTATION

Les cases C2 et C3 perdent chacune -4 de continuité.

OU

Les cases D3 et D4 perdent chacune -4 de continuité.

OU

Les cases E4 et E5 perdent chacune -4 de continuité.

ABONDANCE

+2 de continuité à répartir sur la colonne G.

OU

+2 de continuité à répartir sur la colonnes B.

SOLSTICE D'HIVER

ÉPUISEMENT

Un joueur devra passer son tour au prochain tour de table (votez).

ABONDANCE

Doublez les ressources sur la case et les cases adjacentes au joueur qui passe son tour.

TEMPÊTE

FAMINE

Supprimez 5 ressources au choix sur les lignes A à D.

OU

Supprimez 5 ressources au choix sur les lignes D à G.

FRAGMENTATION

Les cases D1, D3, D5 et D6 perdent chacune -2 de continuité.

OU

Les cases B1, B3, B5 et B6 perdent chacune -2 de continuité.

ADAPTATION

Tous les joueurs ont +2 points de mouvement durant ce tour.

SAISON DE LA CHASSE

ÉPUISEMENT

2 joueurs ne pourront pas se déplacer (mais joueront quand même).

OU

FRAGMENTATION

-10 niveaux de continuité à répartir entre les lignes 2 et 3.

CONTINUATION

+2 niveaux de continuité à répartir sur les cases de votre choix.

AMÉNAGEMENT HUMAIN

FRAGMENTATION

-7 de continuité à répartir sur les cases D2 à D6.

OU

-7 de continuité à répartir sur les cases E2 à E6.

CONTINUATION

+3 niveaux de continuité à répartir sur ligne 3 et 4.