

BIOTOPES

RÈGLES DU JEU

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



12+



1-5



30' / 



PALLADIS
GAMES

SOMMAIRE

PRÉSENTATION	2
CONTENU	3
MISE EN PLACE	4
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	7
1. Production primaire	7
2. Phase d'action	7
3. Fin de cycle	7
FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS	8
LES ACTIONS	9
AIDES DE JEU	14
Cartes Biotopes	14
Cartes Espèces	14
Lexique	15
Icônes des cartes	16
Foire aux questions	17
VARIANTES DE JEU	18
MODE SOLO	19
RÉSUMÉ D'UNE PARTIE	20

PRÉSENTATION

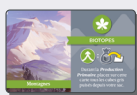
Dans BIOTOPES vous devrez développer votre écosystème afin qu'il soit le plus vivant possible. Colonisez le paysage central, attirez des espèces animales et faites grossir leurs populations. Mais pour y parvenir, vous devrez aussi lutter pour conserver votre espace vital.

Le système de BIOTOPES repose sur de nombreux cubes en bois qui se déplacent entre des sacs, des cartes, et des plateaux. Ils remplissent de multiples fonctions mais représentent avant tout le vivant : la faune, la flore, et la matière organique du sol. Ce système naturel sera amené à s'étendre, se reproduire, à développer des synergies, à lutter pour sa survie, et va aussi mourir, pour être recyclé et faire naître de nouvelles générations.

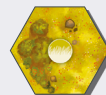
Durant chaque partie, vous serez amenés à simuler le grand cercle du vivant. À vous de créer l'écosystème le plus complexe et le plus résilient. Cherchez-vous l'harmonie avec les écosystèmes voisins ? Ou bien à atteindre le sommet de la chaîne alimentaire ? C'est à vous de décider.

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.

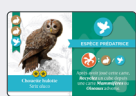
Montagnes



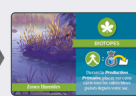
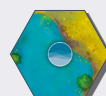
Prairies



Forêts



Zones humides



CONTENU



5 plateaux Écosystème



1 plateau Conditions environnementales



8 jetons Conditions environnementales



5 sacs en tissu



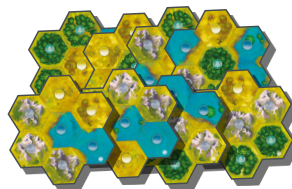
20 cartes Biotopes



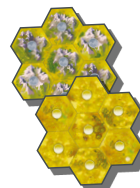
88 cartes Espèces



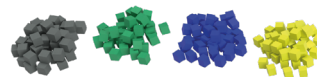
60 jetons Territoire (12 par couleur)



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*.

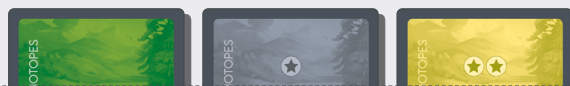
2 Constituez une réserve commune de cubes selon le nombre de joueurs et de joueuses :

- ★★ : 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 ★★).

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.

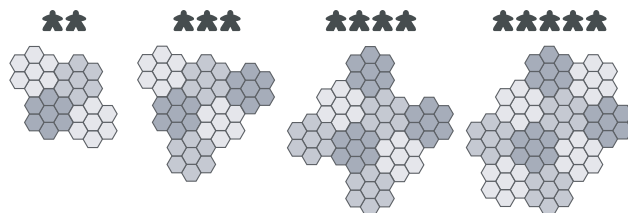
4 Prenez le plateau *Conditions environnementales* face papillon (6 cycles) puis placez le jeton Cycle sur l'emplacement 1.

Lors de vos premières parties, nous vous conseillons de prendre le plateau Conditions environnementales face papillon. Une fois les joueurs et joueuses familiarisés avec les règles, retournez le plateau face fourmi (5 cycles).

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 (elles sont numérotées de A1 à A10 au recto et de B1 à B10 au verso), puis placez-les au centre de la table pour former l'une des configurations ci-dessous.



7 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.

Après avoir consulté votre main de départ, vous pouvez décider de défausser toute votre main et de piocher 4 nouvelles cartes du paquet *Herbivores*, une de chaque couleur. Ensuite, remélangez la pioche *Herbivores*.

Exemple : Maya consulte sa main de départ et s'aperçoit qu'elle a 4 cartes *Invertébrés*, aucune carte *Oiseaux*, ni de *Mammifères*. Elle décide de défausser toute sa main en espérant piocher des cartes *Espèces* de différents types, ce qui lui permettra d'effectuer une plus grande variété d'actions.

8 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 vos propres jetons 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 à ses propres jetons, et toujours sur le bord du paysage central.

S'il n'y a plus d'espace valide sur les bords du paysage pour poser l'un de vos jetons Territoire, vous pouvez coloniser les hexagones de la partie centrale. Ce jeton ne doit toujours pas être adjacent à un autre de vos jetons.

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

10 Prenez un set de 4 cartes *Biotopes de base* (**Montagnes, Forêts, Prairies, Zones Humides**). Placez-les à droite de votre plateau *Écosystème* puis prenez 4 cubes dans la réserve (un de chaque couleur) et placez-les dans votre sac (en cas de doute sur les couleurs, voir page 2).

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



11 Mettez en place les rivières de cartes. Pour cela, révélez les trois premières cartes de chaque pioche, et placez-les devant la pioche correspondante. Les cartes défaussées en cours de partie seront posées face visible de l'autre côté de la pioche (voir placement ci-contre).

Vous voilà prêts à commencer la partie.

Réalimenter les rivières de cartes

Durant la partie, certaines actions ou effets vont vous permettre de piocher des cartes. Pour cela, vous pourrez piocher soit dans les rivières, soit sur le dessus des pioches faces cachées.

Les espaces vides des rivières sont remplis à la fin de chaque action. Décalez vers la droite toutes les cartes restantes et remplacez les espaces libres par des cartes des pioches correspondantes.

À chaque fin de cycle (sauf le dernier), défaussez la carte la plus à droite de chacune des trois rivières puis décalez les cartes restantes vers la droite et comblez les vides à nouveaux.



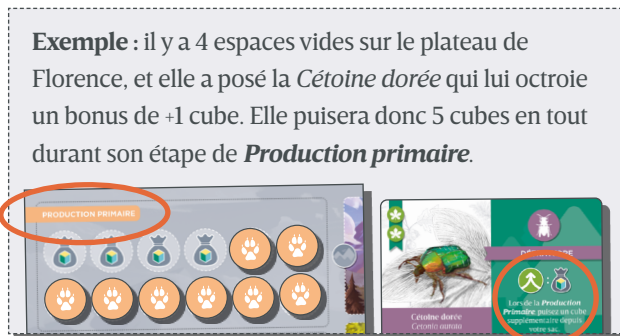
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

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

Puisez dans vos sacs un nombre de cubes égal à votre nombre de territoires occupés (donc 4 cubes au premier cycle). 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.



Placez les cubes ainsi puisés sur les cartes *Biotopes* en fonction de leur couleur (voir illustration ci-contre) :

- **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 ne plus effectuer d'action, vous passez votre tour définitivement pour ce cycle et vous devrez attendre le cycle suivant. Les autres joueuses et joueurs continuent de jouer, et ce jusqu'à ce que tout le monde ait passé son tour.

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.

Défaussez la carte la plus à droite de chaque rivière et remplacez celles-ci par de nouvelles cartes.

Avancez le jeton *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 si le plateau *Conditions Environnementales* est placé du côté papillon et à la fin du 5^e cycle s'il est du côté fourmi.

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



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 mauve) 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

Durant chaque cycle, vous allez pouvoir jouer plusieurs actions – que ce soit depuis votre plateau de jeu ou grâce à une carte.

À part l'action **Adaptation** (qui n'est pas limitée), vous ne pourrez jouer les actions de votre plateau *Écosystème* qu'une seule fois par cycle. Pour vous souvenir de celles que vous avez jouées durant un cycle, le ou les cubes utilisés pour payer leurs coûts devront être placés sur le ou les repères prévus à cet usage.

Exemple : Solal décide de jouer une action **Évolution**.

Pour cela il utilise un cube **Plantes**, un cube **Mammifères** et un cube **Oiseaux** (leurs couleurs n'ont ici pas d'importance). Il pose les 3 cubes sur les repères de son plateau et pioche autant de cartes.



Plusieurs cartes vous permettent de jouer certaines actions plus d'une fois par cycle. Placez les cubes utilisés côte à côte sur votre plateau pour bien signaler le nombre de fois où les différentes actions ont été jouées.

ADAPTATION

Posez une nouvelle carte Espèces dans votre Écosystème.



Limite par cycle : aucune (illimité).

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.

Effet : posez une carte *Espèces* de votre main dans votre Écosystème (à droite de la ligne dédiée à son biotope). Prenez ensuite un cube de la couleur du biotope de cette carte depuis la réserve et placez-le sur la carte *Espèces* nouvellement posée.

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



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.

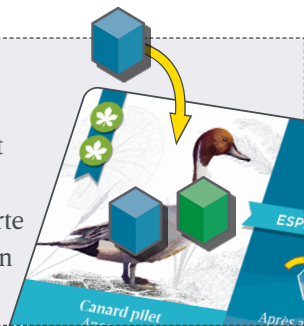
Coût : déplacez un cube **Invertébrés** ou **Reptiles & Amphibiens** depuis l'une de vos cartes vers l'espace **Reproduction** de votre plateau Écosystème.

Effet : placez un cube supplémentaire provenant de la réserve sur toutes vos cartes *Espèces* où se trouvent déjà deux ou trois cubes (ce cube est de la même couleur que la carte sur laquelle il est placé).

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**.*

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 bénéficier d'une action **Reproduction**.



TRANSFERT

Déplacez des cubes de vos cartes Biotopes vers vos cartes Espèces.



Limite par cycle : une fois.

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

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 celle la plus à gauche. Ensuite, s'il vous reste des cubes, remplacez-les sur leur carte *Biotopes* correspondante.

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

Les déplacements de cubes lors de cette action sont obligatoires, et doivent être résolus sur chaque ligne.

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 restants retournent sur la carte *Biotope*.

Elle procède ensuite de même pour les 3 autres lignes de son écosystème.



ÉVOLUTION

Piochez de nouvelles cartes Espèces.



Limite par cycle : une fois.

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 dépenser au moins un cube pour payer le coût de cette action.

Attention, même s'il reste des emplacements de cubes libres après une première activation de cette action, vous ne pourrez pas la rejouer durant ce même cycle.

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, depuis une ou plusieurs rivières ou sur le dessus des pioches.

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 de la rivière **Herbivores**, 2 cartes de la rivière **Insectivores**, puis 1 carte face cachée de la pioche **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.

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

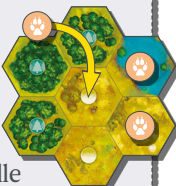
Ce cube doit être de la couleur du territoire que vous souhaitez coloniser.

Effet : colonisez un territoire vide 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.

Exemple : Manue joue une **Expansion**

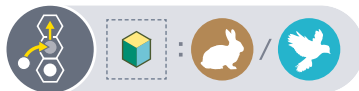
afin de coloniser la **Prairie** au centre de la tuile ci-contre. Elle doit déplacer un cube **Plantes** de couleur jaune vers son plateau Écosystème – la couleur du territoire qu'elle souhaite coloniser. Une fois cela fait, elle place un de ses jetons sur la **Prairie**, prend un cube jaune dans la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



Si vous n'avez pas de jeton Territoire disponible, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

COMPÉTITION

Colonisez un territoire occupé par un adversaire.



Limite par cycle : une fois.

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.

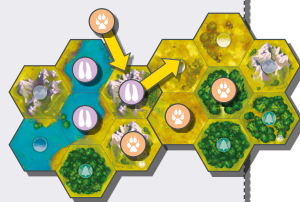
Effet : colonisez un territoire occupé par un adversaire et adjacent à l'un des vôtres.

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.

Exemple : Virginie (jetons oranges)

joue une **Compétition** afin de coloniser la **Montagne** de Miguel (jetons mauves). Elle doit déplacer un cube **Mammifères** ou **Oiseaux** de couleur grise vers son plateau Écosystème. 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.



Si vous n'avez pas de jeton Territoire disponible, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

MIGRATION

Déplacez un de vos jetons Territoire du paysage central.



Limite par cycle : une fois.

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.

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.

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 déplace 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.

*Il n'y a pas de limite au nombre de fois où vous pouvez jouer des actions de cartes *Espèces* chaque cycle.*

Exemple : Justine a posé en jeu un *Muscardin* lors d'un tour précédent. À son tour, elle décide d'utiliser son effet : elle recycle un cube depuis le *Muscardin* et pioche une carte. Elle vient de jouer son action du tour, c'est donc au prochain joueur de commencer à jouer.



AIDES DE JEU

CARTES BIOTOPES

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

Contrairement aux cartes Espèces, il n'y a pas de limite au nombre de cubes sur les cartes Biotopes.

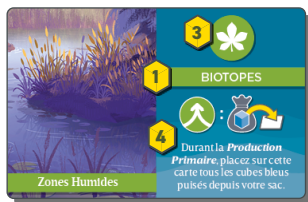
Les cartes *Biotopes* ont deux faces. Lors de vos premières parties, utilisez la face **Biotopes de base** 1 (reconnaisable au bandeau vert indiquant Biotopes). Une fois le jeu bien maîtrisé, vous pouvez utiliser la face **Biotopes avancés** 2 (milieu préservé, adapté, favorable, abondant et populeux, voir variante page 18).

3 Icône 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 rappelle 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 que vous devez recycler depuis votre Écosystème pour pouvoir poser cette carte (de votre main dans votre Écosystème). Ici, un cube **Invertébrés**, un cube **Mammifères** et un cube **Oiseaux**.

2 Icône de type : il indique de quel type sont les cubes posés sur cette carte. Ici, ce seront des cubes **Mammifères**.

3 Icône d'action : rappel visuel permettant d'identifier plus facilement deux types de cartes.

 : cette carte vous donne accès à une action pouvant être réalisée en payant un coût.

 : cette carte vous permet de réagir à une action provoquée par une autre carte, y compris une carte adverse en dehors de votre tour.

4 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.

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



LEXIQUE

Coloniser : prendre le contrôle d'un hexagone du Paysage central par le biais d'une action Expansion, Compétition ou Migration.

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 7) et de voir sur quelle ligne de cartes ce cube circule. La couleur du cube est aussi primordiale pour les actions de Colonisation.

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 :

Plantes



Invertébrés



Oiseaux



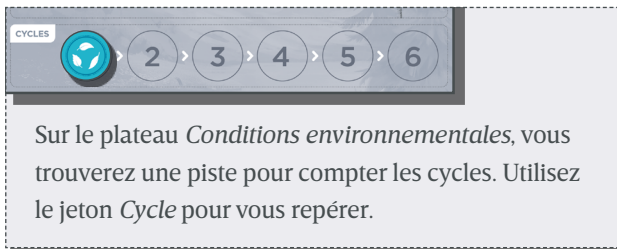
Mammifères



Reptiles & Amphibiens



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



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 où ils seront recyclés dans votre sac.

Voir page 11 pour l'action **Transfert** et page 10 pour les cartes *Espèce Discrète*.

Jetons Territoire : disques de couleur placés sur un plateau *Écosystème* et permettant d'indiquer qui contrôle un hexagone sur le *Paysage central*.

Paysage central : ensemble des tuiles paysages constituant l'aire de jeu commune assemblée en début de partie.

Plateau Écosystème : plateau personnel de chaque joueur et joueuse.

Puiser : piocher un ou plusieurs cubes de son sac au hasard.

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*).

Recycler des cubes : 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 10), pour activer l'effet de certaines cartes *Espèces* (comme **Génie Adaptatif**) ou bien à la fin d'un cycle pour les cubes de votre plateau *Écosystème*.

L'effet *Éspèce prédatrice* vous permet de recycler un cube adverse vers votre propre sac au lieu de celui de son ou sa propriétaire.

ICÔNES DES CARTES



Action de **coloniser** un territoire du type représenté en jouant une action de colonisation (*Expansion*, *Compétition* ou *Migration*).



Contrôler un territoire du type représenté. Vous contrôlez un territoire tant qu'un de vos jetons *Territoire* y est placé.



Le symbole **x2** signifie que vous pouvez jouer l'action indiquée (*Expansion*, *Compétition* ou *Migration*) une seconde fois durant chaque cycle.

L'action en question doit être jouée normalement, c'est-à-dire durant votre phase Action et en payant son coût.



Piochez une carte.



Phase de **Production primaire**.



Puisez un cube supplémentaire lors de la phase de **Production primaire**.



Recyclez un cube de cette carte vers votre sac.



Puisez un cube de votre sac et placez-le sur une de vos cartes. Cette carte doit être de la même couleur que le cube.



Déplacez un cube d'une de vos cartes vers une autre carte. Cette carte peut être située sur une autre ligne.

Cette action est la seule permettant à un cube d'une couleur donnée de se retrouver sur une carte de couleur différente.



Espèce défensive. Toutes les cartes de cette ligne et de cette colonne sont protégées de l'effet *Espèce prédatrice*.



Espèce prédatrice. Après avoir posé cette carte, **Recyclez** un cube depuis une carte adverse, du type correspondant au régime alimentaire de votre carte et placez ce cube dans votre sac..

*Vous pouvez poser votre carte même s'il n'existe pas de cible pour l'effet *Espèce prédatrice* sur la table.*



Réaction pouvant être effectuée quand une carte *Espèce prédatrice* est posée par n'importe quel joueur ou joueuse.

FOIRE AUX QUESTIONS

Quand est-il permis de consulter le contenu de son sac ?

On peut consulter le contenu de son sac à tout moment, sauf lorsque l'on pioche dedans.

Le nombre de cubes sur les cartes *Biotopes* est-il limité à 4 comme sur les cartes *Espèces* ?

Non, seules les cartes *Espèces* sont sujettes à cette limite.

Puis-je bénéficier de l'effet de l'une de mes cartes même s'il n'y a aucun cube dessus ?

Oui.

De quelle couleur est le cube généré par l'action *Reproduction* ?

Ce cube est toujours de la couleur de la carte sur laquelle il est posé, quelle que soit la couleur des cubes "parents" (dans le cas par exemple où un cube d'une couleur différente serait arrivé sur une carte par l'effet d'une *Espèce Discrète*).

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.



L'action *Reproduction* s'applique-t-elle aux cartes *Biotopes* ?

Non, l'action *Reproduction* ne permet PAS d'ajouter de nouveaux cubes sur les cartes *Biotopes*.

Suis-je obligé de résoudre la reproduction de toutes mes cartes *Espèces*, et dans quel ordre ?

Oui, si une espèce peut se reproduire vous êtes obligé de le faire. Vous pouvez choisir de résoudre cette action dans l'ordre de votre choix (surtout lorsqu'il ne reste plus assez de cubes pour toutes les résoudre).

À quel moment puis-je utiliser l'effet d'une carte *Action* ?

L'action d'une carte *Action* est utilisable lors de votre tour de jeu. Elle se joue comme toute action de votre plateau *Écosystème*, à ceci près qu'elle n'est pas limitée à une seule fois par cycle. Si vous décidez de jouer cette action, elle compte comme l'unique action que vous pouvez faire par tour de jeu.

À quel moment puis-je utiliser l'action d'une carte *Réaction* ?

L'action d'une carte *Réaction* se déclenche automatiquement lorsque ses conditions d'activation sont remplies – le plus souvent l'arrivée d'un certain type de carte en jeu, que ce soit dans votre *Écosystème* ou celui d'un adversaire.

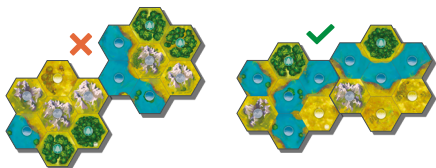


VARIANTES DE JEU

CONSTRUCTION DU PAYSAGE

Suivez les étapes 1 à 5 de la mise en place (voir pages 4-5), puis distribuez 2 tuiles *Paysage* à chacun des joueurs et joueuses. À tour de rôle et dans le sens horaire, chacun pose une première tuile *Paysage* au centre de la table.

Les tuiles doivent être posées de manière à avoir au moins 2 hexagones adjacents aux tuiles qu'elles côtoient (voir schéma ci-dessous). En dehors de cette contrainte le placement est libre.



Une fois que tout le monde a posé sa première tuile, recommencez un tour afin d'en poser une seconde.

Selon l'imagination des joueurs, cette variante peut permettre d'obtenir des paysages centraux plus oblongs, ou aux hexagones d'un certain biotope plus regroupés par exemple, et modifie sensiblement la façon de coloniser les territoires.

Lors du placement des tuiles paysage, vous pouvez choisir de conserver des emplacements vides au milieu au centre de votre paysage central (voir exemple ci-contre).

Les emplacements vides comptent comme des bords lors du placement initial.

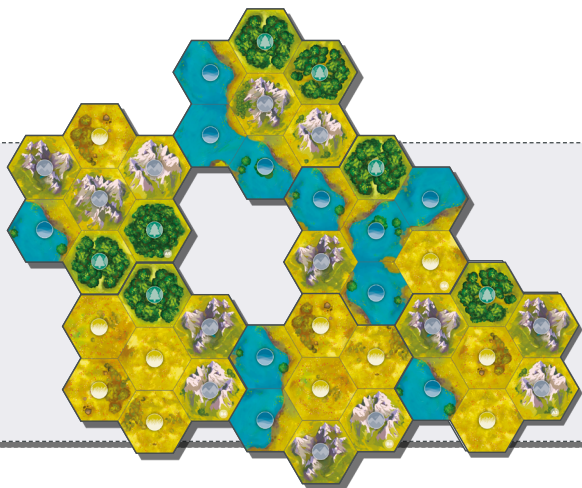
Les migrations ne permettent pas de passer au dessus des emplacements vides.

DRAFT DES BIOTOPES AVANCÉS

Suivez les étapes 1 à 9 de la mise en place (voir pages 4-6), puis disposez toutes les cartes *Biotopes* (**Montagnes, Forêts, Prairies** et **Zones Humides**) à portée de tout le monde, face avancée visible. Accordez 5 minutes aux joueurs et joueuses, afin qu'ils aient le temps de lire les différents effets des Biotopes (**Milieu Préservé, Milieu Adapté, Milieu Favorable, Milieu Abondant** et **Milieu Populeux**).

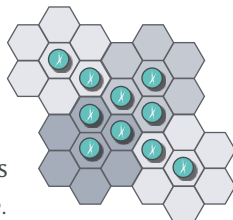
À tour de rôle et dans le sens horaire, posez 1 jeton *Territoire* sur un hexagone du bord du paysage central. Choisissez ensuite une carte *Biotopes* de type identique à celui du territoire que vous venez de coloniser. Placez-la à droite de votre plateau *Écosystème* puis placez un cube de la couleur correspondante dans votre sac. Répétez l'opération jusqu'à avoir chacun et chacune une carte *Biotopes avancés* de chaque type et un cube de chaque couleur dans votre sac.

Cette variante permet d'élaborer ou d'optimiser une stratégie dès l'étape de mise en place du jeu.



MODE SOLO

1 Placez 4 tuiles *Paysage* (face A ou B) assemblées comme ci-contre et placez des jetons d'une même 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. En mode avancé, jouez uniquement 5 cycles.

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.

Lorsque vous jouez une carte *Espèce prédatrice*, prenez un cube de la couleur de votre choix directement dans la réserve.

Vous pouvez utiliser la variante *Biotopes avancés* pour le mode solo. Utilisez alors la face fourmi (5 cycles) du plateau *Conditions environnementales*.

Voici où placer votre score solo dans la chaîne alimentaire :

120 PV et +	Renard roux
90-119 PV	Héron crabier
60-89 PV	Lézard à deux raies
30-59 PV	Cétoine dorée
0-29 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 Noevoy, 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 D'UNE PARTIE

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

À votre tour, vous pourrez :

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

3. FIN DE CYCLE

Une fois que tout le monde a passé son 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.
- Faites avancer le jeton *Cycle*.

4. FIN DE PARTIE

La partie prend fin une fois que tout le monde a passé son tour durant le dernier cycle.

Avant le décompte des points, défaussez les cartes *Espèces* sans cubes et décalez les cartes restantes vers la gauche afin de combler les espaces laissés vides par les cartes défaussées.

5. DÉCOMPTE DES POINTS








Comptabilisez les points comme suit au dos de votre plateau *Écosystème* :

- Conditions environnementales.
- Bonus de cartes *Espèces*.
- Bonus des effets des cartes (*Espèces* et *Biotopes avancés*).
- 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