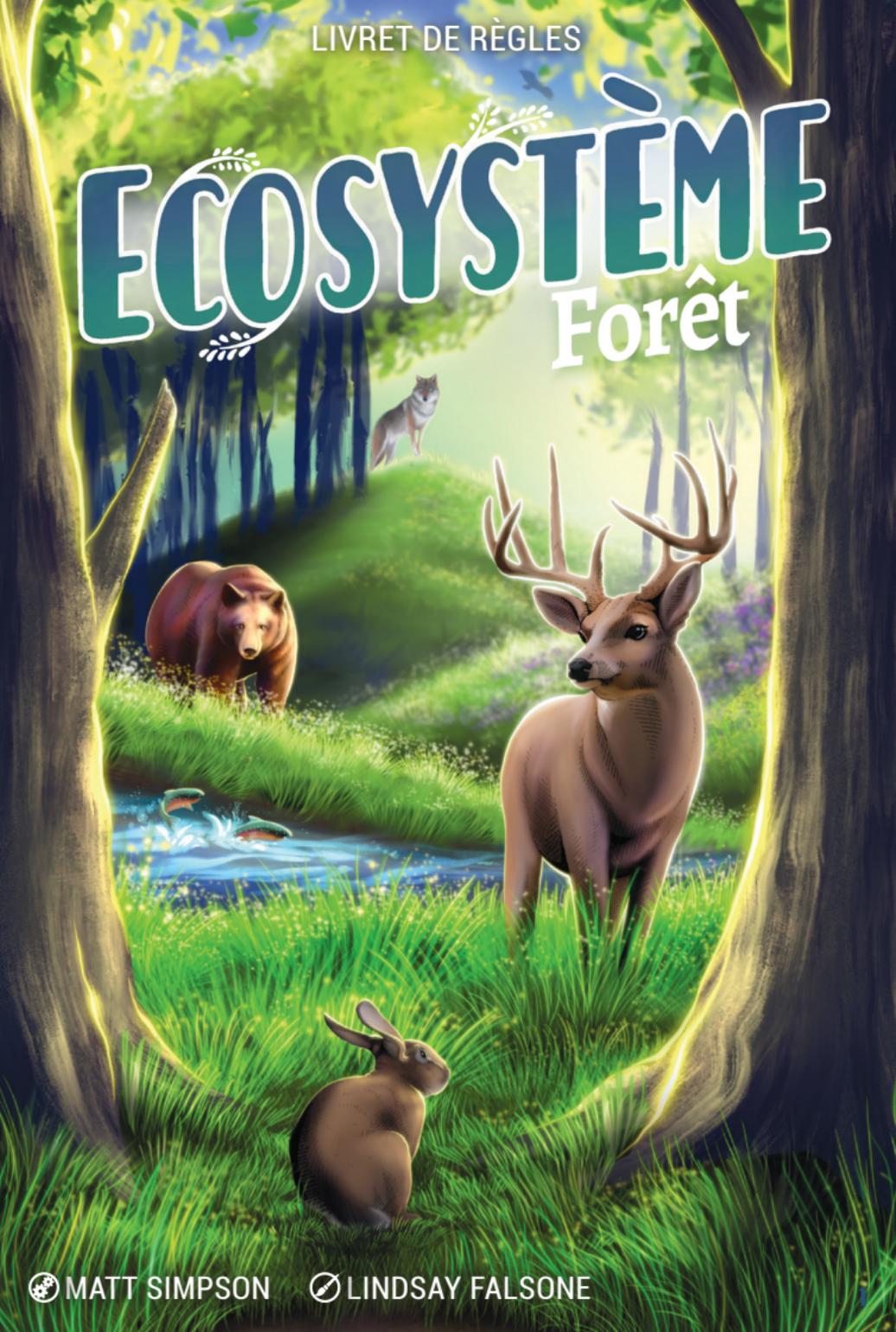


LIVRET DE RÈGLES

ECOSYSTÈME

Forêt





PAS LE TEMPS DE LIRE ?
JOUÉZ DANS 5 MIN AVEC
LES RÈGLES EN VIDÉOS ICI



Ecosystème - Forêt est un jeu de draft dans lequel vous devez créer simultanément un écosystème florissant et diversifié, à l'aide de cartes animaux et habitats.*

Votre écosystème va être composé d'une grille de 20 cartes, chaque type de carte rapportant des points en fonction de son emplacement, mais aussi de son interaction avec ses voisins (ex : l'ours avec les abeilles). Mais attention ! Le niveau de biodiversité que vous atteindrez aura aussi un impact et vous devrez apprendre à équilibrer votre écosystème si vous voulez remporter la victoire !

MISE EN PLACE, VUE D'ENSEMBLE ET DRAFT*

- Donnez à tous et toutes une fiche d'Aide de jeu. Elle vous rappelle les interactions entre les cartes et leur gain de points.
- Mélangez toutes les cartes et **distribuez-en 10 par personne**, puis mettez les cartes restantes de côté pour la 2^{de} manche.
- **Draft** : regardez vos mains de cartes et **sélectionnez-en une** que vous posez **face cachée** devant vous. Lorsque vous avez tous et toutes sélectionné votre carte, **révélez-la simultanément et placez-la dans votre écosystème** (un écosystème par personne, plus de détails page suivante). Puis, **passez votre main de cartes à gauche**, de sorte que vous receviez tous et toutes une nouvelle main de cartes (les cartes circulant dans le sens des aiguilles d'une montre). Recommencez l'opération en effectuant votre prochaine sélection dans cette nouvelle main et continuez ainsi **jusqu'à ce que vous ayez posé 10 cartes devant vous**, ce qui marque la fin de la 1^{re} manche.
- **Distribuez alors 10 nouvelles cartes à chaque personne** pour la 2^{de} manche. La partie se poursuit de la même manière, sauf que vous **passez vos cartes vers la droite**, pour une circulation des cartes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À la fin de la 2^{de} manche, **calculez votre score sur la base des 20 cartes de votre écosystème** pour déterminer le gagnant ou la gagnante.

**Draft : mécanique de jeu consistant à choisir une carte dans une main puis à passer la main à la personne suivante.*

PLACEMENT DES CARTES

Après avoir sélectionné une carte, ajoutez-la à la grille de cartes disposée devant vous qui composent votre **écosystème**. Lorsque vous placez une nouvelle carte, vous devez respecter les règles suivantes :

1. Dès la deuxième carte sélectionnée, vous devez toujours **placer vos nouvelles cartes de manière adjacente à une de vos cartes placées précédemment**. Dans ce jeu, « adjacent » signifie toujours à gauche, à droite, au-dessus ou au-dessous, et non en diagonale.
2. Votre écosystème doit prendre la forme d'**une grille de 4 cartes de haut par 5 cartes de large**. Les nouvelles cartes ne peuvent jamais être positionnées de manière à dépasser les limites de cette grille. En fin de partie, la grille de 4x5 sera pleine. Comme vous posez vos cartes une par une au fur et à mesure que la partie avance, votre écosystème croît naturellement et sans certitude quant à la disposition exacte de votre grille. Cependant, une fois que vous avez joué la 4^e carte d'une colonne ou la 5^e carte d'une ligne, vous ne pouvez plus étendre votre grille dans la direction correspondante.



Tant que vous respectez les règles de placement indiquées ci-dessus, vous êtes libre de positionner vos nouveaux animaux et habitats comme vous le souhaitez dans votre écosystème (certaines positions peuvent cependant être stratégiquement plus favorables). À la fin de la partie, vous marquerez des **points** selon les règles de chaque carte (voir pages 4-5), puis recevrez des **points de Biodiversité** en fonction du nombre d'animaux et d'habitats que vous aurez utilisés à bon escient dans votre écosystème.

TYPES DE CARTES

La plupart des cartes rapportent des points si elles sont placées dans leur environnement préféré, adjacentes à d'autres cartes appropriées.

LES ABEILLES (x8) aiment les Clairières — Chaque Abeille rapporte **3** points pour chaque carte Clairière adjacente.

LES OURS (x12) aiment les Abeilles et les Truites — Chaque Ours rapporte **2** points pour chaque Abeille et chaque Truite adjacente.

LES TRUITES (x10) aiment les Ruisseaux et les Libellules — Chaque Truite rapporte **2** points pour chaque Ruisseau et chaque Libellule adjacente.

LES RENARDS (x12) n'aiment pas les Loups et les Ours — Chaque Renard rapporte **3** points, s'il n'est adjacent à *aucun* Loup ni *aucun* Ours.

LES AIGLES (x8) chassent les Lapins et les Truites — Chaque Aigle rapporte **2** points pour chaque Lapin et chaque Truite se trouvant à une distance de 2 cartes ou moins tout autour de lui. Un Aigle peut donc chasser les cartes les plus proches en diagonale puisqu'elles sont à 2 cartes.

LES LIBELLULES (x8) aiment les Ruisseaux — Chaque Libellule rapporte **autant** de points **que la longueur** (nombre de cartes connectées) des ruisseaux qui lui sont adjacents.



EXEMPLE : *L'Abeille* de la ligne du haut rapporte un total de 6 points pour les Clairières se trouvant à sa gauche et sous elle. *L'Abeille* de la deuxième ligne rapporte 3 points pour la Clairière sur sa gauche. Les 2 autres Clairières de cet écosystème sont trop éloignées des Abeilles pour rapporter d'autres points.

L'Aigle rapporte un total de 6 points pour le Lapin sur sa droite, celui situé à 2 cartes au-dessus de lui, et la Truite en diagonale (à 2 cartes).

La *Libellule* de la ligne du bas rapporte 2 points pour la longueur du Ruisseau qui lui est adjacent. La *Libellule* de la deuxième ligne rapporte un total de 6 points pour les deux Ruisseaux voisins (4 points pour celui du dessus et 2 points pour celui du dessous).

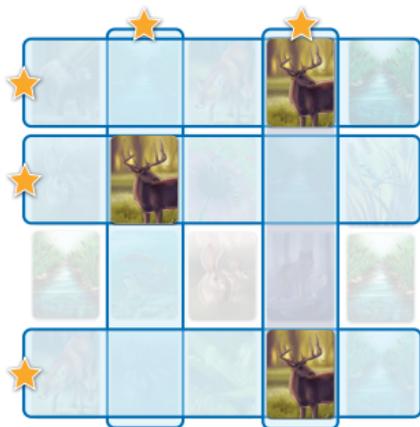
LES CERFS (x12) aiment leur indépendance — Marquez **2** points pour chaque ligne et chaque colonne qui contient au moins 1 Cerf.

LES LAPINS (x8) sont rapides — Lorsque vous le jouez, vous pouvez échanger la position de 2 cartes de votre écosystème entre elles (l'une de ces cartes peut être celle du Lapin tout juste posé). Chaque Lapin rapporte également **1** point.

LES CLAIRIÈRES (x20) — Elles rapportent des points en fonction du nombre de cartes Clairière connectées entre elles : **0/3/6/10/15** points pour 1/2/3/4/5+ cartes. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs zones de Clairières séparées, mais une zone rapportera au maximum 15 points.

LES RUISSEAUX (x20) — Comparez la longueur de votre plus grand ruisseau. Les 2 personnes qui possèdent le plus de cartes Ruisseau connectées gagnent respectivement **8** points pour le plus grand, et **5** points pour le deuxième plus grand. Vous devez avoir au moins 1 carte Ruisseau pour marquer des points de cette manière.

LES MEUTES DE LOUPS (x12) — Comparez la taille de votre meute de Loups (ils n'ont pas besoin d'être adjacents). La personne qui a le plus de Loups marque **12** points, la deuxième marque **8** points et la troisième, **4** points. Vous devez avoir au moins 1 Loup pour marquer des points de cette manière.



EXEMPLE : Ces 3 Cerfs ont été placés sur 2 colonnes et 3 lignes pour un total de 10 points.

Précisions : Les cartes en **diagonale** ne sont pas adjacentes. 2 cartes sont **connectées** si elles sont adjacentes. Un **Ruisseau** est composé d'une ou plusieurs cartes Ruisseau connectées.

Égalités — Si des personnes sont à égalité pour le plus grand Ruisseau ou la plus grande meute de Loups, marquez les points indiqués par votre place et les points du rang suivant ne sont pas attribués. *Par exemple, une égalité pour la plus grande meute de Loups rapporte 12 points, les 8 points de la deuxième place ne sont pas attribués et la troisième plus grande meute de Loups rapporte 4 points.*

RÈGLES POUR UNE PARTIE À DEUX

Pour une partie à 2, **distribuez une troisième main de 10 cartes** de manière à créer un joueur neutre. Lors du passage des cartes, la main du joueur neutre est incluse dans la rotation (l'un ou l'une d'entre vous deux passera donc toujours au joueur neutre pendant la 1^{re} manche, puis ce sera ensuite à l'autre lors de la 2^{de} manche).

Une fois que vous avez choisi une carte dans vos mains respectives, **tirez aléatoirement une carte de la main du joueur neutre** et posez-la face visible, comme si vous étiez 3 à jouer. Répétez ce procédé à chaque phase de choix des cartes (le placement des cartes du joueur neutre n'a pas d'importance). En fin de partie, le calcul des scores des deux adversaires est effectué normalement, sauf que les **cartes Ruisseaux et Loups du joueur neutre sont prises en compte** lors de la comparaison (les cartes Ruisseaux du joueur neutre sont considérées comme étant toutes connectées).

RÈGLES DU MODE DE JEU SOLO par Richard Wilkins

Pour une partie en mode solo, prenez une main de 10 cartes. Vous construirez votre écosystème selon les règles normales, mais défausserez également des cartes qui seront récupérées par Alban, votre adversaire.

À chaque tour, jouez 1 carte dans votre écosystème, puis choisissez 1 carte à défausser. Cette carte est ajoutée à l'écosystème d'Alban, qui se crée une grille classique de 4x5 cartes, en commençant par le coin supérieur gauche et en progressant de gauche à droite, puis de haut en bas, jusqu'à atteindre le coin inférieur droit.

Après avoir posé pour Alban, piochez 1 nouvelle carte. **Si Alban vient de compléter une ligne, tirez 5 nouvelles cartes** (au lieu d'1). Continuez à jouer de cette manière pendant 20 tours, jusqu'à ce que votre écosystème soit terminé et qu'Alban ait achevé sa 4^e ligne (défaussez la dernière carte qu'il vous restera en main).

Pour calculer votre score, procédez normalement (en comparant votre plus grand Ruisseau et votre meute de Loups avec ceux d'Alban), puis calculez son score, en ignorant les points de Biodiversité de son écosystème. Votre objectif est de le battre de **30 points pour une victoire facile**, de **50 points pour une victoire normale**, ou de **70 points pour une victoire difficile**.



Auteur : Matt Simpson

Auteur du mode solo : Richard Wilkins

Illustratrice : Lindsey Falsone

Graphistes : Tomasz Bogusz et Will Meadows

Cheffe de Projet : Tifany Martin

Traduction française : Julien Griffon

Relecture : Anne Bourdouleix

Maquette : Hervé Loiselet

Testeurs : Blake Bollig, Zane Fox, Conner Wagner, Sean & Trudi Wagner, John Swanson, Michael McGruder, Darby Casey, Kindell Iles, Damien Sweet, Brandon Baker, Alex Stump, Ethan Storeng, Joe Helzer, Jeremy Bergen, Brian Hosterman, Jarden & Carrie Kassaw, Scotty & Bethany Peckler, Ozzy Schoonover, Zoe Lemaster, Jason Lemaster, Tobias Peltier, Lindsay Falsone, Ayden Simpson, Dagon Simpson, Blake Simpson, Malie Simpson, John Coveyou, Patrick Fitzgibbon, Anthony Burchett, Rachael Burchett, Swarnava Banerjee, Steve Schlepphorst, Eliana Schlepphorst et Avery Schlepphorst.

Dédicace de l'auteur : *Ecosystème Forêt est dédié à mes chers amis, Sean et Trudi Wagner, sans qui ce jeu n'aurait jamais vu le jour. Les mots sont insuffisants pour exprimer combien votre amitié compte pour moi.*

—Matt Simpson

La version française est éditée sous licence par **Origames**, 52 avenue Pierre Sémar 94200 Ivry sur Seine, France

www.origames.fr / sav@origames.fr



©2020 All rights reserved. www.GeniusGames.org

©2023 Tous droits réservés. www.origames.fr



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION
OU



MAGASIN
OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairemesdechets.fr