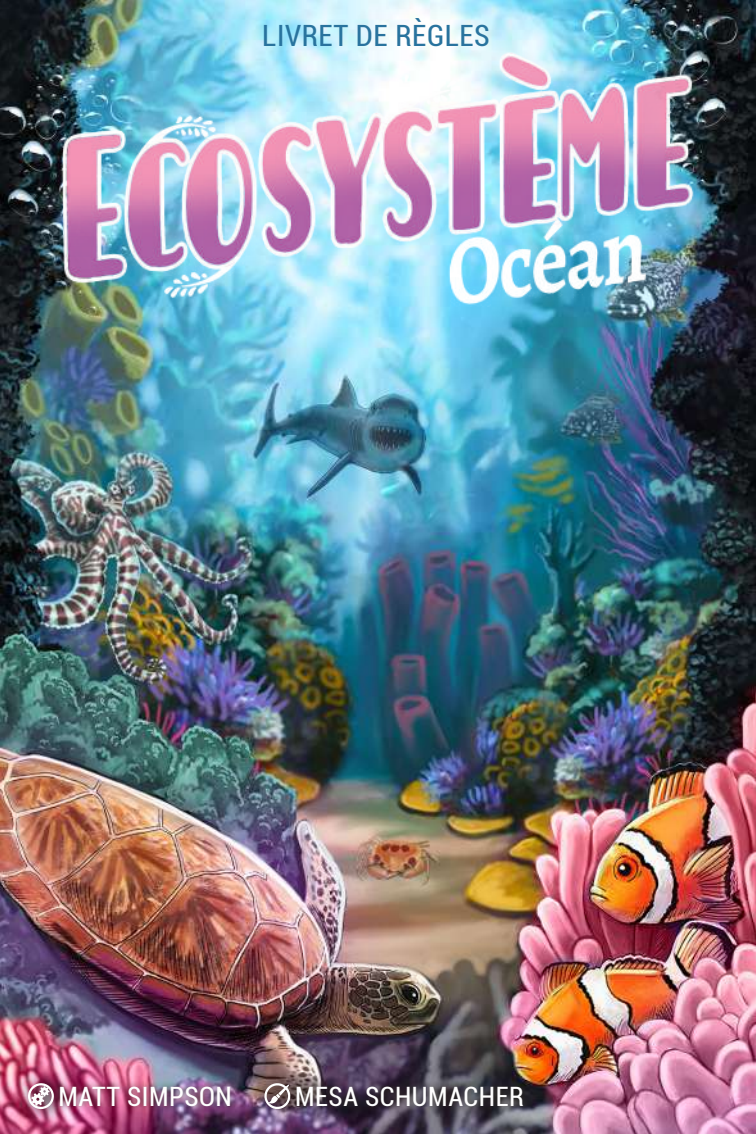


LIVRET DE RÈGLES

ÉCOSYSTÈME

Océan





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



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

Votre écosystème personnel sera 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. Il faudra veiller à la biodiversité de votre écosystème, mais également à l'équilibre de votre chaîne alimentaire pour remporter la victoire !

MISE EN PLACE, VUE D'ENSEMBLE ET DRAFT*

- Donnez à tous et à 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 votre main de cartes et **sélectionnez-en 1** 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 à la 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 de votre main, puis à passer cette main à la personne suivante.*

PLACEMENT DES CARTES

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

1. Dès la 2^e carte sélectionnée, vous devez toujours **placer vos nouvelles cartes de manière adjacente à une de vos cartes posées 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 4 x 5 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.



La prochaine carte pourra être placée sur un des emplacements en pointillé.

Tant que vous respectez les règles de placement indiquées ci-dessus, vous êtes libre de positionner vos nouvelles cartes 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 5-6), puis vous recevrez un **bonus de chaîne alimentaire** reflétant l'équilibre de votre écosystème (voir page 7).

TYPES DE CARTES

Les cartes Organismes rapportent des points en fonction de leur emplacement et de leur interaction avec les autres cartes. Elles sont réparties en 3 groupes que l'on distingue à l'aide des 3 icônes correspondantes : **Producteurs** , **Proies**  et **Prédateurs** . Ces groupes influent sur les conditions d'attribution des points de certains Organismes et sur les bonus de chaîne alimentaire (voir page 7).

Les **CORAUx**  (x12) — Chaque Corail rapporte **3** points s'il se trouve sur la ligne la plus basse de votre écosystème. Sinon, il ne rapporte pas de points.

Les **KRILLs**  (x20) — Les Krills sont comptabilisés en groupe. Ils rapportent des points en fonction du nombre de cartes Krill connectées entre elles :
1/4/9 points pour 1/2/3+ cartes.
Vous pouvez marquer des points pour plusieurs groupes de cartes Krill ou un seul groupe ininterrompu, mais chacun rapportera 9 points au maximum.

Les **PLANCTONS**  (x20) — Comparez la taille de votre banc de Planctons (ils n'ont pas besoin d'être adjacents). La personne qui a le plus de Planctons marque **12** points, la deuxième marque **8** points et la troisième, **4** points. Vous devez avoir au moins 1 carte Plancton pour marquer des points de cette manière.

En cas d'**égalité**, marquez les points indiqués selon votre place et les points du rang suivant ne seront pas attribués.

Par exemple : les deux personnes à égalité pour le plus grand banc de Planctons gagnent 12 points chacune. Le 3^e plus grand banc rapporte 4 points.



EXEMPLE : le *Corail* placé en bas à gauche rapporte 3 points tant qu'aucune carte n'est placée au-dessous de lui et qu'il reste sur la ligne la plus basse de l'écosystème.

Cet écosystème compte actuellement 2 bancs de Krills pour un total de 13 points : 4 points (pour 2 cartes Krill) et 9 points (pour 3 cartes Krill). Dans le cas où une carte Krill viendrait relier les deux groupes, le score total du Krill serait réduit à 9.

Le *Mérou* rapporte actuellement 6 points grâce aux 2 cartes Krill adjacentes.

Les **MÉROUS** (x10)  **aiment le Krill** — Chaque Mérou rapporte 3 points par carte Krill adjacente.

Les **POISSONS-CLOWNS** (x14)  **aiment le Plancton et se cachent dans les Coraux** — Chaque Poisson-clown rapporte 2 points pour chaque carte Plancton et chaque carte Corail adjacente.

Les **CRABES** (x12)  **aiment le Plancton** — Chaque Crabe rapporte 2 points pour chaque carte Plancton sur la même ligne que lui.

Les **MURÈNES** (x8)  **chassent les Proies depuis les Coraux** — Chaque Murène rapporte 4 points par carte Proie  adjacente (Mérou, Poisson-clown et Crabe) tant qu'elle est elle-même adjacente à un Corail. Si ce n'est pas le cas, la Murène ne rapporte pas de points.

Les **REQUINS** (x8)  **se nourrissent de Proies** — Chaque Requin rapporte 2 points pour chaque Proie  sur la même ligne et chaque Proie  dans la même colonne que lui.

Les **BALEINES** (x6)  **ont besoin d'espace** — Avant de passer au calcul des scores, vous devez retourner face cachée 1 carte adjacente à chaque Baleine. Les cartes retournées seront ignorées lors du calcul des scores. Chaque Baleine rapporte 2 points par Krill dans l'écosystème.



EXEMPLE :

Le **Poisson-clown** au centre rapporte un total de 4 points pour le Plancton se trouvant au-dessus et le Corail placé au-dessous de lui.

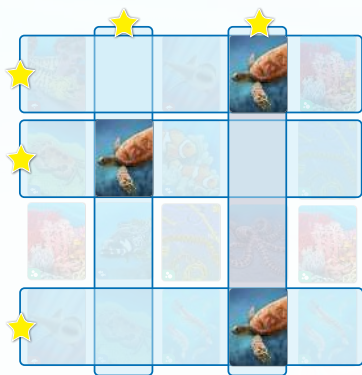
Le Poisson-clown à gauche ne rapporte aucun point pour le moment.

Les 2 Crabs rapportent 4 points chacun pour les 2 cartes Plancton situées sur leur ligne.

La **Murène** à gauche rapporte un total de 12 points pour les 3 Proies adjacentes. La Murène à droite ne rapporte aucun point (à moins qu'un Corail ne soit placé à côté d'elle plus tard).

Le **Requin** rapporte 6 points pour le moment.

Les **TORTUES MARINES (x12)** aiment leur indépendance — Marquez **2** points pour chaque ligne et chaque colonne qui contient au moins une Tortue marine. Vous ne marquez aucun point supplémentaire si plus de 1 Tortue marine se trouve sur la même ligne ou la même colonne (répartir les Tortues marines dans votre écosystème rapporte donc plus de points).



EXEMPLE :

Ces 3 Tortues marines ont été placées sur 2 colonnes et 3 lignes pour un total de 10 points.

Les **PIEUVRES (x8)** sont agiles — Lorsque vous jouez une Pieuvre, vous pouvez immédiatement déplacer une carte (en respectant la règle d'adjacence entre les cartes) ou échanger la position de 2 cartes de votre écosystème entre elles (l'une de ces cartes peut être celle de la Pieuvre tout juste posée). Chaque Pieuvre rapporte également **3** points.

Remarque : les Tortues marines et les Pieuvres ne font partie d'aucun groupe de la chaîne alimentaire.

POINTS DE CHAÎNE ALIMENTAIRE ET CALCUL DES SCORES

La partie prend fin une fois la vingtième carte de chaque écosystème posée. **Avant de procéder au décompte des points, appliquez l'effet de la Baleine** : pour chaque Baleine présente dans votre écosystème, choisissez 1 carte face visible adjacente et retournez-la face cachée. Comptabilisez ensuite les points en fonction de chaque type de cartes.

Évaluez ensuite l'équilibre de votre chaîne alimentaire. Pour cela, additionnez les points de chaque groupe (Producteurs , Proies , et Prédateurs ). Identifiez le **groupe qui vous a rapporté le moins de points** et ajoutez à nouveau ce total à votre score en tant que **bonus d'équilibre de la chaîne alimentaire**.

EXEMPLE :

Après avoir inscrit les scores pour chaque type de cartes, additionnez les scores de chaque groupe de la chaîne alimentaire.

Elsa a obtenu 18 points avec ses Producteurs, 23 points avec ses Proies et 28 points avec ses Prédateurs. Elle entoure son score le plus bas entre les trois groupes (il s'agit des 18 points obtenus avec ses Producteurs). Son bonus d'équilibre de la chaîne alimentaire est donc de 18 points.

De la même manière, Willow obtient un bonus de 14 points avec ses Prédateurs et Eden 17 points avec ses Proies.

NOMS	Elsa	Willow	Eden
CORAIL	3	3	6
KRILL	3	4	14
PLANKTON	12	12	4
MÉROU	9	-	15
POISSON-CLOWN	12	10	-
CRABE	2	14	2
MURÈNE	12	4	-
REQUIN	16	10	4
BALEINE	-	-	24
PRODUCTEURS total	18	14	24
PROIES total	23	24	17
PRÉDATEURS total	28	14	28
BONUS le plus petit total parmi les 3 groupes	18	14	17
TORTUE MARINE	8	10	4
PIEVRE	3	6	3
TOTAL Cases à fond coloré	98	87	93

Calculez les scores finaux en **additionnant les cases à fond coloré du bloc de scores** : les totaux de chaque groupe, le bonus d'équilibre de la chaîne alimentaire et les points des Tortues marines et des Pieuvres.

Celui ou celle qui totalise le plus de points remporte la victoire !
En cas d'égalité, la victoire est partagée.

EXEMPLE DE CALCUL DES SCORES



NOMS	Elsa	Willow	Eden
CORAIL	3	3	6
KRILL	3	4	14
PLANCTON	12	12	4
MÉROU	9	-	15
POISSON-CLOWN	10	10	-
CRABE	2	14	2
MURÈNE	12	4	-
REQUIN	16	10	4
BALEINE	-	-	24
PRODUCTEURS	18	19	24
PROIES	21	24	17
PRÉDATEURS	28	14	28
BONUS	18	14	17
TORTUE MARINE	8	10	4
PIEVRE	3	6	3
TOTAL	96	87	93

Elsa calcule son score :

Producteurs :

Son Corail sur la ligne du bas lui rapporte **3 points**. Aucun de ses Krills n'est adjacent à un autre, chacun lui rapporte donc **1 point**. Elle est à égalité avec Willow pour le plus grand nombre de Planctons, elles marquent **12 points** chacune.

Proies :

Ses Mérous adjacents aux Krills lui rapportent **9 points**, ses Poissons-clowns **10 points** et son Crabe **2 points**.

Prédateurs :

Elsa a des Prédateurs redoutables. Ses Requins lui rapportent **8 points** chacun (plusieurs Prédateurs peuvent chasser la même Proie). Sa Murène est entourée de 3 Proies et de 1 Corail : elle lui rapporte **12 points**.

Autres :

Ses Tortues marines sont réparties sur 2 lignes et 2 colonnes, pour un total de **8 points**. Sa Pieuvre rapporte **3 points**.

Chaîne alimentaire :

Le groupe qui rapporte le moins de points à Elsa est celui des Producteurs. Elle obtient donc **18 points** de bonus.

En additionnant les points des cases à fond coloré, elle obtient **96 points** et remporte la partie !

RÈGLES POUR UNE PARTIE À DEUX

Pour une partie à 2, **distribuez une 3^e main de 10 cartes**, de manière à créer un joueur neutre. Lors du draft 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 1 carte dans vos mains respectives, **tirez aléatoirement 1 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 2 adversaires est effectué normalement, sauf que **les cartes Plancton du joueur neutre sont prises en compte** lors de la comparaison.

RÈGLES DU MODE DE JEU SOLO par Richard Wilkins

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

À chaque tour, jouez 1 carte dans votre écosystème, puis choisissez 1 carte à défausser. Cette carte est ajoutée à l'écosystème de Tim, qui se crée une grille classique de 4 x 5 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 Tim, piochez 1 nouvelle carte. **Si Tim vient de compléter une ligne, piochez 5 nouvelles cartes** (au lieu de 1). Continuez à jouer de cette manière pendant 20 tours, jusqu'à ce que votre écosystème soit terminé et que Tim ait achevé sa 4^e ligne (défaussez la dernière carte qu'il vous restera en main).

Pour calculer votre score, procédez normalement. Si Tim possède des Baleines, choisissez pour lui les cartes à retourner. Votre objectif est de battre Tim de **55 points** pour une victoire **facile**, de **70 points** pour une victoire **normale**, ou de **80 points** pour une victoire **difficile**.

LA GRANDE BARRIÈRE DE CORAIL

Ecosystème - Océan présente les espèces observées dans la Grande Barrière de corail. Avec une superficie de plus de 344 400 km², la Grande Barrière de corail est le plus grand écosystème corallien de la planète, un véritable havre de biodiversité marine. *Ecosystème - Océan* modélise les relations interespèces des différents maillons de la chaîne alimentaire de ce lieu remarquable.



Le **plancton** est le terme générique qui désigne l'ensemble des micro-organismes marins, notamment les bactéries et minuscules crustacés qui se déplacent au gré des courants océaniques.

Le **krill** est un minuscule crustacé qui se nourrit de plancton. Malgré sa petite taille, il constitue la principale source d'alimentation d'animaux plus grands par sa présence en grande quantité.



Si leur apparence rappelle celle des végétaux, les **coraux** sont en fait des animaux invertébrés dont la plupart se nourrissent de plancton et de petits poissons.

Tous les **poissons-clowns** (*Amphiprion ocellaris*) naissent mâles. Les jeunes mâles se regroupent en banc et le dominant deviendra la femelle du groupe.



En grandissant, la coloration du **mérrou** géant (*Epinephelus lanceolatus*) passe du noir avec des taches blanches au bleu-gris foncé.

Le **crabe à taches rouges** (*Carpilius maculatus*) est un animal nocturne, ce qui signifie qu'il chasse la nuit. Il se nourrit de petits crustacés et de gastéropodes, comme les escargots de mer.



La **pieuvre mimétique** (*Thaumoctopus mimicus*) tire son nom de sa capacité à changer de couleur et à imiter d'autres animaux, comme les méduses et les poissons-lions, pour effrayer ses prédateurs.

La **murène** évolue dans l'eau douce ou dans l'eau salée. Certaines murènes géantes (*Gymnothorax javanicus*) s'associent à d'autres prédateurs pour les aider à chasser des proies plus grandes.



Chaque population de **baleines à bosse** (*Megaptera novaeangliae*) a son propre chant, de sorte que deux baleines issues de populations distinctes émettent des sons différents.

Bien que la **tortue verte** (*Chelonia mydas*) passe la majeure partie de sa vie sous l'eau, elle a besoin d'oxygène et doit donc remonter à la surface régulièrement pour respirer.



Malgré sa réputation, le **grand requin blanc** (*Carcharodon carcharias*) préfère ne pas se nourrir d'humains, car la graisse et les os qui nous composent sont difficiles à digérer.

Auteur du jeu original *Ecosystème* : Matt Simpson

Adaption de la version *Océan* : Steve Schlepphorst

Développement : Steve Schlepphorst, John J. Coveyou, Daniel Dávalos

Auteur du mode solo : Richard Wilkins

Illustratrice : Mesa Schumacher

Graphiste : Sarah Lafser

Cheffe de Projet : Tiffany Martin

Traduction française et maquette : Roxane Marc

Relecture : Arnyanka

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

www.origames.fr / sav@origames.fr



©2022 All Rights Reserved. www.GeniusGames.org

©2023 Tous droits réservés. www.origames.fr



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



**ASSOCIATION
OU**



**MAGASIN
OU**



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr