Biomos



1-4 pers.

20 min

8+ âge

Subverti

Édito

La ***biodiversité*** s'effondre. En 50 ans, les populations d'animaux sauvages ont chuté de 70 %. Crise climatique, déforestation intensive, artificialisation des sols, pollution lumineuse, avènement du tout-plastique... Notre maison brûle et l'incendie se propage à tous les étages.

L'équilibre des ***biomes*** de notre planète est pourtant essentiel à la vie. Une faune et une flore uniques s'épanouissent dans chacun de nos écosystèmes. Cette diversité des paysages terrestres est une rareté dans le ***cosmos***. Simples poussières d'étoiles que nous sommes, avons-nous oublié que nous faisons partie intégrante de cette nature que nous détruisons ?

Plus qu'un jeu, ***Biomos*** est une invitation à la contemplation active. Affrontons les flammes ravageant notre demeure. Protégeons la nature. Développons la vie au lieu de l'anéantir !

Yoann Brogol
Fondateur de Subverti



But du jeu

Avoir la planète avec le **plus de points à la fin de la partie** !

Incarnez de jeunes planètes se développant plus ou moins paisiblement dans une galaxie fort lointaine. À l'approche de votre premier milliard d'années, vous vous lancez tou·te·s ensemble un titanesque défi : ***développer la vie !***

Matériel

60 jetons Terrains


12 Mers


12 Déserts

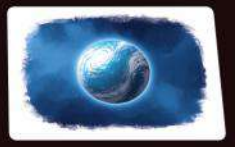

12 Forêts


12 Montagnes


12 Glaciers

40 cartes Biomes


30 Biomes de base


10 Biomes Géants

4 plateaux Planètes


Face Découverte *Face Avancée*

Le pochon Cosmique



La carte Trou Noir



Le pochon Cosmique est insondable, ne regardez pas à l'intérieur quand vous piochez !



Préparation

Le jeu se déroule au tour par tour. Avant de commencer, il faut :

Recréer le chaos primordial

— Mettez les 60 jetons Terrains dans le **pochon Cosmique** 1.
— Piochez au hasard **5 jetons Terrains** 2 et disposez-les visiblement au centre de la table.

Préparer les Biomes

— Mélangez les 30 cartes **Biomes de base** 3.
Révélez les 4 premières cartes au centre de la table.
Disposez le reste du paquet à proximité, face cachée.
— Mélangez les 10 cartes **Biomes Géants** 4.
Révélez les 4 premières cartes au centre de la table.
Écartez définitivement les 6 cartes restantes.

Préparer les Planètes

— Prenez chacun·e un **plateau Planète** 5 et posez-le devant vous face **Découverte** visible (face avec l'océan).
— Déterminez l'ordre de jeu : la personne la **plus souvent dans la lune** commence, puis l'on joue dans le sens horaire.
— Pour équilibrer la partie, la **dernière personne à jouer** pioche sans regarder **1 jeton Terrain** 6 depuis le pochon Cosmique et le place directement dans le grand espace de son plateau Planète. Si vous jouez à 4, les 2 dernières personnes à jouer effectuent cette action. *Cette action s'effectue une seule fois pendant la préparation, ne le faites pas en cours de partie !*

Tour de jeu

À votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Choisir un jeton **Terrain** — *obligatoire.*
2. Placer un jeton **Terrain** — *obligatoire.*
3. Valider une carte **Biome** — *optionnel.*



Votre plateau Planète doit rester entièrement visible toute la partie.

Cet espace libre vous permet de former votre Lune (voir page 11).

1 Choisir un terrain

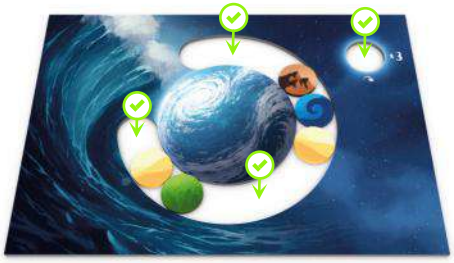
Choisissez **1 jeton Terrain** parmi ceux visibles au centre de la table. *Tant qu'il reste des jetons Terrains visibles au centre de la table, vous devez impérativement choisir parmi ceux-là.*



Une fois qu'il n'y a plus du tout de jetons Terrains disponibles, piochez au hasard **5 nouveaux jetons Terrains** depuis le pochon Cosmique et disposez-les visiblement au centre de la table.

2 Placer un terrain

Placez le jeton **Terrain** choisi dans n'importe quel espace libre de votre plateau **Planète**.



Règles gravitationnelles



S'il y a suffisamment de place, vous pouvez déplacer les jetons Terrains de votre plateau Planète **en les faisant glisser**. Mais, il est **interdit de les soulever !**

Exception : pendant la formation de votre Lune (voir page 11).

3 Valider un biome

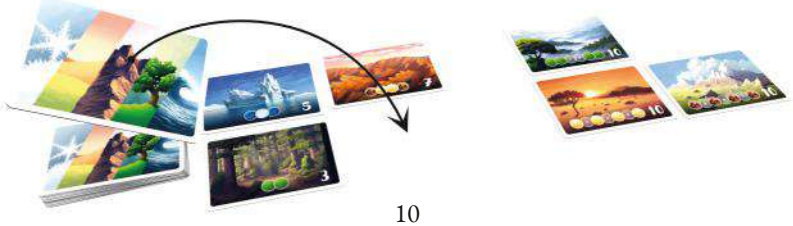
Pour finir votre tour, vous pouvez prendre **1 carte Biome** du centre de la table si vous avez le **motif exact** de cette carte dans votre plateau Planète.



— Vous ne pouvez valider qu'**une seule carte Biome par tour**.
— Vos cartes Biomes validées sont définitivement acquises, vous devez les garder à proximité de votre plateau Planète. Vous pouvez les garder face cachée si vous voulez.
— Le **joker** (*) symbolise n'importe quel jeton Terrain.

Renouveler le Biome

Si vous avez validé une carte **Biome de base**, révélez une nouvelle carte au centre de la table. *Si le paquet est vide, continuez à jouer.*
Si vous avez validé une carte **Biome géant**, ne révélez pas de nouvelle carte.



Former votre Lune

Lors de votre tour, si vous placez votre jeton Terrain dans le **petit espace de votre plateau Planète** (A), vous déclenchez la formation de votre Lune. Ce moment unique a deux effets : un effet immédiat et un effet de fin de partie.

Effet immédiat ↷

Soulevez n'importe quel jeton **Terrain** de votre plateau **Planète** et replacez-le dans l'un de vos espaces libres (B).
Cet effet est optionnel et s'applique immédiatement, il est interdit de le garder pour plus tard.



Effet de fin de partie x3

Chaque jeton **Terrain** du même type que votre jeton **Lune** vous fait gagner (3) **points bonus**.
Le jeton Terrain formant la Lune ne donne pas de point bonus.

Fin de partie

La partie s'achève une fois que la dernière personne à **compléter son plateau Planète**, lune comprise, termine son tour.

Chaque personne compte ses points en additionnant toutes les valeurs de ses cartes **Biomes** validées et en y ajoutant les points bonus de sa **Lune**.



33 + (9) = 42

La personne avec le **plus de points l'emporte**. En cas d'égalité, c'est la personne ayant la **Planète** avec le plus de diversité dans ses **Terrains** qui l'emporte.

N'oubliez pas de contempler votre magnifique planète !

Bande-son

Jouez en immersion en écoutant le son de la vie qui se développe.

Atlas des biomes

Forêt boréale, savane, maquis, etc. Retrouvez le nom et la description de tous les biomes sur ***subverti.com*** *!*

Mode avancé

À réserver aux planètes expérimentées !

Pour jouer en mode avancé, reprenez tout le déroulé d'une partie normale en y apportant les modifications suivantes :



Préparation

— Prenez les plateaux Planètes avec la **face *Avancée* visible**.

— Après avoir déterminé l'ordre de jeu, chaque personne choisit son plateau Planète dans le sens inverse de celui-ci.

— Personne ne prend de jeton Terrain de compensation avant de commencer.

Tour de jeu

— Vous avez deux **espaces libres supplémentaires** (A) à remplir pour terminer votre plateau Planète. *Les jetons Terrains posés sur ces emplacements ne peuvent pas glisser, mais vous pouvez les utiliser pour tout le reste : valider un Biome, événement planétaire, etc.*

— Après avoir placé un jeton Terrain et avant de valider une carte Biome, vous pouvez déclencher un **événement planétaire**.

Fin de partie

En plus des points des cartes Biomes et de la Lune ajoutez :

— Le **bonus Forêt** x 1 : 1 point bonus pour chaque jeton Forêt dans votre plateau Planète (hors Lune).

— Le **bonus Planète** x 1 : 1 point bonus pour chaque jeton Terrain du même type que votre plateau Planète (hors Lune).

Événements planétaires

À chaque tour, immédiatement après avoir placé un jeton Terrain, vous pouvez déclencher, si vous le souhaitez, un et un seul ***événement planétaire*** parmi les suivants :

Irriguer un Désert
Remplace n'importe quel Désert à côté d'une Mer par une Forêt.

Geler une Mer
Remplace n'importe quel Mer à côté d'une Montagne par un Glacier.

Étendre un Désert
Remplace n'importe quel Terrain à côté d'un Désert par un Désert.

Casser une Glace
Remplace n'importe quel Glacier par un Terrain pioché au hasard.

Déclencher l'événement

Prenez le **nouveau jeton Terrain** requis dans le pochon Cosmique et remettez-y le jeton Terrain remplacé.
S'il n'y a pas le jeton Terrain requis dans le pochon Cosmique, vous ne pouvez pas déclencher l'événement.

Former votre Lune *(voir détails page 11)*

La formation de votre Lune déclenche automatiquement un effet immédiat considéré comme un événement planétaire.
Vous ne pouvez donc pas déclencher un autre événement durant le même tour que la formation de votre Lune !

Mode solo

Vous jouez seul·e ? Affrontez le terrible Trou Noir !

Choisissez un plateau Planète et posez-le devant vous. Posez la **carte Trou Noir** à côté de votre plateau Planète selon le mode choisi :
— **Mode Découverte**, carte Trou Noir sur la face bleue de 20 points.
— **Mode Avancé**, carte Trou Noir sur la face jaune de 40 points.

Préparez les Biomes normalement *(voir page 7)*. À chaque tour de jeu effectuez les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Piochez au hasard **3 jetons Terrains**.
2. Choisissez **1 jeton Terrain**, placez-le dans votre plateau Planète.
3. Placez les **2 autres jetons Terrains sur la carte Trou Noir**.
4. Si vous le pouvez, validez **une carte Biome**.
5. S'il le peut, le Trou Noir valide **une carte Biome**.
6. Pour finir, remplacez les cartes **Biomes de base** manquantes.



Singularité du Trou Noir

Le Trou Noir est une puissante entité cosmique, il n'est pas contraint par les mêmes règles qu'une simple planète.

Pour valider une carte Biome, le Trou Noir doit simplement disposer des jetons Terrains indiqués sur la carte Biome. Il ne tient **pas compte des symboles Jokers** ou de l'ordre des jetons.

Les jetons Terrains utilisés par le Trou Noir pour valider une carte Biome sont absorbés et **ne peuvent plus lui servir**. Déplacez-les sur la carte Biome validée correspondante.

Comme vous, le Trou Noir ne peut valider qu'**une seule carte Biome par tour**. S'il a le choix entre plusieurs cartes Biomes, il prend en priorité celle qui donne le plus de points. S'il a encore le choix, vous décidez pour lui.

Fin de partie

Lorsque votre plateau Planète est complété, terminez le tour de jeu, puis comptez les points.

Comptez vos points normalement sans oublier vos points bonus. Comptez les points du Trou Noir en additionnant les points de ses cartes Biomes validées à ceux indiqués sur sa carte Trou Noir.

Pour l'emporter, vous devez **faire plus de points que le Trou Noir !**

Bon courage.

Mot de l'auteur

Chères Planètes,
c'est avec une grande fierté que je vous souhaite un bon voyage cosmique à travers la galaxie. Que vos biomes soient équilibrés et votre faune prospère !
Je tiens à remercier Yoann qui a travaillé sans relâche pour faire de ce jeu une réalité, Baptiste qui l'a rendu magnifique, ainsi que tou·te·s les joueur·euse·s qui ont contribué à son amélioration grâce à leurs retours et leurs suggestions.



Gricha German
Auteur de Biomos, Lyon

Mot de l'illustrateur

Biomeurs, Biomeuses,
Bienvenue sur cette nouvelle planète pleine de possibilités. Je remercie chaleureusement Yoann pour m'avoir donné l'opportunité d'illustrer Biomos, j'espère que ces images rendront hommage au travail de Gricha et vous souhaite un très bon jeu.
Que vos planètes soient pleines de vies.



Baptiste Perez
Illustrateur de Biomos, Toulouse

Crédits

Auteur · Gricha German
Illustrateur · Baptiste Perez
Développeur · Yoann Brogol
Compositeur · Zirio
Typographe · Bartek Nowak · *Baltasar*
Typographe · Georg Duffner · *EB Garamond*

Remerciements

Merci à Lucie, Adèle, Marion, Théo, Maxime, Aurore, Jérémy, Mélodye et aux nombreuses autres personnes, sur Ulule et ailleurs, pour avoir rendu cette aventure possible.
Merci à la Cal, à la Fam, au Malt et à tous les précieux collectifs locaux de création ludique.
Et surtout, le plus grand des mercis à toi ! Notre indépendance et notre engagement ne seraient pas possibles sans ton précieux et indispensable soutien.

Changer le monde en s'amusant

Rejoignez la communauté de **Subverti** en nous suivant sur les réseaux plus ou moins sociaux, partagez les photos de vos parties et surtout, parlez de Biomos autour de vous !

❤

Biomos

Vidéo des règles
Faq
Atlas des biomes
Bande-son
Puzzles

subverti.com/fr/biomos/

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Subverti

BIOMFR01 · Biomos première édition française · Été 2023