À LA RECHERCHE DES ESPÈCES DISPARUES



À LA RECHERCHE DES ESPÈCES DISPARUES



LE SUJET

Des milliers de plantes et d'animaux ont été découverts, mais n'ont pas été aperçus depuis des décennies et pourraient bien être sur le point de disparaître. Afin de sauver ces espèces, nous devons tout d'abord les retrouver...

Le jeu ***À la Recherche des Espèces Disparues*** s'inspire de cette véritable recherche du monde réel. Vous êtes des Scientifiques en expédition pour trouver l'une de ces espèces disparues. Bien qu'il y ait de telles espèces aux quatre coins de la planète, ce jeu se concentre sur plusieurs espèces disparues de l'Indonésie et de la Papouasie-Nouvelle-Guinée.

L'ONG **Re:wild** a dressé une liste des espèces disparues à travers le monde à l'adresse : **www.rewild.org/lost-species** (en anglais uniquement). Cette ONG s'engage dans des expéditions avec de nombreux partenaires pour trouver ces espèces disparues et encourage les autres organismes à mener leurs propres expéditions afin de redécouvrir et protéger ces animaux incroyables.

BUT DU JEU

Soumettez des Observations correctes sur l'emplacement des animaux de l'île et localisez l'Espèce disparue. Le ou la Scientifique qui contribuera le plus à cette expédition remportera la partie !



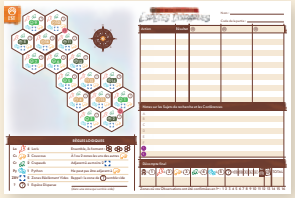
MATÉRIEL

a. 1 plateau Île
b. 1 bloc de feuilles de notes
c. 4 paravents de Scientifique
d. 8 pions Scientifique
e. 1 pion Chef d'expédition
f. 7 pions Montagne
g. 18 cartes Village
h. 6 cartes Espèce disparue
i. 40 jetons Observation
j. 30 jetons Temps
k. 4 jetons Piège photographique
l. 4 jetons Village
m. 1 Bateau porte-jetons (à construire)
n. 4 jetons Losange des loris

a.



b.



c.



d.



e.



f.



g.



h.



i.



j.



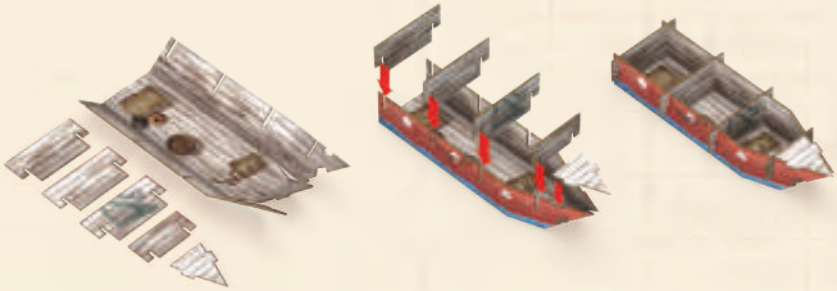
k.



l.



m.



n.



Important ! En plus du matériel décrit ci-dessus, vous aurez besoin de crayons et d'un ou plusieurs appareils numériques permettant d'utiliser l'application disponible ici : ou à l'adresse : www.origames.fr/app-especes-disparues
(voir Mise en place de l'application, page 5).

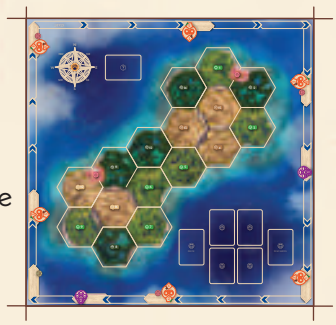
MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU PLATEAU

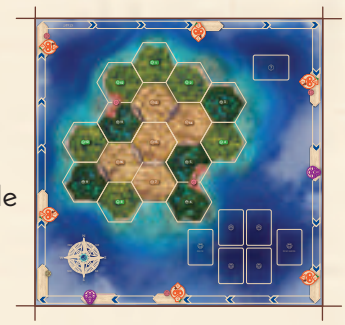
1. Placez le ***plateau Île*** au centre de la table. Orientez-le de sorte que chaque personne soit face à l'un des côtés indiqués par un point cardinal de la boussole : Nord, Sud, Est ou Ouest.

   Le plateau est recto-verso et présente une île différente sur chacune de ses deux faces. L'île longue et étroite est légèrement plus facile ; nous vous conseillons donc de jouer avec pour votre première partie.

Plus facile



Plus difficile



2. Choisissez 1 espèce disparue à rechercher parmi celles du paquet de cartes Espèce disparue . Vous pouvez choisir ensemble une carte ou la piocher au hasard. Placez la ***carte Espèce disparue*** sélectionnée sur son emplacement du plateau. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.

3. Mélangez le paquet de ***cartes Village*** et placez-le face cachée sur l'emplacement correspondant du plateau. Révélez 4 cartes Village et placez-en une sur chacun des 4 emplacements vides à droite du paquet.

4. Placez les ***pions Montagne*** sur chacune des chaînes de montagnes imprimées entre deux hexagones sur l'île.

5. Si vous venez d'acquérir ce jeu, assemblez les différentes parties du ***Bateau porte-jetons***. Triez les ***jetons Temps*** par type et placez-les dans leur section dédiée du Bateau porte-jetons. Puis posez ce dernier près du plateau.





6. Placez le ***pion Chef d'expédition*** sur le premier emplacement boisé de la piste Temps, tout au nord de l'île.

7. Choisissez tous et toutes une couleur et prenez les deux ***pions Scientifique*** correspondants. Placez l'un de vos Scientifiques sur l'emplacement de départ de la piste Temps (l'ordre des pions n'a pas d'importance). Vous placerez votre second Scientifique sur l'île lorsque l'application vous l'indiquera (chaque Scientifique commence dans une partie différente de l'île).

MISE EN PLACE DES SCIENTIFIQUES

8. Prenez un ***crayon*** et une ***feuille de notes*** correspondant au côté du plateau devant lequel vous vous trouvez.
Par exemple, la personne qui se trouve en face du côté sud du plateau doit recevoir la feuille de notes « Sud » (indiqué en haut à gauche de la feuille).

9. Prenez le ***paravent de Scientifique*** de votre couleur. Il doit être placé de sorte à cacher votre feuille de notes.

10. Prenez 1 ***jeton Piège photographique***, 1 ***jeton Village***, 1 ***jeton Losange des loris*** et 10 ***jetons Observation*** de votre couleur. Placez tous ces jetons derrière vos paravents respectifs.



Mode solo : *effectuez les étapes 1 à 10 indiquées ci-dessus, puis suivez les instructions des règles du mode solo et de l'application.*

MISE EN PLACE DE L'APPLICATION

Disponible sur App Store

Disponible sur Google Play

Vous devez tous et toutes avoir accès à au moins un appareil électronique. Vous pouvez utiliser votre propre appareil OU en partager un avec une ou plusieurs personnes.

11. Téléchargez l'***application*** en flashant le QR code en bas de la page 3 ou sur l'app store de votre appareil en tapant « Lost Species » dans la barre de recherche. Lancez-la sur tous les appareils utilisés durant la partie et passez en français depuis les paramètres. (Pendant la partie, n'hésitez pas à mettre votre appareil en mode avion pour éviter toute notification qui pourrait vous distraire).

12. Sur l'un des appareils utilisés, sélectionnez l'Espèce disparue que vous avez préalablement choisie dans le menu déroulant en haut de l'écran. Appuyez ensuite sur l'île facile (la plus étroite) en haut à gauche ou sur l'île difficile (ronde) en bas à droite pour commencer une nouvelle partie. Un code de jeu apparaît alors sur votre écran.

13. Sur chacun des autres appareils utilisés, appuyez sur « Entrer le code de la partie » sur l'écran d'accueil de l'application. Saisissez le code généré par le premier appareil et appuyez sur « Rejoindre une partie ».

14. Assurez-vous que tous les appareils ***affichent le même code de jeu***. Puis, appuyez sur « Continuer ».

Si au moins deux personnes partagent le même appareil, effectuez les étapes de mise en place suivantes (15 à 18) pour la première, puis appuyez sur « Ajouter une personne sur cet appareil » et suivez de nouveau ces étapes pour les personnes supplémentaires.

15. Indiquez le côté du plateau auquel vous faites face (Nord, Sud, Est, Ouest).

16. Choisissez votre niveau de difficulté. Vous recevez tous et toutes un certain nombre d'***informations de départ***, en fonction du niveau de difficulté que vous choisissez. Suivez les instructions de l'application pour obtenir vos informations de départ. Écrivez-les sur votre feuille de notes.

    - Si c'est votre première partie, nous vous conseillons d'opter pour le niveau « Débutant ».
    - Si vous avez déjà joué à ce jeu, n'hésitez pas à opter pour le niveau « Confirmé » ou « Génie » afin de vous challenger davantage. **Vous n'êtes pas obligé(e) d'opter pour le même niveau de difficulté que vos adversaires.** Vous pouvez choisir un niveau différent d'informations de départ afin de compenser votre expérience relative du jeu.

17. Reportez les Sujets de recherche et les Conférences dans la partie droite de votre feuille de notes.

18. Placez votre pion Scientifique sur le plateau, à l'endroit indiqué par l'application.

Enfin, appuyez sur **COMMENCER LA PARTIE**.

LES RUDIMENTS DE L'EXPÉDITION EN PLEINE NATURE

L'ÎLE

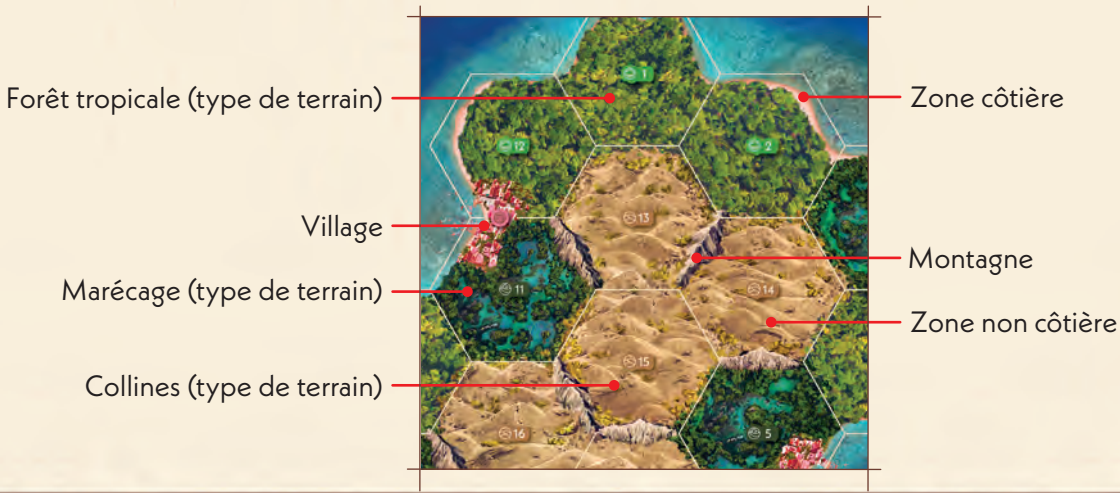
Sur chacune des deux îles, il y a 16 zones numérotées. C'est dans ces zones que vous menez des enquêtes et placez des pièges photographiques. Ces derniers permettent d'en apprendre davantage sur l'environnement de l'île. Chaque zone contient l'**un** des animaux recherchés dans le cadre de l'expédition (dont l'Espèce disparue) OU est réellement vide (ne contient **aucun** animal).

Chaque zone numérotée représente l'un des 3 types de terrains suivants :
forêt tropicale, **marécage** ou **collines**.

Des **montagnes** séparent également certaines zones entre elles.
Des zones séparées par une montagne **ne sont pas considérées comme adjacentes**.

Toutes les zones qui touchent l'eau sont des zones **côtières**.

Il y a également 2 **villages** dans lesquels vous pouvez aider les locaux et en apprendre plus sur l'île.



Remarque : *les encarts verts comme celui-ci fournissent des informations thématiques. Ils ne contiennent aucune instruction propre au jeu.*

Les espèces disparues de ce jeu ont été initialement découvertes en Indonésie et en Papouasie-Nouvelle-Guinée. On les trouve dans les forêts de cette région du monde. Il y existe divers types de forêts : les forêts de montagne, les forêts tropicales, les mangroves et les marais tourbeux.

Il y a plus de 17 000 îles en Indonésie, qui se trouve être le quatrième pays le plus peuplé au monde. Parmi toutes ces îles, environ 6 000 sont habitées. L'Indonésie partage l'île de la Nouvelle-Guinée avec la Papouasie-Nouvelle-Guinée, qui possède également un certain nombre d'îles au nord et à l'est de la Nouvelle-Guinée.

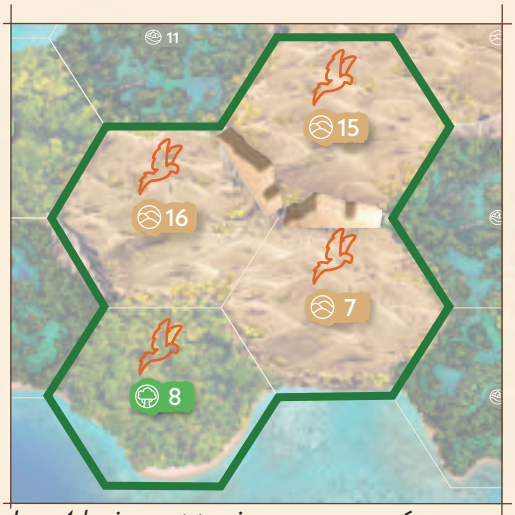


LES ANIMAUX

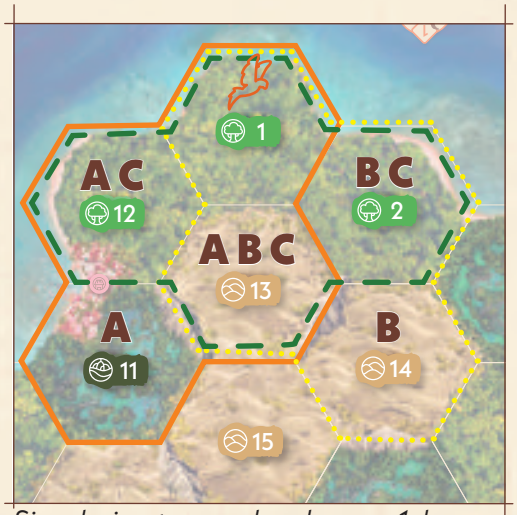
Dans le cadre de cette expédition, 5 espèces d'animaux sont recherchées : les loris, les couscous, les crapauds, les pythons et l'Espèce disparue elle-même. Chaque espèce possède certaines règles logiques qui indiquent où on peut la trouver par rapport à d'autres espèces ou zones.

LORIS (x4)

Ensemble, ils forment l'une de ces figures : . Les montagnes n'empêchent pas la formation de ces figures.



Les 4 loris sont toujours regroupés sur l'île dans un ensemble de 4 zones formant un losange. Ce losange peut contenir des montagnes.



Si un lori se trouve dans la zone 1, les 3 autres loris sont forcément dans les zones A, B ou C.

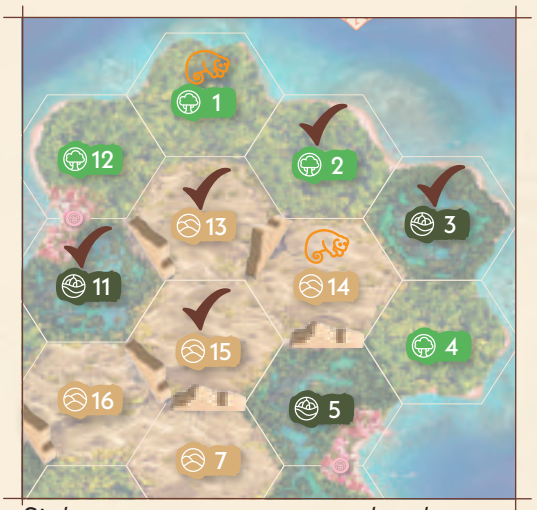
Le jeton Losange des loris vous aide à visualiser les emplacements possibles des loris sur l'île. Vous êtes libres de le placer, le déplacer et le pivoter sur votre feuille de notes, si besoin.

COUSCOUS (x3)

Chaque couscous se trouve à 1 ou 2 zones de distance des deux autres (et pas forcément en ligne droite).
Pour rappel, les zones séparées par une montagne ne sont pas considérées comme adjacentes.
Aucun couscous n'est adjacent au python .



Si un couscous se trouve dans la zone 14, les deux autres couscous sont forcément dans des zones présentant une ✓.



Si des couscous se trouvent dans la zone 14 et la zone 1, le dernier couscous est forcément dans une zone présentant une ✓.

CRAPAUDS (x2)

Chaque crapaud est adjacent à au moins 2 zones réellement vides .
Pour rappel, les zones séparées par une montagne ne sont pas considérées comme adjacentes.



Si un crapaud se trouve dans la zone 6, les zones 5 et 7 sont forcément réellement vides, puisqu'elles sont les seules à être adjacentes au crapaud.



Si un crapaud se trouve dans la zone 14, au moins deux des zones présentant une ✓ doivent être réellement vides. Les zones 5 et 13 ne sont pas adjacentes au crapaud, car une montagne les sépare.

PYTHON (x1)

Le python n'est adjacent à aucun couscous .
Pour rappel, les zones séparées par une montagne ne sont pas considérées comme adjacentes.



Si le python se trouve dans la zone 7, il ne peut y avoir aucun couscous dans les zones présentant une ✖.



Si un couscous est dans la zone 13, le python ne peut pas se trouver dans les zones présentant une ✖.

On trouve des animaux sauvages sur toutes les îles d'Asie du Sud-Est et l'on découvre toujours de nouvelles espèces. Cependant, les animaux sauvages perdent de plus en plus leur habitat naturel à cause de la déforestation.

Bien qu'on ne puisse observer qu'un seul animal par zone dans le jeu, chacune de ces zones correspond à un habitat réel dans lequel les scientifiques trouveraient de nombreux animaux de ces espèces.

ESPÈCE DISPARUE (x1)

Le jeu vous propose 6 espèces disparues différentes, mais vous ne pouvez en rechercher qu'une seule par partie. Chaque espèce disparue possède sa propre règle logique fondamentale. Lisez la carte Espèce disparue de votre partie pour en connaître la règle spécifique.

Pour ce qui est des enquêtes et des pièges photographiques, la zone hébergeant l'Espèce disparue **apparaît comme vide**.

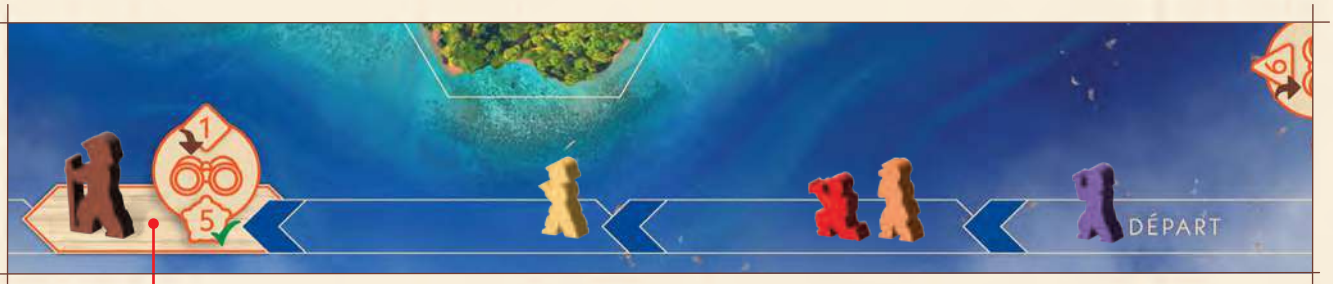
ZONES RÉELLEMENT VIDES (x5)

Il faut bien distinguer les zones ***apparaissant comme vides*** des zones ***réellement vides***.

Sur l'île, il y a 6 zones apparaissant comme vides, mais seules 5 d'entre elles sont réellement vides. La zone hébergeant l'Espèce disparue **apparaît comme vide** pour ce qui est des enquêtes et des pièges photographiques, mais n'est évidemment pas **réellement vide** puisqu'elle contient l'Espèce disparue ! À l'inverse, une zone apparaissant comme vide sera forcément réellement vide si elle n'héberge pas l'Espèce disparue.

LA PISTE TEMPS

La piste Temps fait le tour du bord extérieur du plateau. Au fur et à mesure de vos actions, vous avancez votre pion Scientifique dans le sens horaire, sur la piste Temps. Le joueur actif ou la joueuse active est toujours celui ou celle dont le pion se trouve en dernière position sur la piste Temps. Dans cet exemple, il s'agit de Davy, le Scientifique violet.



Les emplacements du Chef d'expédition présentent un fond boisé. Ils ne sont utilisés que par ce pion.

OBSERVATIONS

Vous pouvez soumettre des Observations à propos d'un animal qui se trouve, selon vous, dans une certaine zone. Le Chef d'expédition (qui n'est pas l'un d'entre vous), représenté par le pion marron, prend ensuite le temps de vérifier ces Observations pour déterminer si elles sont correctes ou non. À la fin de la partie, vous marquez des points pour vos Observations correctes.

Les loris et les loriquets sont une sous-famille des perroquets. On les trouve en Australie, en Nouvelle-Guinée, dans les îles d'Asie du Sud-Est et dans certaines îles du Pacifique. Ils se nourrissent principalement de nectar et de pollen de fleurs ainsi que de jus de fruits.



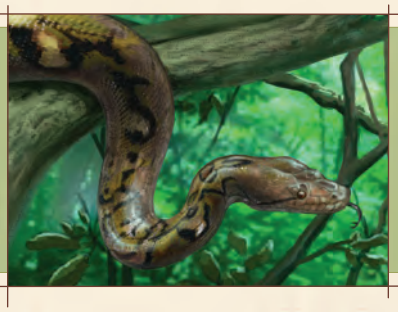
Les couscous sont des marsupiaux arboricoles vivant en Indonésie et en Papouasie-Nouvelle-Guinée. Les couscous se nourrissent principalement de feuilles, de nectar, de fruits et de fleurs, mais il leur arrive de manger des petits animaux et des œufs. Ils se déplacent lentement d'arbre en arbre et dorment généralement la journée. Ils ont pour prédateurs les pythons, les rapaces et les hiboux.



Plusieurs espèces de crapauds, comme le crapaud commun d'Asie et le crapaud buffle, envahissent l'Indonésie et la Papouasie-Nouvelle-Guinée. Ces envahisseurs mangent tellement qu'ils supplantent de nombreuses espèces indigènes. Ils sont également venimeux et peuvent ainsi tuer les animaux qui les mordent, les lèchent ou les mangent. Ceci est représenté par les zones vides adjacentes aux crapauds dans ce jeu.



On trouve des pythons, comme le python réticulé et le python améthyste, dans toute l'Indonésie et la Papouasie-Nouvelle-Guinée. Le python réticulé est le plus long serpent du monde et demeure un excellent nageur. Il se nourrit principalement de petits mammifères et occasionnellement d'oiseaux.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

ORDRE DU TOUR DE JEU

Dans ***À la Recherche des Espèces Disparues***, les Scientifiques ne jouent pas leurs tours de jeu dans un ordre fixe. Cet ordre dépend de la position des pions Scientifique sur la piste Temps.

Le joueur actif ou la joueuse active est celui ou celle dont le pion se trouve **en dernière position** sur la piste Temps. À son tour, il ou elle effectue une action, puis avance son pion en fonction du coût en temps (🕒) de l'action, en le faisant généralement passer devant d'autres pions (si ce n'est pas le cas, il ou elle joue un nouveau tour).

Une fois son tour terminé, la personne dont le pion se trouve désormais en dernière position sur la piste Temps devient le nouveau joueur actif ou la nouvelle joueuse active. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que l'un ou l'une d'entre vous réussisse à localiser l'Espèce disparue.

APERÇU D'UN TOUR

Lorsque vous êtes le joueur actif ou la joueuse active, effectuez les 3 étapes suivantes, dans l'ordre :

A. **Effectuez une action** : faites votre choix parmi l'une des 5 actions possibles.

B. **Avancez votre pion Scientifique sur la piste Temps :** déplacez votre pion en fonction du coût en temps (🕒) de l'action effectuée.

C. **Activez le Chef d'expédition et avancez-le sur la piste Temps** (si nécessaire) : effectuez cette étape uniquement si le pion Chef d'expédition est en dernière position sur la piste Temps. Activez tout d'abord l'emplacement actuel du Chef d'expédition, puis déplacez son pion sur l'emplacement suivant de la piste Temps (l'un des emplacements boisés). Le Chef d'expédition n'est pas un joueur, il s'agit uniquement d'un pion qui active certains évènements.

A. EFFECTUEZ UNE ACTION (PARMI LES 5 SUIVANTES)

ENQUÊTER À PIED ou **ENQUÊTER EN BATEAU** : sélectionnez une espèce sur l'application et déplacez votre pion Scientifique dans un certain nombre de zones adjacentes sur l'île. L'application révèle alors le nombre d'animaux de cette espèce qui se trouvent dans les zones parcourues.

PIÈGE PHOTOGRAPHIQUE : sélectionnez une zone de l'île et déplacez-y votre pion Scientifique. L'application révèle alors quelle espèce se trouve dans cette zone OU si cette zone apparaît comme vide.

VISITER UN VILLAGE : déplacez-vous sur un village. Prenez une carte Village, puis sélectionnez sur l'application l'un des Sujets de recherche disponibles. Vous recevrez alors une information à propos de ce Sujet (une règle logique qui s'applique uniquement à la partie en cours).

LOCALISER L'ESPÈCE DISPARUE : sélectionnez la zone qui, selon vous, héberge l'Espèce disparue ET identifiez ce qui se trouve dans 2 zones adjacentes (son habitat). L'application révèle alors si vous avez raison ou tort.

Remarque : *lorsque vous vous déplacez sur l'île, vous pouvez entrer, traverser et/ou terminer votre tour dans la même zone qu'un ou plusieurs autres pions Scientifique.*

Remarque : *chaque action vous demande d'interagir avec l'application. Sur votre feuille de notes, écrivez les informations données par l'application ainsi que toute déduction que vous pouvez en faire. (Voir page 17 pour des exemples d'utilisation de la feuille de notes.)*

ENQUÊTER À PIED OU EN BATEAU

Une espèce d'animaux en particulier a suscité votre intérêt. Enquêtez dans un certain nombre de zones (de 1 à 6 zones selon l'action choisie) afin de découvrir combien d'animaux de cette espèce s'y trouvent.

À partir de l'écran d'accueil de l'application, appuyez sur « Enquêter à pied » ou « Enquêter en bateau ». Sélectionnez toutes les zones adjacentes de l'île dans lesquelles vous vous êtes déplacé(e), puis sélectionnez une espèce d'animaux (ou choisissez d'enquêter sur les zones vides). **Indiquez tous vos choix aux autres Scientifiques.**

L'application révèle alors le nombre d'animaux de cette espèce qui se trouvent dans les zones sélectionnées. Il s'agit d'une information privée ; écrivez-la sur votre feuille de notes, mais **n'en informez pas** les autres Scientifiques.

Remarque : *en ce qui concerne les enquêtes, la première zone est celle dans laquelle vous vous déplacez en premier, ce n'est pas la zone dans laquelle vous avez commencé votre tour.*

Enquêter à pied

- Déplacez votre pion sur l'île de **1 à 3 zones**. Vous pouvez retourner dans une même zone.
- Enquêtez sur **un seul et unique animal** pour toutes les zones saisies sur l'application.
- Chaque déplacement se fait d'une zone à une zone qui lui est adjacente.
- Vous ne pouvez pas traverser une montagne. Vous devez la contourner.
- Vous pouvez commencer une enquête à pied depuis un village.

Le coût en temps de cette action est de 3 .

Remarque : *les enquêtes à pied peuvent ne couvrir qu'une seule zone. Par exemple, si vous commencez dans la zone 1, vous pouvez vous déplacer dans la zone 2 et enquêter à pied uniquement dans cette zone 2. (Vous pouvez utiliser l'action Piège photographique à la place, mais elle coûte plus cher en temps.)*

Enquêter en bateau (voir exemple)

- Déplacez votre pion de **4 à 6 zones** en suivant le littoral. Vous pouvez retourner dans une même zone, mais vous devez enquêter dans au moins 4 zones différentes.
- Enquêtez sur **un seul et unique animal** pour toutes les zones saisies sur l'application.
- Chaque déplacement se fait d'une zone à une zone qui lui est adjacente.
- Votre déplacement doit **commencer, se poursuivre et se terminer** uniquement dans des **zones côtières**.
- Les villages par lesquels vous passez ne comptent pas comme une zone.
- Vous pouvez commencer une enquête en bateau depuis un village.

Le coût en temps de cette action est de 2 .



Exemple : Marie, *la joueuse rouge commence dans la zone côtière 7. Elle enquête en bateau, se déplace dans la zone 6, puis la 5, puis la 4, puis la 3, puis retourne sur la 4 et enfin sur la 5. Elle s'est déplacée dans 6 zones côtières en tout et a enquêté dans au moins 4 zones différentes. Elle a effectué un déplacement autorisé du début à la fin. Dans l'application, elle sélectionne donc « Enquêter en bateau » pour les zones 6, 5, 4 et 3.*



Exemple : *lorsque vous enquêtez en bateau, vous devez suivre le littoral. Vous ne pouvez pas traverser l'île, comme illustré dans l'exemple de gauche, et vous ne pouvez pas sauter des zones, comme illustré à droite.*

Attention : *pour rappel, la zone hébergeant l'Espèce disparue apparaît comme vide dans le cadre des enquêtes. Ainsi, si vous enquêtez sur les zones vides, il se peut que la zone hébergeant l'Espèce disparue fasse partie des zones apparaissant comme vides.*

PIÈGE PHOTOGRAPHIQUE

Vos recherches vous ont mené(e) dans une zone particulière qui vous semble détenir des informations capitales. Utilisez un piège photographique dans cette zone pour découvrir quel animal s'y trouve.

Déplacez votre pion sur l'île de **3 zones maximum** et terminez votre déplacement dans la zone où vous souhaitez utiliser le piège photographique. Vous pouvez retourner dans une même zone. Vous ne pouvez pas traverser une montagne, vous devez la contourner.

Placez votre jeton Piège photographique sur cette zone de l'île. Vous ne pourrez pas effectuer de nouvelle action Piège photographique tant que vous n'aurez pas récupéré ce jeton lors de la phase Piège photographique du Chef d'expédition.

À partir de l'écran d'accueil de l'application, appuyez sur « Piège photographique ». Appuyez sur la zone où vous vous trouvez sur l'île. **Indiquez aux autres Scientifiques que vous utilisez un piège photographique dans cette zone.**

Condition : *il vous faut un jeton Piège photographique pour effectuer cette action.*

Attention : *pour rappel, la zone hébergeant l'Espèce disparue apparaît comme vide dans le cadre des enquêtes et des pièges photographiques. Si la zone dans laquelle vous utilisez un piège photographique apparaît comme vide, cela peut signifier que la zone est réellement vide ou qu'elle héberge l'Espèce disparue.*

L'application révèle alors quel animal se trouve dans cette zone OU indique que la zone apparaît comme vide. Il s'agit d'une information privée ; écrivez-la sur votre feuille de notes, mais **n'en informez pas** les autres Scientifiques.

Le coût en temps de cette action est de 4 .

VISITER UN VILLAGE

Les locaux peuvent vous aider dans vos efforts. Visitez un village pour obtenir de l'aide et en apprendre plus sur les animaux de l'île.

Déplacez votre pion sur l'île de **3 zones maximum**, en respectant les règles d'adjacence, et terminez votre déplacement dans un village. Le village compte comme une zone dans le cadre du déplacement.

Placez votre jeton Village sur le village et suivez les règles ci-dessous. Vous ne pourrez pas visiter de nouveau un village tant que vous n'aurez pas récupéré ce jeton lors de la phase Village du Chef d'expédition. À partir de l'écran d'accueil de l'application, appuyez sur « Visiter un village ».

Le coût en temps de cette action est de 1 .

Condition : *il vous faut un jeton Village pour effectuer cette action.*

1. Choisissez 1 carte Village

Prenez tout d'abord 1 carte Village parmi celles **face visible** du plateau (un résident ou un groupe offrant leur aide). Remplacez la carte choisie par la première carte de la pioche Village. (S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez la défausse pour en créer une nouvelle.)

- Conservez les cartes avec le symbole Permanent « ∞ » et le symbole Fin de partie « » devant vous durant toute la partie.
- Les cartes avec le symbole « 1x » ne peuvent servir qu'une seule fois et doivent être défaussées après utilisation.
- Les cartes avec le symbole Immédiat « » doivent être résolues directement après avoir été choisies et sont ensuite défaussées.

Le dos du livret de règles contient une explication détaillée de chaque carte.

2. Étudiez 1 Sujet de recherche

Après avoir choisi une carte, sélectionnez l'un des Sujets de recherche disponibles dans l'application. **Indiquez votre choix aux autres Scientifiques.**

L'application révèle alors une règle logique à propos de ce Sujet de recherche, qui s'applique uniquement à la partie en cours. Il s'agit d'une information privée. Écrivez-la dans l'encart réservé de votre feuille de notes, mais **n'en informez pas** les autres Scientifiques.

Remarque : *les Sujets de recherche sont propres à chaque code de jeu. Lors d'une partie, chaque Sujet de recherche ne révèle qu'une seule information, qui est* ***la même*** *pour tous les Scientifiques. Après avoir étudié un Sujet en particulier, vous n'avez donc aucune raison de sélectionner de nouveau ce Sujet plus tard durant la partie.*

LOCALISER L'ESPÈCE DISPARUE

Ça y est ! Votre dur labeur va probablement enfin porter ses fruits. Se pourrait-il que vous ayez trouvé l'Espèce disparue ?

À partir de l'écran d'accueil de l'application, appuyez sur « Localiser l'Espèce disparue ». Sélectionnez la **zone dans laquelle se trouve l'Espèce disparue** ET **ce qui se trouve dans deux zones qui lui sont adjacentes**. L'application révèle alors si vous avez localisé correctement l'Espèce disparue et son habitat, ou si vous vous êtes trompé(e). Si vous avez tort sur l'une de ces informations, l'application vous dira que vous n'avez pas réussi à localiser l'Espèce disparue, mais ne vous indiquera pas pourquoi. (Pour rappel, les zones séparées par une montagne **ne sont pas** considérées comme adjacentes.)

N'indiquez pas aux autres Scientifiques la zone que vous avez sélectionnée dans l'application, par contre vous **devez** leur indiquer si vous avez eu raison ou tort.

Le coût en temps de cette action est de 5 🕒.

Attention : *vous pouvez effectuer cette action de n'importe où sur l'île. Vous n'avez pas à vous déplacer dans la zone que vous soupçonnez héberger l'Espèce disparue, sinon cela reviendrait à révéler une information aux autres Scientifiques.*

Si vous réussissez à la localiser durant votre tour, vous déclenchez la fin de la partie. Déplacez votre pion sur la piste Temps et passez directement à la FIN DE PARTIE (voir page 21).

B. AVANCEZ VOTRE PION SCIENTIFIQUE

Lors de cette étape, déplacez votre pion Scientifique dans le sens horaire sur la piste Temps.

Avancez votre pion d'un nombre d'emplacements égal au coût en temps de l'action que vous avez effectuée. Le coût de toutes les actions possibles est indiqué ci-dessous ainsi que sur les paravents de Scientifique. Sautez par-dessus tout emplacement Chef d'expédition et ne les comptez pas dans votre déplacement sur la piste Temps.

Si vous terminez votre déplacement sur un emplacement contenant déjà un ou plusieurs pions, placez votre pion **devant les autres**, tout en restant sur le même emplacement. (Ainsi, ces Scientifiques effectueront leur prochain tour avant vous.)



Exemple : *c'est au tour de Davy, le joueur violet. Il choisit d'effectuer une action Enquêter en bateau, qui coûte 2 en temps. Il déplace son pion sur la piste Temps de 2 emplacements et le positionne devant Nadège avec son pion orange, qui se trouve déjà sur cet emplacement.*

ACTION	LOCALISER L'ESPÈCE DISPARUE	PIÈGE PHOTOGRAPHIQUE	ENQUÊTER À PIED	ENQUÊTER EN BATEAU	VISITER UN VILLAGE
COÛT EN TEMPS	5 🕒	4 🕒	3 🕒	2 🕒	1 🕒

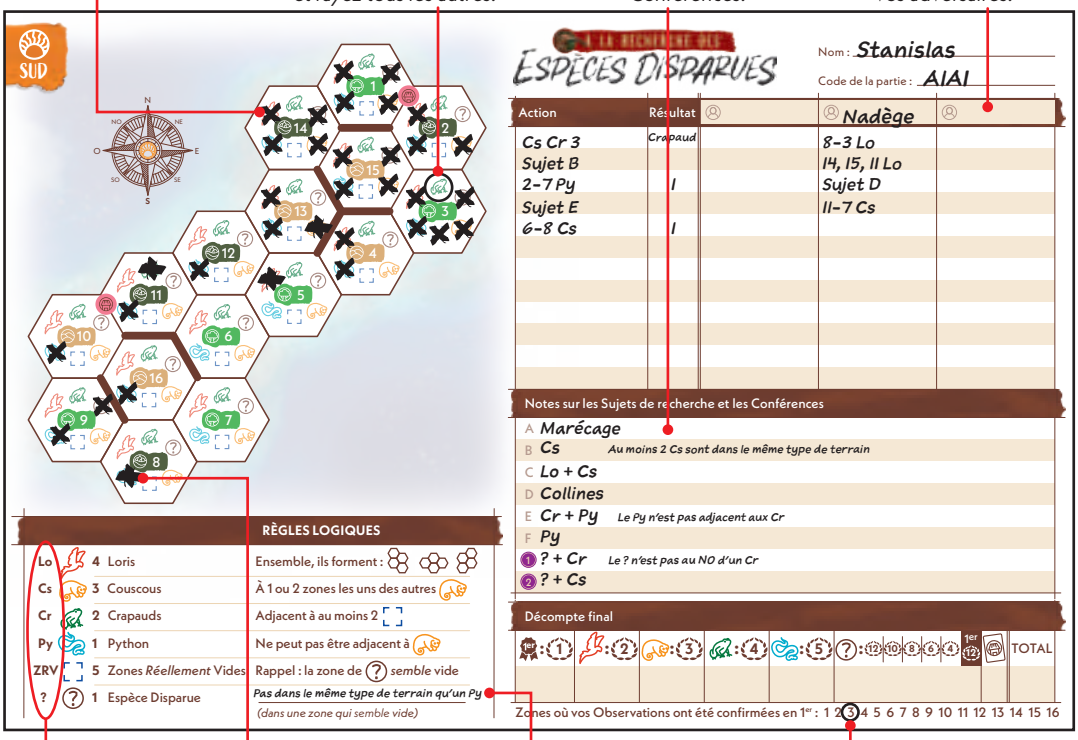
REMPLIR LA FEUILLE DE NOTES

Lorsque vous déterminez qu'un élément est impossible dans une zone, vous pouvez le rayer.

Lorsque vous déterminez ce qui se trouve dans une zone, entourez le symbole correspondant et rayez tous les autres.

Écrivez les informations que vous apprenez lors des recherches et des Conférences.

Utilisez ces colonnes si vous souhaitez garder une trace des actions effectuées par vos adversaires.



Abréviation pour chaque espèce/ type de zone

Il est conseillé d'utiliser un marquage distinctif pour les informations de départ.

Reportez la règle logique de l'Espèce disparue.

Entourez les zones pour lesquelles vous êtes le premier ou la première (ou ex æquo) à avoir soumis une Observation correcte.

C. ACTIVEZ LE CHEF D'EXPÉDITION ET AVANCEZ-LE (SI NÉCESSAIRE)

Effectuez la ou les phases correspondant à l'emplacement sur lequel le Chef d'expédition se trouve actuellement, **uniquement si son pion est en dernière position sur la piste Temps**. Puis, déplacez-le sur le prochain emplacement boisé.

PHASE VILLAGE



Rendez tous les jetons Village se trouvant sur l'île à leurs propriétaires.

PHASE PIÈGE PHOTOGRAPHIQUE

Rendez tous les jetons Piège photographique se trouvant sur l'île à leurs propriétaires.

PHASE CONFÉRENCE

Lors de cette phase, vous recevez tous et toutes **la même information** à propos de l'endroit où se trouve l'Espèce disparue.

Dans l'application, appuyez sur « Conférence sur l'Espèce disparue », puis sélectionnez l'option correspondant à la Conférence en cours (1 ou 2).

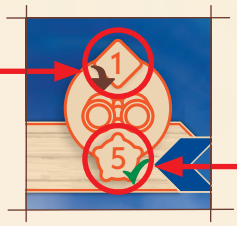
L'application révèle alors une information propre à cette Conférence : une règle logique qui s'applique uniquement à la partie en cours. Vous pouvez la lire à haute voix ou laisser chaque personne en prendre connaissance, l'une après l'autre, sur l'application. Nous vous conseillons d'écrire cette information sur la ligne consacrée de votre feuille de notes.

Cette phase n'est effectuée que la première fois que le Chef d'expédition atteint chaque symbole Conférence. S'il atteint le même symbole une seconde fois, vous n'avez pas à révéler de nouveau la même information.

PHASE OBSERVATION

Cette phase se déroule en deux étapes. Tout d'abord, **tout le monde** peut soumettre des Observations. Puis, les Observations soumises lors d'une phase précédente sont confirmées ou non par le Chef d'expédition.

Ce chiffre indique le numéro de la phase Observation. Lorsque vous résolvez cette phase Observation, **placez** des jetons Temps de même forme et du même chiffre (1).



Lorsque vous résolvez cette phase Observation, **confirmez les Observations** des jetons Temps de même forme et du même chiffre (5).

1. Soumettez des Observations

Choisissez simultanément derrière vos paravents de Scientifique les jetons Observation que vous souhaitez placer (**0, 1 ou 2 jetons**). Retournez-les, puis cachez-les sous votre main. Faites ensuite tous et toutes glisser vos mains sur la table, jusque devant vos paravents. Personne ne doit voir combien de jetons vous cachez pour ne pas influencer les choix.

Après avoir révélé vos mains, placez vos jetons Observation (toujours face cachée), dans l'ordre du tour, sur chacune des zones qui, selon vous, contient le type d'animal figurant sur vos jetons.

Remarque : *vous ne pouvez pas placer de jeton dans une zone si l'animal de cette zone a déjà été confirmé.*

Placez un jeton Temps sur chaque pile de jetons Observation placés lors de cette phase. Utilisez les jetons Temps de la même forme et du même chiffre que le symbole avec une **flèche marron** de la phase Observation actuelle (avant de déplacer le Chef d'expédition).



Exemple : *il s'agit de la phase Observation 2. Lors de la phase Observation 1, Nadège, la Scientifique orange, a soumis une Observation dans la zone 3. Désormais, Marie (rouge) et Davy (violet) soumettent une Observation dans cette même zone. Une nouvelle pile est ainsi créée, et un jeton Temps de la phase 2 (en forme d'étoile avec un 2 au centre) est placé sur la nouvelle pile. Dans le cadre du décompte des points, on considère que le jeton Observation de Marie (rouge) et celui de Davy (violet) ont été placés en même temps.*

Davy place également un jeton Observation dans la zone 4. Un jeton Temps 2 est alors placé sur cette pile.

Remarque : *vous pouvez être plusieurs à placer des jetons Observation dans une même zone lors d'une même phase Observation. Dans ce cas, ces jetons sont empilés. Au décompte des points, on considère que les Observations ont toutes été soumises en même temps.*

Vous pouvez placer des jetons Observation dans n'importe quelles zones de l'île, y compris celles qui ne se trouvent pas à proximité de votre pion, tant que l'animal de la zone choisie n'a pas déjà été confirmé.

Une fois que vous avez placé un jeton Observation dans une zone, vous ne pouvez plus le déplacer. Si vous êtes à court de jetons Observation pour une certaine espèce d'animaux, vous ne pouvez plus soumettre d'Observations sur cette espèce.

Vous ne pouvez pas placer deux jetons Observation identiques dans une même zone, mais vous pouvez en placer deux différents dans une même zone, tant que vous ne les placez pas durant la même phase Observation.

Vous pouvez consulter la face cachée de vos jetons placés à tout moment, sans la montrer aux autres Scientifiques, si vous ne vous souvenez plus de leur type. Vous devez remettre ces jetons exactement là où ils étaient. Veillez à ne consulter que les jetons de votre couleur.

2. Vérifier les Observations

Suivez les règles ci-dessous afin de vérifier les Observations pour chaque zone sur laquelle se trouve un jeton Temps de la même forme et du même chiffre que le symbole avec une **coche verte** de la phase Observation actuelle. Si plusieurs zones sont concernées, vérifiez chacune d'entre elles, l'une après l'autre, dans l'ordre numérique.

- Retournez face visible tous les jetons Observation qui se trouvent sous le jeton Temps de la phase Observation actuelle. (Ne révélez pas les potentiels autres jetons Observation se trouvant sous les jetons Temps des phases Observation à venir.)
- Appuyez sur « Confirmer les Observations » dans l'application.
- Sélectionnez la zone à vérifier ainsi que l'animal figurant sur l'un des jetons révélés, puis appuyez sur « Voir les résultats ».
- L'application indique si l'Observation est correcte ou incorrecte.
- Annoncez ce résultat à haute voix, puis suivez les indications suivantes.

Observation correcte ✓

L'animal qui se trouve dans cette zone est désormais **confirmé**.

Les personnes qui ont placé un jeton présentant cet animal sous le jeton Temps de la phase Observation actuelle marquent **1 point bonus** pour avoir été les premières à trouver cet animal. Entourez alors le numéro de la zone en bas à droite de votre feuille de notes.

Sur votre feuille de notes, entourez également le symbole de l'animal trouvé dans la zone vérifiée et marquez d'une croix tous les autres symboles de cette zone. Vous ne pouvez plus placer de jetons Observation dans cette zone.

Retournez face visible **tous les autres jetons Observation** de cette zone afin de vérifier s'ils sont corrects ou incorrects.

Retirez tous les jetons incorrects de la partie. Celles et ceux qui ont placé des jetons incorrects prennent une **pénalité** et avancent donc leur pion de **1** emplacement sur la piste Temps pour chacune de leurs Observations incorrectes.

Laissez tous les jetons Observation corrects en une seule pile dans cette zone. À la fin de la partie, ils rapporteront des points à celles et ceux qui les ont placés. Retirez tous les jetons Temps de cette zone.

Observation incorrecte ✗

Malheureusement, on ne sait toujours pas quel animal se trouve dans cette zone, mais on sait que l'animal soumis ne s'y trouve pas. Sur votre feuille de notes, faites une croix sur le symbole de cet animal dans cette zone.

Ne révélez pas les jetons Observation se trouvant sous un jeton Temps d'une phase Observation à venir. Laissez-les face cachée pour le moment.

Retirez tous les jetons incorrects de la partie. Celles et ceux qui ont placé des jetons incorrects prennent une **pénalité** et avancent donc leur pion de **1** emplacement sur la piste Temps pour chacune de leurs Observations incorrectes.

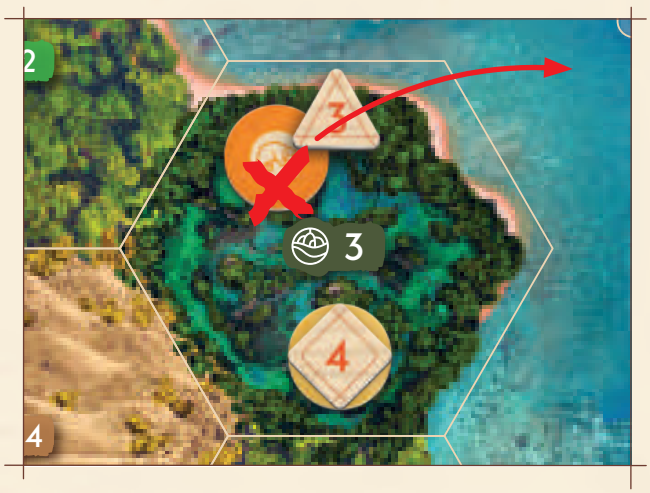
Si d'autres jetons Observation se trouvent sous un jeton Temps correspondant à la phase Observation actuelle, répétez ce processus pour les vérifier.



Exemple : *il s'agit de la phase Observation 3. Nadège, en orange, avait préalablement posé un jeton Couscous dans la zone 3, et cette Observation a été confirmée par l'application. Elle retire le jeton Temps 3 et entoure la zone 3 au bas de sa feuille de notes, puisqu'elle est la première à avoir correctement observé cet animal dans cette zone. Puis, le jeton Temps 4 est retiré et les jetons Observation de Marie (rouge) et de Stanislas (jaune) sont révélés.*

- *S'ils sont corrects, ils sont placés sous le jeton orange de Nadège pour former une seule pile, mais Marie et Stanislas n'entourent pas la zone 3 sur leur feuille de notes.*
- *S'ils sont incorrects, les jetons sont retirés de la partie, Marie et Stanislas reçoivent une pénalité de 1 🕒.*

Remarque : *si plusieurs personnes reçoivent une pénalité pour une Observation incorrecte dans une même zone et au même moment, elles avancent leur pion dans l'ordre du tour de jeu (du dernier pion Scientifique au premier) afin que cette ordre ne change pas.*



Exemple : *il s'agit de la phase Observation 3. Nadège, en orange, avait préalablement posé un jeton Couscous dans la zone 3, mais son Observation est incorrecte. Son jeton est donc retiré de la partie, et elle reçoit une pénalité de 1 🕒. Laissez tous les autres jetons de cette zone à l'endroit où ils se trouvent. Ils ne seront révélés qu'à la phase Observation 4.*

FIN DE PARTIE

CONDITION DE FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsqu'une personne parvient à localiser l'Espèce disparue.
Cette dernière avance tout de même son pion en fonction du coût en temps de son action (5 🕐).

Attention : *la personne qui a déclenché la fin de la partie en localisant correctement l'Espèce disparue ne doit pas informer les autres Scientifiques de la zone où se trouve celle-ci.*

DERNIÈRE CHANCE DE MARQUER DES POINTS

Une fois la fin de partie déclenchée, plus personne n'effectue de tours. Cependant, vous avez l'occasion de marquer des points supplémentaires si vos pions Scientifique se trouvent **derrière** celui de la personne ayant localisé l'Espèce disparue.

En fonction de la distance qui vous sépare du pion de cette personne, vous pouvez **soumettre des Observations** ou **tenter de localiser l'Espèce disparue**. Cette dernière chance s'effectue dans l'ordre des Scientifiques sur la piste Temps (du dernier pion au premier).

(Pour le décompte des points, les Observations soumises lors de cette dernière chance sont considérées comme ayant été soumises en même temps.)

SOUMETTRE DES OBSERVATIONS

- Si votre pion se trouve derrière de 1, 2 ou 3 emplacements, vous pouvez soumettre 1 Observation.
- Si votre pion se trouve derrière de 4 ou 5 emplacements, vous pouvez en soumettre 2.

OU

LOCALISER L'ESPÈCE DISPARUE

Suivez les étapes habituelles pour cette action.
Si vous réussissez, vous marquez entre 4 et 12 points en fonction de la distance qui vous sépare de la personne ayant déclenché la fin de partie (voir page 22).

Attention : *vous n'avancez pas vos pions lors de cette dernière chance, peu importe l'option que vous avez choisie. Pour le décompte des points, tous les pions restent là où ils se trouvaient lorsque l'Espèce disparue a été correctement localisée.*

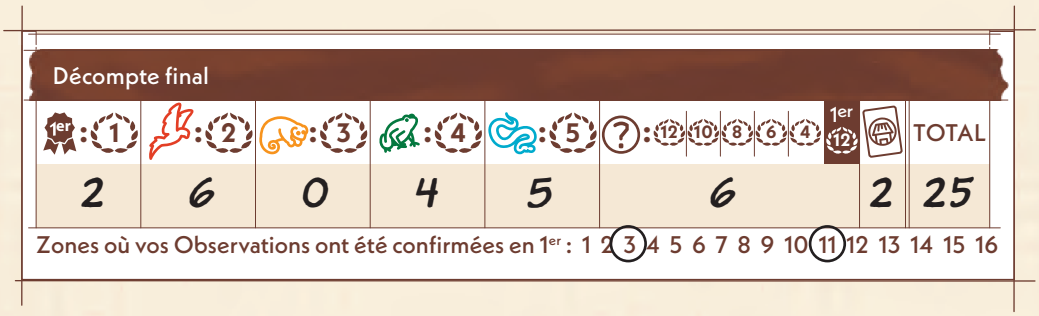
RÉVÉLER LES ANIMAUX

Une fois que tout le monde a bénéficié de sa dernière chance, appuyez sur « Fin de partie, tout révéler » dans l'application. L'écran affiche alors le contenu de chaque zone. Annoncez ces résultats à haute voix.

Retournez face visible tout jeton Observation face cachée restant dans les zones, puis comparez ces Observations aux résultats affichés. Retirez toutes les Observations incorrectes, mais laissez toutes celles qui sont correctes là où elles se trouvent. Chaque jeton Observation correct qui a été placé en premier (ou ex æquo) dans une zone rapporte un **bonus Leader** (voir Décompte des points, page 22).

DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois la partie terminée, faites le décompte des points. Comptez votre score final, en notant vos points dans l'encart dédié, au bas de votre feuille de notes.



1. Bonus Leader

Marquez (1) par zone dans laquelle vous avez été le premier ou la première (ou ex æquo) à soumettre une Observation correcte concernant l'animal qui s'y trouve. Cela comprend les zones révélées en fin de partie, après la découverte de l'Espèce disparue.

2. Observations correctes

Marquez des points pour chaque Observation correcte que vous avez soumise, comme indiqué ci-dessous :

(2) **PAR LORIS**
(3) **PAR COUSCOUS**
(4) **PAR CRAPAUD**
(5) **POUR LE PYTHON**

3. Localisation de l'Espèce disparue

Marquez (12) si vous êtes la première personne à avoir correctement localisé l'Espèce disparue.

Si vous l'avez correctement localisée, mais que vous n'êtes pas la première à l'avoir fait, comptez le nombre d'emplacements qui sépare votre pion de celui de la personne ayant correctement localisé l'Espèce disparue en première (de 1 à 5 emplacements derrière max.). Marquez des points en fonction :

DERRIÈRE DE 5 : (12)
DERRIÈRE DE 4 : (10)
DERRIÈRE DE 3 : (8)
DERRIÈRE DE 2 : (6)
DERRIÈRE DE 1 : (4)

4. Cartes Village

Marquez les points des cartes Village avec le symbole Fin de partie « ⚑ » que vous avez collectées.

REMPORTER LA PARTIE

Comparez vos scores. Celui ou celle qui a contribué le plus à cette expédition (en marquant le plus de points) remporte la partie !

En cas d'égalité...

La personne à égalité qui a marqué le plus de points pour avoir localisé l'Espèce disparue remporte la partie.

Si l'égalité persiste...

La personne à égalité qui a marqué le plus de points en bonus Leader remporte la partie.

Si l'égalité persiste toujours...

Les personnes à égalité partagent gaiement la victoire.

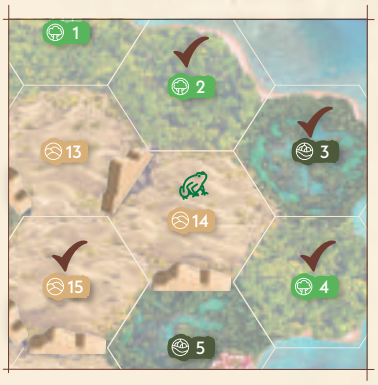
TERMES IMPORTANTS

Attention : *cette section fournit les définitions des termes spatiaux qu'il vous faut connaître afin de faire de bonnes déductions à partir des informations que vous recevrez durant la partie.*

ANIMAUX

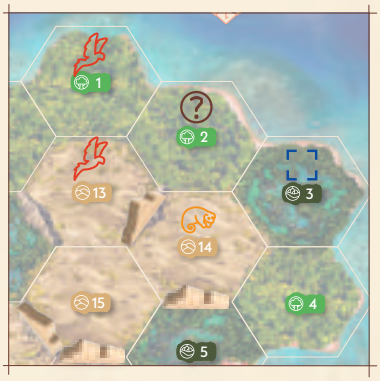
ADJACENT À :
Lorsqu'un animal est « adjacent à » un autre, cela signifie qu'il se trouve dans une zone dont l'un des côtés touche une zone hébergeant l'autre animal. Si deux zones sont séparées par une montagne, elles ne sont pas considérées comme adjacentes.

Exemple : les zones 2, 3, 4 et 15 (présentant une coche) sont adjacentes au crapaud de la zone 14.



TOTAL D'ANIMAUX *VS* ESPÈCE D'ANIMAUX :
« Total d'animaux » se réfère à un nombre précis d'animaux de n'importe quelles espèces. « Espèce d'animaux » se réfère à des animaux portant le même nom.

Exemple : l'Espèce disparue présente dans la zone 2 est adjacente à un total de 3 animaux (2 loris et 1 couscous). Elle est adjacente à 2 espèces d'animaux.



POINTS CARDINAUX

AU SE (OU TOUTE AUTRE DIRECTION INDIQUÉE) :
Lorsqu'un animal est « au SE » d'un autre, cela signifie qu'il se trouve dans l'une des zones situées en ligne droite dans cette direction en partant de cet autre animal. Les montagnes ne sont pas un obstacle dans ce cas.
Vous pouvez utiliser les 6 directions suivantes dans le cadre des indices : les points cardinaux S et N, et les points intercardinaux SE, SO, NE et NO. Seuls les points cardinaux E et O ne sont pas utilisés.

Exemple : les zones 13, 14 et 4 (présentant une coche) se trouvent au SE du crapaud.



MONTAGNES

ADJACENT À UNE MONTAGNE :

Si un animal est « adjacent à une montagne », cela signifie qu'il se trouve dans une zone avec une montagne sur l'un de ses côtés, au moins.

Exemple : toutes les zones présentant une coche sont adjacentes à une montagne.



SÉPARÉ PAR UNE MONTAGNE :

Si un animal est « séparé par une montagne » d'un autre animal, cela signifie que les deux animaux possèdent la même montagne entre eux.

Exemple : le couscous et le crapaud sont séparés par une montagne. De même, le couscous et le python sont séparés par une autre montagne. Le crapaud et le python ne sont pas séparés par une montagne.



TERRAIN

DANS LE MÊME TYPE DE TERRAIN QUE :

Lorsqu'un animal est « dans le même type de terrain » qu'un autre, cela signifie que ces animaux se trouvent chacun dans une zone présentant le même type de terrain. Ils ne sont toutefois pas nécessairement dans une région contiguë et connectée de ce type de terrain.

Exemple : les zones 2 et 4 présentent toutes deux le même type de terrain (forêt tropicale), bien qu'elles ne soient pas adjacentes.



À 1 OU 2 ZONES DE :

Lorsqu'un animal est à 1 zone d'un autre, cela signifie que les deux animaux sont adjacents.
Lorsqu'un animal est à 2 zones d'un autre, cela signifie qu'il est adjacent à une zone adjacente à cet autre animal.
Lorsque vous évaluez une distance (et dans tout autre cas), les montagnes empêchent toute adjacence.

Exemple : toutes les zones présentant une coche sont à 1 ou 2 zones du couscous de la zone 14.



Renard volant d'Aru

Pteropus aruensis
Dernière apparition : 1877 – Indonésie, îles Aru



D'apparence similaire au renard volant à barbe noire, le renard volant d'Aru n'a été aperçu que dans les îles Aru en Indonésie. Dans les années 1990, une expédition n'est pas parvenue à trouver de traces de cette espèce, mais une mâchoire édentée a été découverte en 1992 et pourrait bien en témoigner l'existence. S'agissant d'une belle et grande chauve-souris colorée, la chasse a certainement joué un rôle dans son déclin. En outre, le développement à grande échelle de plantations de canne à sucre sur les îles Aru menace 92 % de la forêt tropicale primaire, ce qui pourrait dévaster l'habitat de cette espèce.
www.iucnredlist.org/species/136504/21974958

Kangourou arboricole de Wondiwoi

Dendrolagus mayri
Dernière apparition : 1928 – Indonésie, Nouvelle-Guinée occidentale, péninsule Wandammen



Le mystère entourant cette espèce disparue a pris des proportions légendaires. Lorsque ce kangourou a été découvert dans la péninsule Wandammen en Nouvelle-Guinée occidentale, dans une forêt montagnarde moussue, à 1 600 mètres d'altitude, les Scientifiques n'ont pas réussi à comprendre comment il avait fini par habiter les plus hauts paliers de la péninsule. Cette question reste sans réponse et demeure un « mystère zoogéographique ». Tout ce que l'on sait à propos du kangourou arboricole de Wondiwoi provient d'un seul individu, un mâle adulte recueilli en 1928 par l'un des plus grands biologistes évolutionnistes du monde, Ernst Mayr. Actualisation : en 2018, un touriste en Nouvelle-Guinée occidentale a pris des clichés de mauvaise qualité d'une espèce qui pourrait être le kangourou arboricole de Wondiwoi.
www.rewild.org/lost-species/wondiwoi-tree-kangaroo

Moniteur de Zug

Varanus zugorum
Dernière apparition : 1980 – Indonésie, île Halmahera



À l'exception d'un ou deux individus importés pour le commerce des animaux de compagnie, le moniteur de Zug demeure inconnu. Les locaux l'aperçoivent rarement, voire jamais, et les Scientifiques ne savent rien de son habitat ou de son histoire naturelle. Il vient de l'archipel des Moluques d'Indonésie de l'Est, où le nombre de nouvelles espèces de sauriens découvertes a augmenté de manière significative ces dernières années. Les forêts tropicales de l'île Halmahera constituent un haut lieu de la biodiversité et abritent plusieurs espèces endémiques.
www.rewild.org/lost-species/zugs-monitor

Échidné à long bec d'Attenborough

Zaglossus attenboroughi
Dernière apparition : 1961 – Indonésie, Papouasie, monts Cyclope



S'il est toujours bien parmi nous, l'échidné à long bec d'Attenborough est l'une des cinq espèces de monotrèmes encore en vie, un ancien clade de mammifères pondant des œufs que l'on trouve uniquement en Australie et en Nouvelle-Guinée, et dont les origines remontent au Jurassique, il y a 160 millions d'années. Cette espèce est la plus petite et probablement la plus menacée des trois espèces d'échidnés à long bec. Elle n'est connue que par un seul specimen recueilli par un botaniste néerlandais lors d'une expédition dans les monts Cyclope en 1961. Selon les locaux, cet animal serait toujours présent dans la région.
www.rewild.org/lost-species/attenboroughs-long-beaked-echidna

Sauterelle-singe du Sepik oriental

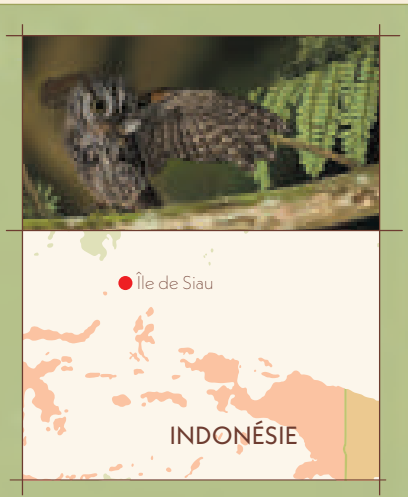
Biroella rammei
Dernière apparition : 1913 – Papouasie-Nouvelle-Guinée



La sauterelle-singe du Sepik oriental est présente dans la partie nord-ouest de la Papouasie-Nouvelle-Guinée. Cette sauterelle au nom intéressant est ailée et se déplace rapidement. Cela fait plus d'un siècle qu'elle n'a pas été vue. D'autres sauterelles-singes sont très colorées, mais le dernier spécimen observé de sauterelle-singe du Sepik oriental est majoritairement brun. La principale menace de cette espèce est la déforestation.
www.iucnredlist.org/species/107450293/107451545

Petit-duc de Siau

Otus siaoensis
Dernière apparition : 1866 – Indonésie, île de Siau



Ces hiboux extrêmement petits sont endémiques de l'île de Siau, en Indonésie. Ils ont les yeux jaunes et des touffes de plumes sur le dessus de la tête. Ils sont la seule espèce connue de hibou à vivre sur cette île et habitent probablement les forêts de faible densité. Une grande partie de leur habitat naturel a été détruit par l'exploitation forestière et personne ne les a aperçus à l'état naturel durant l'ère moderne. Cependant, il y a eu des rapports locaux attestant de leur présence de nos jours, notamment une vidéo de 2017 d'un hibou pris dans un bâtiment de Siau, qui pourrait bien appartenir à cette espèce.
www.iucnredlist.org/species/22728599/134199532

CRÉDITS

À LA RECHERCHE DES ESPÈCES DISPARUES

Auteurs du jeu : Ben Rosset et Matthew O'Malley
Concepteurs : Gil Hova et Wei-Hwa Huang
Producteur principal de jeux de société et de jeux de cartes : Dan Bojanowski
Producteur associé de jeux de société et de jeux de cartes : Jimmy Le
Directrice de la conception visuelle : Anita Osburn
Illustrations : Stephanie Dziezyk et Anh Le
Graphisme : Anita Osburn
Rédaction : Scott Thomas
Artistes chargés de la production : Todd Crapper et Noelle Lopez
Artiste 3D : David L'Huillier
Développeurs de l'application initiale : Matthew O'Malley et Randy Hoyt
Développeur de l'application : Bezier Games, Inc.

Testeurs et testeuses : Shelley Rosset, Margaux O'Malley, Matt Austin, Chris Matthew, Tyler Lipchen, Shannon Lentz, Jeff Chin, Andrew Nerger, Dan Germain, Nick Schrag, Brian Blankstein, Justin Vickers, John Shulters, Sarah Graybill, Elizabeth Hargrave, Brian Brubach, Dominic Crapuchettes, Melanie Goodrich, Don Gilstrap, Adrian Gilstrap, Valerie Schrag, Justin Taylor, Jeff Schaefer, Twan Wildenborg, Joshua Calandrillo, Jeroen Prinsen, Samuel L. Haist, Marcus E. Burchers, Joe Rakstad, David Sims, Joey Hurley, Jessica Hopko, Kirk Hopko, Landon Dickens, Joshua Adkins, Gregory S. Holmes, Seth Albert Losey, Melissa Millar, Miranda Robinson, Gregory Millar, Liam Millar, Matthew Carter, Thunyaporn Thongthai, Daren Tan, Dan Lysne, Jarosław Wójcicki, Dan Noar, James Barrett-Morison, Nathan Popham, Justin Brady, Jacob Hajski, Matthew Losee, Lauren Christman, Wojciech Giżyński, Alexander Mont, Rocco Privetera, David Gordon, Henry-Michael Brown

RENEGADE GAME STUDIOS
Président et éditeur : Scott Gaeta
Vice-présidente des ventes et du marketing : Sara Erickson
Contrôleuse : Robyn Gaeta
Directrice des opérations : Leisha Cummins
Cheffe de projet associée : Katie Gjesdahl
Directrice des partenariats stratégiques : Erika Conway
Responsable des ventes : Kaitlin Ellis
E-commerce : Nick Medinger
Responsable du programme de vente et de marketing : Matt Holland
Gestionnaire de communauté : Jordan Gaeta
Producteur principal de jeux de société et de jeux de cartes : Dan Bojanowski
Producteur associé de jeux de société et de jeux de cartes : Jimmy Le
Producteur associé, RPG : Kevin Schluter
Développeur principal, World of Darkness : Juhana Pettersson
Développeur de produits, RPG : Jason Keeley
Concepteur de jeux principal : Matt Hyra
Concepteurs de jeux : Dan Blanchett, Christopher Chung
Directrice de la conception visuelle : Anita Osburn
Directrice de la création, jeux : Jeanne Torres
Directrice de la création, RPG : Sarah Robinson
Producteurs créatifs : Todd Crapper, Noelle Lopez et Gordon Tucker
Associée de production vidéo : Katie Schmitt
Responsable du service client : Jenni Janikowski
Service client : Bethany Bauthues
Comptable : Madeline Minervini
ORIGAMES
Cheffe de projet : Tifany Martin
Traduction française : Ambre Poilvé
Relecture : Arnyanka

Les concepteurs du jeu souhaitent remercier tous les testeurs et testeuses qui ont permis à ce jeu d'exister, mais également leurs familles et leurs ami(e)s pour leur soutien sans failles ainsi que Randy Hoyt et John Shulters pour leurs conseils et leur excellent travail sur *À la Recherche de la Planète X*.

Renegade Game Studios et Origames souhaite remercier les fans de *À la Recherche de la Planète X* pour avoir rendu ce jeu possible ! Un grand merci également à l'ONG Re:wild dont la mission est de protéger la nature et de la restaurer pour construire une Terre prospère permettant à toute vie de s'épanouir.

Pour toute demande de SAV, assistance ou information supplémentaire, rendez-vous sur notre site Internet : **www.origames.fr**

/PlayOrigames Origames_official JEUXORIGAMES

© 2023 Renegade Game Studios. Tous droits réservés. © 2023 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés. Google Play et le logo Google Play sont des marques déposées de Google LLC. Le logo Apple et le badge The App Store sont des marques déposées d'Apple Inc.

DONNEZ OU RECYCLEZ

EXPLICATION DÉTAILLÉE DES CARTES

Immédiat : effectuez cette action directement après avoir pris cette carte, puis défaussez-la.

Permanent : vous bénéficiez de cet avantage jusqu'à la fin de la partie. Conservez cette carte devant vous, face visible.

1x : conservez cette carte devant vous, face visible. Lorsque vous effectuez l'action indiquée, défaussez-la.

Fin de partie : vous obtenez ces points pour vos Observations correctes au cours et à la fin de la partie.

Doyenne du village			Étudiez immédiatement un second Sujet de recherche. Annoncez les 2 Sujets aux autres avant de les consulter. La seconde étude ne coûte rien.
Éclaireuse		: 2	Vos actions Enquêter à pied ne coûtent que 2 en temps.
Expert en forêt tropicale	1x	: 2	Une action Piège photographique dans une forêt tropicale ne coûte que 2 en temps.
Expert en collines	1x	: 2	Une action Piège photographique dans les collines ne coûte que 2 en temps.
Expert en marécages	1x	: 2	Une action Piège photographique dans un marécage ne coûte que 2 en temps.
Pionnier	1x	: 1	Une action Enquêter à pied ne coûte que 1 en temps.
Messager			Soumettez 1 Observation maintenant. Utilisez un jeton Temps correspondant à l'emplacement actuel du Chef d'expédition (ou le prochain emplacement avec chiffre si le Chef d'expédition n'est pas sur un emplacement avec chiffre). Ainsi, si le Chef d'expédition se trouve sur ou sur la phase Observation 3, utilisez le jeton Temps .
Protecteurs de la forêt tropicale		+1	+1 par Observation correcte dans une forêt tropicale.
Responsables des marécages		+1	+1 par Observation correcte dans un marécage.
Gardiens des collines		+1	+1 par Observation correcte dans les collines.
Défenseurs des marsupiaux		+1	+1 par Observation correcte de couscous.
Groupe de préservation des prédateurs		+3	+3 pour l'Observation correcte du python.
Militants contre les crapauds invasifs		+2	+2 par Observation correcte de crapauds.
Ornithologues		+1	+1 par Observation correcte de loris.