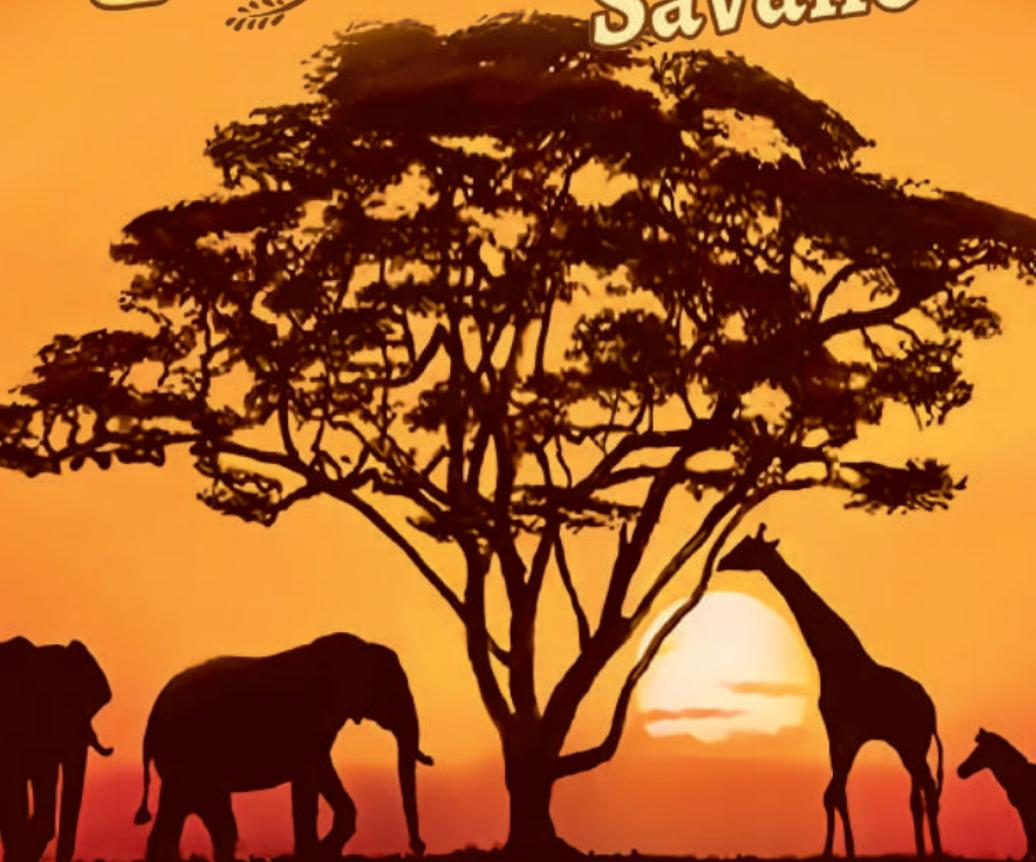


LIVRET DE RÈGLES

ECOSYSTÈME

Savane



 Matt Simpson, Steve Schlepphorst, & Daniel Dávalos

 Mesa Schumacher



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



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

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 optimiser 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 11 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 et qu'il vous reste 1 carte en main**. C'est la fin de la 1^{re} manche, défaussez la carte restante.
- **Distribuez alors 11 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 4-7).

TYPES DE CARTES

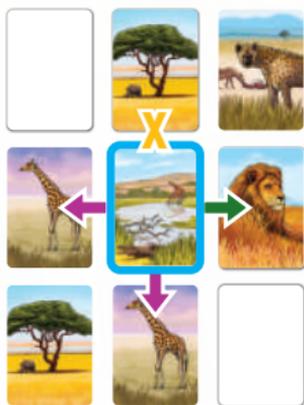
Écosystème - Savane inclut 3 types de cartes Terrain et 8 types de cartes Animal. La plupart de ces cartes rapportent des points en fonction de leur emplacement et de leur interaction avec les autres cartes. Certaines vous imposeront de retourner d'autres cartes face cachée au moment du décompte des points, symbolisant ainsi une chasse fructueuse et la possibilité pour d'autres animaux de se nourrir des carcasses.

Les **POINTS D'EAU (x10)** — Chaque Point d'eau rapporte **2** points par type de cartes Animal adjacent.

EXEMPLE :

Ce **Point d'eau** rapporte 4 points grâce aux **Girafes** et au **Lion** qui lui sont adjacents (les 2 cartes **Girafes** ne comptent que comme un seul type d'animal).

L'**Arbre** placé au-dessus du Point d'eau n'est pas un animal, et la **Hyène** n'est pas considérée comme adjacente au Point d'eau.



Les **PRAIRIES (x20)** — Les Prairies sont comptabilisées en groupe. Elles rapportent des points en fonction du nombre de cartes Prairie connectées entre elles : **1/4/9/16** points pour 1/2/3/4+ cartes. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs groupes de cartes Prairie ou un seul groupe ininterrompu, mais chacun rapportera 16 points au maximum.

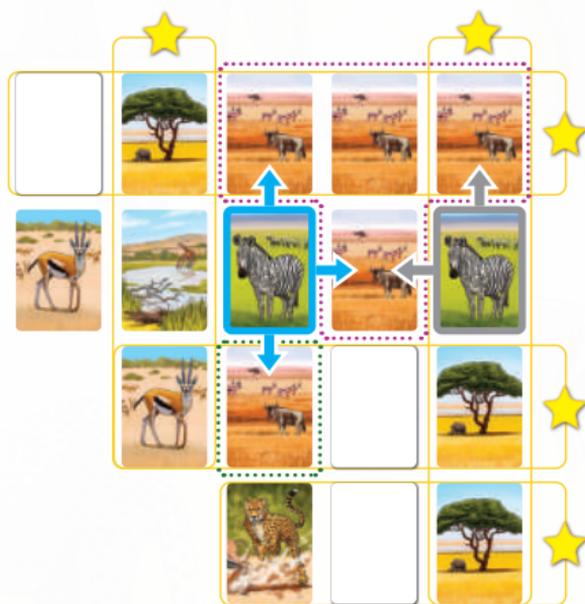
Les **ARBRES (x14)** — Marquez **2** points pour chaque ligne et chaque colonne où se trouve au moins un Arbre. Vous ne marquez aucun point supplémentaire si plus de 1 Arbre se trouve sur la même ligne ou la même colonne (répartir les Arbres dans votre écosystème rapporte donc plus de points).

Les **GAZELLES (x20)** — Les Gazelles rapportent **2** points chacune. De plus, comparez la taille de votre troupeau de Gazelles (elles n'ont pas besoin d'être adjacentes). La personne qui a le plus de Gazelles marque **5** points supplémentaires, la deuxième marque **2** points supplémentaire. Vous devez avoir au moins 1 carte Gazelle 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.

Les **ZÈBRES (x12)** — Chaque Zèbre rapporte **3** points par carte Prairie qui lui est adjacente.

Les **GIRAFES (x10)** — Chaque Girafe rapporte **5** points si elle est adjacente à un Arbre. Sinon, elle ne rapporte pas de points. Elle ne rapporte pas de points supplémentaires si elle est adjacente à plusieurs Arbres.



EXEMPLE :

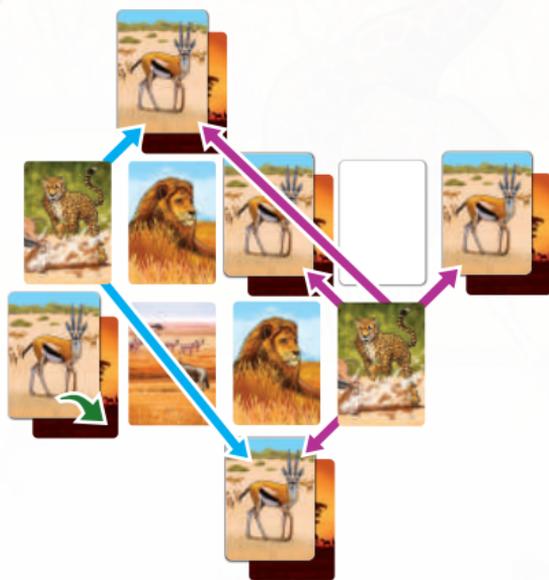
Cet écosystème contient actuellement 2 groupes de Prairies : un groupe de **4 cartes Prairie** (16 points) et **1 carte Prairie isolée** (1 point).

Les **3 Arbres** sont répartis sur 3 lignes et 2 colonnes, pour un total de 10 points.

Le premier **Zèbre** rapporte 9 points pour les Prairies adjacentes et le second **Zèbre** 6 points (une même Prairie peut rapporter des points à plusieurs Zèbres).

Les **GUÉPARDS (x10)** — Chaque Guépard rapporte **3** points par Gazelle sur ses diagonales (X peu importe la direction). Au moment du décompte des points, retournez face cachée toutes les Gazelles qui ont été chassées par au moins un Guépard (ceci est obligatoire).

Les **LIONS (x10)** — Pour chaque Lion qui est adjacent à une carte Prairie au moment du décompte des points, retournez face cachée une Gazelle ou un Zèbre de votre écosystème (peu importe son emplacement) et marquez **4** points. Les deux conditions doivent être respectées pour marquer ces points.



EXEMPLE :

Ces Guépards rapportent **6 points** et **12 points** grâce aux Gazelles placées en diagonale. Ces Gazelles sont ensuite retournées face cachée.

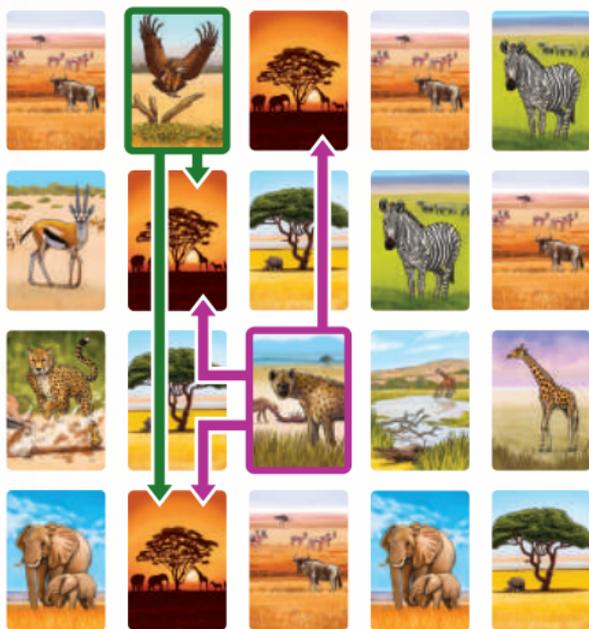
Les 2 Lions sont adjacents à une carte Prairie, vous devez retourner face cachée une carte Gazelle ou Zèbre pour chacun d'entre eux. Il ne reste cependant qu'une Gazelle face visible. Par conséquent, seul un **Lion** pourra chasser une proie et marquer ainsi **4 points**.

Les **ÉLÉPHANTS (x8)** — Chaque Éléphant rapporte **6** points, **-2** points par carte Animal adjacente (hors autres Éléphants et cartes face cachée).

Les **HYÈNES (x10)** — Chaque Hyène rapporte **3** points pour chaque carte face cachée qui se trouve exactement à 2 emplacements (de manière orthogonale).



Les **VAUTOURS (x8)** — Chaque Vautour rapporte **4** points par carte face cachée qui se trouve en-dessous de lui dans la même colonne (↓).



EXEMPLE :

Plus tôt dans le décompte des points, le Guépard a fait retourner plusieurs cartes face cachée. La **Hyène** rapporte désormais 9 points grâce aux carcasses des cartes face cachée à 2 emplacements d'elle.

Le **Vautour** rapporte 8 points pour les deux cartes face cachée qui se trouvent en-dessous de lui dans sa colonne.

DÉCOMPTÉ DES POINTS

La partie prend fin une fois la vingtième carte de chaque écosystème posée. À l'aide du bloc de score, comptabilisez les points en fonction de chaque type de cartes, dans l'ordre indiqué dans les règles et sur le bloc de score. Les proies des Guépards et des Lions sont retournées face cachée après que ceux-ci aient marqué leurs points.

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



PLAYERS	Margot	Alexis	Sanaa
WATERING HOLES	12	4	12
GRASSLANDS	10	16	9
TREES	8	4	6
GAZELLES	11	2	6
ZEBRAS	9	12	9
GIRAFFES	10	5	10
CHEETAHS	6	3	3
LIONS	4	8	4
ELEPHANTS	10	8	12
HYENAS	6	6	12
VULTURES	0	8	8
TOTAL	86	76	91

Margot calcule son score.

Ses **POINTS D'EAU** lui rapportent 6 points chacun, soit **12 points** grâce aux 3 animaux différents adjacents.

Ses deux groupes de **PRAIRIES** lui rapportent **1 et 9 points**.

Son écosystème contient des **ARBRES** dans 2 lignes et 2 colonnes différentes, ce qui lui rapporte **8 points**.

Ses **GAZELLES** lui rapportent **6 points**, puis **5 points** supplémentaires car c'est elle qui en possède le plus parmi les autres écosystèmes.

Ses deux **ZÈBRES** qui partagent une Prairie lui rapportent un total de **9 points**.

Ses **GIRAFES** sont bien adjacentes à un Arbre, elles rapportent **10 points**.

Lors du décompte des points du **GUÉPARD**, Margot marque **6 points** et retourne face cachée 2 de ses Gazelles (cela n'impacte pas le décompte des points des Gazelles).

Son **LION** est bien adjacent à une Prairie. Elle retourne donc un Zèbre face cachée et remporte **4 points**. Elle aurait pu choisir de retourner une autre carte, mais celle-ci lui rapportera des points avec sa Hyène.

Grâce à son **ÉLÉPHANT** placé dans le coin inférieur gauche, elle marque **6 points** et seulement **4 points** pour le second, car le Guépard placé au-dessus lui fait perdre 2 points (la Gazelle face cachée ne compte pas).

Sa **HYÈNE** rapporte **6 points** pour les 2 cartes face cachée à sa portée.

Margot totalise **86 points** et arrive deuxième, juste derrière Sanaa.

RÈGLES POUR UNE PARTIE À DEUX

Pour une partie à 2, **distribuez une 3^e main de 11 cartes**, de manière à créer un joueur neutre. Lors du draft de cartes, la main du joueur neutre est incluse dans la rotation, de sorte que l'un ou l'une d'entre vous passera toujours sa main 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 dans une pile face visible à l'emplacement fictif du joueur neutre. Répétez ce procédé à chaque choix de cartes. La pile de cartes du joueur neutre peut être consultée à tout moment. En fin de partie, le calcul des scores des 2 adversaires est effectué normalement, sauf que **les cartes Gazelles 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 Jhay, votre adversaire fictif.

À chaque tour, placez 1 carte dans votre écosystème, puis choisissez 1 carte à défausser. Ajoutez-la à l'écosystème de Jhay, 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 défaussé une carte dans l'écosystème de Jhay, piochez 1 nouvelle carte. **Si Jhay 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 Jhay ait achevé sa 4^e ligne (défaussez la dernière carte qu'il vous restera en main).

En fin de partie, calculez les scores des 2 écosystèmes selon les règles de base. Si Jhay possède une carte Lion, choisissez la carte Gazelle ou Zèbre à retourner, le cas échéant.

Votre objectif est de battre Jhay de **55 points** pour une victoire **facile**, de **75 points** pour une victoire **normale** ou **85 points** pour une victoire **difficile**.

LA SAVANE DU SERENGETI

Écosystème - Savane présente les espèces observées dans la savane du parc national du Serengeti, en Tanzanie. La savane est une zone de végétation boisée aux arbres très dispersés et aux pluies saisonnières. **Écosystème - Savane** modélise la vie animale diversifiée de la savane africaine herbeuse, où l'eau se fait rare, où les herbivores parcourent des distances considérables pour paître et où les prédateurs traquent leurs proies à travers les broussailles.



Pendant la saison sèche, les **points d'eau** constituent une source d'eau potable vitale pour les occupants de la savane. Sans eux, la savane ne pourrait pas accueillir une telle diversité de vie.

Les **prairies** du Serengeti s'étendent sur près de 30 000 km carrés et abritent des millions d'animaux. Le mot Serengeti signifie « plaines sans fin ».



Certaines espèces d'**arbre** se protègent des herbivores affamés grâce à leurs épines acérées, tandis que d'autres établissent une collaboration avec des colonies de fourmis piquantes.

Les **gazelles** de Thomson (*Eudorcas thomsonii*) transitent de manière saisonnière dans le cadre de la grande migration du Serengeti, la plus grande migration animale au monde.



Les **zèbres** (*Equus quagga*) se servent de leurs rayures pour se camoufler dans les hautes herbes et dorment debout afin de pouvoir s'enfuir rapidement en cas d'attaque.

La langue bleu-violet de la **girafe** (*Giraffa tippelskirchi*) mesure plus de 50 cm, ce qui lui permet d'effeuiller les branches situées en hauteur et d'éviter les épines acérées.



Le **guépard** (*Acinonyx jubatus*) est une espèce unique parmi les grands félins. Il ne peut pas rugir, il chasse le jour et ses griffes ne sont pas entièrement rétractables, ce qui lui confère une adhérence supplémentaire lorsqu'il court.

Le **lion** (*Panthera leo*) est le seul félin à vivre et à chasser en groupe. La femelle chasse la nuit, surtout pendant les tempêtes, car le bruit et le vent empêchent ses proies de la voir et de l'entendre. Les lionnes adoptent des stratégies de chasse en groupe.



La trompe d'un **éléphant** (*Loxodonta africana*) compte environ 150 000 muscles et est sans doute l'organe le plus sensible de tous les mammifères.

Les **hyènes** (*Crocuta crocuta*) vivent en groupes pouvant atteindre 130 individus. Elles sont incroyablement intelligentes et sont même capables de comparer des sommes. Bien que considérées comme des charognardes, les hyènes se regroupent également pour chasser le zèbre, l'antilope et le gnou.



Si le **vautour** (*Trigonoceps occipitalis*) préfère les charognes fraîches, il mange aussi des carcasses avariées qui seraient toxiques pour d'autres animaux. Le nettoyage de ces carcasses permet d'éviter la propagation de maladies parmi les troupeaux de la savane.

Directrice éditoriale : Tiffany Martin

Traduction française et maquette : Roxane Marc - Relecture : Jessica Roser



La version française est éditée sous licence par **Origames**,
52, avenue Pierre Sémard, 94200 Ivry-sur-Seine, France
www.origames.fr / sav@origames.fr



Auteur du jeu original *Ecosystème* : Matt Simpson

Adaptation de la version *Savane* : Steve Schlepphorst & Daniel Dávalos

Développement : Steve Schlepphorst, John J. Coveyou,
Sarah Jane Matt & Bailey Preib

Auteur du mode solo : Richard Wilkins

Illustratrice : Mesa Schumacher

Graphistes : Sarah Lafser & Sarah Jane Matt



©2022 All Rights Reserved.
www.GeniusGames.org



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr