



SURVIE



Règles du jeu



Vous venez d'être envoyé dans une station sur Mars mais toutes les caisses de votre équipement ne sont pas encore parachutées. Si vous voulez survivre, il faudra installer les conditions de vie suffisantes dans votre station en créant votre propre écosystème.

Des bêtes pas si bêtes peuvent vous aider mais il faudra ruser pour créer de la biodiversité. Comment ? En diversifiant vos êtres vivants, les lieux de vie et les interactions qu'ils peuvent avoir entre eux. Stratégie, hasard et imagination sont les piliers de ce jeu dans lequel votre connaissance du fonctionnement des écosystèmes est la condition de votre survie.

— Mode de jeu solo ou compétition ou coopération —



Mode solo : Affrontez seul le jeu et entraînez-vous à dompter ses créatures. Toutes les cartes **Interaction** doivent être jouées avant la fin de la partie (retirez la carte *flux migratoire* du paquet) et le jeu se termine à la fin du paquet de cartes. Vous remportez la partie si vous n'avez plus de cartes **Interaction** en main à la fin de votre dernier tour et que vous cumulez au moins 72 points biodiversité.

Mode compétition : Le premier des 2 joueurs à cumuler au moins 22 points remporte la partie. A 3 joueurs, 17 points biodiversité suffisent pour être déclaré vainqueur. Si la pile de pioche est épuisée, on mélange la défausse pour en construire une nouvelle. Pendant son tour un joueur peut faire appel au S.A.P. (Service après parachutage) en se défaussant de 2 cartes du même type (2 cartes **Biotope**, 2 cartes **Biocénose** ou 2 cartes **Interaction**) pour piocher la première carte de la pioche ou de la défausse.

Mode coopération : Les 2 ou 3 joueurs construisent leurs propres écosystèmes mais peuvent communiquer à voix haute sur leurs intentions sans pour autant se révéler leurs cartes. Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte, la fin de son tour marque la fin de la partie. Les joueurs remportent la victoire si aucun d'entre eux n'a de cartes **Interaction** en main à la fin de la partie et si leurs écosystèmes réunis atteignent au moins la somme de 67 points biodiversité.

— Déroulement de la partie —

Phase 1: Parachutage Au début de son tour, un joueur pioche 2 cartes.

Phase 2 : Installation Un joueur peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite. Chaque joueur construit son propre écosystème organisé en zones de jeu. Lorsqu'une carte est jouée, elle prend sa place dans l'une de ces zones de jeu (mises à part certaines cartes **Interaction** qui visent un autre écosystème).

Phase 3 : Fin de tour Lorsque le joueur actif ne souhaite plus jouer de cartes il le déclare et le tour du joueur suivant peut commencer.



Les 3 types de cartes

Biotope : c'est le lieu de vie, non vivant

Les cartes **Biotope** ont un liseré bleu et peuvent être posées directement. En les inclinant, elles produisent 1 **Mi**.

Mieux vaut en avoir dans sa main de départ puisque ce sont les seules cartes que vous pouvez poser en début de partie.



Biocénose : c'est l'ensemble des organismes vivants

Les cartes **Biocénose** sont jaunes et vous permettent d'ajouter des organismes vivants mais vous devez payer le coût de survie de chacun d'entre eux pour pouvoir les poser.

En contre partie, vous pouvez incliner un organisme pour obtenir sa production.



Mi : Matière inorganique (non vivante)

Mv : Matière organique (vivante) végétale

Ma : Matière organique animale

Md : Matière organique animale ou végétale

Ma : Matière organique animale ou inorganique



Lorsque j'incline le Lapinou, il produit 2 **Ma** que je peux utiliser pour jouer d'autres organismes.

Incliner une carte

Inclinez une carte en la pivotant de 90° vers la droite pour utiliser sa production. Cette carte ne pourra ensuite plus produire de nouvelles matières puisqu'elle s'emploie déjà à maintenir en vie un ou plusieurs organismes, même s'ils sont détruits.



Pour jouer le Lapinou j'ai besoin de 3 **Mv**.

Destruction d'un organisme

Lorsqu'une carte est détruite, placez la dans la défausse. Vous perdez les points biodiversité qui y étaient associés.



Points Biodiversité

Toutes les cartes ne se valent pas, prêtez-y attention. Faites la somme des points de toutes vos cartes posées de votre écosystème pour connaître votre avancement dans la partie.

Au début de la partie les cartes **Biotope** produisent de la matière inorganique (**Mi**) utilisée avec la lumière de la station pour la photosynthèse des végétaux. Ceux-ci produisent de la matière végétale (**Mv**) que vous utiliserez comme bon vous semble pour installer des recycleurs ou des herbivores. Ces derniers produisent la troisième forme de ressource du jeu : la matière animale (**Ma**) consommée par les carnivores et les recycleurs.

Débuter la partie

Les joueurs piochent chacun 7 cartes et peuvent ensuite décider de défausser leurs cartes de départ pour en piocher 7 nouvelles (dans le cas d'une absence de cartes **Biotope** par exemple). Il peuvent décider de changer une 2ème fois de main mais ne piocheront que 6 cartes, une 3ème fois, seulement 5 cartes, etc. Le dernier joueur à avoir été en situation de survie peut commencer.

Bonne partie !

Créateur du jeu : Theo MICHEL

Adaptation scolaire : Blandine GENESTE

Evaluation : Sonia TRAJCEV

Avec la participation du club Supergreen des élèves du BTS Anabiotech de l'EPLEFPA de Blanquefort, des classes de 1ères/terminales S et du BTS GPN du Lycée Agricole de Périgueux et des élèves de la classe de 3ème du Collège Kléber Thoueilles