

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**





# ÉCOSPHERE

RÈGLE DU JEU



## Introduction

Détournez un instant vos yeux des beautés du ciel stellaire et contemplez les merveilles de notre planète ! Les écosystèmes de la Terre sont aussi divers et extraordinaires que les êtres vivants qui les habitent.

**Écosphère** est un jeu de collection et de majorité pour 2 à 5 explorateurs. Collectionnez les cartes qui représentent vos notes sur huit écosystèmes différents. Consignez dans votre carnet d'exploration vos observations sur les prairies tempérées, la toundra arctique, le chaparral, la savane, le désert subtropical, la taïga, les forêts tempérées et la forêt tropicale humide.

L'agencement et la richesse de vos collections seront-ils suffisamment ingénieux pour vous démarquer des autres joueurs ?

## Matériel



103 cartes  
Écosystème



6 cartes  
Coordonnées (nuages)



1 carte  
Soleil



1 carte  
Fin de partie



1 carte  
Premier joueur



1 bloc de feuilles  
de score

## Mise en place

1. Constituez la pioche Écosystème, en fonction du nombre de joueurs. Retirez les cartes affichant un nombre de joueurs supérieur au nombre de joueurs présents et remettez-les dans la boîte (icône en bas à droite de la carte Écosystème).

5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
utilisez les 103 cartes Écosystème	retirez les cartes Écosystème affichant un ⑤	retirez les cartes Écosystème affichant un ④ et un ⑤	retirez les cartes Écosystème affichant un ③, un ④ et un ⑤

2. Mélangez la pioche Écosystème. **Distribuez trois cartes Écosystème à chaque joueur.** Celles-ci constituent leur main de départ. Les joueurs peuvent les regarder, mais ne doivent en aucun cas les montrer aux autres joueurs.
3. Ajoutez la carte **Fin de partie** à la pioche Écosystème en respectant les instructions suivantes : en commençant par le dessous de la pioche, comptez un certain nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs. Placez-les sous la carte Fin de partie et remettez le paquet sur la carte Fin de partie.

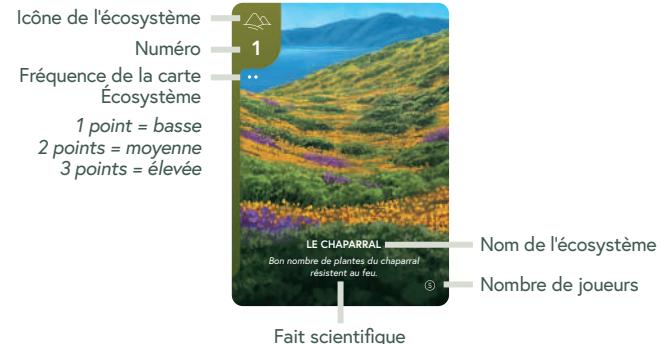
5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
placez 15 cartes sous la carte Fin de partie	placez 12 cartes sous la carte Fin de partie	placez 9 cartes sous la carte Fin de partie	placez 6 cartes sous la carte Fin de partie

4. Posez les six cartes **Coordonnées (nuages)** dans l'ordre croissant de façon à former une rangée au centre de la table. Placez la pioche Écosystème à côté de la carte Coordonnées n° 1. Placez la carte **Soleil** à l'opposé, à côté de la carte Coordonnées n° 6.
5. Révezlez les six premières cartes la pioche Écosystème et posez-en une face visible sous chaque carte Coordonnées. Retournez ensuite deux cartes supplémentaires de la pioche Écosystème (ne comportant pas le même numéro) et placez-les face visible sur la carte Coordonnées correspondant au numéro de la carte Écosystème.
6. Déterminez au hasard le premier joueur et donnez-lui la carte **Premier joueur**.



## Anatomie d'une carte Écosystème

### Cartes Écosystème



# But du jeu

Le but du jeu est de former des collections avec les cartes : des collections composées de cartes issues d'écosystèmes différents et des collections de cartes issues d'un même écosystème. **La position et la composition des piles de cartes dans votre zone de jeu devant vous (appelée «carnet») sont déterminantes dans le calcul de vos points en fin de partie.**

Vous ne pouvez pas poser de cartes dans votre carnet depuis votre main. Il vous faudra d'abord en poser sous l'une des cartes Coordonnées, puis récupérer toutes celles se trouvant sous une autre carte Coordonnées avant de les ajouter à votre main ou à votre carnet.

Vous devez toujours jouer une carte de votre main durant votre tour. Ainsi, vous devrez maintenir un certain équilibre entre le nombre de cartes dans votre carnet et dans votre main afin de ne pas être bloqué en cours de partie !

# Déroulement du jeu

Une partie se déroule en une succession de tours, joués dans le sens horaire jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée.

À votre tour, vous devez accomplir les trois étapes décrites ci-dessous, dans l'ordre.

## 1. JOUER UNE CARTE

Choisissez une carte Écosystème de votre main et posez-la face visible sur la rangée centrale. Son numéro doit

correspondre à celui de la carte Coordonnées sous laquelle l'écosystème a été posé. S'il y a déjà des écosystèmes sous la carte Coordonnées, ajoutez-la aux autres en veillant à ce qu'elles soient toutes visibles.

### Exemple :

*Au début de son tour, Claire a trois cartes Écosystème en main : Prairies 2, Taïga 2 et Forêt tropicale 5. Si elle décide de jouer une de ses cartes 2, elle devra la poser sous la carte Coordonnées n° 2. Si elle préfère poser sa carte 5, elle devra la faire sous la carte Coordonnées n° 5.*



**Règle spéciale !** Si vous n'avez pas de cartes en main au début de votre tour, piochez la première carte de la pioche Écosystème. Votre tour s'arrête immédiatement. **Vous devez à tout prix éviter de vous retrouver dans cette situation !**

## 2. PRENDRE DES CARTES

Choisissez une carte Coordonnées de la rangée centrale et prenez toutes les cartes Écosystème présentes sous celle-ci. **Vous devez choisir une carte Coordonnées différente de celle sur laquelle vous avez posé une carte Écosystème lors de l'étape précédente !**

En fonction de la position de la carte Coordonnées dans la rangée, placez les cartes que vous avez prises comme suit :

- Si vous avez récupéré les cartes depuis un emplacement de Coordonnées situé à gauche de là où vous avez joué votre carte à l'étape 1, alors ajoutez-les à votre main ; de plus, piochez la première carte de la pioche Écosystème.
- Si vous avez récupéré les cartes depuis un emplacement de Coordonnées situé à droite de là où vous avez joué votre carte à l'étape 1, alors placez-les dans votre carnet.

Lorsque vous ajoutez des cartes à votre carnet, placez-les face visible devant vous et classez-les par famille d'écosystèmes. Il y a huit écosystèmes différents dans le jeu : votre carnet peut donc contenir huit piles de cartes maximum. Vous devez constituer vos piles de gauche à droite, dans l'ordre dans lequel vous avez obtenu la première carte de chaque écosystème. Vous ne pouvez pas réarranger vos piles dans votre carnet.

Toutes les cartes d'un même écosystème vont dans la même pile. Veillez à ce que tous les joueurs puissent voir le nombre de cartes dans chaque pile.



Si vous obtenez au même tour des cartes issues de plusieurs écosystèmes qui ne sont pas encore présents dans votre carnet, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous allez constituer vos nouvelles piles.

**Règle spéciale !** Lorsque vous posez un écosystème sur la carte Coordonnées n° 1 ou n° 6 et que vous prenez les écosystèmes de la carte Coordonnées située à l'opposé de la rangée (n° 6 ou n° 1), vous avez la possibilité de les ajouter à votre main OU à votre carnet. Vous ne pouvez pas les séparer entre votre main et votre carnet. Si vous décidez de les ajouter à votre main, piochez la première carte du deck écosystème.

### Exemple :

Claire a formé 4 piles d'écosystèmes dans son carnet pour l'instant : Toundra (pile 1), Forêts tempérées (pile 2), Chaparral (pile 3) et Désert (pile 4). Elle pose un écosystème sous la carte Coordonnées n° 3, puis prend les écosystèmes de la carte Coordonnées n° 4 et les ajoute donc à son carnet. Les cartes qu'elle a prises font partie des écosystèmes Forêts tempérées, Taïga et Prairies. Elle ajoute la carte Forêts tempérées à la pile déjà constituée et forme une 5<sup>e</sup> pile et une 6<sup>e</sup> pile pour les écosystèmes Prairies et Taïga.



### 3. COMPLÉTER LA RANGÉE

Révélez la première carte de la pioche Écosystème et placez-la face visible sous la carte Coordonnées vide de la rangée centrale. Ensuite, comptez le nombre de cartes Écosystème sous les cartes Coordonnées. S'il y a au moins deux cartes Coordonnées qui comportent deux cartes Écosystème ou plus, votre tour est terminé. Dans le cas contraire, révélez une carte Écosystème supplémentaire et placez-la face visible sous la carte Coordonnées correspondante. Répétez l'opération, le cas échéant, jusqu'à ce que deux cartes Coordonnées comportent deux cartes Écosystème ou plus.

*Exemple :*

*Claire révèle la première carte de la pioche Écosystème. C'est la carte Toundra 5. Elle la pose sous la carte Coordonnées vide, la n° 4. La carte Coordonnées n° 2 est la seule à posséder au moins deux cartes Écosystème. Elle continue donc de compléter la rangée centrale. Elle révèle la carte Désert 2, qu'elle pose sous la carte Coordonnées n° 2, puis retourne la carte Forêts tempérées 3, qui va sous la carte Coordonnées n° 3. Son tour est à présent terminé.*

## Fin de la partie

La fin de partie se déclenche au moment où la carte Fin de partie est révélée. Terminez le tour de table en cours, puis tous les joueurs jouent un ultime tour de table.

La personne située à droite du Premier joueur termine toujours la partie, garantissant ainsi un nombre égal de tours entre tous les joueurs.

Une fois la partie terminée, procédez au décompte final.

## Décompte final

Les cartes du carnet de chaque joueur rapportent des points selon deux catégories : les collections de **cartes Écosystème différentes** et les collections de **cartes Écosystème identiques**. Utilisez le bloc de feuilles de score pour calculer votre total de points.

### COLLECTIONS DE CARTES ÉCOSYSTÈME DIFFÉRENTES

Additionnez les points vos collections par ligne de cartes Écosystème différentes présentes dans votre carnet. Pour chaque collection, vous marquez des points en fonction du nombre de cartes uniques formant une suite ininterrompue. Procédez de la gauche vers la droite, en commençant par la pile 1 et en vous arrêtant à la première pile vide. Référez-vous au tableau ci-dessous pour calculer votre score.

<i>Collections de cartes</i>	1	2	3	4	5	6	7	8
<i>Nombre de points</i>	1	3	6	10	15	21	28	36

### Exemple :

Stéphane possède une collection complète (huit piles) de cartes Écosystème différentes (36 points). Sa deuxième collection est composée de quatre piles (10 points). Il a certes d'autres cartes dans des piles suivantes dans la même ligne, mais elles ne comptent pas, car elles ne forment pas une suite ininterrompue (il y a un « trou » à la 4<sup>e</sup> et la 5<sup>e</sup> pile). Sa troisième collection ne lui rapporte qu'1 point, car il y a un « trou » dès la 2<sup>e</sup> pile.



## COLLECTIONS DE CARTES ÉCOSYSTÈME IDENTIQUES

Seules les deux plus grandes collections de cartes

Écosystème identiques par colonne présentes dans votre carnet vous rapportent des points. En cas d'égalité, procédez de gauche à droite. Pour chacune de ces deux collections, vous marquez un certain nombre de points par carte, en fonction de leur position dans votre carnet (de gauche à droite).

Position de la collection	Pile 1	Pile 2	Pile 3	Pile 4	Pile 5	Pile 6	Pile 7	Pile 8
Points par carte	1	2	3	4	5	6	7	8

### Exemple :

La plus grande collection de cartes Écosystème identiques de Stéphane est la collection Taïga, composée de quatre cartes. Il s'agit de la pile 7, il marque donc  $7 \times 4 = 28$  points. Les collections Chaparral (pile 1), Forêts tempérées (pile 4) et Savane (pile 6) disposent toutes de trois cartes et forment sa deuxième plus grande collection. Pour départager les égalités entre les trois piles (n°1, n°4 et n°6), c'est la pile Chaparral qui est valide car la plus à gauche ; il marque donc  $1 \times 3 = 3$  points.

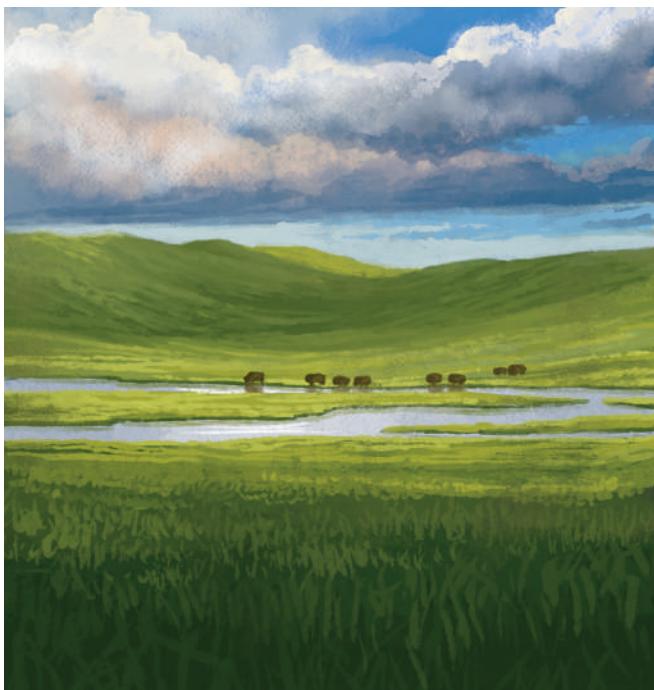


Additionnez les points des deux catégories (ligne + colonne) pour déterminer le score final des joueurs.

Celui qui dispose du total le plus élevé est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur concerné possédant le moins de cartes dans son carnet qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

# Variante Perturbations

Lorsque la partie est terminée, avant de déterminer le score final des joueurs, chaque joueur donne simultanément une carte de sa main (s'il en reste une) à son voisin de gauche. Tous les joueurs placent alors la carte ainsi reçue dans son carnet.



Conception : Ben Pinchback et Matt Riddle

Développement : T.C. Petty III

Illustrations : Beth Sobel

Conception graphique : Cold Castle Studios

Production artistique : Cold Castle Studios

Éditeur : Dustin Schwartz

**RENEGADE GAME STUDIOS**

Président & Éditeur : Scott Gaeta

Contrôleur : Robyn Gaeta

Directrice d'exploitation : Leisha Cummins

Directrice commerciale et marketing : Sara Erickson

Directrice artistique : Anita Osburn

Producteur senior : Dan Bojanowski

Productrice senior des jeux de rôle : Elisa Teague

Concepteur du jeu senior : Matt Hyra

Conceptrice graphique senior et directrice de création : Jeanne Torres

Chef de production : Gordon Tucker

Responsable production vidéo : Desiree Love

Directeur des événements : Chris Whitpan

Concepteur du jeu associé : Dan Blanchett

Service client : Jenni Janikowski

**Remerciements :** Les créateurs du jeu souhaitent remercier les personnes du Unpub 8 folks. Renegade Game Studios souhaite remercier Danielle Albert, Bud Arriola, Michelle Beus, William Beus, Joshua Calandrillo, Broderick Chandler, Susie Dancer, Kelly Dzwonek, Jason Fischbach, David Jacobson, Debra Jacobson, Sammy Jacobson, Carl Joyce, Jenny Joyce, Alex Krusz, Dan Lindstrom, Hui Liu, Caleb Losey, Seth Losey, Logan Malone, Ryan Malone, Bernadette Maulion, Jason McHargue, Greg Millar, Liam Millar, Walter Millar, David Morgan, Ryan Neumann, Angel Orta-Perez, Athena Perez, Autumn Perez, Dyannette Siaca, Jake Starcevich, Nicole Starcevich, Ryan Swanigan, Jonathan Tapia, et Xin Yi Yeap.

**RENEGADE FRANCE**

Chef de projet : Simon Gervasi

Traduction : Sylvain Chane-Pane

Relecture : Anne Bourdouleix

Maquette : Corinne Sellier

Consultant géographie : Renaud Fleusus

SAV : [sav@renegade-france.fr](mailto:sav@renegade-france.fr)

[www.renegade-france.fr](http://www.renegade-france.fr)

© 2021 Renegade Game Studios.

All rights reserved.

© 2021 Origames pour l'édition française.

Tous droits réservés.



# Répartition par partie des cartes

## Écosystème par nombre de joueurs

---



**Désert subtropical**  
5 J : (16x)  
4 J : (14x)  
3 J : (10x)  
2 J : (8x)



**Savane**  
5 J : (16x)  
4 J : (13x)  
3 J : (10x)  
2 J : (7x)



**Forêt tropicale humide**  
5 J : (15x)  
4 J : (12x)  
3 J : (10x)  
2 J : (7x)



**Chaparral**  
5 J : (14x)  
4 J : (11x)  
3 J : (9x)  
2 J : (7x)



**Prairies tempérées**  
5 J : (12x)  
4 J : (10x)  
3 J : (8x)  
2 J : (6x)



**Forêts tempérées**  
5 J : (11x)  
4 J : (9x)  
3 J : (7x)  
2 J : (5x)



**Taïga**  
5 J : (10x)  
4 J : (8x)  
3 J : (6x)  
2 J : (4x)



**Toundra arctique**  
5 J : (9x)  
4 J : (7x)  
3 J : (5x)  
2 J : (4x)

## Score

---

### COLLECTIONS DE CARTES ÉCOSYSTÈME DIFFÉRENTES PAR LIGNE :

Calculez les points de toutes les collections valides.

Collections de cartes	1	2	3	4	5	6	7	8
Nombre de points	1	3	6	10	15	21	28	36

### COLLECTIONS DE CARTES ÉCOSYSTÈME IDENTIQUES PAR COLONNE :

Calculez les points des deux plus grandes collections.

Position de la collection	Pile 1	Pile 2	Pile 3	Pile 4	Pile 5	Pile 6	Pile 7	Pile 8
Points par carte	1	2	3	4	5	6	7	8