

Récapitulatif des cartes "événement" //

Cartes Entrée amphibiens	2	Cartes Espion nyctalope	3
Cartes Entrée mammifère.....	5	Cartes Déménagement	4
Cartes Entrée reptile	3	Cartes À poil, à plumes, à écailles	3
Cartes Entrée oiseau	4	Cartes Mise à l'écart	13
Cartes Entrée invertébré.....	6	Carte Extinction d'espèce.....	1
Cartes Entrée espèce.....	10	Carte Super prédateur	1
Cartes C'est le printemps.....	2	Cartes Prédateur	5
Cartes C'est l'été	2	Carte Construction d'une ligne TGV ..	1
Cartes C'est l'automne	3	Cartes associées au TGV.....	2
Cartes C'est l'hiver.....	3	Cartes Passage d'animaux	4
Carte Clôture	1	Carte Apothéose.....	1
Carte Arrache-clôture.....	1		

Fin du jeu //

Quand la carte « Apothéose » est tirée, elle doit être **immédiatement** jouée. Le jeu prend donc fin. Plus personne ne bouge sur le plateau !



Sauf le personnage Al dont le pouvoir spécial est conditionnés à cette « Apothéose ». Son action s'exerce immédiatement lors de cette « Apothéose ».

Les joueurs font le décompte des espèces présentes sur le plateau, si l'objectif commun est atteint, tous les joueurs marquent 7, 10 ou 12 points en fonction de l'objectif commun choisi au départ. Il n'y a pas de points supplémentaires si l'objectif est dépassé.

Les joueurs ayant réussi leurs deux objectifs personnels marquent 2 points supplémentaires, les joueurs ayant rempli seulement leur premier objectif marquent 1 point supplémentaire. Et les joueurs n'ayant rempli aucun de leurs objectifs ou seulement le second ne marquent pas de point supplémentaire.

Si l'objectif commun n'est pas rempli alors personne ne remporte de points et aucun des objectifs personnels n'est validé. Tout le monde a perdu !

Si vous le souhaitez, vous pouvez faire plusieurs manches. En changeant vos personnages et votre objectif commun.

 Ce jeu est mis à disposition sous licence Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 Les illustrations sont mises à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International. Pour les détails : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

RÈGLES & DÉROULEMENT DU JEU "9m² DE TERRE À INVENTER", LE JEU DE SOCIÉTÉ



Jeu conçu et réalisé par La Bêta-Pi et le CPIE de Gâtine Poitevine, avec le soutien financier de Lisea Fondation Biodiversité.
 Illustrations : Philippe Gaufreteau, Maquette : Marie Cherrier Georget.



Nb de joueurs	Matériel	
3 à 4	4 pions à confectionner.....	81 cartes "événement"
Âge	15 jetons espèce	+ 3 cartes vierges
À partir de 8/10 ans	9 cartes "plateau de jeu"	3 cartes "objectif commun"
Durée de jeu	12 cartes "personnage".....	+ 2 cartes vierges
Environ 10/15 min.	+ 3 cartes vierges	2x2 cartes mémo

But du jeu //

Le but du jeu est d'atteindre l'objectif choisi ensemble qui permettra à tous de marquer 7, 10 ou 12 points en ayant 7, 10 ou 12 espèces présentes sur le plateau de jeu en fin de partie. [Jeter un coup d'oeil sur les trois cartes "objectif commun"]

En plus de cet objectif commun, chaque joueur a deux niveaux d'objectifs individuels à atteindre qui lui permettront de marquer 1 ou 2 points supplémentaires et ainsi se démarquer des autres joueurs. [Montrer des exemples de cartes "personnages"]

Ceci est donc un jeu coopératif mais pas trop !

Installation du jeu

- 1/ Placez les 8 cartes habitats et la « Prison » pour former le plateau de jeu : un carré de 3x3. Ne placez pas la « Prison » au centre du carré.
- 2/ Placez les 15 espèces sur la « Prison ».
- 3/ Rassemblez les cartes événements et écartez :
 - les 2 cartes TGV sans description qui doivent être posées à côté du plateau (Cf. explication Cartes spécifiques),
 - la carte «Apothéose» (qui est le marqueur de fin de partie),
 - les cartes vierges (Cf. explication Cartes spécifiques).
- 4/ Mélangez la carte «Apothéose» avec 10 autres cartes événements. Placez ce tas de cartes à la fin de votre pioche (en dessous).
- 5/ Distribuez 5 cartes événements et 1 carte personnage à chaque joueur.

Déroulement du jeu

Chacun prend connaissance de ses deux objectifs personnels et de son pouvoir spécial. Ces informations doivent être tenues secrètes.

Tant que votre premier objectif n'est pas rempli, votre deuxième objectif ne peut être validé.

Chacun choisit un pion et le place sur la carte habitat de son choix. Pour certains personnages, le choix de la carte habitat de départ peut être stratégique...

Les joueurs lisent ensemble les 3 cartes «objectif commun» et en choisissent un ensemble.

En fonction du niveau choisi, les joueurs devront avoir à la fin du jeu le nombre exact ou plus d'espèces sur le plateau. Cet objectif commun doit être obligatoirement atteint pour que les objectifs personnels puissent être validés.

Chaque joueur, à son tour :

1/ Joue une carte événement de sa main et en applique les effets. La carte est placée dans la défausse à côté de la pioche.

- Une carte dont l'effet est nul peut être jouée ce qui permet ainsi de se défausser d'une carte (ex. : si la carte «entrée mammifère» est jouée alors que tous les mammifères sont sur le plateau (hors prison), elle est donc sans effet et rejetée directement dans la défausse)
- Vous pouvez également, si les cartes que vous avez en mains ne vous conviennent pas, défausser votre main, en jetant toutes vos cartes et en piocher 5 nouvelles.



2/ Déplace d'une seule case son pion ou une espèce présente sur le plateau (hors prison) ou ne déplace ni l'un ni l'autre. Les déplacements autorisés sont les déplacements sur une case voisine à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale. Par cette action, il n'est pas possible de déplacer un pion adverse.

3/ Peut s'il le souhaite, révéler son personnage pour ainsi bénéficier de l'application de son pouvoir spécial.

4/ Tire une carte dans la pioche. Si la carte «Apothéose» est tirée, cf. § Fin de jeu.

Cartes «événement» spécifiques

La plupart des cartes «événement» décrivent l'action à effectuer. Mais certaines cartes nécessitent des précisions :

- **Carte « Construction d'une ligne TGV »** (Le TGV va passer... Mais où ? Mettez les amphibiens et les mammifères des 3 carrés concernés en prison) : le joueur doit placer les trois cartes formant la ligne TGV (celle-ci + les 2 mises de côté en début de partie) sur trois carrés habitat de son choix. Cette ligne TGV doit être droite mais peut être placée en diagonale. Elle ne peut pas passer sur la « Prison ». Quand les cartes sont posées, les espèces se trouvant sur la ligne TGV sont mises en «Prison», les Mammifères et les Amphibiens seront dorénavant exclus des cases où la ligne TGV passe, sauf si vous utilisez, dans les prochains tours, une carte «Passage d'animaux», qui permet la création d'aménagement pour la faune.
- **Cartes «C'est l'été» et «C'est l'hiver»** (Tous les mammifères et oiseaux (hors prison) deviennent inactifs pendant un tour de jeu) : le joueur qui joue cette carte la pose à côté de lui face visible pendant un tour de jeu. À la fin de ce tour, elle est placée dans la défausse. Quand les espèces sont inactives elles ne peuvent plus se déplacer sur le plateau. Cependant elles peuvent entrer sur le plateau, être mises à l'écart et peuvent s'éteindre.
- **À poil, à plumes, à écailles** (Dévoilez aux yeux de tous la carte du personnage de votre choix) : la carte est lue à haute voix puis placée face visible près du joueur. Le joueur ou la joueuse dont la carte est révélée peut (ou pas) utiliser ce pouvoir spécial conformément aux indications de la carte.
- **Carte Apothéose** : cf. Fin de jeu
- **Cartes vierges** : les joueurs expérimentés peuvent les utiliser pour imaginer leurs propres événements, leurs propres personnages ou des objectifs communs différents.

