



# PRESENTATION

**2 à 4 joueurs – 15/30 minutes - à partir de 10 ans**

**1 jeu de 48 cartes**

(4 cartes de présentation - 4 cartes « Gaia » - 8 cartes de chaque espèce)

**8 jetons de 4 couleurs**

(2 jetons par joueur)

Les 5 types principaux de cartes constituent une boucle symbolisant le cycle de la vie.  
**Le soleil** offre de la lumière à **la fleur**, qui fournit du pollen à **l'abeille**, qui donne du miel à **l'ours**, qui procure de la fourrure à **l'homme**, qui adresse des prières au soleil, etc...



Les joueurs vont étaler des cartes au centre de la table, de manière à constituer petit à petit un « **écosystème** » de 16, 20 ou 25 cartes. Simultanément, ils devront « **parier** » **secrètement** sur des espèces.

Quand l'écosystème sera fini, chaque espèce produira un nombre variable de points qui seront attribués à ceux qui auront parié sur elles **le plus tôt**.

*Ainsi, il faudra tenter de repérer le plus rapidement possible les espèces les plus « viables », c'est-à-dire celles qui rapporteront le plus de points à l'issue de la partie, en fonction de leur accession à ce dont ils ont besoin, et de leur regroupement*

## PREPARATION

- Chaque joueur choisi une couleur, et prend les 2 jetons correspondant.
- Chaque joueur prend une carte de présentation, qui résume le cycle. Les cartes de présentation restantes sont écartées.
- Le jeu est soigneusement mélangé, et 5 cartes sont distribuées à chaque participant.
- Le reste des cartes constitue un talon.

Les joueurs conviennent d'une taille pour l'écosystème, qui conditionnera la durée de la partie :

Il peuvent choisir un carré de 4 / 4, un rectangle de 4 / 5, ou un carré de 5 / 5.  
(Comptez 1 min. / carte)

A 3 ou 4 joueurs, le grand carré est préférable.

Chacun joue à tour de rôle.

Le premier joueur est tiré au hasard.

Pendant le premier tour de jeu, personne ne pourra parier

## LE JEU

Quand vient son tour de jouer, le joueur **doit** :

- Soit poser une carte provenant de son jeu dans l'écosystème, face visible.
- Soit parier sur une espèce, en posant une carte face cachée à coté de l'écosystème.

Puis, il pioche une nouvelle carte au talon (s'il en reste !), et la met dans son jeu. La main passe.

Dés que l'écosystème comprend 16, 20 ou 25 cartes, selon la taille choisie, la partie s'arrête, et les points de chaque participant sont comptés.

## POSER UNE CARTE DANS L'ECOSYSTEME

Une carte doit toujours être posée à côté d'une autre.

On ne peut pas poser de carte qui porterait la longueur (ou la largeur) de l'écosystème à plus que permis, c'est à dire 4 ou 5, selon la taille choisie au départ.

Il n'y a aucune autre condition à la pose d'une carte.

## PARIER SUR UNE ESPECE

Plutôt que d'agrandir l'écosystème, le joueur peut parier sur une espèce.

Le premier joueur qui parie dépose, non loin du talon, une carte face cachée, de l'espèce choisie.

Pour signifier qu'il aura été l'instigateur de cette « mise », il pose un de ses 2 jetons sur cette carte.

Lors des paris suivant, les joueurs poseront leurs cartes à côté de celle-ci, en ligne, et dans l'ordre de pose, de manière à ce que l'on sache toujours quel aura été **l'ordre des paris**. A chaque fois, le joueur dépose un de ses jetons sur la carte qu'il a investie.

Un même joueur ne peut parier que 2 fois au cours de la partie. Il peut parier 2 fois sur la même espèce.

## FIN DE PARTIE

Quand le quadrilatère de 16 cases, 20 cases, ou 25 cases, selon la taille choisie, est complété, la partie s'arrête instantanément, et l'on compte les points.

*Il est bon de s'équiper d'un crayon.*

## LE DECOMPTE D'UNE ESPECE

Chaque carte ne jouxtant aucune carte de niveau « inférieur » a une valeur de 0. (Par exemple, une fleur qui n'est pas à côté d'un soleil n'a pas de valeur)

Chaque carte jouxtant au moins une carte de niveau « inférieur » a une valeur de 1. (Par exemple, une abeille située à côté d'une ou plusieurs fleurs a une valeur de 1)

Si plusieurs cartes d'un même type sont adjacentes, leur valeurs sont additionnées, et on multiplie le total par le nombre de cartes identiques adjacentes. (un groupe de 3 cartes, dont une seule est « alimentée » rapporte 3 points. Un groupe de 4 cartes dont 3 sont « alimentées » rapporte 12 points)

On additionne les résultats de chaque « groupe d'individus » d'une même espèce. Le total est le rapport de cette espèce.



## LES CARTES GAIA

Les cartes Gaia permettent d'« alimenter » toutes les espèces adjacentes. (Ainsi, une fleur qui n'a pas de soleil vaut tout de même 1 point, si elle est située à côté d'une carte Gaia).

Les cartes Gaia ne rapportent aucun point, il n'est pas utile de parier sur elles.

### Exemple ci-dessus

- Les fleurs = 6 points (2x3)
- Les hommes = 4 points (2x2 +0 +0)
- Les abeilles = 3 points (1x2 +1)
- Les soleils = 1 point (1 +0)
- Les ours = 0 point (0x3)

## L'ATTRIBUTION DES POINTS

La première carte de paris est retournée. Le joueur qui l'a posée (repéré par le jeton) marque les points de l'espèce concernée.

Puis, on fait de même avec la deuxième, et toutes les suivantes.

Si une espèce apparaît pour la deuxième fois, le parieur ne marque que la moitié des points de l'espèce (arrondie à l'entier inférieur).

Le troisième paris sur cette même espèce, comme les suivants, ne rapporte rien au parieur.

## VARIANTES

Pour rendre le jeu moins hasardeux, pour équilibrer, approfondir, ou simplement pour changer, vous pouvez expérimenter ces avenants :

**Pioche face visible** : Trois cartes sont étalées. Le joueur choisi parmi les 3, au moment de la pioche. Cela favorise le bluff, et limite le hasard.

**Même jeu pour tous** : Chaque joueur s'équipe au départ du même jeu. (2ex. de chaque carte, ou 3 ex. de chaque, à deux joueurs, + 1 carte Gaia)

**Pas de jeu en main** : Le joueur pioche une carte et la joue.

**Paris face visible** : Le plus tactique.