

# HABITAT

**NORTH WOODS EDITION**  
Elliot Hogg

©Copyright Valley Games Inc. 2008

Dans Habitat, votre but est d'attirer la vie animale la plus complexe et la plus diversifiée dans les North Woods. L'écosystème le plus vivace est celui qui a des organismes de tous les niveaux, de la plus petite proie au plus grand prédateur. De plus, pour gagner une partie d'Habitat, un joueur doit créer une collection de cartes de 1-8. Les cartes sont empilées dans l'ordre de leur rang pour former une chaîne alimentaire. Il peut y avoir plusieurs chaînes alimentaires et plusieurs cartes par rang mais une seule est nécessaire pour gagner. Quand un joueur a collecté les cartes nécessaires et que tous les animaux sont nourris, ce joueur annonce un "Habitat" et remporte le jeu.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée du jeu : 15 à 30 min

Matériel du jeu : 123 cartes



## Comprendre les cartes

**Rang :** Une carte de rang a un numéro en haut à droite. Tous les animaux ont un nombre de 1 à 8 qui représente leur niveau dans l'écosystème, de l'animal dominant à l'organisme le plus basique. Les cartes de rang 1 sont appelées "Ressources" et les cartes de rang supérieur sont appelées "espèces." Les joueurs doivent collecter au moins une carte de chaque rang pour constituer leur "Habitat" et pour gagner, mais il leur faut aussi constituer une chaîne alimentaire.

**Régime (Couleur) :** Toutes les espèces du jeu doivent se nourrir pour survivre. Une espèce sans ressource est mourante mais n'est pas encore morte. Les cartes de rang appartiennent à 5 catégories : Ressources, Herbivores, Carnivores, Omnivores et Charognards. La catégorie de cartes de rang détermine le type de carte qu'il alimente.

**Ressources :** Les Ressources n'ont pas besoin d'être alimentées. Elle sont l'aliment de base d'une chaîne alimentaire. Les Ressources ont une barre violette avec un texte blanc et sont toujours de rang 1. Il y a 8 types de Ressources dans le jeu : Œufs, Invertébrés, Insectes, Plantes, Plantes aquatiques, Graines et noix, Fruit et baies, Champignons. Les Ressources spécifiques qui alimente une espèce Omnivore ou herbivore sont notées en bas à gauche de la carte espèce.



Herbivores : Les herbivores sont exclusivement nourris par des Ressources, pas par d'autres espèces. Les herbivores ont une barre verte avec un texte en blanc.

Carnivores : Les Carnivores sont alimentés par les Omnivores ou les Herbivores de rang inférieur mais pas par des Ressources ou d'autres Carnivores. Ils ont une barre rouge avec un texte blanc.

Omnivores : Les Omnivores sont alimentés par des Ressources, des Omnivores et des Herbivores de rang inférieur mais pas par des Carnivores. Ils ont une barre noire avec un texte blanc.

Les Carnivores et Omnivores sont collectivement appelées "Prédateurs" parce qu'il chassent d'autres espèces.

TYPE	PEUT MANGER	
Herbivores	Ressources	
Carnivores	Omnivores	Herbivores
Omnivores	Omnivores	Herbivores
	Ressources	

Charognards (Scavengers) : De nombreuses espèces se conduisent en charognards si elles ne s'alimentant pas autrement. Ces charognards sélectifs peuvent s'alimenter avec une espèce mourante visible dans l'exposition - voir plus bas. Tous les charognards qui peuvent s'alimenter grâce à ces espèces sont considérées comme nourries. Les charognards nourris peuvent rester dans la chaîne alimentaire indépendamment des Ressources.

Les "vrais" charognards se nourrissent exclusivement avec des espèces mourantes et ne mangent rien d'autre. Dans Habitat, North Woods, il n'y a qu'un seul vrai charognard : le vautour.

Tous les charognards peuvent manger des espèces mourantes d'un rang supérieur (des Coyotes (6), peuvent manger des Ours noirs (8), parce que les ours les plus faibles vont mourir et les Coyotes vont se nourrir de leurs carcasses).

Les charognards sont divisés en deux sortes en fonction de leur environnement :



Charognards aquatiques : peuvent se nourrir par des espèces mourantes dans un environnement aquatique.



Charognards terrestre : peuvent se nourrir par des espèces mourantes (y compris aquatiques).

Environnement : Chaque espèce existe dans un ou plusieurs environnement : terrestre, aquatique, aérien. Pour que les prédateurs chassent une autre espèce, ils doivent vivre dans au moins un environnement semblable à leurs proies. De plus, un prédateur doit vivre dans l'environnement aérien pour capturer des espèces volantes.



Espèces terrestres : espèces qui existent principalement sur la terre ferme.



Espèces aquatiques : espèces qui existent principalement sur ou dans l'eau.



Espèces volantes : espèces qui peuvent voler.

Exemple : L'ours noir peut chasser des cerfs parce qu'ils partagent l'icône « terrestre ». Pourtant, un prédateur doit avoir l'icône volant pour capturer une espèces volantes, même si d'autres icônes correspondent.

## Cartes événement

Les cartes événement peuvent être jouées à n'importe quel moment durant le tour d'un joueur et ont une barre de titre marron avec un texte blanc. Chaque effet est décrit sur la carte et celle-ci est ensuite placée face visible sur l'exposition une fois utilisée, sauf exception indiquée sur la carte.

## Déroulement du jeu

### La chaîne alimentaire

Les joueurs construisent des chaînes alimentaires pendant tout le jeu. Quand un joueur crée une chaîne alimentaire, il la place devant lui.

Une chaîne alimentaire est une suite de carte ordonnée par rang dans laquelle chaque espèce est alimentée par l'espèce qui se trouve en dessous d'elle. La carte du bas est soit une Ressource soit un charognard nourri parce que les deux n'ont pas besoin d'être alimenté par une autre espèce. C'est pourquoi il faut au minimum une Ressource ou un charognard nourri pour une chaîne alimentaire.

Avec une Ressource ou un charognard comme base, les espèces peuvent d'ajouter selon leur rang, tant que les règles de régime alimentaire et d'environnement sont respectées.

Des cartes peuvent être insérées dans la chaîne tant que ces règles sont suivies. Par exemple un Ours noirs se nourrit de plantes. Un élan peut être insérée entre ces deux cartes sans briser la chaîne

Les cartes d'une chaîne alimentaires peuvent être transférées dans une autre. Par exemple si un joueur a une chaîne alimentaire qui consiste en un Ours noir (8) qui se nourrit de souris (2) qui se nourrissent d'invertébrés (1), et que ce joueur pioche un vison (4), la souris et les invertébrés peuvent être déplacés sur la nouvelle chaîne alimentaire pour alimenter le vison. Puisque les Ours noirs sont des charognards, ils peuvent être laissés seuls pour nourrir un animal visible dans l'exposition des animaux mourants.



### La pioche

La pioche est face cachée. Lorsqu'elle est épuisée, mélanger l'exposition des animaux mourants et l'exposition pour former une nouvelle pioche. Remplissez ainsi l'exposition avec 3 nouvelles cartes.

### L'exposition

L'exposition consiste en 3 cartes posées à droite de la pioche. Les cartes sont prises de la pioche et l'exposition doit être remplie immédiatement avant qu'un joueur pioche la carte suivante.

### L'exposition des animaux mourants

L'exposition des animaux mourants consiste en 3 cartes maximum à gauche de la pioche. Au début du jeu, l'exposition des animaux mourants est vide. Les espèces mourantes, cartes défaussées et cartes événement utilisées sont placées dans l'exposition des animaux mourants. Si l'un des 3 espaces est vide, les cartes ajoutées doivent le combler. Si les trois espaces contiennent au moins une carte, les cartes sont posées au-dessus d'une des trois piles.

Une chaîne alimentaire incomplète ne permet pas de nourrir une espèce. Cette espèce est considérée comme affamée. Si, à la fin de son tour, un joueur est incapable de nourrir une espèce affamée dans une chaîne alimentaire, cette espèce est posée dans l'exposition des animaux mourants et est considérée comme "mourante". Il faut noter que les joueurs peuvent décider de laisser une espèce dépérir pour en nourrir une autre. Une espèce dans l'exposition des animaux mourants est encore en jeu : elle peut être sauvée par un joueur qui peut la nourrir immédiatement.

Seule la carte supérieure de l'exposition des animaux mourants peut être sauvée. Placer une carte sur l'exposition des animaux mourants permet de choisir la pile à recouvrir et d'empêcher une espèce d'être sauvée ou mangée par un charognard jusqu'à ce que l'espèce posée dessus soit sauvée. Souvenez-vous que pour sauver un charognard, il doit y avoir une espèce dans l'exposition des animaux mourants qu'il pourra manger.

Les cartes événement défaussées ne sont jamais récupérées de l'exposition des animaux mourants. Quand plusieurs joueurs défaussent une carte (par ex. quand Pollution ou Hiver sont jouées), l'ordre dans lequel ils défaussent sur l'exposition des animaux mourants suit l'ordre du jeu.



## Mécanique du jeu

### Sauver

Si un joueur a une espèce ou une ressource dans une de ses chaînes alimentaires sur la table qui peut subvenir à une espèce mourante, ce joueur peut sauver cette espèce du dessus de l'exposition des animaux mourants. Pour cela, le joueur prend simplement l'espèce mourante à partir de l'exposition des animaux mourants et la place dans la chaîne alimentaire où elle peut être nourrie. Après avoir sauvé une espèce mourante, on peut révéler la carte suivante dans l'exposition des animaux mourants et la rendre disponible pour un sauvetage.

### Action Territoire

Cette action spéciale peut être réalisée par un joueur uniquement au début de son tour, au lieu de piocher deux cartes. L'action Territoire permet d'étendre ses chaînes alimentaires en utilisant ses espèces pour prendre les ressources d'autres joueurs, ainsi que les cartes qu'elles nourrissent. L'action Territoire permet d'éviter que d'autres joueurs complètent leur Habitat avant vous.

Pour réaliser l'action Territoire, un joueur choisit une espèce de sa main, qu'on appelle l'agresseur et sélectionne la chaîne alimentaire qu'il veut prendre.

Les restrictions pour réaliser l'action Territoire sont :

- Seules les chaînes alimentaires construites sur des ressources sont concernées par cette action.
- L'agresseur doit être de rang plus élevé que le carte de plus haut rang dans la chaîne alimentaire choisie et doit être joué de la main du joueur.

Si l'agresseur peut se nourrir de la carte la plus haute de la chaîne alimentaire (en respectant les règles d'environnement et de régime alimentaire), la chaîne entière est volée pour nourrir l'agresseur. Si toutefois l'agresseur ne peut pas se nourrir de la carte la plus élevée, il fait fuir les animaux uns à uns, jusqu'à ce qu'il puisse se nourrir d'un animal. Les cartes restantes sont déplacées chez le propriétaire de l'agresseur pour le nourrir.

Les espèces que l'agresseur fait fuir restent chez leur propriétaire, mais doivent à nouveau être nourries pour ne pas être mourante à la fin du tour de leur propriétaire.

### \*\*Règles spéciales de l'action Territoire :

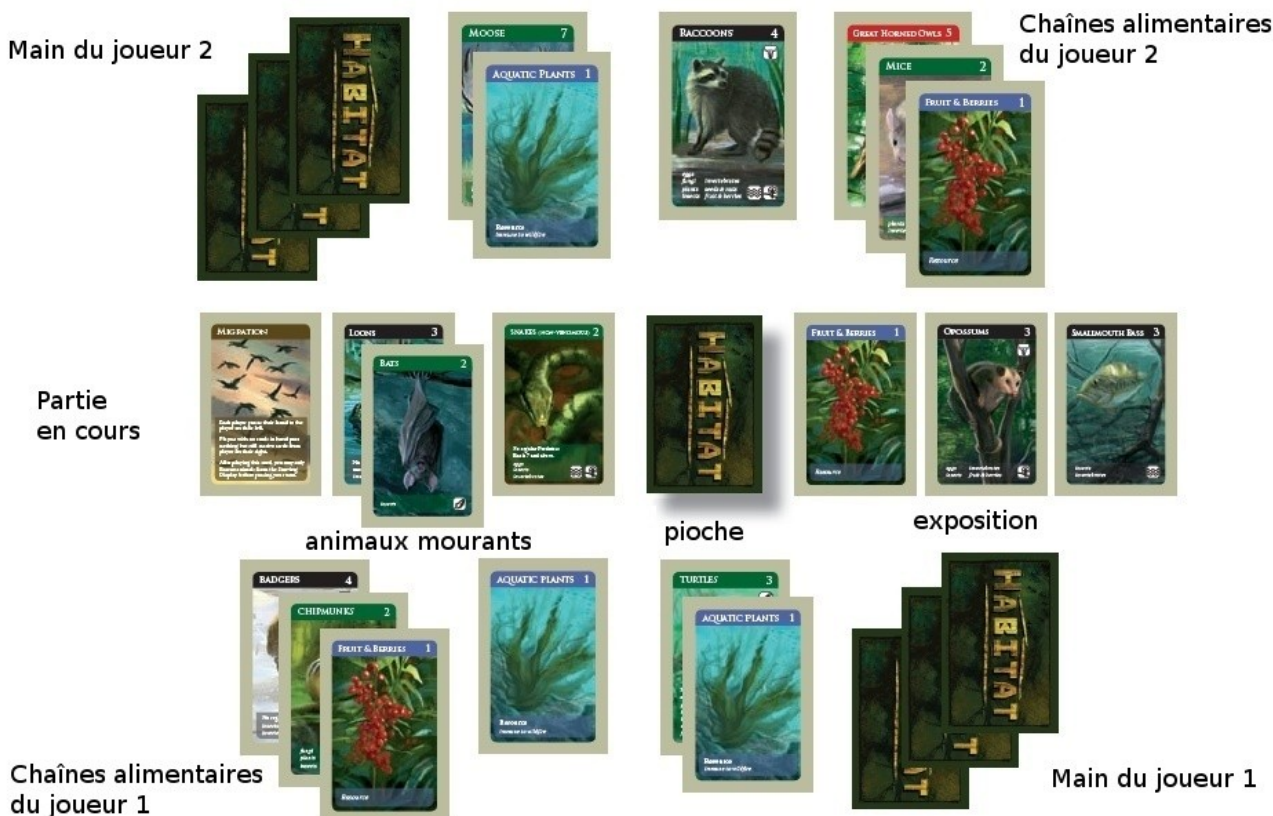
Les ressources fournies par la carte événement Abondance peuvent nourrir deux chaînes alimentaires. L'action Territoire ne peut être effectuée que si l'agresseur est de rang plus élevé que toutes les espèces des deux chaînes alimentaires. L'agresseur prend le contrôle de la première chaîne alimentaire et la seconde chaîne alimentaire reste intacte.

Exemple : Matt a des pumas (8) dans sa main. Il constate que Joe a des loups (7) se nourrissant des cerfs (5), se nourrissant de fruits et baies (1). Au début de son tour, au lieu de piocher des cartes, Matt utilise l'action Territoire en jouant des pumas comme agresseur. Les pumas effrayent les loups de Joe et ne peuvent pas les manger.

Les pumas peuvent, cependant manger des cerfs. Les cerfs et les fruits sont déplacés dans la forêt de Matt pour alimenter ses pumas. Les loups de Joe sont laissés affamés.

## Mise en place initiale

1. Mélangez les cartes et placez la pioche au milieu de la table.
2. Piochez 3 cartes et placez-les face visible à droite de la pioche pour créer l'exposition.
3. Distribuez 6 cartes face cachée à chaque joueur.
4. Les joueurs ramènent leur main à 3 cartes en les jouant sur la table ou en les défaussant. Les cartes événement ne peuvent pas être jouées à ce moment. Cette phase est effectuée simultanément mais les joueurs posent les cartes face cachée pour ne pas influencer les autres.
5. Mélangez les cartes défaussées dans l'exposition des animaux mourants, face visible en piles approximativement égales. S'il y a au moins 3 cartes défaussées dans l'exposition des animaux mourants alors, il doit y avoir au moins une carte par emplacement.
6. Le jeu commence par le plus jeune et continue dans le sens horaire.



## Résumé - Déroulement du jeu

A son tour, un joueur réalise les actions suivantes dans l'ordre :

### 1. Piocher des cartes ou effectuer l'action Territoire.

- Piocher des cartes : le joueur peut piocher
  - a. Deux cartes de la pioche,
  - b. Deux cartes de l'exposition et les remplacer aussitôt avec des cartes de la pioche
  - c. Une carte de la pioche et une de l'exposition et la remplacer aussitôt avec une carte de la pioche.
- Effectuer l'action Territoire : voir Territoire.

### 2. Réaliser des actions.

Un joueur peut réaliser les actions suivantes dans l'ordre de son choix :

- a. Jouer des cartes de sa main pour créer / modifier des chaînes alimentaires
- b. Utiliser une carte événement
- c. Sauver des espèces mourantes

### 3. Fin du tour

- a. Déplacer les espèces affamées sur l'exposition des espèces mourantes.
- b. Défausser les cartes de sa main sur l'exposition des espèces mourantes pour réduire sa main à trois cartes. Le joueur décide de l'ordre et des piles sur lesquelles il défausse ses cartes.

## Règles de base

- Les joueurs peuvent jouer autant de cartes qu'ils veulent à leur tour.
- Les cartes ne peuvent être échangées ou données entre joueurs.
- Une fois qu'une carte est jouée, elle ne peut être reprise en main par un joueur.
- Les cartes ne peuvent être nourries que par des cartes plus petites, uniquement si l'environnement et le régime alimentaire sont respectés.
- Quelques cartes ont des restrictions spéciales qui doivent être respectées. Elles sont écrites en gras.

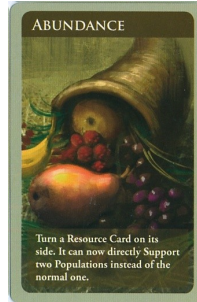
Traduction française par Benoît Christen

## Cartes spéciales



**Disease** : choisissez une espèce d'un adversaire et mettez-la avec les animaux mourants.

Choose one of any opponent's Populations in play and move it to the Starving Display.



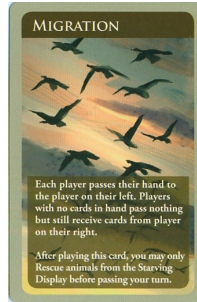
**Abundance** : Placez cette carte à côté d'une ressource. Celle-ci peut nourrir 2 chaînes alimentaires au lieu d'une.

Turn a Resource Card on its side. It can now directly Support two Populations instead of the normal one.



**Wildfire** : Force un joueur à poser une ressource jouée avec les animaux mourants. Si vous avez une ressource libre de même type, vous pouvez sauver toute la chaîne alimentaire que cette ressource nourrissait.

Force a player to place a Resource from play into the Starving Pile. If you have an open Resource of the same type you may immediately Rescue any Food Chains that their Resource had been Supporting.



**Migration** : Les joueurs passent leur main de cartes à leur voisin de gauche. Après avoir joué cette carte, vous pouvez seulement sauver des animaux mourants.

Each player passes their hand to the player on their left. Players with no cards in hand pass nothing but still receive cards from player on their right.

After playing this card, you may only Rescue animals from the Starving Display before passing your turn.



**Spring** : Piochez 4 cartes, placez-en trois sur l'exposition et gardez la 4ème en main. Winter ne peut pas être joué avant votre prochain tour.

Draw 4 cards from the Deck, place 3 into the Draw Display and keep one for your hand.

WINTER cannot be played until your next turn.



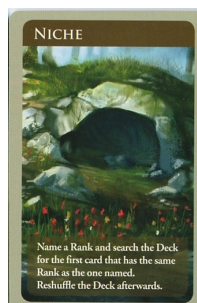
**Renewal** : Cherchez parmi les animaux mourants (en laissant l'ordre des cartes inchangé) et prenez une espèce et une ressource pour les mettre dans votre main.

Search the Starving Display and take up to one Population and one Resource Card into your hand, making sure to maintain the original order of each pile.



**Pollution** : Force les autres joueurs à placer une espèce de plus haut rang avec les animaux mourants.

Force the other players to place one Population from their highest Rank into the Starving Display.



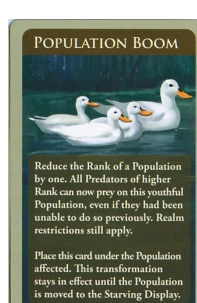
**Niche** : Nommez un rang et cherchez dans la pioche jusqu'à ce que vous trouviez une carte de ce rang. Ensuite, mélangez la pioche.

Name a Rank and search the Deck for the first card that has the same Rank as the one named. Reshuffle the Deck afterwards.



**Winter** : Chaque joueur, à part vous, doit placer une ressource avec les animaux mourants. Ensuite les animaux mourants sont mélangés avec la pioche

Every player but you must place one Resource into the Starving Display. After they have done so, reshuffle the Starving Display into the Deck.



**Population Boom** : Placez cette carte sous un espèce. Son rang est maintenant réduit de 1. Cette espèce a donc de nouveaux prédateurs (l'environnement doit toujours être pris en compte). La carte spéciale reste active tant que l'espèce n'est pas mourante.

Reduce the Rank of a Population by one. All Predators of higher Rank can now prey on this youthful Population, even if they had been unable to do so previously. Realm restrictions still apply.

Place this card under the Population affected. This transformation stays in effect until the Population is moved to the Starving Display.