

Biomes of the Nilgiris



Biomes of the Nilgiris est un jeu pour 2 à 4 joueurs (14 ans et plus) qui célèbre la nature et l'art de la conservation. Les joueurs endossent différents rôles (photographe, amoureux de la nature, ornithologue ou garde forestier) pour explorer la biosphère des Nilgiris, découvrir de nouvelles espèces et atteindre des objectifs de conservation.

But du jeu

L'objectif est d'obtenir le plus grand nombre de Points Écologie (EcoP). Ces points sont gagnés en conservant des espèces et des biomes, en relevant des défis écologiques et en remplissant des objectifs de fin de partie.

Composants principaux

- **Plateau de jeu** : Inclut le suivi de l'Écologie (pour les points) et celui de la Durabilité.
- **Cartes** : Cartes Biome (Niveaux I et II), cartes Espèce (Niveaux I et II), cartes Équipement (Standard et spécifiques à chaque personnage) et cartes Objectif.
- **Jetons** : Jetons Expérience (XP) de 6 types différents, jetons Joueur.

- **Meeples** : 4 Meeples Personnage.

Manuel opérationnel : Biomes of the Nilgiris

Installation du jeu

1. **Carte** : Placez la carte *Starter Field Station* au centre et entourez-la aléatoirement de 5 cartes Biome initiales.
2. **Plateau** : Installez le plateau, mélangez et placez les cartes Biome/Espèce de Niveau I dans les espaces désignés. Révélez 3 cartes Espèce et 3 cartes Équipement.
3. **Objectifs** : Placez 2 cartes Objectif de type A et 2 de type B.
4. **Joueurs** : Chaque joueur choisit une couleur, prend son plateau individuel, son Meeple, ses jetons,

son équipement spécifique et 1 carte de référence. Il reçoit également ses jetons XP initiaux et place son Meeple sur la *Field Station* centrale.

1. Préparation et Configuration

La mise en place correcte de la table est cruciale pour l'équilibre de la partie :

- **La Carte Centrale :** On commence toujours par la *Starter Field Station*. Autour d'elle, disposez les 5 cartes Biome initiales face visible, créant ainsi un noyau explorable.
- **Gestion des ressources (Plateau) :**
 - Le plateau doit contenir la piste de points (EcoP) et celle de la Durabilité.
 - Les cartes de Niveau I doivent être placées dans les espaces dédiés, tandis que celles de Niveau II restent à part, prêtes pour le *midgame*. ◦

Révélerez toujours 3 cartes Espèce et 3 cartes Équipement pour former le marché commun.

• **Dotation Joueur :**

- Chaque joueur reçoit son plateau, servant à gérer les jetons Expérience (XP) et les cartes acquises.
- Prenez le Meeple de la couleur choisie, 1 carte de référence et l'équipement initial spécifique à votre personnage.
- Placez votre Meeple sur la *Field Station* centrale avant de commencer.

2. Dynamique des tours

Chaque tour est rythmé par l'exécution d'exactement **3 actions**. Il est fondamental de se rappeler que l'une de ces 3 actions doit obligatoirement être **Travel** (Voyage).

Voici le détail opérationnel des actions disponibles :

Action

Description

Déplacez votre Meeple. Si vous entrez dans une case vide, révéléz **Travel** une carte Biome de la pioche et placez-la.

Vous permet d'ajouter de nouvelles

Explore cartes Biome à la carte, en étendant la zone de jeu.

Obtenez les jetons Expérience (XP)

nécessaires pour progresser, ou **Journal** piochez des cartes Espèce ou Équipement.

Transformez les jetons XP obtenus

Study en ressources utilisables pour les actions suivantes.

Jouez des cartes Équipement de

Equip votre main en les plaçant dans votre

zone de jeu.

Jouez des cartes Espèce de votre

Discover main dans votre zone (en les

préparant pour la conservation).

L'action clé : vous "consommez" les

Conserve espèces ou les biomes prêts pour

obtenir des Points Écologie (EcoP).

3. Progression : Midgame et Fin de partie

Le rythme du jeu change en fonction des points accumulés :

- **Transition vers le Midgame** : Lorsqu'un joueur atteint pour la première fois au moins 18 EcoP, le jeu entre dans une phase intense. Toutes les cartes de Niveau I restantes sur le plateau sont retirées et

remplacées par celles de Niveau II, qui offrent des défis plus complexes et des scores plus élevés.

- **Conditions de Victoire :** La partie prend fin dès qu'un joueur totalise 49 EcoP ou plus.
- **Clôture et Score :** Une fois le signal de fin de partie activé, le round en cours est complété afin que chaque participant ait effectué le même nombre de tours. Le vainqueur est celui qui, en additionnant aux EcoP courants les points obtenus grâce aux cartes Objectif de fin de partie et aux bonus de la piste de Durabilité, obtient le total le plus élevé.

Note stratégique : N'ignorez pas la piste de la

Durabilité ; les bonus obtenus sur ce parcours peuvent faire la différence dans une partie serrée.

Analyse des phases et dynamiques de jeu

Le jeu s'articule autour de la gestion du temps et des ressources (jetons XP). Comme chaque tour requiert 3

actions, dont une obligatoirement *Travel*, la planification du déplacement est au cœur de la stratégie.

1. Phase d'Expansion (Explore et

Travel) : Sert à construire le terrain de jeu et à ouvrir de nouveaux chemins.

2. **Phase de Gestion des ressources (Journal,**

Study et Equip) : C'est le moteur logistique où vous transformez l'exploration en moyens d'agir.

3. **Phase de Réalisation (Discover et Conserve) :**

L'aboutissement tactique où vous convertissez vos efforts en points.

Légende des symboles (Iconographie)

Symbole / Signification Icône

Hexagone Représente la carte du jeu et les
(vide/plein) cartes Biome.

Différentes catégories

Icônes XP (6 d'expérience nécessaires pour **types)**

"étudier" et compléter des objectifs.

Symbole Valeur en Points Écologie

EcoP gagnés.

Icône Niveau Difficulté et apparition

(I ou II) chronologique des cartes. Avancement sur la piste

Symbole secondaire offrant des bonus de

Durabilité fin de partie.

Icônes Compétences uniques de **Personnage**
chaque rôle.

Rappel du Midgame et Fin de partie

- **Midgame** : Activé à ≥ 18 EcoP

(remplacement des cartes de Niveau I par celles de Niveau II).

- **Fin de partie** : Activée à ≥ 49 EcoP (fin du round en cours).



- **Vainqueur** : Joueur avec le total d'EcoP le plus élevé, incluant les bonus d'objectifs et de durabilité.

Note approfondie : Le passage au Midgame n'est pas seulement un changement de cartes, mais une augmentation du défi : les nouvelles cartes de Niveau II exigent une gestion plus prudente des jetons XP, car leurs coûts sont généralement supérieurs.

