



Un jeu de
FRÉDÉRIC VUAGNAT

Illustré par
SATOSHI MATSUURA



1898, Sibérie, le sismologue Edgar Vuntaf découvre, près d'une faille continentale, un passage menant à une profonde cavité souterraine de la taille de l'Australie. Plantes inconnues, colossales créatures... Ce nouveau continent, vierge de toute présence humaine, abrite une vie foisonnante, sous des formes jamais rencontrées auparavant !

Face à cette bouleversante découverte, l'élite scientifique mondiale, réunie à Paris pour l'Exposition Universelle, fonde en hâte la première société savante internationale : « Le Vivarium ».

Explorateurs, zoologistes, botanistes, cartographes... vous êtes missionnés pour recenser les fascinantes espèces de ce mystérieux continent, et satisfaire au mieux les requêtes de vos commanditaires.

Pour la science et pour le Vivarium !

MATÉRIEL

© 2022 - Studio H

1 plateau
de jeu



48 cartes
CRÉATURE



21 cartes
CONTRAT



16 cartes
ÉQUIPEMENT



4 cartes
CONTRAT DE
DÉPART (COULEUR)



4 cartes
CONTRAT DE
DÉPART (TYPE)



9 dominos
de sélection



1 jeton
1^{er} JOUEUR



9 jetons
PRIORITÉ



40 gemmes



1 carnet de
score (2 parties
par page)

RÈGLES DU JEU

En commençant par le 1^{er} Joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur utilise ses dominos pour prendre une carte sur le plateau et ainsi :

- répertorier de nouvelles créatures,
- obtenir des équipements pour l'aider dans ses aventures,
- récupérer de nouveaux contrats qui lui rapporteront des points de victoire selon les cartes qu'il possédera en fin de partie.

En pratique, à votre tour, vous devez :

- échanger un domino,
- puis prendre 1 carte du plateau ou 2 gemmes.

1) ÉCHANGEZ UN DOMINO

Vous DEVEZ échanger le domino au centre de la table avec l'un de vos 2 dominos.

2) PRENEZ 1 CARTE OU 2 GEMMES

Prenez 1 carte présente sur le plateau, en respectant les règles suivantes :

- un chiffre d'un de vos 2 dominos doit correspondre à la ligne de la carte,
- un chiffre de votre autre domino doit correspondre à la colonne de carte.

La carte prise n'est pas remplacée sur le plateau.

Si vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas prendre de carte, vous gagnez alors 2 gemmes en compensation.

Chaque joueur procède de la même manière, jusqu'à ce que chacun ait joué 2 fois.

NOTE : le jeton 1^{er} Joueur peut servir comme pense-bête pour différencier les deux tours de table (le recto indique « 1 », et le verso « 2 »).

Exemple

Au début de son tour, le joueur possède les dominos suivants :



Il y a ce domino au centre de la table :



Le joueur choisit de garder le domino 1-2 et échange l'autre contre le domino au centre de la table :



Le joueur dispose maintenant de 2 dominos qu'il doit utiliser pour former une combinaison de 2 chiffres. Il peut former les combinaisons :



1.3 (ou 3.1)
2.3 (ou 3.2)
1.4 (ou 4.1)
2.4 (ou 4.2)



Le joueur choisit de former la combinaison 3.2.

Il prend la carte située sur la ligne 3 et la colonne 2 :



Son tour se finit, la carte n'est pas remplacée et le prochain joueur peut jouer son tour avec le nouveau domino au centre de la table.

CARTES & JETONS

Le descriptif complet des cartes et jetons est page 8

Cartes Créature

Les cartes Créature ont :

- un type **A** parmi 4 (minéral, végétal, animal ou draconique).
- une couleur **B** parmi 4, qui indique l'habitat naturel de la créature (montagne, forêt, désert ou marais). Un pictogramme double l'information pour les daltoniens. Le type et la couleur sont utiles pour les cartes Contrat.



Les cartes Créature rapportent dans tous les cas entre 1 et 3 points de victoire **C**.

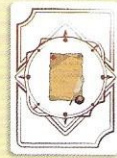
Cartes Équipement

- Les cartes Équipement ont un symbole **A** parmi 4, qui pourra être utile pour certaines cartes Contrat.
- Elles rapportent immédiatement le nombre de gemmes indiqué **B**.
- Elles ont une capacité spéciale **C** à appliquer immédiatement quand la carte est prise par un joueur, ou bien octroient des bonus en fin de partie.



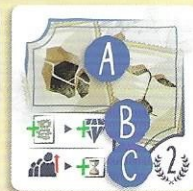
Cartes Contrat

Les contrats de départ et ceux récupérés en cours de partie fonctionnent de la même manière : ce sont des objectifs de collection personnels qui permettront aux joueurs de marquer des points de victoire **A** selon les cartes possédées **B** en fin de partie. Ainsi, chaque joueur gagnera des points de manière différente.



Jetons Priorité

Ces jetons indiquent les priorités de vos mécènes et apportent un bonus à chaque manche (sauf à la 1^{re} manche où le jeton est vierge).



PENDANT LA MANCHE : le jeton en cours désigne les types de cartes qui bénéficient du bonus pour la manche **A**. Lorsqu'un joueur prend l'une de ces cartes, il gagne immédiatement 1 gemme **B**, en plus de tout gain éventuel de la carte.

À LA FIN DE LA MANCHE : le joueur qui possède le plus de cartes répondant aux critères du jeton Priorité gagne ce jeton. Il lui rapportera 2 points de victoire en fin de partie **C**. En cas d'égalité, c'est le joueur qui jouait le plus tard dans l'ordre du tour de la manche qui remporte le jeton.

NOTE : il y a toujours 2 jetons Priorité visibles. Celui de la manche en cours et celui de la manche suivante. Seul celui de la manche en cours est actif.

GEMMES



Chaque gemme possédée par un joueur lui rapporte 1 point de victoire en fin de partie.

Un joueur peut défausser 1 gemme durant son tour pour augmenter ou diminuer la valeur d'un chiffre d'un domino de 1. Il est possible d'utiliser plusieurs gemmes en même temps, mais pas de diminuer une valeur en dessous de 1 ni de l'augmenter au-delà de 4.

À son tour, un joueur peut décider de ne pas prendre de carte sur le plateau, et de gagner 2 gemmes à la place. Il doit alors échanger 1 de ses 2 dominos avec le domino au centre de la table.

FIN DE MANCHE

Lorsque chaque joueur a joué 2 fois, le 1^{er} Joueur passe le jeton 1^{er} Joueur au joueur à sa gauche. Complétez le plateau avec les cartes correspondantes. S'il n'y a plus assez de cartes Équipement ou Contrat dans les pioches, complétez les lignes correspondantes avec des cartes Créature.

Remplacez le jeton Priorité de la manche par le suivant (sauf à la 7^e manche). Il devient le nouveau jeton Priorité actif et cela révèle celui de la prochaine manche. Débutez alors la nouvelle manche comme précédemment, en utilisant le domino au centre de la table.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie se termine à la fin de la 7^e manche.
Pour chaque joueur, comptez et reportez sur la feuille de score :



Les points de victoire de toutes les Créatures répertoriées.



Les gemmes restantes (1 point chacune).



Les points des jetons Priorité.



Les scores réalisés grâce à tous les Contrats possédés (Contrats de départ et Contrats récupérés en cours de partie). Chaque créature, type, couleur, équipement, etc. peut compter pour plusieurs contrats.

Le joueur ayant cumulé le plus de points de victoire remporte la partie.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se partagent la victoire.

Exemple de décompte

				Σ TOTAL
12	4	6	39	61



8 cartes
Créature
() 12



4 gemmes
() 4



3 jetons
Priorité
() 6

Contrats

	4 symboles 		4
	3 couleurs 		3
	3 paires 		9
	3 paires 		9
	2 paires 		5
	3 symboles 		9

ADAPTATION POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Lors de la mise en place, placez les 2 dominos restants au milieu de la table. Retournez-en 1 au hasard face cachée. Il ne sera pas disponible pour la manche. À la fin de la manche, retournez ce domino face visible pour le rendre disponible, et retournez le domino au centre de la table face cachée. Repérez le plus grand chiffre présent sur le domino que vous venez de révéler face visible. Retirez toutes les cartes de la colonne correspondante, puis complétez le plateau normalement. Procédez de même à chaque fin de manche (sauf la dernière).

Remerciements de l'auteur : « Je remercie ma femme Élise pour son soutien inconditionnel, ainsi que ma famille et belle-famille pour les nombreuses sessions de tests de mes prototypes.

Un remerciement particulier à Gaëtan Beaujannot et Bertrand Arpino pour leurs conseils et leur soutien sur ce projet.

Un remerciement à mes testeurs réguliers : Jess1664, Ben10 et Dthe, ainsi qu'à la CAL.

Enfin un énorme remerciement aux équipes de Studio H, pour avoir cru en ce projet, pour l'avoir sublimé, et pour m'avoir intégré intensément dans les choix de développement. »

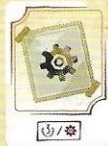
DÉTAIL DES CONTRATS



Gagnez 1 PV pour chacune de vos Créatures de la couleur correspondante.



Gagnez des PV en fonction du nombre de lots de 4 types / couleurs présents sur vos cartes.



Gagnez 3 PV pour chaque Équipement que vous possédez où figure ce symbole.



Gagnez 1 PV pour chacune de vos Créatures du type correspondant.



Gagnez 1 PV pour chaque Contrat / Équipement que vous possédez.



Gagnez des PV en fonction du nombre de paires de types / couleurs correspondants présents sur vos cartes.



Gagnez 6 PV. Pour chaque Équipement que vous possédez, vous perdez 1 PV.

DÉTAIL DES ÉQUIPEMENTS



SACOCHÉ : lors du décompte final, cet Équipement vous donne 1 couleur supplémentaire au choix. Gagnez 1 gemme.



GOURDE : lors du décompte final, cet Équipement vous donne les 2 types représentés. Gagnez 1 gemme.



JUMELLES : vous pouvez défausser 1 gemme pour gagner 1 carte au choix parmi les 4 cartes adjacentes à cet Équipement.



APPAREIL PHOTO : vous pouvez défausser 1 gemme pour piocher 2 cartes Créatures. Gardez-en 1 et défaussez l'autre.



BOUSSOLE : piochez 1 carte Créature de la pioche. Gagnez 1 gemme.



LANPE : au moment où vous obtenez cet Équipement, défaussez toutes les autres cartes se trouvant dans la même colonne. Gagnez 2 gemmes.



CARTE : gagnez 3 gemmes.



PELLE : piochez autant de cartes Créature qu'il y a de joueurs. Regardez-les et donnez-en 1 à chaque joueur vous y-compris. Gagnez 1 gemme.

DÉTAIL DES JETONS PRIORITÉ



LORS DE LA MANCHE : lorsque vous gagnez une carte Créature d'un des deux types indiqués sur le jeton, gagnez immédiatement 1 gemme.

À LA FIN DE LA MANCHE : le joueur qui possède le plus de cartes Créatures des 2 types indiqués remporte le jeton, qui vaudra 2 PV en fin de partie. En cas d'égalité, le joueur qui jouait le plus tard dans l'ordre du tour gagne le jeton.



LORS DE LA MANCHE : lorsque vous gagnez une carte Équipement / Contrat, gagnez immédiatement 1 gemme en plus de tout gain de la carte.

À LA FIN DE LA MANCHE : le joueur qui possède le plus de cartes Équipement / Contrat remporte le jeton, qui lui rapportera 2 PV en fin de partie. En cas d'égalité, le joueur qui jouait le plus tard dans l'ordre du tour gagne le jeton.