

# Biomos

1-4  
PERS.

20  
MIN

8+  
ÂGE

Subverti



# Édito

La *biodiversité* s'effondre. En 50 ans, les populations d'animaux sauvages ont chuté de 70 %. Crise climatique, déforestation intensive, artificialisation des sols, pollution lumineuse, avènement du tout-plastique... Notre maison brûle et l'incendie se propage à tous les étages.

L'équilibre des *biomes* de notre planète est pourtant essentiel à la vie. Une faune et une flore uniques s'épanouissent dans chacun de nos écosystèmes. Cette diversité des paysages terrestres est une rareté dans le *cosmos*. Simples poussières d'étoiles que nous sommes, avons-nous oublié que nous faisons partie intégrante de cette nature que nous détruisons ?

Plus qu'un jeu, *Biomos* est une invitation à la contemplation active. Affrontons les flammes ravageant notre demeure. Protégeons la nature. Développons la vie au lieu de l'anéantir !

**YOANN BROGOL**  
Fondateur de Subverti





# But du jeu

Avoir la planète avec le **plus de points** à la fin de la partie !

*Incarnez de jeunes planètes se développant plus ou moins paisiblement dans une galaxie fort lointaine. À l'approche de votre premier milliard d'années, vous vous lancez tou-te-s ensemble un titanesque défi : **développer la vie** !*

# Matériel

60 jetons Terrains



40 cartes Biomes



30 Biomes de base



10 Biomes Géants

4 plateaux Planètes



Face Découverte

Face Avancée

1 pochon Cosmique



1 livret des Règles de l'Univers



Le pochon Cosmique est  
insondable, ne regardez pas  
à l'intérieur quand vous piochez !



## Préparation

Le jeu se déroule au tour par tour. Avant de commencer, il faut :

### PRÉPARER LES BIOMES

- Mélangez les 30 cartes **Biomes de base** ①.  
Révélez les 4 premières cartes au centre de la table.  
Disposez le reste du paquet à proximité, face cachée.
- Mélangez les 10 cartes **Biomes Géants** ②.  
Révélez les 4 premières cartes au centre de la table.  
Écartez définitivement les 6 cartes restantes.

### DÉTERMINER L'ORDRE DES CHOSES

- Prenez chacun-e un plateau **Planète** ③ et posez-le devant vous face *Découverte* visible (face avec l'océan).
- Déterminez l'ordre de jeu : la personne la **plus souvent dans la lune** commence, puis l'on joue dans le sens horaire.

### RECRÉER LE CHAOS PRIMORDIAL

- Mettez les 60 jetons Terrains dans le **pochon Cosmique** ④.
- Piochez au hasard **5 jetons Terrains** ⑤ et disposez-les visiblement au centre de la table.

### ÉQUILIBRER LA MATIÈRE

- La **dernière personne à jouer** pioche au hasard **1 jeton Terrain** ⑥ depuis le pochon Cosmique et le place directement dans un espace libre de son plateau Planète.
- Si vous jouez à quatre, les deux dernières personnes à jouer effectuent cette action.



# Tour de jeu

À votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1 Choisir un jeton **Terrain** — *obligatoire*.
- 2 Placer un jeton **Terrain** — *obligatoire*.
- 3 Valider une carte **Biome** — *optionnel*.



Votre plateau *Planète* doit rester entièrement visible toute la partie.

*Vous pouvez communiquer entre vous autant que vous le voulez !*

*Cet espace libre vous permet de former votre Lune (voir page 11).*

## 1 Choisir un terrain

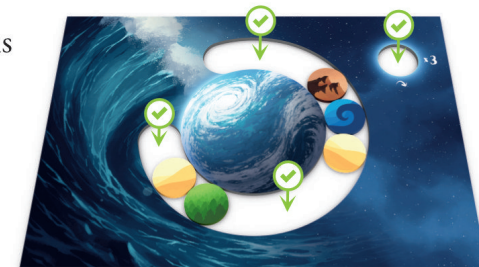
Choisissez **1 jeton Terrain** parmi ceux visibles au centre de la table. *Tant qu'il reste des jetons Terrains visibles au centre de la table, vous devez impérativement choisir parmi ceux-là.*

Une fois qu'il n'y a plus du tout de jetons Terrains disponibles, piochez au hasard **5 nouveaux jeton Terrains** depuis le pochon Cosmique et disposez-les visiblement au centre de la table.

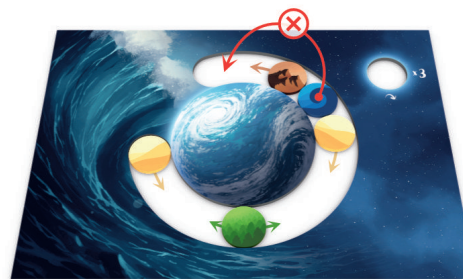


## 2 Placer un terrain

Placez le jeton **Terrain** choisi dans n'importe quel espace libre de votre plateau *Planète*.



### RÈGLES GRAVITATIONNELLES



S'il y a suffisamment de place, vous pouvez déplacer les jetons Terrains de votre plateau *Planète* **en les faisant glisser**. Mais, il est **interdit de les soulever !**

*Exception : pendant la formation de votre Lune (voir page 11).*



### 3 Valider un biome

Pour finir votre tour, vous pouvez prendre **1 carte Biome** du centre de la table si vous avez le **motif exact** de cette carte dans votre plateau Planète.



- Vous ne pouvez valider qu'**une seule carte Biome par tour**.
- Vos cartes Biomes validées sont définitivement acquises, vous devez les garder à proximité de votre plateau Planète. Vous pouvez les garder face cachée si vous voulez.
- Le **joker** (\*) symbolise n'importe quel jeton Terrain.

#### RENOUVELER LE BIOME

Si vous avez validé une carte **Biome de base**, révélez une nouvelle carte au centre de la table. *Si le paquet est vide, continuez à jouer.*  
Si vous avez validé une carte **Biome géant**, ne révélez pas de nouvelle carte.

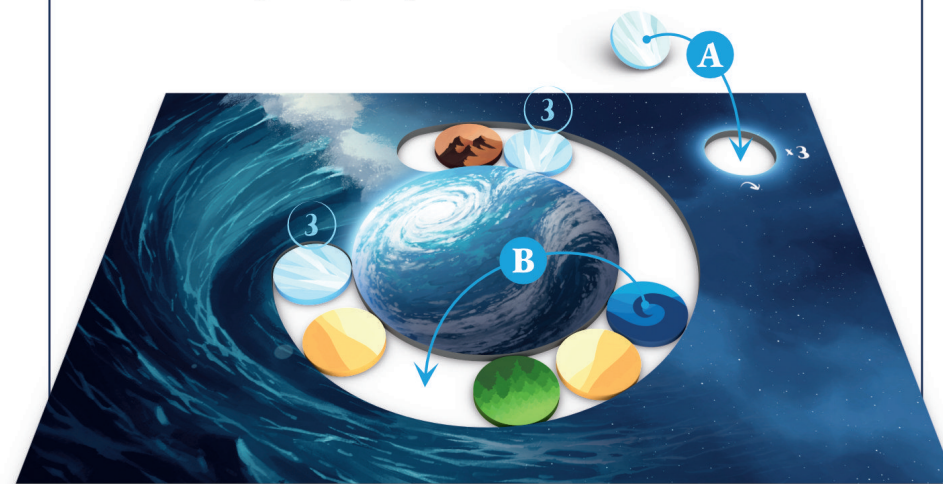


### Former votre Lune

Lors de votre tour, si vous placez votre jeton Terrain dans le **petit espace de votre plateau Planète A**, vous déclenchez la formation de votre Lune. Ce moment unique a deux effets : un effet immédiat et un effet de fin de partie.

#### EFFET IMMÉDIAT ↻

Soulevez n'importe quel jeton **Terrain** de votre plateau **Planète** et replacez-le dans l'un de vos espaces libres **B**. *Cet effet est optionnel et s'applique immédiatement, il est interdit de le garder pour plus tard.*



#### EFFET DE FIN DE PARTIE x 3

Chaque jeton **Terrain** du même type que votre jeton **Lune** vous fait gagner **3 points bonus**.

*Le jeton Terrain formant la Lune ne donne pas de point bonus.*



# Fin de partie

La partie s'achève une fois que la dernière personne à **compléter son plateau Planète**, lune comprise, termine son tour.

Chaque personne compte ses points en additionnant toutes les valeurs de ses cartes **Biomes** validées et en y ajoutant les points bonus de sa **Lune**.



$$33 + \textcircled{9} = 42$$

La personne avec le **plus de points l'emporte**. En cas d'égalité, c'est la personne ayant la **Planète** avec le plus de diversité dans ses **Terrains** qui l'emporte.

*N'oubliez pas de contempler votre magnifique planète !*

LES CONTENUS BONUS DE CETTE PAGE N'EXISTENT PAS ENCORE, ILS SERONT CRÉÉS SI ASSEZ DE GENS NOUS SOUTIENNENT PENDANT LA CAMPAGNE ULULE.





# Mode avancé

*À réserver aux planètes expérimentées !*

Pour jouer en mode avancé, reprenez tout le déroulé d'une partie normale en y apportant les modifications suivantes :



## PRÉPARATION




- Prenez les plateaux Planètes avec la **face Avancée visible**.
- Après avoir déterminé l'ordre de jeu, chaque personne choisit son plateau Planète dans le sens inverse de celui-ci.
- Personne ne prend de jeton Terrain supplémentaire avant de commencer.

## TOUR DE JEU

- Vous avez deux **espaces libres supplémentaires** **A** à remplir pour terminer votre plateau Planète. *Les jetons Terrains posés sur ces emplacements ne peuvent pas glisser, mais vous pouvez les utiliser pour tout le reste : valider un Biome, événement planétaire, etc.*
- Après avoir placé un jeton Terrain et avant de valider une carte Biome, vous pouvez déclencher un **événement planétaire**.

## FIN DE PARTIE

En plus des points des cartes Biomes et de la Lune ajoutez :

- Le **bonus Forêt**  **x 1** : 1 point bonus pour chaque jeton Forêt dans votre plateau Planète (hors Lune).
- Le **bonus Planète**   **x 1** : 1 point bonus pour chaque jeton Terrain du même type que votre plateau Planète (hors Lune).

# Événements planétaires

À chaque tour, immédiatement après avoir placé un jeton Terrain, vous pouvez déclencher, si vous le souhaitez, un et un seul **événement planétaire** parmi les suivants :



## *Irriguer un Désert*

Remplace n'importe quel Désert à côté d'une Mer par une Forêt.



## *Geler une Mer*

Remplace n'importe quel Mer à côté d'une Montagne par un Glacier.



## *Étendre un Désert*

Remplace n'importe quel Terrain à côté d'un Désert par un Désert.



## *Casser une Glace*

Remplace n'importe quel Glacier par un Terrain pioché au hasard.

## DÉCLENCHER L'ÉVÉNEMENT

Prenez le **nouveau jeton Terrain** requis dans le pochon Cosmique et remettez-y le jeton Terrain remplacé. *S'il n'y a pas le jeton Terrain requis dans le pochon Cosmique, vous ne pouvez pas déclencher l'événement.*



## *Former votre Lune* (voir page 11)

La formation de votre Lune déclenche automatiquement un effet immédiat considéré comme un événement planétaire. *Vous ne pouvez donc pas déclencher un autre événement durant le même tour !*



# Mot de l'auteur

*Chères Planètes,  
c'est avec une grande fierté que je vous souhaite un bon voyage  
cosmique à travers la galaxie. Que vos biomes soient équilibrés  
et votre faune prospère !*

*Je tiens à remercier Yoann qui a travaillé sans relâche pour  
faire de ce jeu une réalité, Baptiste qui l'a rendu magnifique,  
ainsi que tou-te-s les joueur-euse-s qui ont contribué à son  
amélioration grâce à leurs retours et leurs suggestions.*

**GRICHA GERMAN**  
Auteur de Biomios



# Mot de l'illustrateur

*En cours d'écriture*

**BAPTISTE PEREZ**  
Illustrateur de Biomios



## CRÉDITS

Auteur · GRICHA GERMAN  
Illustrateur · BAPTISTE PEREZ  
Développeur · YOANN BROGOL  
Typographe · BARTEK NOWAK · *Baltasar*  
Typographe · GEORG DUFFNER · *EB Garamond*

## REMERCIEMENTS

Merci à Lucie, Adèle, Marion, Théo, Maxime, Aurore,  
Jérémy, Mélodye et aux nombreuses autres personnes,  
sur Ulule et ailleurs, de rendre cette aventure possible.  
Merci à la CAL, à la FAM, au MALT et à tous les précieux  
collectifs locaux de création ludique.  
Et surtout, le plus grand des mercis à toi ! Notre indépendance  
et notre engagement ne seraient pas possibles sans ton  
précieux et indispensable soutien.



## SITE OFFICIEL

<https://subverti.com/fr/biomios/>

