



FOODEN

RÈGLES DU JEU



Un jeu de Jonathan Gabrielli

Version 2018







Introduction

Chaque joueur incarne une organisation chargée de sauver les créatures mystérieuses qui peuplent la Terre.

Une organisation a des capacités qui lui sont propres, et des objectifs qui peuvent parfois entrer en conflit avec ceux des autres...

Qui d'entre vous réalisera au mieux ses objectifs ?
Et à quel prix ?

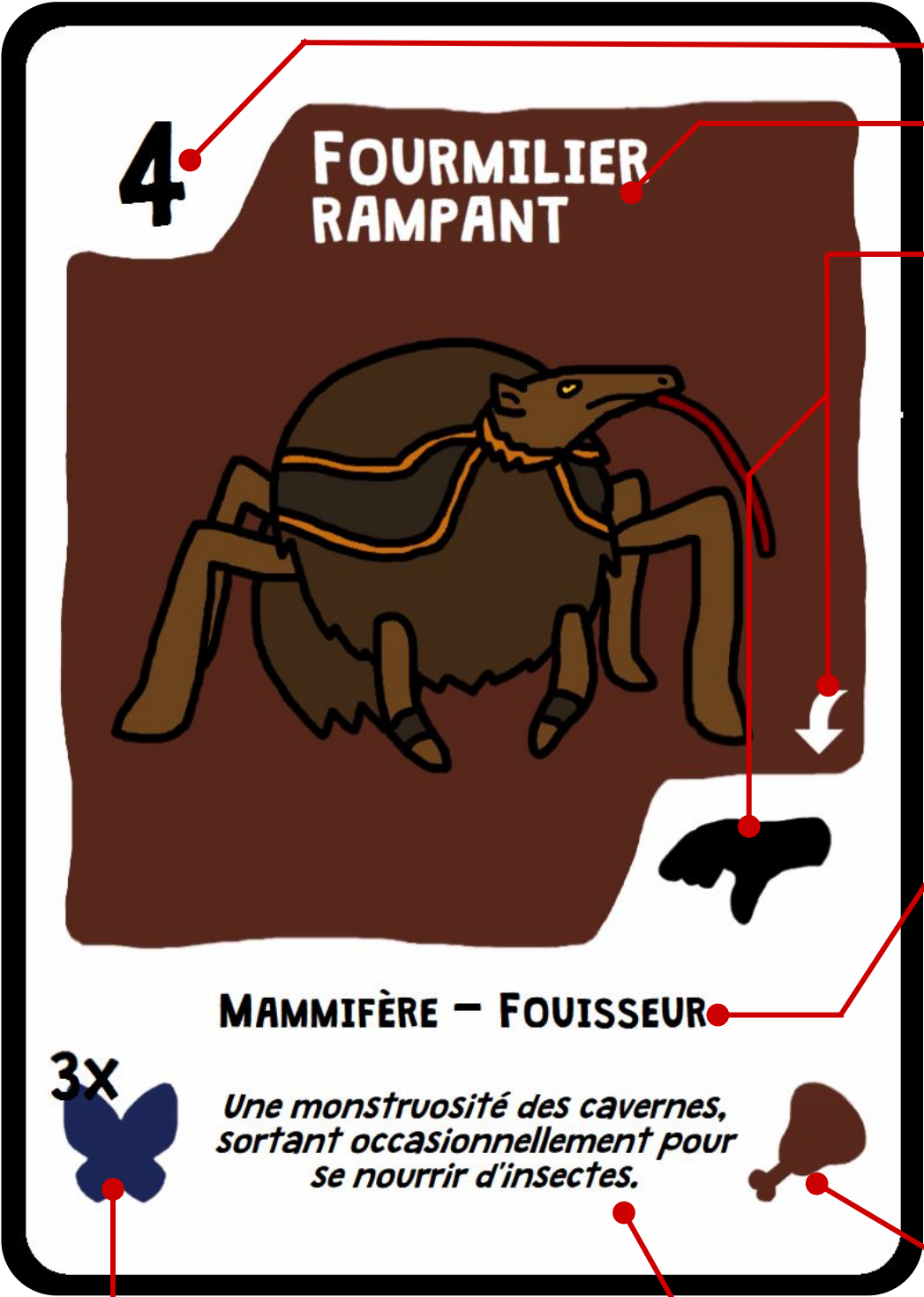
Matériel

- 170 cartes Créature
- 20 cartes Objectif
- 63 cartes Action
- 4 cartes de Nature
- Une carte des Saisons
- Un jeton de saison 
- Un pion Leader 
- 24 cubes Nourriture **plante** 
- 18 cubes Nourriture **insecte** 
- 12 cubes Nourriture **viande** 
- 20 jetons Points de Victoire 
- 1 Livret de règles



Il existe 3 types de cartes dans FOODEN :

Cartes Créatures



Force
Nom

Trait
L'icône en blanc représente la condition de déclenchement du Trait, tandis que l'icône en noir décrit un effet en particulier. Voir **Liste des Traits** en page 15/16.

Propriété(s)
Liste des termes qui décrivent la Créature, utilisés par certains Traits et Objectifs.

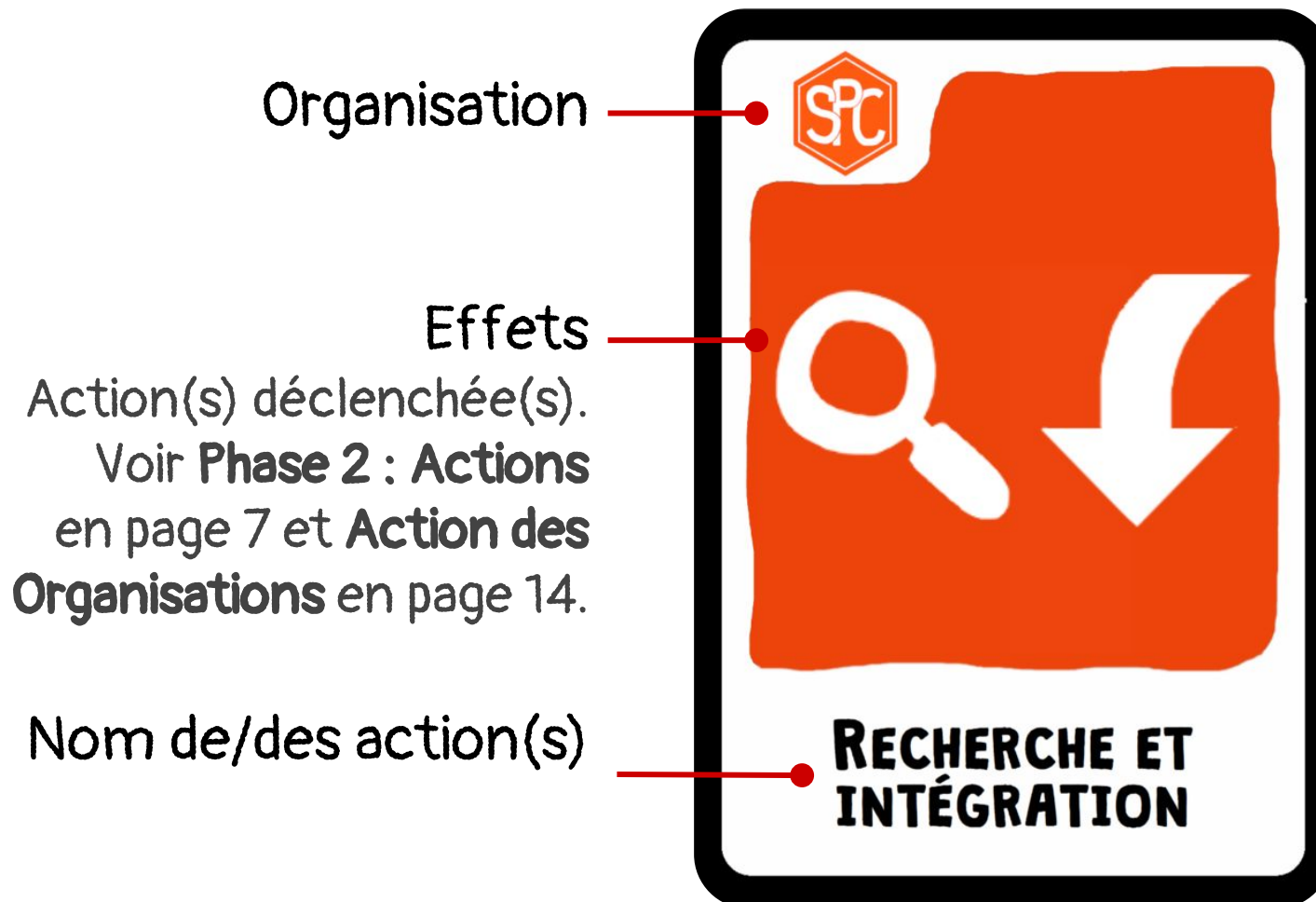
Type

Description

Alimentation et Faim
Indique le type de Nourriture qui intéresse la Créature, ainsi que le nombre de cube de Nourriture qu'elle devra consommer pour survivre.

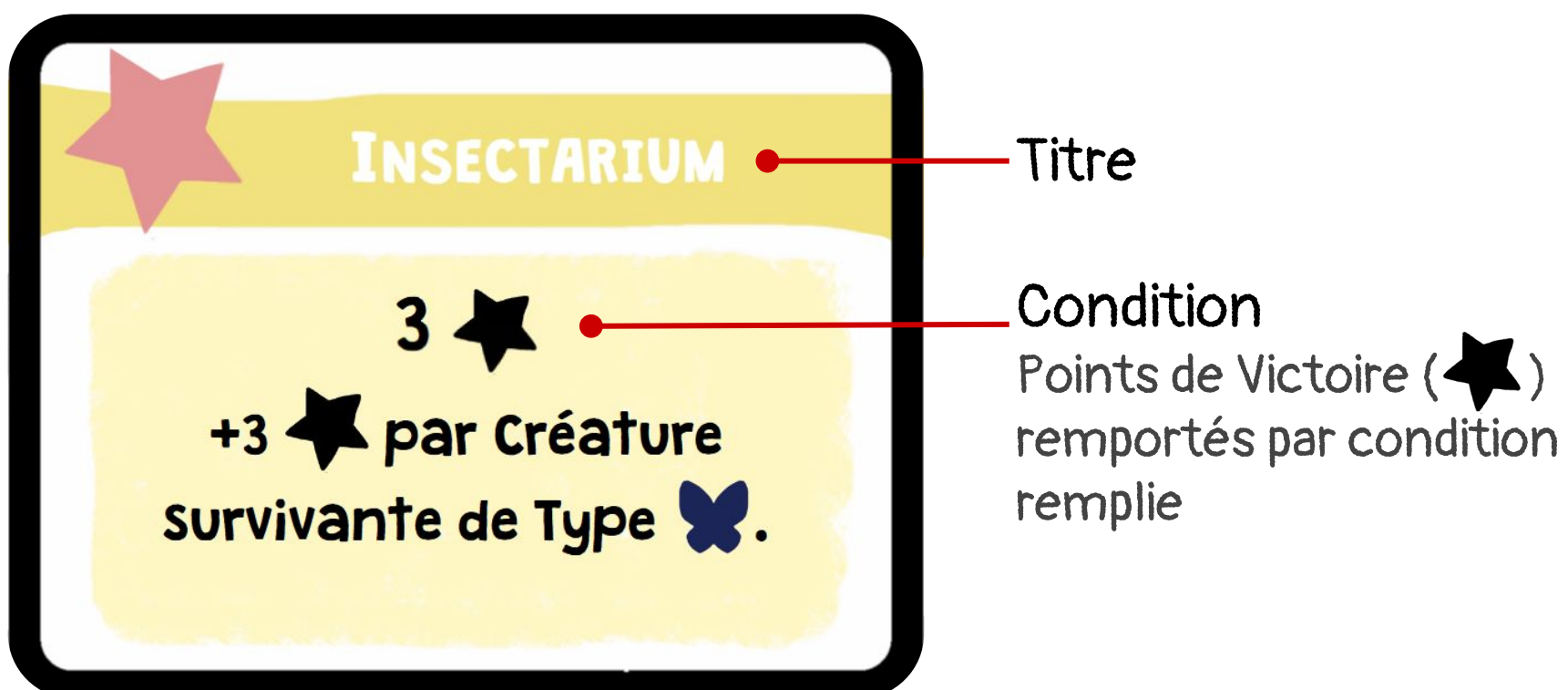
Cartes Action

Chaque Organisation a une main de 7 cartes Action.



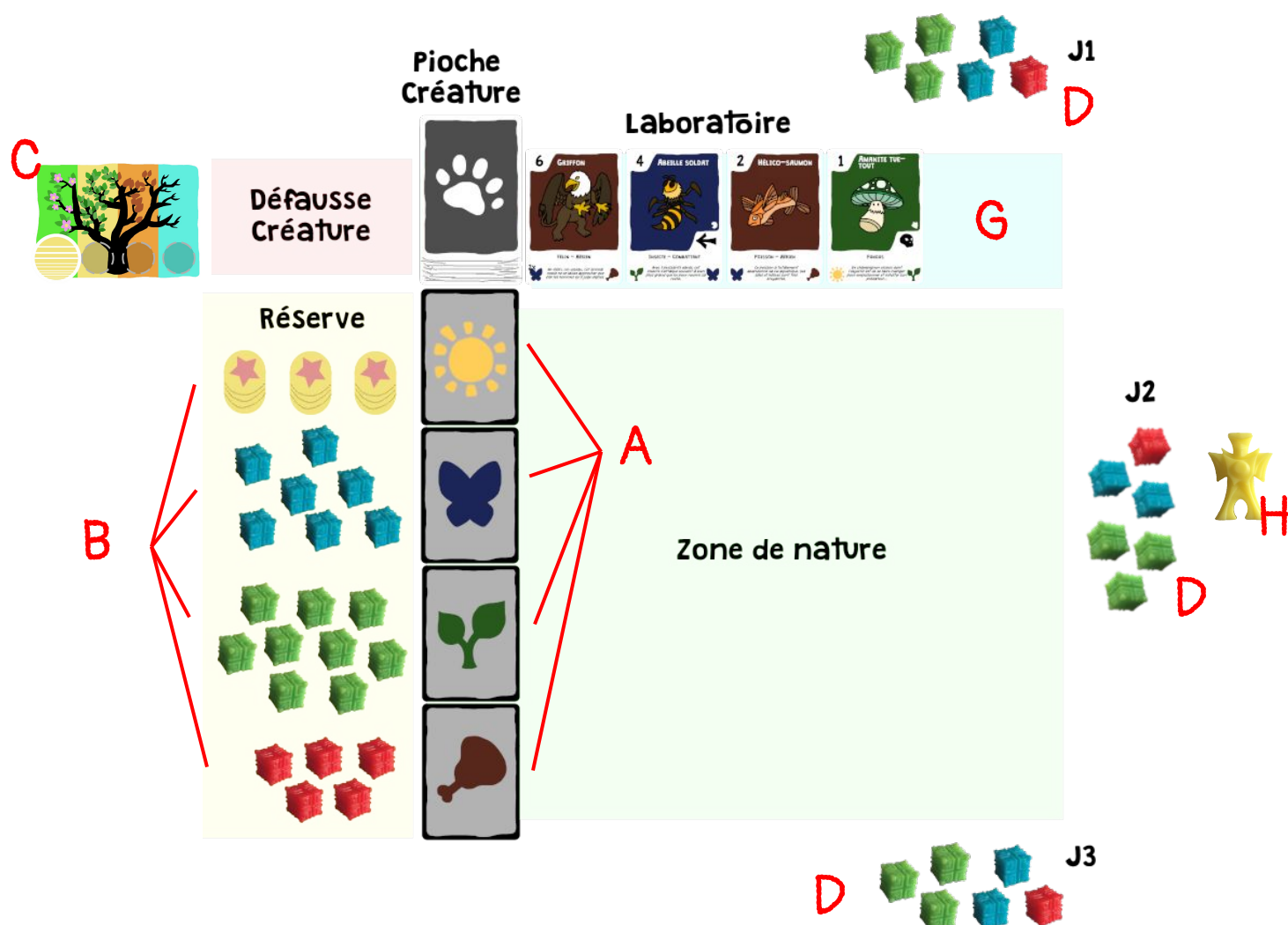
Cartes Objectif

Un joueur a 2 cartes Objectif.



Mise en place

- A. Placer les cartes qui forment la **zone de Nature** au centre de la table, verticalement de haut en bas : **soleil**, **insecte**, **plante**, **viande**.
- B. Poser à proximité de celles-ci les **cubes de Nourriture** et les jetons **Points de Victoire**, ils forment la **Réserve**.
- C. Placer la **carte de Saison** à part et son jeton sur la 1^{re} case.
- D. Chaque joueur prend **3 cubes de Plante**, **2 cubes d'Insecte** et **1 cube de Viande**.
- E. Chaque joueur choisit ou tire aléatoirement une **Organisation**, puis reçoit les cartes associées à celle-ci,
- F. Chaque joueur reçoit aléatoirement **2 cartes Objectif**, qui doivent rester **secrètes**.
- G. Placer la pioche de cartes Créature au-dessus de la zone de Nature et dévoiler les 4 premières cartes Créatures à proximité, qui forment le **Laboratoire**.
- H. Donner le **pion Leader** à celui qui est le plus en harmonie avec la faune et la flore, il devient le premier joueur.



Déroulement

Une partie se déroule en **4 rounds**, appelés **saisons**.
Chaque saison est découpée en 4 phases :



Phase 1 : Début de saison

Lors de cette étape, le premier joueur dévoile les **4 premières cartes** de la pioche Créature, et les place dans la zone de Nature.

S'il n'y pas assez de cartes dans la pioche, mélangez la défausse Créature. Elle devient la nouvelle pioche.

Règles de placement

A chaque fois qu'une Créature est ajoutée à la zone de Nature, elle doit respecter les règles suivantes :

- La Créature doit être placée juste à droite de la Nourriture qui correspond à son Alimentation.
- Si une ou plusieurs Créatures sont déjà présentes pour le même type de nourriture, réorganisez-les par ordre décroissant de Force de gauche à droite.
- En cas d'égalité de Force et d'Alimentation, la nouvelle Créature est placée à droite.

La Créature la plus forte dans chaque type d'alimentation est considérée comme l'alpha de son environnement.

Phase 2 : Actions

Pendant cette phase, les joueurs vont pouvoir effectuer des actions avec les cartes de leur main.

- 1) Chaque joueur choisit une carte Action de sa main et la pose face cachée devant lui.
 - 2) Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, les dévoiler toutes simultanément.
 - 3) En partant du premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun applique TOUS les effets de sa carte (dans l'ordre de son choix).
 - 4) Recommencer à l'étape 1 jusqu'à ce que chaque joueur ait posé 4 cartes Action devant lui.
- Une carte ne peut être jouée qu'une fois par saison.

Chaque Organisation possède les icônes d'Actions communes suivantes :



Choisir un cube de Nourriture possédé et l'ajouter à la zone de Nature sur l'emplacement approprié.

Révéler la prochaine carte de la pioche Créature et l'ajouter au Laboratoire. Le Laboratoire n'a pas de limite de carte.

Choisir une Créature du Laboratoire et l'ajouter à la zone de Nature selon les règles de placement (voir page 6).

Prendre le pion Leader et devenir le premier joueur.
Le joueur sera le premier à agir pour la prochaine Action, si personne ne lui vole le pion entre temps...

Phase 3 : Survie

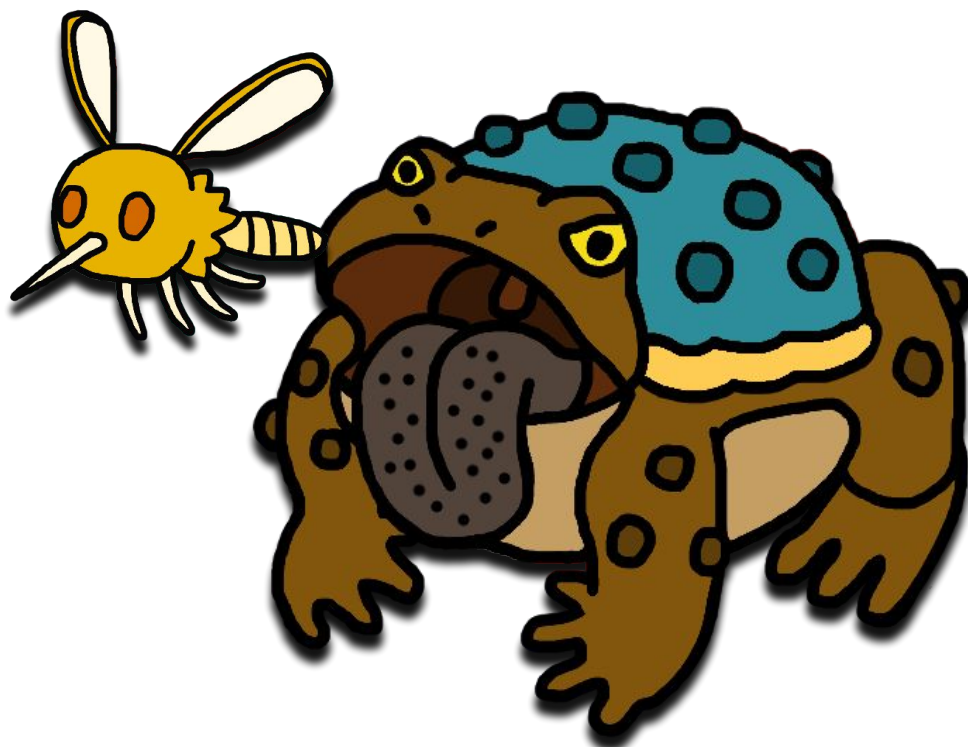
Maintenant que les joueurs ont modifié leur environnement, les Créatures de la Nature vont essayer de survivre dans leur nouvel habitat.

De haut en bas (Créatures à Alimentation **solaire**, puis **insectivore**, **herbivore** et **carnivore**), puis de gauche à droite (de la Force la plus élevée à la plus faible), **chaque Créature dans la zone de Nature** se nourrit de la Nourriture disponible correspondant à son Alimentation.

Plusieurs cas sont alors possibles :

- La Créature a simplement besoin de soleil, ou possède un Trait qui lui indique de ne pas se nourrir, on passe au repas de la Créature suivante.
- La Créature mange autant de cubes Nourriture que sa Faim l'indique. Elle est rassasiée, et on passe au repas de la Créature suivante.
- La Créature mange autant de cubes qu'elle peut pour satisfaire sa Faim, mais il n'y en a pas assez.. Elle doit alors tenter de...

...manger une autre Créature !



Manger une autre créature

Lorsqu'une Créature doit se nourrir d'autre chose que de cubes de Nourriture, elle cible alors la Créature la plus proche d'elle dans la zone de Nature qui correspond à son Alimentation. En cas d'égalité, la priorité sera :

- 1) La Créature à sa droite.
- 2) Celle au-dessus d'elle.
- 3) Celle en-dessous d'elle.



Exemple 1 : il n'y a pas de cube Nourriture d'Insecte, cependant le Griffon n'a que l'embarras du choix, 3 insectes l'entourent ! Il s'attaque donc au plus proche, la priorité étant à sa droite : le Nécropattes.

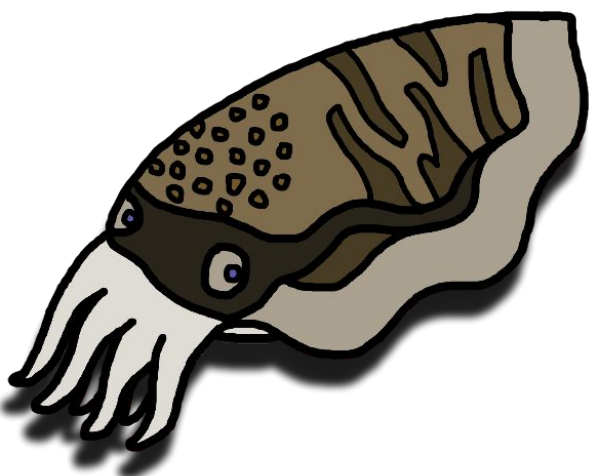
Une Créature ne peut pas (sauf indication contraire d'un Trait) s'attaquer à une autre qui se trouverait sur une colonne située à gauche de la sienne.



Exemple 2 : le Griffon mange les 2 cubes d'Insecte présents dans la Nature (il a une Faim de 2).

L'Hélico-saumon, pourtant insectivore, ne peut pas manger l'Abeille Soldat car cette dernière se situe à sa gauche, il ne peut donc pas manger.

Cette fois-ci, l'Abeille Soldat n'a pas de nourriture non plus et risque de dépérir, à moins que l'Amanite Tue-tout ne soit présent comme dans l'exemple 1...



Note : Les Créatures du Laboratoire n'ont aucun impact sur la phase de Survie, ils ne mangent pas et ne peuvent pas être dévorés !

Une Créature dévorée est retournée **face cachée**, elle ne peut pas être mangée à nouveau et n'influe pas sur la position des autres cartes.

Cependant une Créature qui n'a pas assez de Nourriture mourra **à la fin de la saison**. Elle est retournée **tête en bas** et peut encore être mangée par une autre Créature, abrégeant alors ses souffrances...

Lorsqu'une Créature se nourrit d'une autre, elle est automatiquement **rassasiée** et n'a plus besoin de manger, à moins qu'un Trait n'indique le contraire.

Phase 4 : Fin de saison

Les Créatures retournées tête en bas ou face cachée vont dans la **défausse Créatures**, tandis que les survivantes qui ont mangé à leur faim (ou qui n'ont pas besoin de manger) sont placées à côté du plateau.

N'oubliez pas les Créatures qui ont un effet , qui indique qu'elles nécessitent que certaines conditions soient remplies pour survivre.

Les Créatures du Laboratoire restent à leur place, puis :

- s'il s'agit de la fin de l'hiver, **la partie se termine**.
- sinon, chaque joueur reprend les cartes Actions qu'il a joué cette saison, ainsi qu'assez de cube Nourriture pour avoir : **3 Plantes**, **2 Insectes** et **1 Viande**.

Avancer ensuite le jeton des saisons et reprendre à la **Phase 1 : Début de saison** (page 6).

Fin de partie



Lorsque 4 saisons ont été jouées, la partie prend fin.

Les joueurs dévoilent leurs cartes Objectif.

Ils comptent les Points de Victoire (★) obtenus par celles-ci en consultant chacun leur tour le tas de Créatures ayant survécu tout au long de l'année.

Ils y ajoutent les éventuels jetons Points de Victoire (★) obtenus pendant la partie.

Le joueur terminant la partie avec le pion Leader (♣) obtient 2 Points de Victoire supplémentaires.



Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de Points de Victoire est déclaré vainqueur.


En cas d'égalité, le joueur ayant le pion Leader choisit le vainqueur entre les joueurs impliqués (et il peut se choisir lui-même...).



Exemple de fin de partie

Les Créatures suivantes ont survécu à la fin de la partie :



Maëlys a les objectifs "Havres d'insectes" (2 points + 3 par Créature de type ) et "Zone changeante" (2 points par Créature avec au moins 3 Propriétés). Seulement 3 Créatures sont concernées par le premier objectif, mais 6 remplissent le second, elle a donc $2 + 3 \times 3 + 6 \times 2 = 23$. Elle a également 1 , pour un total de **24 Points de Victoire**.

Grégoire a les objectifs "Jardin à herbivores" (2 points par Créature avec une Alimentation de ) et "Cité animale" (2 points par Créature avec un Trait). 7 Créatures sont concernées par le premier objectif, tandis que 6 remplissent le second, il a donc un total de $7 \times 2 + 6 \times 2 = 26$. N'ayant aucune autre source de points, il a un total de **26 Points de Victoire**.

Thomas a les objectifs "Serre" (4 points + 3 points par Créature de type ) et Giant Park (3 points par Créature de Force 3 ou plus). Seules 2 Créatures sont concernées par le premier et le second objectifs, mais il obtient quand même $4 + 3 \times 2 + 3 \times 3 = 19$. Il a également 3 , pour un total de **22 Points de Victoire**.

Cependant, Maëlys finit avec le pion Leader, et gagne donc 2 Points de Victoire supplémentaires, ce qui amène son score à 26 et lui permet de choisir qui sera le vainqueur.
Sans surprise, Maëlys remporte donc la partie !

Actions des Organisations



Choisir une Créature du Laboratoire OU de la défausse Créature et l'ajouter à la zone de Nature selon les règles de placement (voir page 6).



Choisir une Créature de la zone de Nature et la placer dans le Laboratoire. Elle conserve tous jetons et cubes.



Prendre un cube de Nourriture d'un emplacement de Nature et placer un cube possédé d'un autre type dans la zone de Nature à l'emplacement approprié.
L'excédent de cube est conservé entre les saisons.



Choisir un cube de Nourriture de la Réserve et l'ajouter à la zone de Nature sur l'emplacement approprié.



Défausser autant de cartes Créatures du Laboratoire que la valeur indiquée, et en piocher autant de nouvelles pour les remplacer.



Consulter les prochaines cartes de la pioche Créature selon la valeur indiquée. Les replacer dans l'ordre de votre choix au-dessus et/ou en-dessous de la pioche.



Déplacer une Créature de la zone de Nature vers la droite ou la gauche sans changer son Alimentation.
Elle est désormais considérée comme ayant la Force de la Créature placée à sa droite (ou gauche, s'il n'y en a pas).
Le changement de Force est ignoré en fin de partie.



Donner directement un cube de Nourriture possédé à une Créature de votre choix (sa Faim est alors réduite d'autant lorsqu'elle devra manger en phase 3, si celui-ci correspond à son Alimentation).



Prendre un jeton Point de Victoire 🌟 de la Réserve et le placer sur une Créature de la zone de Nature. Si celle-ci survit en fin de saison, vous gagnez le jeton.

Liste des Traits



Les Traits suivants sont déclenchés lorsque la Créature s'apprête à manger :



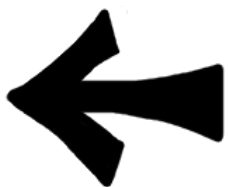
La Créature peut se nourrir de n'importe quel type de Nourriture ou Créature.



La Créature doit se nourrir 2 fois (2 Créatures, un nombre de cubes de Nourriture égal à 2 fois sa Faim ou un mélange des deux).



La Créature peut se nourrir de n'importe quel type de Nourriture ou Créature ET doit se nourrir 2 fois (2 Créatures, un nombre de cubes de Nourriture égal à 2 fois sa Faim ou un mix des deux).



La Créature peut manger des Créatures à gauche d'elle, s'il n'y a pas assez de Nourriture. Elle cible en priorité les Créatures à gauche.



Les Traits suivants sont déclenchés lorsque la Créature est attaquée par une autre :



Le prédateur est immédiatement empoisonné et s'arrête de manger. Les 2 Créatures sont tournées face cachée.



La Créature n'est pas dévorée, sauf si elle et son prédateur partagent au moins une Propriété. Dans le cas contraire, le prédateur doit chercher une autre victime.



Le Trait suivant est déclenché lorsque la Créature mange ou se fait manger :



La Créature ne mange pas (à son tour, placez là tête en bas).
Si elle est attaquée par une autre, elle mange son prédateur à la place.
Cet effet est ignoré si la Créature est déjà rassasiée.
Ignore les Traits qui permettent d'éviter d'être pris pour cible.

Note: On appelle "prédateur" une Créature qui tente d'en manger une autre.



Le Trait suivant est déclenché lorsque la Créature est dévoilée depuis la pioche :



Le joueur qui dévoile cette Créature avec une Action gagne un jeton Point de Victoire . Ignorer cet effet lors de la mise en place.



Les Traits suivants sont déclenchés lorsque la Créature est ajoutée à la zone de Nature.



Ajouter un cube du type indiqué à la zone de Nature sur l'emplacement approprié.



La Créature prend immédiatement un cube de Nourriture de son Alimentation de la Nature, si disponible (sa Faim est alors réduite d'autant lorsqu'elle devra manger en phase 3).



Le Trait suivant est déclenché lorsque la Créature est dévoilée depuis la pioche, ou ajoutée à la zone de Nature :



Lorsque cette Créature est dévoilée, en piocher une de plus.
Lorsqu'elle est ajoutée à la Nature, en ajouter une de plus au choix.
Ignorer ces effets lors de la mise en place et en phase 1.



Les Traits suivants sont déclenchés lorsque la Créature mange, et à la fin de la saison :



La Créature ne mange pas (à son tour, placez là tête en bas).
Elle sera considérée rassasiée si une autre Créature du type indiqué survit.



La Créature ne mange pas (à son tour, placez là tête en bas).
Elle sera considérée rassasiée si une autre Créature du type indiqué a été tuée (face cachée ou tête en bas).

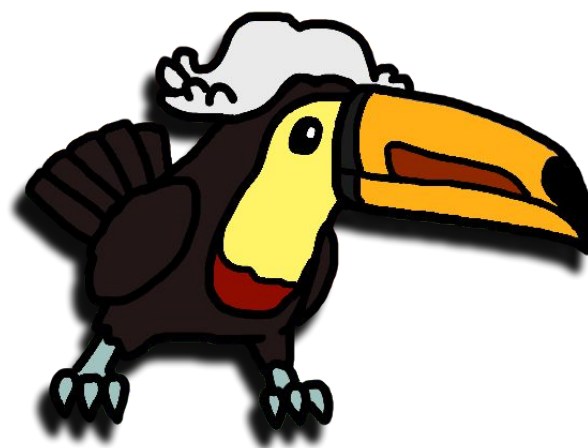
Variantes

Partie simple :

Pour une première partie ou si vous souhaitez tout simplement rendre le jeu plus facile d'accès, vous pouvez **ignorer les Traits des Créatures**.

Grand Chelem:

La partie prend fin immédiatement lorsqu'il n'y a **plus assez de Créatures à piocher**. À chaque fin de l'hiver (phase 4), remplacez le jeton Saison sur le printemps, et la partie continue normalement.



Crédits

- **Créateur, concepteur, dessins :** Jonathan Gabrielli
- **Testeurs :** mes proches et mon entourage
- **Police d'écriture :** [Tyler Finck](#)
- **Réalisation du prototype :** [The Game Crafter](#)

Toute ressemblance avec des créatures ou animaux existants ou ayant existé n'est pas totalement fortuite.

Résumé des effets

Conditions de déclenchements :



La Créature mange.



La Créature se fait manger.



La Créature a été dévoilée depuis la pioche.



La Créature est ajoutée à la zone de Nature.



La saison se termine, et la Créature n'a pas été mangé

Traits :



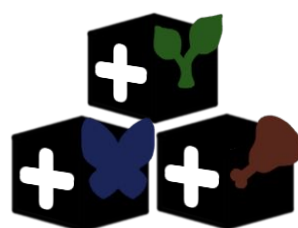
Mange n'importe quel type de Nourriture.



Ne mange pas, dévore son premier prédateur.



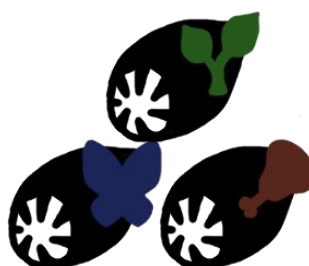
Mange 2 fois.



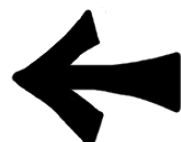
Ajoute un cube de Nourriture du type indiqué à la zone de Nature.



Mange 2 fois n'importe quel type de Nourriture.



Ne mange pas, survit si une Créature du type indiqué a survécu.



Peut se nourrir de Créatures à sa gauche.



Ne mange pas, survit si une Créature du type indiqué a péri.



Tue son prédateur.



N'est pas mangé si les Créatures n'ont aucune Propriété en commun.



Gain d'un .



Piocher/ajouter une Créature de plus à la zone de Nature lorsqu'elle est piochée/ajoutée.

Actions de base :



Ajouter un cube de Nourriture à la zone de Nature.



Piocher une Créature et l'ajouter au Laboratoire.



Déplacer une Créature du Laboratoire à la zone de Nature.



Prendre le pion Leader.