Ocean COLOR



De nombreuses espèces peuplent nos océans.

Dans cet écosystème, vous trouverez des proies, des prédateurs, des refuges.

Recréez les chaînes alimentaires, du plancton invisible jusqu'aux baleines géantes, des algues délicates jusqu'aux poulpes agiles.
À l'origine de tout, il y a l'oxygène, tâchez de ne pas en manquer !

Vous devrez trouver les synergies qui vous feront marquer un maximum de points.

C'est à vous de jouer !

Joueurs 2-4

40 minutes

à partir de 10+

betula

Matériel

1
plateau de jeu



4
dés
bleu, jaune, rouge, et vert



24
jetons Oxygène
(Réserve)





78
cartes Océan
représentant
des végétaux,
des animaux,
et 4 aides de jeu



40
billes
en verre



1
bloc de score

Mise en place

- Les cartes Océan sont mélangées et placées en pile, face cachée, au centre de la table pour former la pioche.

- Le plateau, les billes et la réserve de jetons sont placés à côté des cartes.

- **Chaque joueur prend deux jetons Oxygène dans la Réserve** qui pourront être utilisés durant la partie. *(Voir p.11)*

- Un des joueurs est désigné **joueur actif**.
  Il prend les 4 dés et débutera la première phase Mélanges.

Anatomie d'une carte Océan



But du jeu

Les joueurs tentent de réaliser le meilleur écosystème marin.

Une partie dure trois manches. Une manche s'achève quand, à l'issue d'un tour, un joueur a validé toutes ses cartes.

Les cartes validées par les joueurs octroient des points de victoire.

À l'issue des trois manches, le joueur avec le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur.

Déroulement d'une manche

Phase 1 Sélection (draft)

Distribuez 5 cartes à chaque joueur.

Simultanément, chacun choisit une de ses cartes qu'il place face visible devant lui, puis passe les cartes restantes à son voisin de gauche.

Quand chaque joueur a passé ses cartes restantes, **recommencez l'opération** jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 4 cartes. Les cinquièmes cartes sont alors défaussées.

Phase 2 Mélanges

Un joueur est le joueur actif, les autres sont appelés joueurs passifs.

Le joueur actif lance les 4 dés.

Il les associe par 2 :
chaque paire forme un Mélange
(la somme des deux dés qui le compose).



Les joueurs utilisent ces mélanges pour placer des billes sur leurs cartes :

- **Le joueur actif peut placer deux billes, une avec chaque mélange, sur la même carte ou sur deux cartes différentes.**
- **Dans le même temps, les joueurs passifs peuvent placer une bille (une seule, avec le mélange de leur choix).**

Placer une bille

Prenez et placez une bille sur un réceptacle libre d'une de vos cartes.
Le Mélange choisi doit correspondre aux critères de ce réceptacle.
S'il s'agit du dernier de la carte, elle est alors ***validée*** *(Voir p.7).*

À l'issue de la phase Mélanges

Changer de joueur actif en sens horaire. Il s'empare des 4 dés.

Puis

si un joueur (*actif comme passif*) **a validé sa dernière carte** *(voir p.7)*
Mettez fin à la manche en cours

sinon **Recommencez une phase Mélanges**

Critères de placement

Chaque carte Océan figure un ou plusieurs réceptacles de billes.

Ces réceptacles présentent des **critères de placement** qui réclament une valeur fixe ou variable, et peuvent être blancs ou colorés.

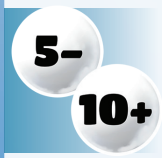
Le Mélange de dés que vous utilisez pour placer une bille doit respecter ces critères.



Si le réceptacle est blanc
Il vous suffit de respecter la valeur demandée.
Aucune couleur spécifique n'est requise.



Si le réceptacle est coloré (rouge, vert, bleu, ou jaune)
le mélange choisi doit comporter un dé de la couleur affichée.
Par exemple, un réceptacle 8 rouge requiert un mélange de 8 dont l'un des dés est rouge.



Si le réceptacle comporte un (+) ou un (-)
Le mélange choisi doit être **égal ou supérieur (+)**,
ou **égal ou inférieur (-)** à la valeur demandée.
*Par exemple, si l'un des réceptacles affiche **[5-]**, le joueur pourra utiliser un Mélange de valeur 2, 3, 4 ou 5.*

Cas particulier : les Flèches

Certaines cartes présentent des flèches entre leurs réceptacles.
Elles indiquent un ordre imposé de placement.
La première bille placée sur cette carte doit toujours l'être sur le réceptacle cerclé de deux ronds noirs.

Ensuite, placez en suivant les flèches.

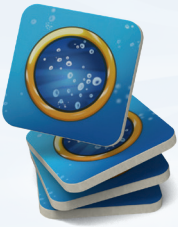


Par exemple pour la Posidonie, après avoir placé une bille sur le 6 vert, vous pourrez placer la suivante sur le 7 ou sur le 9 vert, au choix.

Cas particulier : la Pénurie

Si aucun des mélanges ne permet au **joueur actif** de placer une bille, il peut se déclarer en Pénurie. Si les autres joueurs confirment la Pénurie, il ne forme donc pas de mélanges ce tour-ci et prend un jeton Oxygène en contrepartie *(voir p.8)*.

Les jetons Oxygène



À tout moment, un joueur peut dépenser un ou plusieurs de ses jetons Oxygène. Ils servent à modifier les critères de ses cartes afin de placer une bille.

Leurs effets sont détaillés en p.11 de ce livret.

Une fois utilisé, un jeton Oxygène est défaussé.

Les jetons non-dépensés sont conservés d'une manche à l'autre mais ne rapportent aucun point en fin de partie.

Validation d'une carte

Une carte Océan est validée lorsque tous ses réceptacles sont occupés par une bille.

- Replacez les billes dans la réserve.
- Mettez la carte de côté *(vous pouvez l'incliner afin de ne pas la confondre avec une de vos cartes non validées)*.
  Ses éventuels points seront comptabilisés en fin de partie.
  Les cartes validées sont consultables à tout moment.



De nombreuses cartes offrent un bonus en bas à droite. Il est obtenu immédiatement lors de leur validation.

Les effets des bonus sont détaillés en p.10 de ce livret.

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur valide sa dernière carte Océan, chaque joueur peut terminer normalement le tour en cours, puis la manche s'arrête.

Pour chaque carte non-validée, son propriétaire peut :

- la défausser et gagner un jeton Oxygène.
- la conserver pour la manche suivante en retirant les billes placées dessus. *(il débutera la prochaine manche avec plus de 4 cartes.)*

Une nouvelle manche commence.

Exemple d'une phase Mélanges à 4 joueurs

Les dés tirés sont 4 6 3 5

Partages possibles :	*Combinaisons possibles :*
4 + 6 et 3 + 5	10 et 8
4 + 3 et 6 + 5	7 et 11
4 + 5 et 6 + 3	9 et 9



Idoya (joueuse active) choisit les Mélanges 10 et 8 pour placer une bille sur son Épave et une bille sur son Fou de bassan.



Julien choisit le 10 pour placer une bille sur le 10 rouge de sa Langouste. Ce faisant, il valide sa carte. Il la met de côté et la retourne face cachée.

Ben choisit de dépenser deux jetons Oxygène pour considérer le 9+ jaune de son Poulpe comme un 8+.



Enfin, Charlie ne peut utiliser aucun des Mélanges formés par Idoya... tant pis.

Puisqu'aucun joueur n'a mis fin à la manche en validant sa dernière carte, une nouvelle phase Mélanges commence, dont Julien sera le nouveau joueur actif (il est assis à gauche d'Idoya).

Fin de partie



À l'issue des trois manches, on procède au décompte des points de victoire.
Défaussez vos cartes non validées. Ne conservez que vos cartes validées ; elles rapportent des PV *(points de victoire)* à leur propriétaire.

Points de base

Les PV de base sont indiqués en haut au centre des cartes, dans une étoile.

Attention : les cartes Épaves enlèvent des points de base au lieu d'en rapporter, mais offrent une synergie !



Points de Synergie

Certaines espèces entrent en résonnance et forment des synergies au sein de votre écosystème.

Chaque fois que le symbole **Nature** d'une carte répond au symbole **Synergie** d'une autre de vos cartes, la synergie s'active.

Chaque symbole Synergie activé rapporte 1 PV.




Algue


Coquillage


Corail


Crustacé


Poisson


Plancton


Épave


Krill

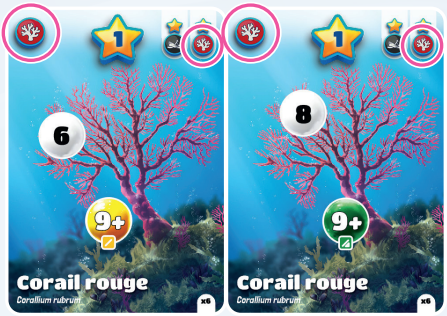
Par exemple : une carte Bigorneau rapporte 2 points, et 1 point de Synergie pour chaque possédé par le joueur.
S'il possède deux , la carte Bigorneau lui rapporte 4 points au total (2 points de base + 2 points de Synergie).

Points de coraux

Les coraux se multiplient de façon exponentielle.

les cartes Coraux rapportent leur valeur de base plus leur nombre multiplié par leur nombre !

Note : les cartes Coraux confèrent aussi des points non-comptés dans le tableau ci-dessous, via une synergie avec les cartes Épaves !



Soit :

1 carte Corail : **2 points** *(1 PV de base + 1 PV de synergie)*
2 cartes Coraux : **6 points** *(2 PV de base + 4 PV de synergie)*
3 cartes Coraux : **12 points** *(3 PV de base + 9 PV de synergie)*
4 cartes Coraux : **20 points** *(4 PV de base + 16 PV de synergie)*
5 cartes Coraux : **30 points** *(5 PV de base + 25 PV de synergie)*
6 cartes Coraux : **42 points** *(6 PV de base + 36 PV de synergie)*

Points de couples

Certaines espèces forment des couples durables.

L'hyppocampe, **le Fou de bassan** et **l'Eider** peuvent former des couples à condition d'avoir un mâle et une femelle *(carte de gauche et de droite)*.

Chaque couple reconstitué rapporte ★★ ***(2 points de victoire)*.**



Additionnez tous vos points pour connaître votre score final.
Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire est attribuée à celui ayant validé le moins de cartes.

Les bonus

Certaines cartes confèrent immédiatement un bonus *(en bas à droite)* **lorsqu'elles sont validées**. Ces bonus sont obligatoires, leurs actions doivent être réalisées si possible.



Placez gratuitement une bille sur un de vos cartes.
Si vous n'avez plus de réceptacle libre, le bonus est perdu et la manche se termine.
Note : vous pouvez ignorer la couleur et la valeur du réceptacle, mais l'ordre imposé par des flèches doit être respecté !



Prenez dans la Réserve le nombre de jetons Oxygène indiqué.
S'il n'y en a plus, le bonus est perdu.



Tout le monde prend un jeton Oxygène dans la Réserve.
S'il n'y en plus, le bonus est perdu.



Volez un jeton Oxygène à l'adversaire de votre choix.
Si aucun n'en a le bonus est perdu.



Validez immédiatement une carte, comme si tous ses réceptacles étaient occupés. S'il s'agit de votre dernière carte le bonus est perdu et la manche se termine.



Choisissez une carte de la défausse et placez-la au sein de vos cartes non-validées. Considérez-la comme une carte obtenue en phase 1.



Échangez cette carte Bernard l'hermite avec n'importe quelle carte validée d'un adversaire dont la valeur de base est de 2 ou moins. Si aucun adversaire ne possède de carte validée 2 ou moins, le bonus est perdu.

Les effets peuvent tout à fait s'enchaîner en cascade.

Utilisation des jetons Oxygène

Les jetons Oxygène peuvent être dépensés à tout moment et autant que souhaité. Vous pouvez les dépenser à l'unité, par deux, par trois ou par quatre. Une fois l'effet appliqué, défaussez les jetons utilisés.



Dépenser 1 Oxygène permet d'**ignorer le critère de couleur** d'un réceptacle lors du placement d'une bille.



Dépenser 2 Oxygènes permet de **réduire ou d'augmenter de 1** un critère afin de placer une bille.



Dépenser 4 Oxygènes permet de **placer gratuitement une bille sur n'importe quel réceptacle** d'une de ses cartes.
Cette bille peut être placée en plus de celles conférées par les Mélanges.
Note : l'ordre imposé par des flèches doit être respecté !

Précisions

Ce n'était pas mon tour mais j'ai validé toutes mes cartes
Eh bien bravo ! Cela déclenche la fin de la manche. Attention toutefois à bien laisser les autres joueurs terminer leur tour.

Ai-je le temps de finir mon tour si un autre joueur met fin à la manche ?
Oui. On s'assure que chacun ait eu l'opportunité d'utiliser les mélanges et ses jetons Oxygène à sa guise avant de mettre fin à la manche.

Puis-je dépenser 3 jetons Oxygène sur un même critère ?
Oui, afin de modifier sa couleur et sa valeur. Vous pouvez dépenser autant de jetons que vous le souhaitez. Par exemple 10 pour poser deux billes et changer la valeur d'un troisième critère !

Plusieurs joueurs ont validé toutes leurs cartes à cette manche, est-ce possible ?
Aucun problème ! Comme tout le monde joue à chaque tour, on peut même avoir tous les joueurs qui valident toutes leurs cartes au même tour !

Du jeu à la réalité

Sous la surface de l'océan, s'épanouissent des écosystèmes où chaque créature, du microscopique au géant, participe à l'équilibre de la planète.

À la base de ces écosystèmes se trouvent des algues microscopiques : le phytoplancton !
Ces organismes invisibles à l'œil nu constituent la principale usine à photosynthèse de la planète : ils produisent plus de 50 % de l'oxygène que nous respirons. Les organismes planctoniques sont consommés par le krill *(de petites « crevettes » qui forment d'immenses bancs)* et les petits poissons comme les anchois.
Ainsi débute la longue chaîne alimentaire au sein de laquelle les *« petits »* sont mangés par de plus *« gros »*.
Les poissons dits *« fourrages » (sardines, maquereaux)* sont un maillon intermédiaire avec les grands prédateurs : dauphins, requins, thons, oiseaux marins.
Paradoxalement, les plus grands animaux marins, les baleines à fanons, s'alimentent principalement de krill et d'autres petits organismes.

Cette chaîne alimentaire permet un brassage de nutriments et explique en partie la forte productivité des océans partout où les conditions autorisent un développement massif du phytoplancton. C'est pour cette raison qu'il faut éviter la surpêche de certaines espèces, car chacune a son importance dans le maintien des grands équilibres écosystémique dont nous dépendons étroitement.

Crédits

Auteur : Julk

Illustrations : Thaïs Beaussé

Édition : Betula - biotope édition

Développement & Maîtrise de projet: Charles Couronnaud

Thématisation : Jean-Yves Kernel

Direction artistique & design graphique : Benjamin Treilhou

© 2026. Conçu et développé en France, produit en Europe.