

Continents

Une extension du jeu "Evolution : Origin of Species"

Règle du jeu (2nde édition)

Pendant très longtemps, les terres immergées de notre planète ne formaient qu'un seul continent - la Pangée, mais il y a environ 200 millions d'années, ce continent s'est divisé en 2 supercontinents - au nord Laurasia et au sud Gondwana. Grâce à l'extension "Continents", nous allons tenter de simuler le déroulement de l'évolution dans des lieux géographiques isolés. Maintenant les animaux évolueront de manière indépendante sur les deux continents, ainsi que dans un autre lieu isolé - l'Océan.

Avant de commencer la partie, vous avez besoin de combiner les cartes de l'extension avec les cartes du jeu de base. Mélangez bien toutes les cartes. Après avoir bien mélangé, distribuez 10 cartes à chaque joueur, ainsi qu'un séparateur de territoire. le séparateur de territoire est placé devant le joueur de manière à ce que l'océan soit sur la droite et que Laurasia soit en haut. Placez les cartes continent (Laurasia, Gondwana et Océan) au centre de la table. les jetons rouges de nourriture seront placés sur ces cartes pendant le jeu pour montrer la réserve de nourriture pour chaque territoire.

La dernière personne à être allée sur un autre continent commence la partie. (S'il n'y a personne, tirez au sort).

Phase de développement

La phase de développement est la même que dans le jeu de base "EVOLUTION". A leur tour, les joueurs jouent des cartes comme animal ou comme caractéristique sur un animal joué précédemment. vous pouvez annoncer "Je passe" et vous ne jouerez plus d'animaux ni de caractéristiques ce tour-ci. La particularité de cette extension c'est que lorsqu'un joueur joue un animal, il doit décider sur quel continent il le joue. S'il veut que son animal soit sur la Laurasia il le place au-dessus du séparateur de territoire ; s'il veut qu'il soit sur le Gondwana, il le place en dessous. Si un joueur a joué la caractéristique « Nage » sur son animal, celui-ci est immédiatement déplacé dans l'Océan – déplacez l'animal et toutes ses caractéristiques du continent pour le placer à droite du séparateur de territoire. La caractéristique « Nage » est défaussée. Chaque animal dans l'Océan rapporte un point supplémentaire à la fin de la partie. Essayez de bien placer vos cartes pour que cela soit évident de voir dans quel territoire les animaux se trouvent. Vous ne pouvez pas jouer de caractéristique bilatérale et ensuite finir dans des lieux différents (par exemple l'animal a été déplacé dans l'Océan), la caractéristique bilatérale est défaussée.

Phase de détermination de la réserve de nourriture.

A chaque tour, les différents continents ont des réserves de nourriture différentes. Le total de nourriture est déterminé par l'utilisation des dés et par l'utilisation d'un tableau spécial. Par exemple, il y a 4 joueurs, à chaque tour le premier joueur lance deux dés blancs et un dé coloré.

Le total de nourriture disponible au Gondwana sera égal à la Somme des dés blancs ; le total de nourriture disponible en Laurasia sera le nombre sur le dé coloré +2 jetons supplémentaires.

Le total de nourriture disponible dans l'océan est un nombre fixe à chaque tour. (À 4 joueurs, cela correspond à 5 jetons nourriture).

Voici le tableau qui détermine le total de jetons nourriture disponible - les ressources dépendent du nombre de joueurs :

Joueurs	Laurasia	Gondwana	Océan
2	1 dé	1 dé + 2 ressources	3 ressources
3	1 dé	2 dés	4 ressources
4	1 dé + 2 ressources	2 dés	5 ressources
5	1 dé + 3 ressources	2 dés + 2 ressources	6 ressources
6	1 dé + 5 ressources	2 dés + 3 ressources	7 ressources
7	2 dés + 2 ressources	3 dés + 2 ressources	8 ressources
8	2 dés + 2 ressources	3 dés + 4 ressources	9 ressources

Phase d'alimentation

La phase d'alimentation est la même que dans le jeu de base évolution : les joueurs reçoivent dans l'ordre des jetons rouge de nourriture pendant leur phase d'alimentation. Les jetons sont pris un par un, pendant plusieurs manches si besoin, jusqu'à ce que tous les jetons aient été pris ou bien que tous les animaux aient été nourris et que le tissu adipeux ait été rempli.

Attention ! La réserve de nourriture dans chaque territoire est séparée ; les animaux en Laurasia ne peuvent pas recevoir de la nourriture du Gondwana ou de l'Océan et vice versa.

Pendant chaque manche de phase de nourriture, les joueurs peuvent recevoir des jetons et utiliser des caractéristiques sur un seul territoire et cela dépend du joueur dont c'est le tour. Par exemple, vous ne pouvez pas attaquer avec un Carnivore d'un lieu, un autre animal qui se trouve dans un autre lieu, ou un « Charognard » dans l'Océan ne peut pas recevoir un jeton de nourriture si un animal a été mangé sur un continent.

Phase d'Extinction et phase de pioche

Tous les animaux de tous les lieux sont concernés par cette phase. Si un joueur n'a plus de cartes en main ou d'animaux en jeu, il doit recevoir 10 cartes de la pioche et il doit en placer deux sur la table comme animal.

Remarque : Dans une partie à deux joueurs, nous vous conseillons de réduire le nombre de cartes dans le deck. Pour pouvoir le faire trier les cartes par sorte et retirez-en la moitié. Mélangez bien les cartes restantes pour former un nouveau deck.

Jetons un œil aux nouvelles caractéristiques qui sont apparues dans le jeu :

Migration

Pendant sa phase d'alimentation, le joueur qui a un animal qui possède cette caractéristique peut annoncer une « **Migration** », car il doit en informer les autres joueurs. Il ne peut pas utiliser d'autres caractéristiques pendant ce tour à l'exception de MIGRATION et POISSON PILOTE ; il ne peut plus recevoir de jetons nourriture (y compris ceux de la réserve de nourriture). **Important !** Plus d'un animal du joueur peuvent Migrer en même temps s'ils ont la caractéristique Migration et même s'ils sont sur des territoires différents. Si, suite au résultat de la migration, deux animaux qui partageaient une caractéristique bilatérale (par exemple la caractéristique Parasite) terminent sur des continents différents, la caractéristique bilatérale est défaussée. Vous ne pouvez pas utiliser la caractéristique de Migration pour déplacer un animal d'un continent dans l'Océan mais vous pouvez déplacer un animal qui nage de l'Océan vers le continent (or back). Cet animal a besoin de recevoir la caractéristique de Nage. La carte qui possède cette caractéristique fonctionne comme dans le jeu de base quand elle est sur un continent, l'animal ne peut pas être mangé à moins d'avoir un Carnivore qui possède aussi la caractéristique Nage. Les animaux qui nagent ne peuvent pas migrer d'un continent à l'autre sans passer par l'Océan.

P2

Tour 1

Phase de Développement

Le joueur B a joué NEOPLASME sur un animal du joueur A qui a les caractéristiques POIDS CORPOREL ELEVE et AEDIFICATOR

Tour 1

Phase de Développement réserve de nourriture

La carte NEOPLASME s'est déplacée d'un espace. Dès ce moment, la caractéristique POIDS CORPOREL ELEVE ne fonctionne plus. Maintenant l'animal n'a plus besoin que d'un jeton de nourriture pour être nourri.

Tour 2

Phase de Développement réserve de nourriture

La carte NEOPLASME a encore été avancée. Il n'y a plus de cartes qui se trouvent dessus donc l'animal meurt.

Néoplasme

Le NEOPLASME est seulement joué sur l'animal d'un autre joueur et cela affecte les caractéristiques uniques. Placez cette carte sous les caractéristiques de l'animal. Au début de la phase de détermination de la réserve de nourriture, échanger la carte NEOPLASME avec la caractéristique qui se trouve au-dessus. Cette caractéristique ne fonctionne plus pour cet animal. S'il n'y a plus de caractéristique au dessus du NEOPLASME, l'animal meurt immédiatement (reportez-vous à l'image).

Si le NEOPLASME a été joué sur un animal qui n'avait qu'une seule caractéristique, l'animal meurt pendant la première phase de détermination de nourriture. Bien que vous puissiez jouer des caractéristiques supplémentaires pour faire durer sa mort. Vous ne pouvez pas jouer de cartes avec la même caractéristique sur un animal qui a un NEOPLASME même si la première caractéristique a été « désactivée » (l'exception concerne le TISSU ADIPEUX).

Après que le NEOPLASME ait été joué sur un animal, vous ne pouvez pas changer l'ordre dans lequel ses caractéristiques sont placées. Si, suite au résultat de la caractéristique RECOMBINAISON, le NEOPLASME va sur un autre animal, on place la carte au bas des caractéristiques de l'animal comme si elle venait d'être jouée.

Poisson Pilote

Vous pouvez utiliser cette caractéristique pour déplacer un animal d'un lieu vers un autre pendant la migration de vos animaux ou de ceux des autres joueurs. LE POISSON PILOTE peut seulement suivre un animal qui migre d'un lieu où se trouve le POISSON PILOTE. Vous ne pouvez pas migrer grâce à cette caractéristique seule.

Un animal qui NAGE et qui a la caractéristique POISSON PILOTE puis un animal qui NAGE qui migre de l'Océan vers un continent et qui y revient. S'il y a plus d'un animal avec la caractéristique POISSON PILOTE en jeu, le joueur qui a annoncé la « Migration » doit être le premier à utiliser

cette caractéristique. C'est ensuite au joueur à sa gauche de pouvoir utiliser ses animaux qui ont la caractéristique POISSON PILOTE, et ensuite cela continue dans le sens horaire. Chaque animal qui utilise la caractéristique MIGRATION peut avoir plus d'un POISSON PILOTE se déplaçant avec lui en comptant les POISSONS PILOTES qui appartiennent aux autres joueurs.

Régénération

Cette caractéristique ne peut seulement être jouée que sur un animal qui ne possède pas de caractéristique ou bien sur un animal qui possède une caractéristique qui ne fait pas augmenter le besoin de nourriture de l'animal. Les caractéristiques ne peuvent pas être jouées sur cet animal si elles augmentent son besoin de nourriture ou s'il a déjà deux caractéristiques. Gardez en tête que les caractéristiques bilatérales sont aussi considérées comme une caractéristique et elles ne peuvent être jouées au-delà de la limite.

Si un animal avec la caractéristique REGENERATION était mangé par un carnivore, on laisserait ses caractéristiques sur la table. Pendant la phase d'extinction avant de recevoir de nouvelles cartes le joueur devra jouer un animal de sa main (s'il n'a pas de cartes, alors à partir du deck) et il devra le placer sur ces caractéristiques.

Le joueur ne recevra pas une carte du deck pour l'animal qui s'est régénéré de cette manière. S'il n'y a plus de cartes en main ou dans le deck, on laisse les caractéristiques sur la table et elles rapporteront toujours des points à leur propriétaire à la fin de la partie. La REGENERATION ne vous épargnera pas la famine mais si l'animal avec cette caractéristique étaient mangé par un carnivore, les caractéristiques laissées sur la table ne nécessiteraient pas de nourriture.

Recombinaison

En utilisant cette caractéristique bilatérale, chaque animal doit échanger une caractéristique avec l'autre. Si cela a pour résultat que l'un des deux animaux obtient une caractéristique qu'il a déjà, défaissez l'une d'elle. Cette caractéristique très utile peut aider un animal à se débarrasser d'une carte non désirée, par exemple le PARASITE. Si un animal utilisant la RECOMBINAISON obtient une caractéristique qui ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche (par exemple PIRATAGE ou HIBERNATION) et que cette caractéristique a déjà été utilisée par le premier animal plus tôt, le second animal ne peut pas utiliser la caractéristique une fois de plus.

Vie en groupe

Cette caractéristique vous permet d'agir ensemble avec les autres joueurs. Si un lieu a seulement un animal avec la caractéristique VIE EN GROUPE il sera plutôt vulnérable face aux carnivores, mais plus il y aura d'animaux avec cette caractéristique, meilleure sera leur défense. Lorsque que vous faites le total sur ce lieu, on ajoute tous les carnivores (les vôtres y compris) et les animaux qui ont la caractéristique VIE EN GROUPE.

Aedificator

On doit placer deux jetons rouges supplémentaires de nourriture dans la réserve de nourriture du lieu de l'animal qui a cette caractéristique. Si un lieu a plus d'un animal possédant cette caractéristique, on ajoute les jetons de nourriture pour chaque animal.

Cnidocytes

Un carnivore qui attaque un animal qui a cette caractéristique, même si l'attaque échoue, perd la

capacité à utiliser ses caractéristiques. Il devient donc une proie facile pour les autres carnivores. Gardez en tête que l'animal paralysé n'a besoin que d'un jeton de nourriture étant donné que ses caractéristiques ne fonctionnent plus.

Jouer avec l'extension « Time to Fly » :

Vous pouvez jouer à « Evolution » avec deux extensions en même temps (« Continents » et « Time to Fly »). Pour pouvoir le faire, mélangez les trois decks ensemble. Lorsque vous jouez avec deux extensions, les règles suivantes s'appliquent :

- 1) Un animal qui a la caractéristique VOL et qui a 1 ou 2 caractéristiques peut migrer d'un continent à l'autre comme s'il avait la caractéristique MIGRATION. Le joueur doit annoncer une « Migration » en utilisant les règles de la caractéristique de la MIGRATION comme d'habitude. Il ne peut pas utiliser d'autres caractéristiques pendant cette phase (à l'exception de VOL, MIGRATION et POISSON PILOTE) ni recevoir de jetons nourriture. Dès que l'animal qui a la caractéristique de VOL obtient sa troisième caractéristique (rappelez-vous que les parasites et les caractéristiques bilatérales comptent) il perd sa capacité à migrer de cette façon. Un animal avec la caractéristique NAGE et la caractéristique VOL peut migrer d'un continent à l'autre en passant par l'Océan.

La caractéristique SPECIALISATION n'est plus divisée en types (A et B). Donc s'il y a deux animaux qui ont cette caractéristique sur un lieu, aucun d'eux ne peut l'utiliser. Mais dans des lieux différents, les animaux peuvent l'utiliser librement.

Étant donné que la caractéristique NAGE est défaussée dès que l'animal se déplace dans l'Océan, elle n'empêche plus l'utilisation de la caractéristique POISSON PECHEUR par l'animal dans l'Océan.

Lors de l'utilisation de la caractéristique VIVIPARE, le nouvel animal est placé dans le même lieu que l'animal qui a utilisé cette caractéristique.

© Д. Кнорре, С. Мачин, 2012

© ООО «Правильные игры», 2012

Remerciements particuliers à : M. Akhtariyev, D. Bazikin, A. Glagolev, F. Glagoleva, A.

Khusnutdinova, L. Machina, F. Miachin, A. Pahomov, A. Saponov, I. Tulovski, D. Shakhmatov.

Des remerciements aux membres de [http:// vk.com/evolyuciya](http://vk.com/evolyuciya) qui ont pris part aux discussions et aux tests.

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant