EVOLUTION

The Origin of Species

Règles du jeu

La diversité des organismes vivants qui habitent notre planète vraiment impressionne. La théorie de l'évolution explique ces différences par le fait que les espèces différentes ont appliqué des approches différentes pour survivre: les uns s'adaptaient à manger des ressources alimentaires inaccessibles auparavant, les autres gagnaient un avantage en apprenant à se défendre des prédateurs d'une manière effective, les tiers partaient vivre dans des endroits où personne ne pouvait survivre sauf eux. De nouveaux mécanismes d'adaptation ont apparu dans les groupes d'animaux différents, par exemple la capacité de voler des dinosaures, des oiseaux et des mammifères. Tous les mécanismes d'adaptation « inventés » par l'évolution se combinaient et se testaient par la sélection naturelle. En résultat certaines espèces biologiques disparaissaeint et les autres occupaient une place dominante sur la planète.

Dans le jeu «Evolution» on vous propose de combiner vous-mêmes des propriétés (mécanismes) différentes des animaux et de développer votre propre population dans les conditions du changement constant des ressources (nourriture). Vers la fin du jeu la population du joueur doit survivre et occuper une place dominante dans l'écosystème en variant le nombre d'animaux, en recevant de nouvelles propriétés utiles et en resistant à l'adversaire.

Conditions de victoire

Le vainqueur est le celui qui obtient le plus de points à la fin du jeu. Le joueur gagne des points pour ses animaux restés vivants et leurs propriétés acquises.

Préparation au jeu

Battez les cartes et donnez 6 cartes à chaque joueur– ce sera la main du joueur. Posez le jeu des cartes au centre du plateau pour qu'on puisse voire l'image . Mettez à côté des pions de nourriture: rouges – « base fourragère», bleus « nourriture supplémentaire », jaunes – «tissu adipeux». Tirez au sort pour définir qui joue le premier (ci-après, premier joueur).

Ordre du jeu

Le jeu est divisé en marches. Une marche est divisée en phases :

- phase du développement
- phase de la définition de la base fourragère
- phase de l'alimentation
- phase de l'extinction et de la réception de nouvelles cartes

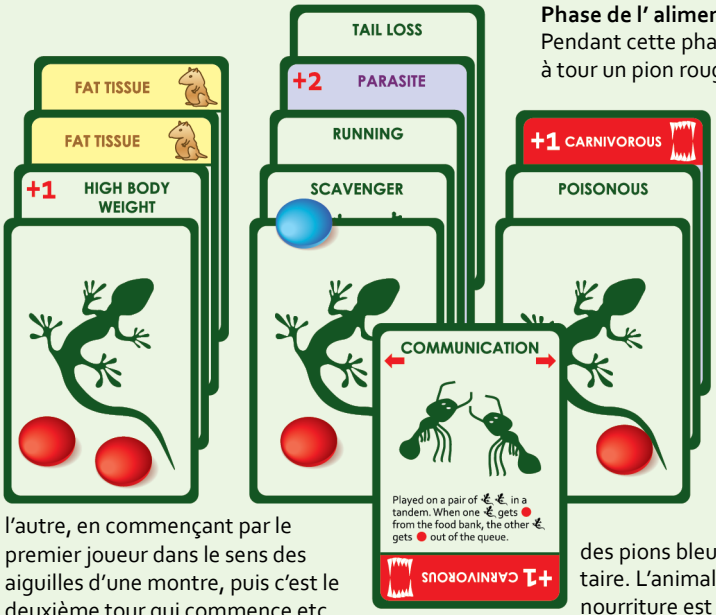
Dans chaque phase les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le premier joueur et continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. La phase du développement et une phase de l4alimentation comprennent plusieurs tours : après la fin du premier tour c'est le premier joueur qui joue etc. Le joueur qui ne peut pas jouer par telle ou telle raison dans la phase actuelle manque son tour.

Phase du développement

Pendant cette phase les joueurs peuvent étaler les cartes sur le plateau. Les cartes ont une image d'un animal d'un côté et une description d'une propriété de l'autre. Chaque carte peut être jouée comme un animal et dans ce cas-là est posée pour que l'on voit l'image ou comme une propriété. Dans le dernier cas la carte avec une propriété se met sous la carte d'un animal sur lequel elle a été jouée. Certaines cartes ont deux propriétés (la deuxième propriété est indiquée en bas de la carte, par exemple « Prédateur »). En étalant une telle carte le joueur doit décider laquelle des deux propriétés il va utiliser et étaler la carte avec l'image où la propriété en question est indiquée. Cette décision du joueur est définitive, il ne pourra pas retourner la carte et utiliser la deuxième propriété après.

Les cartes jouées pour une pair d'animaux par exemple «Interaction» se placent entre les cartes des animaux qui sont joués.

La phase du développement comprend plusieurs tours. Les joueurs étalent les cartes l'une après



l'autre, en commençant par le premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, puis c'est le deuxième tour qui commence etc. De cette façon le joueur peut jouer n'importe quel nombre de cartes de sa main . Si le joueur ne veut pas introduire un nouvel animal ou une nouvelle propriété dans le jeu il dit «passe». Ce joueur ne peut pas étaler de nouvelles cartes pendant cette phase et manque son tour. Si le joueur n'a plus de cartes il est obligé de dire «passe». Quand tous les joueurs ont dit «passe» la phase du jeu se termine.

Phase de la définition de la base fourragère

On définit pendant cette phase quelle quantité d'alimentation sera accessible pendant cette marche. Cela dépend du nombre des joueurs et des résultats du coup de dés.

2 joueurs – résultat d'un coup **d'un dés +2**
3 joueurs - résultat d'un coup **de deux dés**
4 joueurs - résultat d'un coup **de deux dés +2**

Le premier joueur jette les dés. Quand la quantité de nourriture est définie le nombre respectif de pions rouges se pose en une pile séparée au centre de la table – c'est une **base fourragère** pour cette marche.

Phase de l' alimentation

Pendant cette phase les joueurs prennent tour à tour un pion rouge de la base fourragère et le posent sur un de leurs animaux. Cette phase inclue plusieurs tours. D'abord le premier joueur prend un pion et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite le deuxième tour commence etc. En une fois le joueur doit prendre un seul pion de la base fourragère, mais certaines propriétés comme par exemple «Interaction» permettent de prendre plusieurs pions.

En résultat de l'action de certaines propriétés des animaux le joueur peut aussi accumuler des pions bleus de la nourriture complémentaire. L'animal sur lequel il y a **un pion** de nourriture est considéré comme **NOURRI** s'il n'a pas de propriétés qui augmentent le besoin de nourriture. Le nombre de fiches de nourriture dont l'animal a besoin pour être nourri est indiqué en haut à gauche sur les cartes de ces propriétés. Par exemple un animal (demande 1 pion de nourriture) avec une propriété «Grand» (+1) et avec une propriété «Parasite» (+2) sera considéré comme nourri s'il y a 4 pions de nourriture sur sa carte .

Tout animal peut être nourri avec des pions rouges et ou bleus, dans ce cas-là la couleur n'a pas d'importance.

Important! Un animal nourri ne peut pas recevoir de nouveaux pions de nourriture sauf pour compléter son «tissu adipeux» (voir «Tissu adipeux»). Si tous les animaux d'un joueur sont nourris et leur tissu adipeux est complet, le joueur ne peut plus prendre de pions de la base du fourragère ou les recevoir suite à l'application des propriétés. Quand tous les animaux sont nourris, leur «Tissu adipeux» est complet ou la base fourragère est vide, et les joueurs ont joué toutes les propriétés qu'ils voulaient jouer pendant cette phase, la phase de

l' alimentation se termine. Si des pions rouges de nourriture restent ils doivent être jetés.

Phase de l'extinction et de la réception de nouvelles cartes
Au début de cette phase tous les animaux qui n'étaient pas nourris, leurs propriétés et les propriétés de couple se posent en réserve. La réserve de chaque joueur se met séparément. Les cartes se placent pour qu'on puisse voir l'image . Le joueur peut regarder les cartes de sa réserve mais pas les cartes des autres joueurs.

Après les joueurs reçoivent de nouvelles cartes du haut de jeu de cartes. Les cartes sont distribuées l'une après l'autre en commençant par le premier joueur. En résultat chaque joueur reçoit les cartes en quantité **1+nombre d'animaux du joueur restés vivants**. S'il n'y a plus de cartes dans le jeu, un ou plusiers joueurs reçoivent moins de cartes.

Si un des joueurs d'a plus d'animaux sur le plateau ou n'a pas de cartes dans sa main, il prend **6 cartes** du jeu de cartes pendant cette phase.

Quand les cartes sont distribuées, le tour est terminé. Les pions de nourriture sauf les pions du «Tissu adipeux» s'enlèvent des cartes des animaux et se placent sur le plateau. La nouvelle marche commence de nouveau par la phase du développement où le premier joueur est celui qui est assis à gauche du premier joueur de la marche précédente. Donc le droit de jouer le premier tour est transmis dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu et détermination du vainqueur
Quand il ne reste plus de cartes dans le jeu des cartes c'est le dernier tour qui commence. Après la dernière marche de la phase d'extinction on compte les points.
Chaque joueur gagne :

- **2 points** *pour chaque animal resté vivant*
- **1 point** *pour chaque propriété des animaux*
- **points complémentaires** *pour les propriétés qui exigent de la nourriture complémentaire de l'animal : «Prédateur» et «Grand» +1 point, «Parasite» +2 points.*

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de point le vainqueur est celui qui a plus de cartes dans la réserve.

Propriétés des animaux
Au cours du jeu chaque animal peut avoir un nombre de propriétés illimité. **Toutefois on ne peut pas appliquer des propriétés similaires au même animal**. Exception – propriétés de pair ou «Tissu adipeux».

Les joueurs ne peuvent ajouter les propriétés qu'à leurs propres animaux. Exception – la propriété «Parasite» qui se joue sur un animal de l'autre joueur. Le symbole sur la carte signifie «animal». Le symbole - un pion rouge de la «base fourragère». Le symbole - un pion bleu de la nourriture complémentaire que le joueur gagne en appliquant telle ou telle propriété.

Certaines propriétés sont permanentes comme par exemple «Grand» ou « Aquatique», les autres ne peuvent être appliqués que pendant un moment concret du jeu. Par exemple les propriétés «Rapide», «Perte de la queue» ou «Mimétisme» fonctionnent au moment où un animal peut être mangé par un Prédateur.

Si un animal a plusieurs propriétés qui fonctionnent simultanément, le joueur définit l'ordre d'application lui-même. Par exemple si son animal risque d'être mangé par un prédateur, on peut d'abord employer la propriété «Rapide» (et essayer de courir), si cela n'a pas marché appliquer , «Perte de laqueue » (survivre ayant perdu une des propriétés).

Le joueur ne peut utiliser certaines propriétés que pendant «sa phase de alimentation»: cela veut dire que le joueur peut jouer une propriété au lieu de ou au moment où il doit prendre

un pion rouge de la base fourragère. C'est possible même s'il n'y a plus de pions dans la base fourragère. Ayant utilisé une propriété il est recommandé de tourner la carte avec cette propriété de 90° pour montrer qu'elle a déjà été utilisée pendant cette marche. C'est important pour les propriétés qui peuvent être utilisées une fois ou toutes les deux fois, par exemple «Prédateur», «Piraterie» ou «Hibernation». A la fin de la marche on peut tourner les cartes des propriétés utilisées verticalement.

Prédateur
Cette propriété peut être utilisée pendant sa phase de l'alimentation. Pendant cette phase le joueur ne prend **pas de pion rouge de la base fourragère**, au lieu de cela son «Prédateur» mange un animal sur le plateau et reçoit **deux pions bleus** de nourriture complémentaire. Chaque animal ne peut utiliser sa propriété «Prédateur» qu'une seule fois pendant la marche. Pendant chaque phase de l' alimentation un seul animal du joueur utilise cette propriété. On peut manger tout animal sur le plateau qui n'est pas défendu par des propriétés particulières y compris son propre animal ou un autre prédateur. Un animal qui a été mangé est déplacé dans la réserve avec ses propriétés. Le «Prédateur» ne peut pas manger d'autres animaux s'il est complètement nourri et s'il a le «Tissu adipeux» complet. La propriété «Prédateur» peut être utilisée même s'il n'y a plus de pions dans la base fourragère.

Tissu Adipeux
Chaque animal peut avoir plusieurs propriétés du «Tissu Adipeux». A tout moment du jeu un animal nourri avec cette propriété peut recevoir un pion de nourriture et l'utiliser pour remplir le «Tissu Adipeux». Dans ce cas-là un pion de nourriture est changé contre un pion jaune et se pose sur la carte de cette propriété. On peut poser un seul pion jaune de nourriture sur la carte du «Tissu Adipeux». Si un animal a un pion jaune sur la carte du «Tissu Adipeux», le dernier est considéré comme complet et l'animal ne peut pas recevoir de pions de nourriture pendant cette marche.

Le «Tissu Adipeux» est utilisé pendant toute la phase de l'alimentation. Au lieu de **recevoir un pion rouge** de la base fourragère le joueur peut modifier les pions jaunes d'un de ses animaux en pions bleus de nourriture. Une telle modification n'est pas égale à la réception du pion de nourriture et n'est pas liée à une action des autres propriétés de la carte.

Propriétés paires
Propriétés paires se jouent sur un couple d'animaux, mais on ne peut pas jouer deux propriétés identiques sur le même couple d'animaux. Si un des animaux est déplacé vers la réserve propriété de paires le suit. Pendant sa phase de l'alimentation chaque propriété paire ne doit être utilisée qu'une seule fois, mais peut être utilisée plusieurs fois pendant toute la phase de l'alimentation. Le joueur définit lui-même l'ordre d'emploi des propriétés paires et de l'obtention des pions de nourriture. Si les propriétés «Interaction» ou «Symbiose» sont jouées sur le même couple d'animaux, le joueur peut d'abord prendre un pion rouge de la base fourragère pour un «symbiote», et s'il est déjà nourri, prendre un deuxième pion rouge pour le deuxième animal.

Si à un moment du jeu il ne reste plus de pions de la couleur nécessaire elles peuvent être remplacées par les pions d'une autre couleur ou par les pions improvisés.

Jeu avec deux kits (8 personnes au maximum)
8 personnes au maximum peuvent jouer si on mélange les cartes de deux kits. Le volume de la base fourragère dans ce cas-là se définit de la façon suivante :
- 5 joueurs – résultat de coups **de trois dés +2**
- 6 joueurs – résultat de trois coups **de trois dés +4**
- 7 joueurs – résultat de trois coups **de quatre dés +2**
- 8 joueurs – résultat de trois coups **de quatre dés +4**

© D. Knorre, S. Matschin, 2010-2012

SWIMMING
PEUT NAGER

🦎 ne peut être attaqué que par un prédateur avec une propriété «Peut nager». Un prédateur avec une propriété «Peut nager» ne peut pas attaquer 🦎 sans propriété «Peut nager».

SYMBIOSYS
SYMBIOSE

Joué sur un paire de 🦎🦎 simultanément. Un des 🦎 est marqué comme «symbiote». L'autre 🦎 ne peut être attaqué que par un prédateur pendant que le «symbiote» reste vivant, mais il ne peut recevoir des 🔴/🔵 que si le «symbiote» est déjà NOURRI.

MIMICRY
MIMETISME

Quand cet 🦎 est attaqué par un prédateur, le propriétaire de 🦎 peut rediriger l'attaque du prédateur envers son autre 🦎 que ce prédateur peut attaquer .

COOPERATION
COOPERATION

Joué sur un paire de 🦎🦎 simultanément. Quand un 🦎 reçoit un 🔴/🔵 le deuxième animal reçoit un 🔵.

TAIL LOSS
PERTE DE QUEUE

Quand un 🦎 est attaqué par un prédateur rejettez la carte d'une des propriétés de cet 🦎 🦎 reste vivant, le prédateur ne recevra qu'un 🔵.

RUNNING
RAPIDE

Quand votre 🦎 avec cette propriété est attaqué par un prédateur, jettez un dé. Si le résultat est 4, 5 ou 6 – 🦎 n'est pas mangé. Le prédateur qui vient d'attaquer ne peut pas attaquer un autre 🦎 pendant cette marche.

PIRACY
PIRATERIE

Cette propriété est employée pendant la fase de nutrition. Recevez un 🔵 ayant pris un 🔴/🔵 d'un autre 🦎 sur le plateau qui avait déjà reçu un 🔴/🔵 pendant cette marche mais n'avait pas encore été nourri. 🦎 peut employer cette propriété qu'une seule fois pendant la marche.

SCAVENGER
NECROPHAGE

Quand un autre 🦎 est mangé, un 🦎 avec cette propriété reçoit un 🔵. 🔵 ne peut être reçu que par un seul 🦎 sur le plateau en commençant par un 🦎 du joueur à qui appartient le prédateur et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette propriété ne peut pas être jouée sur un 🦎 avec une propriété «prédateur» et dans le ses envers.

GRAZING
HERBAGE

Cette propriété est employée pendant chaque phase de nutrition en eliminant un 🔴 de la «la base de nuitrition».

HIBERNATION ABILITY
HIBERNAGE

Employée pendant sa phase de nutrition – un 🦎 est nourri. Cette propriété ne peut pas être employée deux marches de suite et pendant la dernière marche du jeu.

SHARP VISION
VISION AIGUE

Un prédateur avec cette propriété peut attaquer un 🦎 avec une propriété CAMOUFLAGE.

POISONOUS
DELETERE

Un prédateur mangé cet 🦎 *pendant la phase d'extinction* de cette phase meurt.

+1 HIGH BODY WEIGHT
GRAND

Cette propriété ne peut être attaquée que par un «GRAND» prédateur.

COMMUNICATION
COMMUNICATION

Cette propriété est employée simultanément sur un paire de 🦎🦎. Quand un 🦎 reçoit un 🔴 de «la base de nuitrition», l'autre 🦎 reçoit immédiatement un 🔴.

CAMOUFLAGE
CAMOUFLAGE

🦎 ne peut être attaqué que par un prédateur avec une propriété VISION AIGUE.

BURROWING
TERRANT

Quand un 🦎 est NOURRI il ne peut pas être attaqué que par un prédateur.