

LES REGLES DE

evolution



Vous n'aimez pas lire les règles ?
Visionnez à la place la vidéo d'explication du jeu.
www.northstargames.com (en anglais)

NorthStarGames

evolution

Il y a plus d'un million d'espèces animales différentes sur notre planète. La théorie de l'évolution essaye d'expliquer la raison de cette incroyable biodiversité.

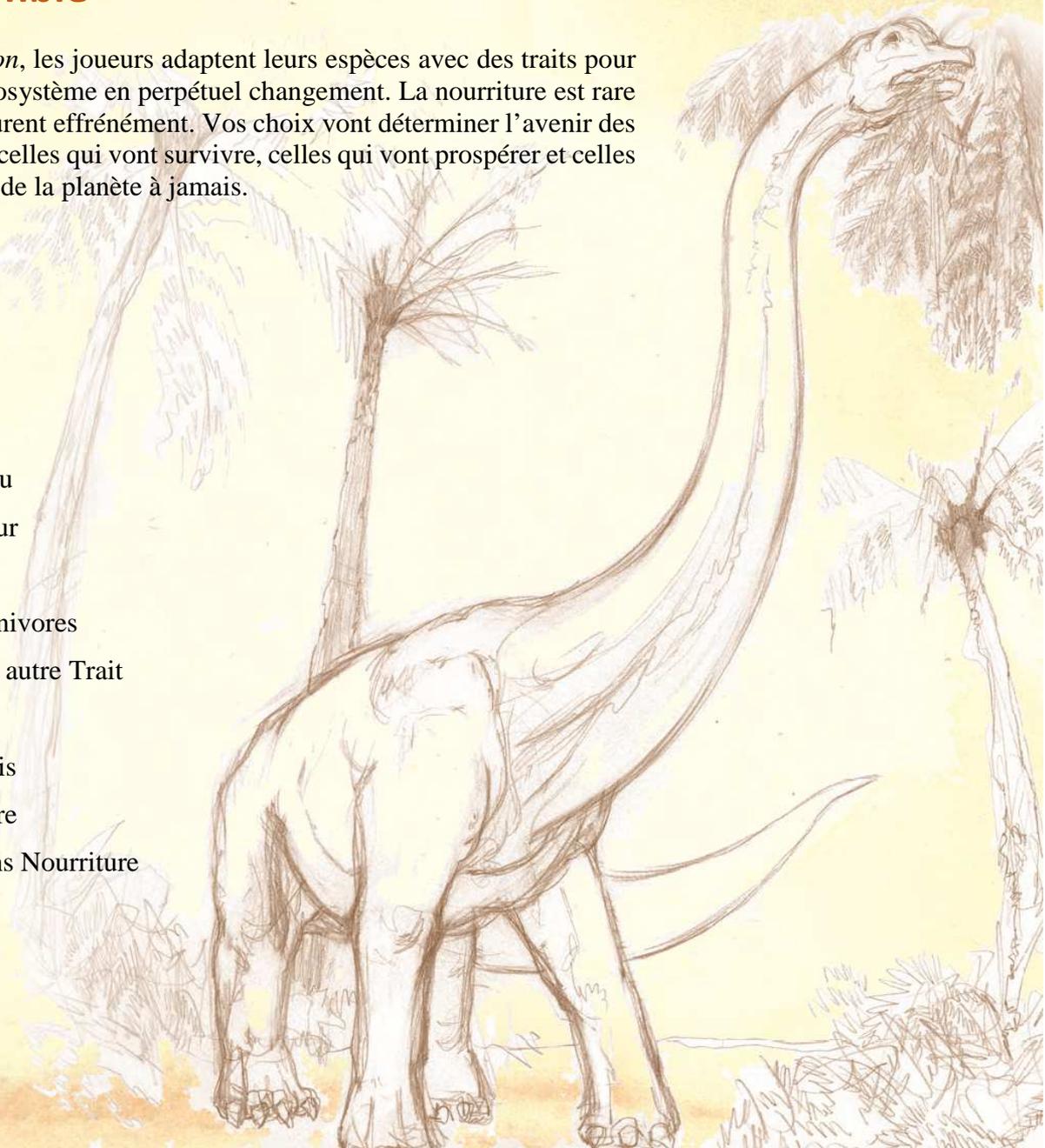
Charles Darwin a formulé une théorie de l'évolution au moyen de la sélection naturelle. Sa théorie postule que les animaux les plus adaptés pour survivre dans un environnement sont les plus aptes à transmettre leurs traits. Sur des milliers de générations, ceci a mené à la variété d'espèces que l'on trouve sur notre planète.

Vue d'ensemble

Dans le jeu *Evolution*, les joueurs adaptent leurs espèces avec des traits pour survivre dans un écosystème en perpétuel changement. La nourriture est rare et les carnivores courent effrénément. Vos choix vont déterminer l'avenir des espèces du monde : celles qui vont survivre, celles qui vont prospérer et celles qui vont disparaître de la planète à jamais.

Matériel

- 1 livre de règles
- 1 plateau Point d'eau
- 1 marqueur 1^{er} joueur
- 129 cartes Trait
 - 17 cartes Trait carnivores
 - 7 cartes de chaque autre Trait
- 24 plateaux Espèce
- 48 marqueurs en bois
- 180 jetons Nourriture
- 6 sacs pour les jetons Nourriture
- 6 aides de jeu



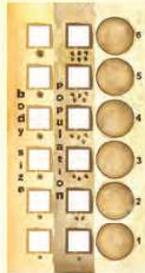
Mise en place

- Placez le plateau Point d'eau au centre de la table.
- Placez les jetons Nourriture à côté du plateau (c'est la réserve de nourriture).
- Donnez à chaque joueur un sac pour les jetons Nourriture.
- Mélangez les cartes Trait et placez le paquet faces cachées sur la table.
- Choisissez aléatoirement le premier joueur. Donnez-lui le marqueur 1^{er} joueur.



Réserve de jetons Nourriture

JOUEUR 3



Plateau Espèce



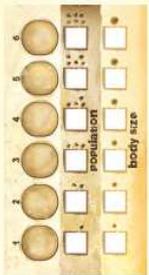
Sac pour jetons Nourriture

Note : La défausse est posée à côté de la pioche



Pioche des cartes Trait

JOUEUR 2



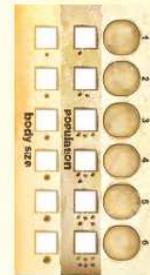
Plateau Espèce



Sac pour jetons Nourriture



Plateau Point d'eau



JOUEUR 4

Plateau Espèce

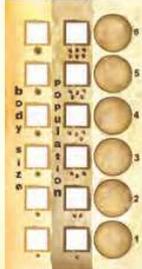


Sac pour jetons Nourriture



Réserve de marqueurs en bois

Plateau Espèce



JOUEUR 1



Sac pour jetons Nourriture



Marqueur 1^{er} joueur

But du jeu

Le but du jeu *Evolution* est de gagner le plus de points en nourrissant ses espèces, en augmentant leur population et en les faisant évoluer pour assurer au mieux leur survie.

A la fin de la partie les joueurs reçoivent des points pour :

1. La nourriture que leurs espèces ont mangée durant la partie.
2. La Population de leurs espèces en vie.
3. Les cartes Trait de leurs espèces en vie.



Jouer

Le jeu *Evolution* se joue avec un nombre variable de tours. Il y a quatre phases à chaque tour. Si vous jouez à 2, utilisez les règles spéciales 2 joueurs. Si vous jouez à 6, utilisez les règles spéciales 6 joueurs.

Phase 1 : distribuer les cartes

Placez un plateau Espèce devant chaque joueur qui n'a pas d'espèce devant lui (placez un marqueur en bois dans le 1^{er} espace Population et un dans le 1^{er} espace Taille). Si c'est le premier tour de jeu, tous les joueurs reçoivent une espèce gratuite.

Distribuez à chaque joueur 3 cartes Trait plus 1 carte par espèce présente devant lui. Si la pioche doit être rechargée durant cette étape, c'est le dernier tour de jeu.



Phase 2 : Sélectionner la nourriture

Le nombre en bas à gauche des cartes Trait indique la quantité de nourriture végétale.

Chaque joueur choisit secrètement une carte Trait de leur main et la pose face cachée sur le plateau Point d'eau. Ce sont maintenant des cartes Nourriture végétale qui seront révélées durant la phase d'alimentation pour déterminer la quantité de nourriture végétale qui sera disponible à cette phase (le nombre de jetons Nourriture).



Phase 3 : jouer des cartes

En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut jouer autant de cartes Trait qu'il le souhaite ou les garder pour un tour suivant. Un joueur peut réaliser 1 action parmi 3 différentes pour chaque carte qu'il joue durant son tour (dans n'importe quel ordre).

1. Jouer un Trait

Le joueur place une carte Trait **face cachée** au-dessus d'une de ses espèces.



Une espèce ne peut pas avoir plusieurs fois le même trait ni plus de 3 traits différents. A ce moment, un joueur peut retirer une ou plusieurs cartes Trait de ses espèces.



2. Créer une nouvelle espèce

Un joueur peut défausser une carte Trait face visible pour créer une nouvelle espèce. Il prend un nouveau plateau Espèce devant lui et place un marqueur en bois sur la 1^{ère} case Population et un sur la 1^{ère} case Taille. La nouvelle espèce doit être placée à droite ou à gauche des espèces déjà présentes devant le joueur (il ne peut pas la placer entre des espèces déjà présentes devant lui).

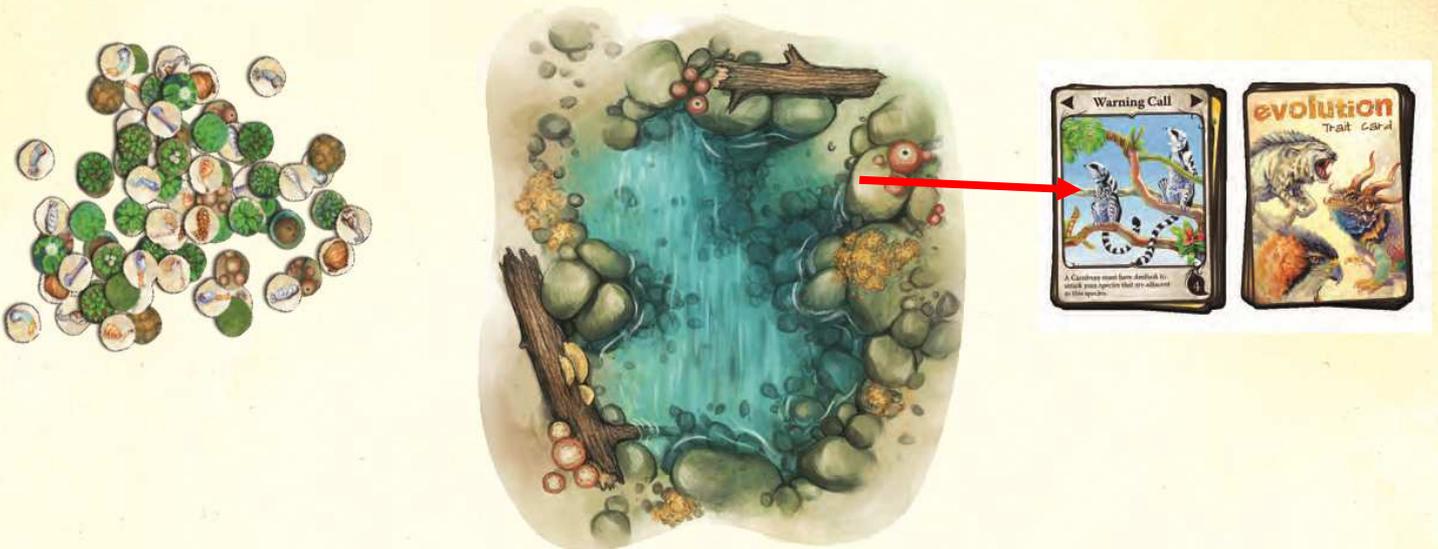
3. Augmenter la taille ou la population

Un joueur peut défausser une carte Trait face visible pour augmenter la Taille ou la Population d'une de ses espèces de 1. Une espèce ne peut pas dépasser 6 en Taille ni en Population.

Quand le joueur a terminé son tour, le joueur à sa gauche peut jouer. Il peut utiliser à son tour autant de cartes Trait qu'il veut. Quand tout le monde a joué ses cartes, on retourne toutes les cartes Trait jouées faces visibles.

Phase 4 : alimentation

1. Révéler les cartes Nourriture



Le premier joueur révèle les cartes Nourriture posées sur le plateau Point d'eau. Il additionne la valeur nourriture de ces cartes et place autant de jetons Nourriture sur le plateau Point d'eau. Si le total des cartes Nourriture est négatif, il enlève autant de jetons déjà présents sur le plateau Point d'eau (si possible). Les cartes ainsi révélées sont défaussées faces visibles.

Les cartes Trait avec une bordure de feuilles vertes (celles posées au-dessus des espèces) ont des effets qui pourraient être déclenchés avant la révélation des cartes Nourriture. Chaque joueur qui a plus qu'une de ces cartes, choisit l'ordre dans lequel ces traits sont activés pour ses espèces.



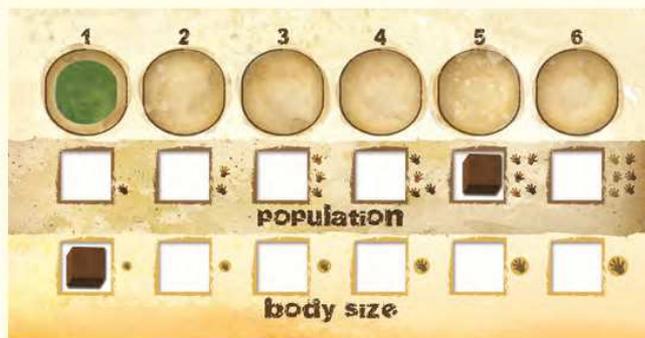
2. Nourrir les espèces

En commençant par le 1^{er} joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur **doit** nourrir une de ses espèces affamées. Une espèce est affamée si elle a moins de jetons Nourriture que de Population. Quand une espèce prend de la nourriture, les jetons sont placés sur la zone prévue à cet effet au-dessus de la piste de Population en commençant par le 1^{er} emplacement libre. Chaque jeton Nourriture rapportera un point en fin de partie.

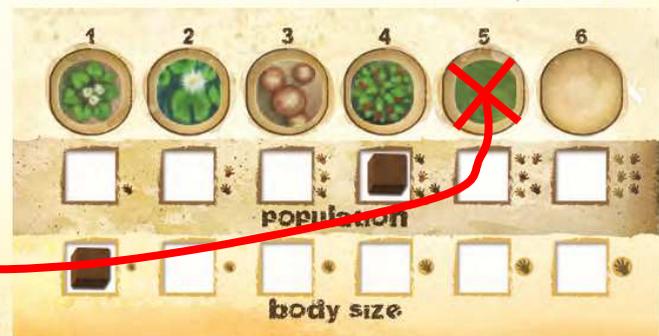


Nourrir les Non-Carnivores

Prenez 1 jeton Nourriture sur le plateau Point d'eau et placez-le sur le plateau de l'espèce que vous voulez nourrir.



Certains traits (comme *Foraging*) modifient le nombre de jetons Nourriture que vous pouvez prendre sur le plateau Point d'eau, mais en aucun cas la nourriture prise sur le plateau Point d'eau ne peut donner plus de nourriture que la Population.

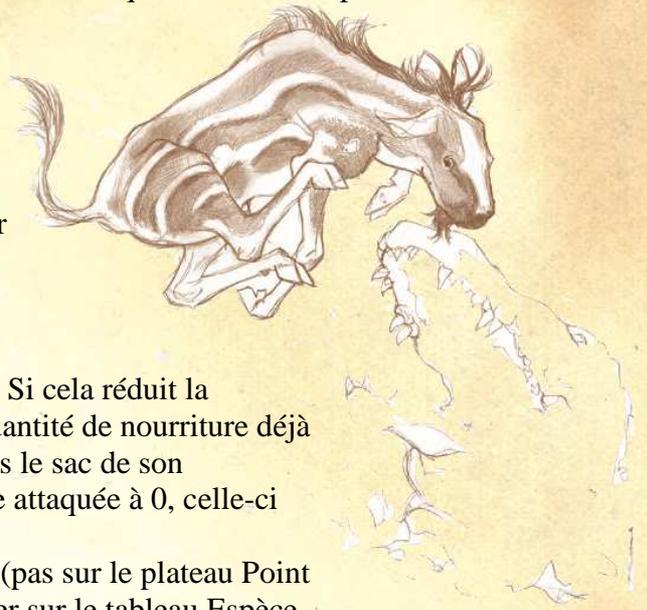


Nourrir les Carnivores

Les Carnivores ne peuvent **jamais** manger des plantes, même avec l'aide de traits comme *Long Neck* ou *Cooperation*. Ils se nourrissent en attaquant les autres espèces. Un joueur peut attaquer n'importe quelle espèce, y compris les siennes. Les Carnivores peuvent continuer à attaquer, même si le plateau Point d'eau est vide (plus de jetons Nourriture dessus).

Une attaque peut être portée si :

- La Taille du Carnivore est plus grande que celle de l'espèce attaquée.
- Le Carnivore a les traits nécessaires pour surmonter les traits de défense de l'espèce attaquée.



Quand l'attaque est validée :

- La Population de l'espèce attaquée est réduite de 1. Si cela réduit la Population de l'espèce attaquée en dessous de la quantité de nourriture déjà mangée, mettre les jetons Nourriture excédants dans le sac de son propriétaire. Si cela réduit la Population de l'espèce attaquée à 0, celle-ci disparaît. (voir *extinction*)
- Prendre autant de jetons Nourriture dans la réserve (pas sur le plateau Point d'eau) que la Taille de l'espèce attaquée et les placer sur le tableau Espèce du Carnivore qui a attaqué.

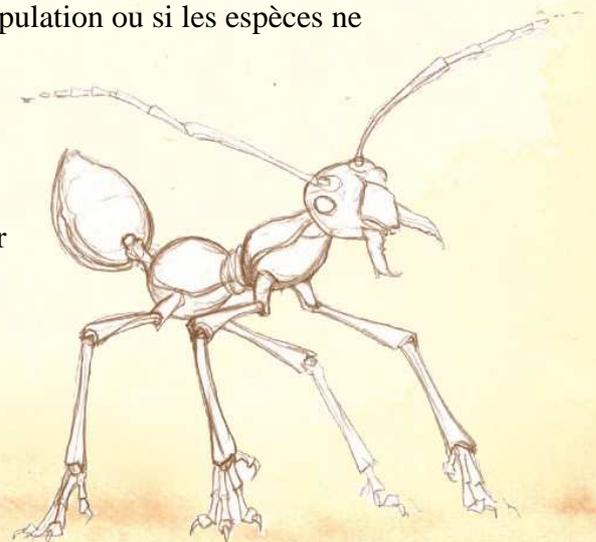
Règles importantes pour l'alimentation

- Les Non-Carnivores mangent normalement de la nourriture Végétale mais ils peuvent aussi manger de la nourriture Viande avec certains traits comme *Scavenger* ou *Cooperation*. Un Carnivore ne mange **jamais** de nourriture Végétale.
- Si une espèce est affamée et que de la nourriture est disponible, elle doit se nourrir. Cela signifie qu'un Carnivore doit attaquer une espèce munie du trait *Cornes* si c'est la seule cible valable, même si celle-ci lui appartient (attaquer ses propres espèces) !
- Une espèce ne peut **jamais** prendre plus de nourriture que sa Population.

3. Fin de l'alimentation

Quand toutes les espèces ont autant de nourriture que leur Population ou si les espèces ne peuvent plus se nourrir, la phase d'alimentation prend fin.

- Si une espèce n'a pas autant de nourriture que sa Population, réduire cette Population jusqu'à la quantité de nourriture mangée. Si une espèce n'a pas mangé de nourriture du tout, elle disparaît. (voir *extinction*)
- Chaque joueur place les jetons Nourriture dans son sac Nourriture.
- Tous les jetons Nourriture qui restent sur le plateau Point d'eau sont laissés pour le prochain tour.
- Transmettre le marqueur 1^{er} joueur sur la gauche.



Extinction

Si la Population d'une espèce est réduite à zéro, l'espèce s'éteint. Défausser le plateau Espèce et les cartes Trait de cette espèce et tirer un nombre de carte Trait égal au nombre de cartes défaussées. Si l'espèce qui s'est éteinte était placée entre deux autres espèces, fermer l'espace libre en serrant les espèces restantes. Si la pioche Trait doit être rechargée (carte de la défausse), cela signifie que l'on joue le dernier tour de jeu. Tous les jetons Nourriture qui étaient sur le plateau d'une espèce tuée par un Carnivore sont placés dans le sac Nourriture de son propriétaire (la nourriture avait déjà été mangée).



Fin du jeu et décompte

Si la pioche des cartes Trait est terminée durant la phase « Distribuer les cartes », la partie se termine à la fin de ce tour (reformer la pioche en mélangeant les cartes de la défausse). Si la pioche des cartes Trait est vidée à un autre moment du tour, finir le tour actuel et jouer encore un tour complet.

Décompte :

- Chaque jeton Nourriture dans le sac d'un joueur rapporte 1 point.
- Chaque espèce rapporte un nombre de points équivalents à sa Population.
- Chaque carte Trait associée à une espèce survivante rapporte 1 point.

Additionnez tous les points de chaque joueur pour déterminer le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de points Trait est le vainqueur. S'il y a encore égalité, le joueur qui a le plus de points Population gagne. S'il y a encore égalité, commandez rapidement une Pizza et faites une nouvelle partie.

Règle 2 joueurs

Le jeu à 2 se déroule avec les mêmes règles que les parties normales avec ces exceptions :

- Retirer au hasard 40 cartes Trait de la pioche avant de jouer.
- Une espèce peut avoir au maximum 2 traits au lieu de 3.

Règle 6 joueurs

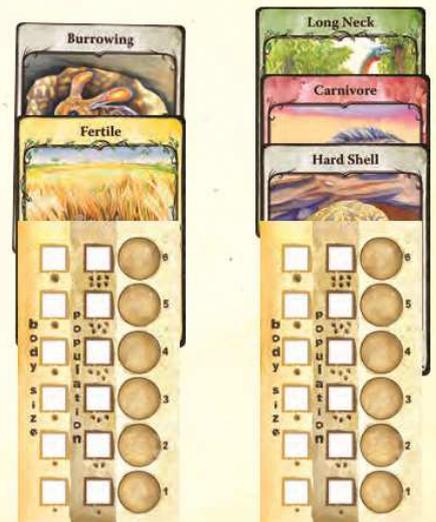
Pour jouer à 6, voir les règles « Variante de jeu rapide de jeu ».

Variante de jeu rapide

Durant la phase 3 « Jouer une carte », tous les joueurs jouent leur(s) carte(s) en même temps sans voir ce que font leurs adversaires.

Souci de place sur la table

S'il manque de la place sur la table, les joueurs peuvent tourner leurs plateaux Espèce et jouer verticalement.



Orientation verticale



Ambush

Permet à un Carnivore d'attaquer une espèce protégée par le Trait *Warning Call*.



Burrowing

Cette espèce ne peut pas être attaquée si elle a autant de Nourriture que de Population.



Carnivore

Cette espèce peut attaquer une autre espèce durant la phase « *Alimentation* » si sa Taille est supérieure à la Taille de l'espèce attaquée et si elle a les traits nécessaires pour contrer les traits défensifs de l'espèce attaquée. Une espèce Carnivore ne peut jamais manger de nourriture végétale, même avec un autre trait comme *Long Neck*, *Cooperation* ou *Faraging*.



Climbing

Une espèce avec le trait *Climbing* ne peut pas être attaquée à moins que le Carnivore attaquant ne possède aussi le trait *Climbing*.



Cooperation

A chaque fois que cette espèce prend de la nourriture, si vous possédez une espèce à sa droite, celle-ci reçoit une nourriture du même type (végétale ou viande), de la même source (plateau Point d'eau ou réserve). Cela signifie que *Cooperation* peut être déclenché par des traits tels que *Long Neck*, *Scavenger* et aussi un autre trait *Cooperation* (mais pas par le trait *Fat Tissue*).





Defensive Herding

Une espèce avec le trait *Defensive Herding* ne peut pas être attaquée à moins que le Carnivore ait une Population plus élevée.



Fat Tissue

Cette espèce peut continuer à stocker de la nourriture sur la carte *Fat Tissue* après avoir pris autant de nourriture que sa Population, sans dépasser la Taille de l'espèce. Cette nourriture n'est ni végétale, ni de la viande, c'est de la graisse. Avant la phase « Révéler les cartes Nourriture », déplacez les jetons stockés de la carte *Fat Tissue* au plateau Espèce sans dépasser sa Population. Cette action ne déclenche pas le trait *Cooperation* ou tout autre trait habituellement activé lorsqu'une espèce prend de la nourriture. Quand le trait *Fat Tissue* est défaussé, que l'espèce s'éteint ou à la fin de la partie, toute la nourriture qui reste dessus est placée dans le sac Nourriture du joueur.



Fertile

Avant que les cartes Nourriture ne soient révélées, cette espèce gagne 1 Population s'il reste de la nourriture sur le plateau Point d'eau.



Foraging

Cette espèce prend 1 jeton Nourriture végétale de la même source (plateau Point d'eau ou réserve) chaque fois qu'elle prend de la nourriture (à moins qu'elle n'ait plus assez de Population pour placer de la nourriture supplémentaire). Le trait *Foraging* peut être activé par un autre trait comme *Cooperating*, *Long Neck* ou *Intelligence*.



Hard Shell

Ajoutez 4 à la Taille de cette espèce quand il faut déterminer si un Carnivore peut l'attaquer. Une espèce avec une Taille de 6 et le trait *Hard Shell* a une taille effective de 10. Le trait *Hard Shell* n'augmente pas la quantité de nourriture que le Carnivore prend après une attaque.



Horns

Quand un Carnivore attaque cette espèce, il doit réduire sa Population de 1. Cette réduction se fait avant que le Carnivore ne prenne la nourriture de son attaque.



Intelligence

Un joueur avec la carte *Intelligence* a la possibilité de défausser une ou plusieurs cartes de sa main durant chacun de ses tours d'alimentation pour gagner un des effets suivants :

- Si l'espèce avec *Intelligences* est Non-Carnivore, il prend 2 jetons Nourriture végétale du plateau Point d'eau pour chaque carte défaussée. Cela peut être fait avant ou après le tour normal d'alimentation du joueur.
- Si l'espèce avec *Intelligence* est Carnivore, chaque carte défaussée annule toutes les copies d'un trait durant sa prochaine attaque (par exemple : si *Warning Call* est de chaque côté d'une espèce ou si il y a plusieurs copies de *Scavenger* en jeu).

Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser cette capacité, même si *Intelligence* est sur une espèce affamée.



Long Neck

Prenez un jeton Nourriture végétale de la réserve (et pas du plateau Point d'eau) quand le cartes Nourriture sont révélées.





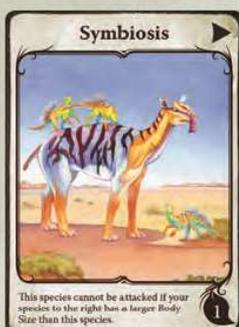
Pack Hunting

Quand il faut déterminer si cette espèce peut attaquer une autre espèce, sa Taille est égale à sa Population plus sa Taille. Une espèce avec une Population de 5 et une Taille de 3 aura une Taille effective de 8 quand il faut déterminer si elle peut attaquer une autre espèce.



Scavenger

Prenez un jeton Nourriture dans la réserve chaque fois qu'une créature perd 1 point Population après une attaque de Carnivore. Le trait *Scavenger* fonctionne de la même manière s'il est sur le Carnivore qui attaque (le Carnivore prend une nourriture de plus) ou s'il est sur l'espèce qui est attaquée (l'espèce attaquée prend un jeton Nourriture après avoir perdu un point de Population).



Symbiosis

L'espèce avec le trait *Symbiosis* ne peut pas être attaquée si une autre espèce de Taille plus grande se trouve directement à sa droite.



Warning Call

Vos espèces directement à côté de l'espèce qui porte le trait *Warning Call* (à droite et/ou à gauche) ne peuvent pas être attaquées à moins que le Carnivore qui attaque ait le trait *Ambush*.

Warning Call ne protège pas l'espèce qui porte ce trait.

Pour plus d'informations, envoyer un e-mail à Evolution@northstargames.com