

TIME TO FLY

"Evolution. The Origin of Species" expansion

Cher amis, vous tenez dans vos mains l'extension du jeu « Evolution ». Avant de commencer à jouer, vous devez d'abord mélanger correctement le deck de base avec celui de l'extension. L'extension ne change aucune des règles de base mais plutôt la manière de jouer, grâce aux nouveaux traits. Ils sont décrits plus bas quand à leur utilisation. Nous vous conseillons d'y jeter un œil avant de commencer à y jouer, pour rendre la partie plus fluide. Vous noterez que certains traits du jeu de base ont été repris comme traits alternatifs sur les nouvelles cartes. Ces traits se jouent alors de la même manière que dans le jeu de base.

En jouant avec l'extension, vous pouvez aller jusqu'à six joueurs. Par contre, si vous jouez à deux ou trois joueurs, nous vous recommandons de réduire la taille du deck en conséquence. Pour ce faire, ne prenez que la moitié des cartes du jeu de base et une carte de chaque type de l'extension.

A partir des traits du jeu de base, un joueur pouvait créer environ 50 000 créatures différentes. Maintenant, les possibilités passent à 50 000 000, ce qui est probablement largement plus que le nombre d'espèces vivant sur Terre (8,7 millions connues). Voyons donc quelle sera la plus adaptée que vous arriverez à créer.

Coquille. Si elle est attaquée par un carnivore, 🐞 peut se cacher dans sa coquille. 🐞 à l'intérieur de sa coquille ne peut pas être mangée et recevoir 🟥\🟦. La seule manière de se nourrir est de convertir 🟡. Le carnivore qui attaque ne reçoit pas 🟦🟦 et ne peut plus attaquer ce tour.

Important ! Après la mort de l'animal (mangé ou mort de faim) la coquille reste en jeu. La carte est placée au centre de la table. N'importe quel joueur peut, au lieu de prendre un jeton nourriture, installer une de ses créatures dans la coquille. Le joueur prend la carte et la place sur une de ses créatures.



Intelligence. Un carnivore avec ce trait peut, une fois par tour, ignorer un des traits de la qu'il veut attaquer.

« Intelligence » permet au carnivore de manger toute 🐞 avec seulement un trait protecteur. Le joueur attaquant choisit quel trait sera ignoré : ce trait n'affectera pas le carnivore jusqu'à la fin du tour. « Intelligence » ne peut pas protéger contre le trait « Baudroie ».

Baudroie. Peut uniquement être jouée sur la face 🐞. Lorsqu'un carnivore attaque une de vos 🐞 qui ne possède aucun traits, vous pouvez révéler votre Baudroie. Elle attaque alors le carnivore immédiatement en ignorant un de ses traits. La Baudroie peut être activée uniquement si elle ne possède aucun trait.



La Baudroie est une carte spéciale : elle ne peut pas être jouée comme un trait mais seulement comme une créature. Si une de vos créatures est attaquée par un carnivore, vous pouvez révéler votre carte Baudroie en retournant la carte. La Baudroie attaque le carnivore en ignorant (au choix du possesseur de la Baudroie) un de ses traits, même s'il possède le trait « intelligence ». Si la Baudroie réussit à manger l'attaquant, elle reçoit 🟦🟦 ; si elle échoue, elle devra se nourrir de manière classique. Si la Baudroie est déjà NOURRIE avant l'attaque, elle prend quant même 🟥. Si le carnivore n'est pas mangé par la Baudroie, il reste à jeun et ne peut pas attaquer ce tour. Si le carnivore attaque la carte Baudroie, le joueur doit la révéler et jouer cette capacité. Pour le reste de la partie et lors du décompte des points, la Baudroie est considérée comme une créature à part entière avec le trait « carnivore ». Retenez bien que la carte Baudroie ne peut être jouée que si la créature attaquée et la Baudroie ne possèdent aucun trait. Elle ne protège donc que les créatures ordinaires.

SPECIALIZATION

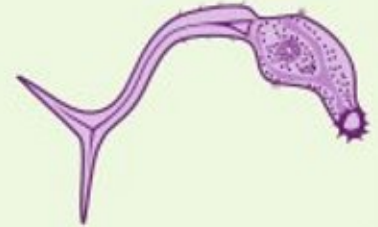
Spécialisation. Ce trait peut uniquement être utilisé durant la phase de nourriture. Le joueur ne prend pas ■ dans la réserve, mais place ■ sur 🐞 qui possède le trait « Spécialisation ».

SPECIALIZATION

Ce trait ne peut pas être joué si une autre 🐞 sur la table possède le même type de « Spécialisation ». 🐞 ne peut pas posséder deux traits « Spécialisation » différents en même temps.

Trématode. Trait parasite. Vous pouvez uniquement jouer ce trait sur une paire de 🐞 d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas défausser ce trait grâce à l'utilisation d'un autre trait.

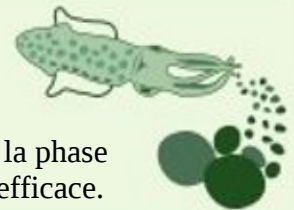
Toutes les règles concernant les paires de créatures continuent à s'appliquer. « Trématode » augmente le besoin en nourriture pour les deux de +1. Si une des deux créatures meurt, « Trématode » est défaussée.



Métamorphose. Durant sa phase de nourriture, au lieu de prendre ■ dans la réserve, la 🐞 peut défausser un de ses traits, sans augmenter sa consommation en nourriture, et gagne ■.

Grâce à ce trait, vous pouvez vous débarrasser d'un trait, inutile ou non, et obtenir de la nourriture. Vous pouvez défausser des traits qui lient deux créatures entre elles. Vous ne pouvez pas défausser des traits qui augmentent la consommation de nourriture (carnivore, corps imposant,...).

Nuage d'encre. Une fois, lors de la phase de nourriture, si vous êtes attaqué par un carnivore, 🐞 peut cracher de l'encre et ne pas être mangée. Le carnivore peut attaquer la même 🐞 ou une autre lors du round suivant.



En pratique, ce trait vous permet de protéger votre créature pour un round durant la phase de nourriture. Quelquefois (en combo avec le trait « Terrier ») cela peut être très efficace.



Vivipare. 🐞, une fois NOURRIE, crée une nouvelle 🐞. Placez la carte du dessus de la pile sur la table comme nouvelle 🐞. Cette 🐞 est considérée comme NOURRIE pour ce tour.

Pour indiquer que la nouvelle créature est NOURRIE, placez ■ dessus.

Le joueur peut regarder quel trait se trouve sous la carte posée. Le trait « Vivipare » peut modifier la fin du jeu si la carte tirée de la pile est la dernière. Le tour en cours est donc considéré comme le dernier tour. Dans cette situation, une créature utilisant le trait « Hibernation » repasse à jeun.

Chasse à l'affût. Un carnivore avec ce trait peut attaquer 🐞 qui est en train de recevoir ■ de la réserve. Si la 🐞 attaquée est mangée, ■ est remis dans la réserve.

Ce trait vous permet d'attaquer une proie durant le round d'un autre joueur. Il est très utile si le stock de nourriture est faible et qu'il y a des créatures non protégées. La créature attaquant avec « chasse à l'affût » ne peut pas utiliser les traits « Terrier » et « Coquille ».



Vol. 🐞 avec ce trait ne peut pas être attaquée par un carnivore qui possède un nombre de traits supérieur ou égal.

Retenez que les différents « parasites » et « propriétés paires » augmentent aussi le « poids » de la créature avec le trait « Vol ». Donc une créature avec seulement le trait « Carnivore » peut facilement manger une créature avec les traits « Vol » et « Parasite ».