

TIME TO FLY
Extension de « EVOLUTION – De l'origine des espèces » par D. KNORRE chez RIGHTGAMES
Traduction des règles par chumbs

Mélanger les cartes de l'extension avec celles du jeu de base. L'extension permet de jouer jusqu'à 6 joueurs. Pour jouer à 2 ou 3 joueurs avec l'extension, enlevez la moitié des cartes de chaque type du paquet de base et de l'extension.

Liste des nouvelles propriétés :

Shell : coquille

S'il est attaqué par un carnivore, l'animal possédant cette propriété peut se cacher dans sa coquille. A l'intérieur de sa coquille, il ne peut pas être mangé et ne peut pas recevoir de carré rouge ou bleu. Il peut seulement consommer des carrés jaunes. Le carnivore attaquant ne reçoit pas de carré bleu et ne peut plus attaquer à ce tour.

Important : Après la mort de l'animal (qu'il ait été mangé ou soit mort de faim), la coquille reste en jeu. La carte est placée au centre de la table. A la place de prendre un jeton de nourriture, n'importe quel joueur peut prendre la carte avec la propriété coquille et l'attribuer à l'un de ses animaux.

Intellect : Intelligence

Un carnivore avec cette propriété peut, une fois par tour, ignorer une propriété d'un animal qu'il souhaite attaquer.

« Intellect » permet à un carnivore de manger n'importe quel animal avec seulement une propriété de protection. Si la proie possède plusieurs propriétés de protection, le propriétaire du carnivore désigne quelle propriété n'affecte pas le carnivore ce tour-ci. « Intellect » ne protège pas du « poisson-pêcheur ».

Anglerfish : Poisson pêcheur

Il ne peut être joué que comme un animal. Quand un carnivore attaque l'un de vos animaux sans propriété, vous pouvez révéler votre poisson pêcheur, en retournant sa carte, qui attaquera le carnivore en dehors de votre tour, en ignorant l'une des propriétés du carnivore.

Le poisson pêcheur est une carte spéciale : il ne peut pas être joué comme une propriété mais seulement comme un animal. Si l'un de vos animaux est attaqué par un carnivore, vous pouvez révéler le poisson pêcheur – de cette manière, le prédateur et la proie sont inversés. Le poisson pêcheur va attaquer le carnivore en ignorant l'une de ses propriétés comme si il avait la propriété « intelligent ». Le propriétaire du poisson pêcheur choisit quelle propriété il ignore. Si le poisson pêcheur arrive à manger le carnivore, il reçoit deux carrés bleus, sinon il devrait toujours être nourri depuis la base fourragère. Si le poisson pêcheur était déjà nourri normalement, il conserve son carré rouge. Si le carnivore attaquant n'a pas été mangé par le poisson pêcheur, il n'est toujours pas nourri et ne peut plus attaquer ce tour-ci. Si c'est la carte poisson pêcheur que le carnivore a attaqué, le joueur doit le révéler et activer sa propriété. Pendant le reste de la partie et pour le décompte des points, le poisson-pêcheur est considéré comme un animal indépendant avec la propriété carnivore. Gardez en mémoire que la propriété poisson-pêcheur ne peut être jouée quand à la fois l'animal attaqué et la carte poisson pêcheur n'ont pas de propriété sur eux. Cela signifie que le poisson-pêcheur protège seulement les animaux ordinaires sans propriété et seulement si il n'a pas lui-même de propriété.

Specialization : Spécialisation

Cette propriété ne peut être utilisée que pendant la phase d'alimentation. Le joueur ne prend pas un carré rouge de la base fourragère mais place un carré bleu sur l'animal avec la propriété « spécialisation » à la place. Cette propriété ne peut pas être utilisée si un autre animal avec la même propriété de spécialisation est présent sur la table. Par exemple, si deux animaux avec la propriété « spécialisation A » sont sur la table, aucun des deux ne peut utiliser sa propriété de spécialisation. Il est évidemment plus intéressant d'utiliser cette propriété quand il n'y a plus de nourriture disponible dans la base fourragère. Un animal ne peut pas avoir deux propriétés de spécialisation différentes en même temps.

Trematode : trematode

Parasite. Vous ne pouvez jouer cette propriété que sur un couple d'animaux appartenant à un joueur adverse. Vous ne pouvez pas défausser cette carte grâce à la propriété d'une autre carte. Toutes les règles concernant les paires d'animaux s'appliquent à cette carte. Le « trematode » augmente de une nourriture les besoins de chaque animal du couple. Si l'un des animaux meurt, la carte « trematode » est également défaussée. Un animal peut être affecté par n'importe quel nombre de trématodes mais chaque trématode nécessite une paire d'animaux unique.

Metamorphose : Métamorphose

Pendant la phase d'alimentation, à la place de prendre un carré rouge de la réserve fourragère, l'animal peut défausser l'une de ses propriétés (qui n'augmente ses besoins d'alimentation) et gagner un carré bleu.

Grâce à cette propriété, vous pouvez défausser des propriétés inutiles (ou utiles) et gagner de la nourriture avec. Vous pouvez défausser des propriétés liées à un couple d'animaux. Vous ne pouvez pas défausser de propriété qui augmente les besoins en alimentation (« carnivorous, high body weight, parasite, trematode et autres »)

Ink cloud : nuage d'encre

Une fois par phase d'alimentation, quand il est attaqué par un carnivore, l'animal peut projeter de l'encre pour ne pas être mangé.

Le carnivore pourra attaquer le même animal ou un autre au prochain tour de la même phase d'alimentation. De temps en temps (par exemple si l'animal a la propriété « burrowing ») cela peut être très utile.

Viviparous : Vivipare

L'animal, une fois nourri, crée un nouvel animal. Placez la carte du dessus de la pioche sur la table comme un nouvel animal. Cet animal est considéré comme nourri à ce tour.

Pour indiquer que le nouvel animal est nourri, placez un carré bleu dessus. Le joueur peut regarder quelle propriété est inscrite au recto de la carte. Notez que la propriété « vivipare » peut influencer sur la fin du jeu. Par exemple, si il ne reste plus qu'une carte dans la pioche et que celle-ci est placée sur la table grâce à la propriété « vivipare », le tour en cours est considéré comme le dernier tour du jeu. Dans ce cas, les animaux utilisant la propriété « hibernation » seront considérés comme non nourris.

Ambush huntig : Embuscade

Un carnivore avec cette propriété peut attaquer un animal en train de prendre un carré rouge de la base fourragère. Si l'animal est mangé, le carré rouge revient dans la base fourragère.

Cette propriété permet d'attaquer une proie pendant le tour d'un autre joueur. Vous pouvez ainsi gagner du temps pour prendre de la nourriture de la base fourragère. Cela peut être très utile si la base fourragère est basse et qu'il y a des animaux non protégés. Les animaux attaqués avec « ambush hunting » ne peuvent pas utiliser les propriétés « burrowing » et « shell ».

Flight : Vol

Un animal avec cette propriété ne peut pas être attaqué par un carnivore qui possède un nombre égal ou supérieur de propriétés.

A noter que les « parasites » et autres propriétés de paires d'animaux augmentent également le « poids » de l'animal avec la propriété « Vol ». Ainsi un animal avec seulement la propriété « carnivore » peut facilement manger un animal avec les propriétés « Vol » et « parasite » ou « Vol » ou une propriété de couple.