

evolution



LIVRET DE RÈGLES

evolution

Notre planète est peuplée de plus d'un million d'espèces animales différentes. La théorie de l'évolution tente d'expliquer les causes d'une aussi incroyable biodiversité.

Charles Darwin a basé sa théorie de l'évolution sur le principe de la sélection naturelle. Il y expose que les animaux les plus adaptés à survivre dans un environnement donné sont ceux qui seront les plus à même de transmettre leurs gènes. Au fil de milliers de générations qui se sont succédées, ce simple fait a conduit à la variété d'espèces que nous observons aujourd'hui sur notre belle planète.

APERÇU

Dans *Evolution*, les joueurs font évoluer leurs espèces en leur donnant des traits génétiques qui leur permettront de survivre dans un écosystème en perpétuelle transformation. La nourriture est rare et les carnivores rôdent. Vos choix détermineront le sort des espèces du monde : certaines survivront, quelques-unes prospéreront, tandis que d'autres disparaîtront de la surface du globe.

MATÉRIEL

240 jetons Nourriture (recto-verso Plante/Viande)

129 cartes Trait (17 types de cartes Trait différents)

- 17 cartes Trait de type Carnivore
- 7 cartes Trait de chaque autre type

48 cubes en bois

24 plateaux Espèce

6 sacs Nourriture

6 aides de jeu

1 plateau Plan d'eau

1 pion Premier joueur

1 livret de règles



MISE EN PLACE

- Placez le plateau Plan d'eau au centre de la table.
- Placez les jetons Nourriture à côté du Plan d'eau. Ils forment la Réserve de nourriture.
- Donnez 1 sac Nourriture vide à chaque joueur.
- Mélangez les cartes Trait et placez-les, face cachée, à portée de tous les joueurs de manière à constituer le paquet de cartes Trait.
- Déterminez aléatoirement le premier joueur : il reçoit le pion Premier joueur.

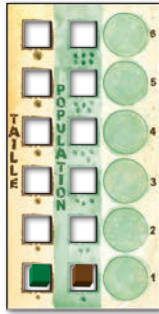


Réserve de nourriture



Pion Premier joueur

Joueur 1



Plateau Espèce



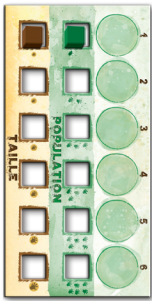
Sac Nourriture

Remarque : laissez une place pour la défausse à côté de la pioche.

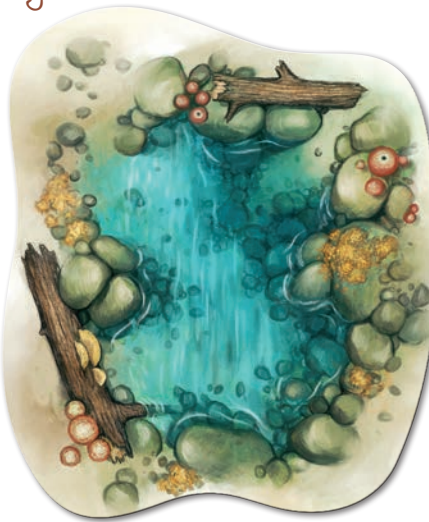


Paquet de cartes Trait

Plateau Espèce

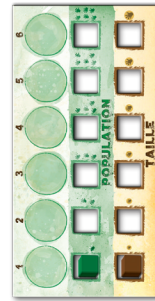


Joueur 4



Plan d'eau

Plateau Espèce



Joueur 2

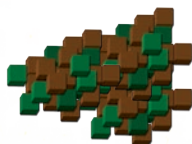


Sac Nourriture

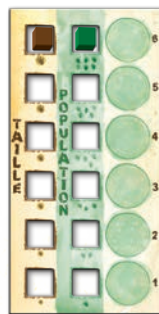


Sac Nourriture

Plateau Espèce



Pions en bois supplémentaires



Joueur 3



Sac Nourriture

BUT DU JEU

Dans *Evolution*, vous cherchez à obtenir un maximum de points en nourrissant vos espèces, en augmentant leur population, et en les faisant évoluer afin de garantir leur survie.

À la fin de la partie, les joueurs marquent des points pour :

- la nourriture consommée par leurs espèces pendant la partie ;
- la population de leurs espèces survivantes ;
- les cartes Trait de leurs espèces survivantes.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie d'*Evolution* se déroule en un nombre de tours qui varie en fonction de l'épuisement de la pioche de cartes Trait. Chaque tour est divisé en 4 phases.

Pour les parties à 2 ou à 6 joueurs, voir page 10.

PHASE 1 : DISTRIBUER DES CARTES

Chaque joueur qui ne possède aucune espèce reçoit un nouveau plateau Espèce. Il place ensuite un cube marron sur la case Taille « 1 » et un cube vert sur la case Population « 1 ».

Si c'est le premier tour de la partie, chaque joueur reçoit un plateau Espèce.

Chaque joueur prend 3 cartes Trait, ainsi que 1 carte supplémentaire pour chaque espèce qu'il possède devant lui.

Lors du premier tour, chaque joueur reçoit donc 4 cartes.

Note : si le paquet de cartes Trait doit être remélangé lors de cette phase : terminez le tour en cours, puis la partie prend fin.

PHASE 2 : CHOISIR DE LA NOURRITURE

Le chiffre indiqué dans le coin inférieur droit de chaque carte Trait représente une quantité de Plantes.

Chaque joueur choisit secrètement 1 carte Trait de sa main et la place, face cachée, sur le Plan d'eau. Ces cartes deviennent des cartes Nourriture qui seront révélées lors de la Phase Nourriture. Elles déterminent la quantité de Plantes qui sera disponible pour ce tour (voir *Phase Nourriture* page 5).

Conseil :

Au début de la partie il n'y a aucune Nourriture dans le Plan d'eau. Si tous les joueurs placent des cartes Nourriture de valeur négative ou très faible, il n'y aura pas ou peu de Nourriture et vous risquez de perdre vos Espèces dès le premier tour.



PHASE 3 : JOUER DES CARTES

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut jouer **autant de cartes Trait qu'il le souhaite**. Puis c'est à son voisin de gauche d'en faire autant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé toutes les cartes qu'ils souhaitaient.

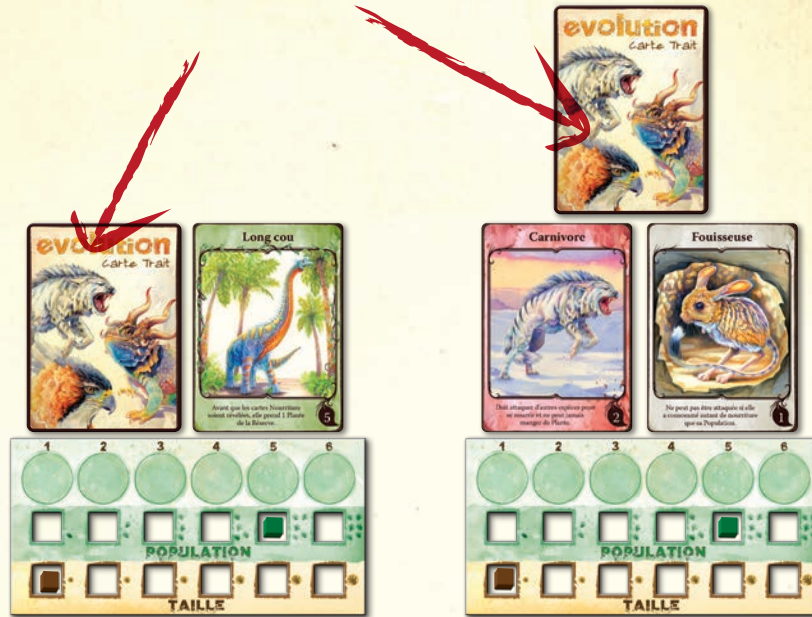
Un joueur peut jouer l'intégralité de ses cartes ou en conserver en main pour les tours suivants.

Chaque carte jouée correspond à une action. Il est possible d'effectuer plusieurs fois la même action.

Lorsque vous jouez une carte, choisissez parmi les 3 actions suivantes (dans l'ordre de votre choix) :

1 Ajouter un Trait Génétique

Placez une carte Trait, **face cachée**, au-dessus d'un plateau Espèce de votre choix.



- Il ne peut jamais y avoir plus de 3 cartes Trait sur une Espèce.
- Il ne peut jamais y avoir plusieurs exemplaires de la même carte sur une Espèce.
- Une fois qu'une carte Trait est assignée à une Espèce, elle ne peut pas être déplacée sur une autre Espèce.
- À son tour, un joueur peut défausser une ou plusieurs cartes Trait de ses espèces.



2 Créer une Nouvelle Espèce

Défaussez une carte Trait, face visible, pour créer une nouvelle espèce. Prenez un nouveau plateau Espèce, puis placez un cube marron sur la case Taille « 1 » et un cube vert sur la case Population « 1 ». Ce nouveau plateau Espèce doit être placé à droite ou à gauche de vos plateaux. Il ne peut pas être placé entre deux espèces.

3 Augmenter sa Taille ou sa Population

Défaussez une carte Trait, face visible, pour augmenter la Taille ou la Population de l'une de vos espèces. Augmentez de 1 la Taille ou augmentez de 1 la Population de l'espèce choisie. Les jauges de Taille et de Population ne peuvent jamais dépasser la valeur 6.

Une fois que le Premier joueur a joué toutes les cartes qu'il souhaite, le joueur assis à sa gauche joue toutes les cartes qu'il souhaite, et ainsi de suite.

Lorsque tous les joueurs ont joué leurs cartes, dévoilez toutes les cartes Trait attribuées aux espèces.

PHASE 4 : NOURRITURE

1. Activer les cartes Trait avec un cadre de feuilles

Sur certaines cartes Trait un cadre avec des petites feuilles vertes entoure l'illustration.

Ces cartes sont distinguées des autres car elles ont des effets qui peuvent se déclencher avant la révélation des cartes Nourriture.

Si une de vos espèces possède un de ces Traits, c'est au début de cette phase que vous pouvez l'activer.

Si plusieurs joueurs possèdent ces Traits, ils activent leurs cartes en commençant par le premier joueur.

Si un joueur possède plusieurs cartes de ce type, il choisit l'ordre dans lequel il les active.



2. Révéler les cartes Nourriture

Le Premier joueur révèle les cartes Nourriture du Plan d'eau et additionne les chiffres indiqués en bas à droite de ces cartes.

Si le résultat est positif, il ajoute au Plan d'eau autant de jetons Plante que la somme obtenue.

Si le résultat est négatif, il retire du Plan d'eau autant de jetons Plantes du Plan d'eau que le total obtenu (si possible).

Puis, les cartes Nourriture sont placées dans la défausse, face visible.





Réserve de nourriture



Plan d'eau



Les cartes Nourriture sont placées dans la défausse, à côté du paquet Trait.

3. Nourrir ses espèces

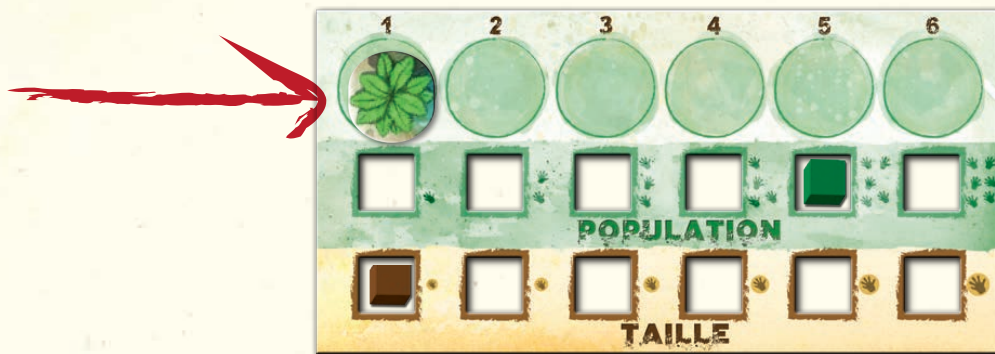
Tous les joueurs **doivent** nourrir leurs espèces Affamées.

Une espèce est dite Affamée si elle possède **moins de Nourriture que sa Population**.

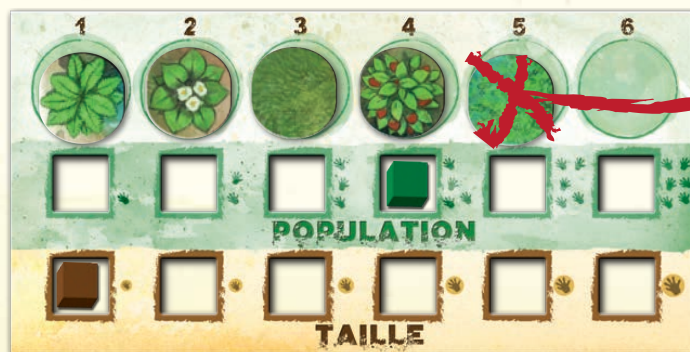
Le premier joueur nourrit une de ses espèces une fois, puis le joueur à sa gauche nourrit une de ses espèces une fois, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les espèces soient complètement nourries ou que les espèces Affamées ne puissent plus se nourrir.

Lorsqu'une espèce prend de la nourriture, celle-ci est placée sur la première case Nourriture vide (au-dessus de son échelle de Population), en commençant par la case « 1 ». Les Nourritures suivantes sont placées à sa suite.

À la fin de la partie, chaque nourriture consommée rapporte 1 point.



Il n'est pas possible de prendre un jeton Nourriture si l'espèce a déjà autant de jetons Nourriture que son niveau de Population.



Nourrir un Non Carnivore

Une espèce Non Carnivore est un espèce qui ne possède pas la carte Trait Carnivore.

Pour la nourrir, prenez 1 Plante dans le Plan d'eau et placez-la sur le plateau de l'espèce que vous nourrissez.

Certains Traits (comme *Fourrageuse*) peuvent modifier la quantité de Plante prise dans le Plan d'eau.



Nourrir un Carnivore

Une espèce Carnivore est une espèce qui possède la carte Trait *Carnivore*.

Elle ne peut **jamais** manger de Plantes, même si elle possède des cartes Trait comme *Long Cou* ou *Coopération*.

Elle ne peut se nourrir qu'en attaquant les autres espèces. Elle peut attaquer n'importe quelle espèce (Carnivore ou Non Carnivore), y compris une espèce qui appartient au même joueur que le Carnivore attaquant.

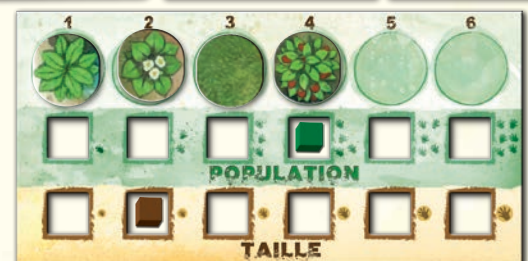
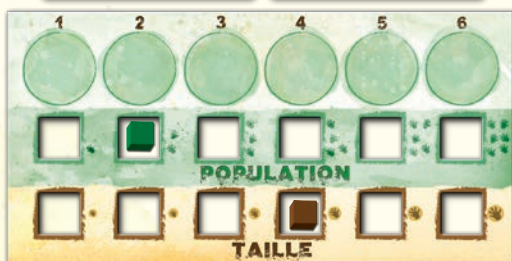
Elle peut continuer à attaquer même s'il n'y a plus de Plantes disponibles dans le Plan d'eau.



Un Carnivore peut attaquer une espèce uniquement si :

- sa Taille est **supérieure** à la Taille de l'espèce attaquée ;
- il possède les traits nécessaires pour contrecarrer les traits défensifs de l'espèce attaquée.

Si le Carnivore ne peut attaquer aucune des espèces présentes, il ne peut pas se nourrir.



Exemple : le Carnivore peut attaquer parce qu'il a une Taille supérieure à celle de l'espèce attaquée et que cette dernière n'a pas de trait défensif.

Lorsqu'un Carnivore attaque :

- **La Population de l'espèce attaquée est réduite de 1.**

Si sa Population descend en dessous de la quantité de nourriture déjà consommée, la nourriture excédentaire est placée dans le sac Nourriture du joueur attaqué.

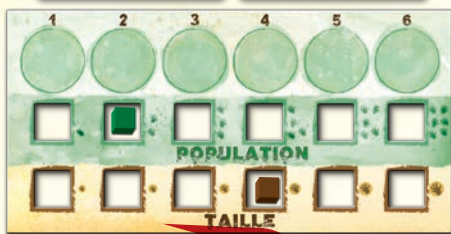
Si sa Population est réduite à 0, l'espèce attaquée s'éteint (voir *Extinction* page 9).

- **Prenez dans la Réserve autant de jetons Viande que la Taille de l'espèce attaquée** et placez-les sur le plateau du Carnivore. (si les jetons ainsi collectés dépassent sa Population, l'excédent est perdu).



CARNIVORE

ESPÈCE ATTAQUÉE



Exemple : le Carnivore attaque une espèce de Taille 2, il prend donc 2 jetons Viande de la Réserve et les place sur son plateau. La Population de l'espèce attaquée passe de 4 à 3, mais cela ne lui fait pas perdre la nourriture qu'elle avait déjà récupérée : celle-ci va dans son sac.

Règles importantes concernant la Nourriture

- Les Non Carnivores mangent généralement des Plantes, mais ils peuvent également consommer de la Viande grâce à des traits comme *Charognard* ou *Coopération*.

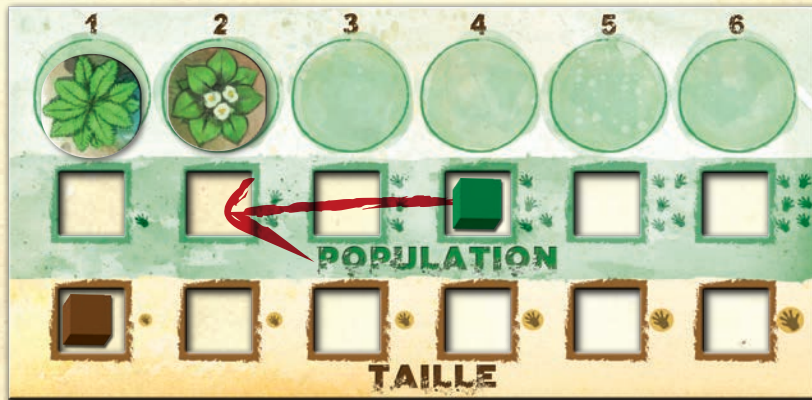
Un Carnivore ne peut jamais manger de Plantes.

- Une espèce Affamée doit se nourrir tant que de la nourriture est disponible. Cela signifie que tant qu'il y a une cible disponible un Carnivore doit attaquer une espèce, même si elle possède le Trait *Cornes* ou si les deux espèces appartiennent au même joueur.
- Une espèce ne peut jamais consommer plus de nourriture que sa valeur de Population.

4. Fin de la phase Nourriture

La phase Nourriture se termine lorsque toutes les espèces ont autant de nourriture sur leur plateau que leur Population, ou lorsque toutes les espèces Affamées ne peuvent plus se nourrir.

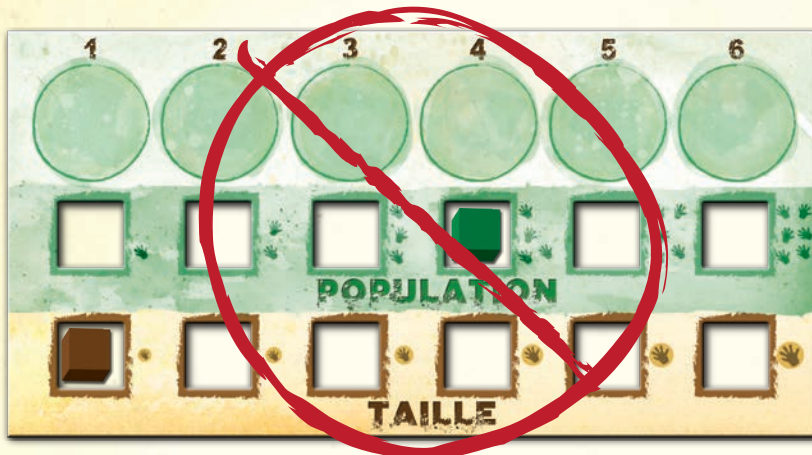
- Si une espèce n'a pas mangé autant de nourriture que sa Population, cette dernière diminue au même niveau que la quantité de nourriture consommée.



Exemple :

La population de ce Non Carnivore passe de 4 à 2, puisqu'il n'a mangé que 2 Nourritures.

- Si une espèce n'a consommé aucune nourriture, elle s'éteint (voir Extinction ci-dessous).



Exemple :

Cette espèce n'a rien mangé. Sa population est réduite à 0 et elle s'éteint.

Puis, chaque joueur place la nourriture consommée par toutes ses espèces dans son sac Nourriture.

Les Plantes du Plan d'eau qui n'ont pas été consommées restent en place pour le prochain tour.

Le Premier joueur donne le pion Premier joueur à son voisin de gauche.

EXTINCTION

Si la Population d'une espèce est réduite à 0, cette espèce s'éteint.

Défaussez le plateau Espèce ainsi que toutes les cartes Trait associées, puis piochez un nombre identique de cartes Trait.

Si l'espèce qui vient de s'éteindre se trouvait entre deux autres espèces, rapprochez-les pour combler l'espace vacant.

Toute la nourriture présente sur une espèce tuée par un Carnivore est placée dans le sac Nourriture du joueur qui la contrôlait.

Note : si le paquet Trait doit être reconstitué, le prochain tour sera le dernier de la partie.



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée par la fin du paquet de cartes Trait.

- Si le paquet Trait est remélangé pendant la phase *Distribuer des cartes*, finissez le tour en cours, puis procédez au *Décompte des points*.
- Si le paquet est remélangé à n'importe quel autre moment de la partie, jouez un tour complet supplémentaire, puis procédez au *Décompte des points*.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur compte ses points comme suit :

- Chaque **jeton Nourriture** dans le sac Nourriture rapporte **1 point**.
- Chaque **plateau Espèce** encore en jeu rapporte **autant de points que sa Population**.
- Chaque **carte Trait** d'une espèce survivante rapporte **1 point**.

Le joueur ayant le total le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes Trait sur ses espèces survivantes l'emporte.

Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de points de Population gagne la partie. Si cela ne suffit pas à départager les joueurs, commandez immédiatement une pizza et refaites une partie.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Les parties à 2 joueurs utilisent les règles normales, avec deux exceptions :

- Écartez aléatoirement 40 cartes Trait avant de débiter la partie.
- Chaque espèce ne peut avoir que 2 Traits maximum (au lieu de 3).

RÈGLES POUR 6 JOUEURS

Les parties à 6 joueurs utilisent les règles de la variante *Jeu Rapide*.

VARIANTE JEU RAPIDE

Lors de la *Phase 3 : Jouer des cartes*, tous les joueurs jouent leurs cartes en même temps, sans regarder ce que font leurs adversaires.

JOUER SUR UNE PETITE TABLE

Si l'espace disponible sur la table est limité, nous vous conseillons d'orienter verticalement les plateaux Espèce.



Orientation verticale

Direction de l'effet



Encadré de feuilles

Effet de la carte

Valeur de Nourriture



Carapace

La Taille de cette espèce est augmentée de 4 lorsqu'elle est attaquée par un Carnivore.

Une espèce de Taille 6 ayant une *Carapace* aura une Taille effective de 10. *Carapace* n'augmente pas la quantité de Viande qu'un Carnivore prend après l'attaque.



Carnivore

Cette espèce peut attaquer d'autres espèces lors de la phase Nourriture si sa Taille est **supérieure** à la Taille de l'espèce attaquée et si elle dispose des traits nécessaires pour contrecarrer les traits défensifs de celle-ci.

Les Carnivores ne peuvent jamais manger de Plantes, même s'ils possèdent des cartes Trait comme *Long Cou*, *Coopération* ou *Fourrageuse*.



Charognard

À chaque fois que la Population d'une espèce est réduite suite à l'attaque d'un Carnivore, prenez 1 Viande dans la Réserve.

La carte Trait *Charognard* s'active même s'il est porté par le Carnivore attaquant ou par l'espèce attaquée (elle prend 1 Viande, mais seulement après avoir baissé sa Population de 1).



Chasse en Meute

Lorsqu'elle attaque, la Taille de cette espèce est égale à la somme de sa Population et de sa Taille.

Si elle a une Population de 5 et une Taille de 3, elle disposera d'une Taille effective de 8 pour attaquer d'autres espèces.



Coopération

À chaque fois que cette espèce prend de la nourriture, **votre** espèce placée à sa droite prend 1 Nourriture du même type (Plante ou Viande) et de la même source (Plan d'eau ou Réserve).

Coopération sera donc activée par des cartes Trait comme *Long Cou*, *Charognard*, *Intelligence*, ou par *Coopération* (mais pas par la carte *Tissus Gras*).

Exemple : si une espèce a Coopération et qu'elle prend 2 Nourritures dans la Réserve, l'espèce à sa droite prend également 1 Nourriture dans la Réserve.



Cornes

Lorsqu'un Carnivore attaque cette espèce, la Population du Carnivore est réduite de 1.

Cette perte de Population est subie avant que le Carnivore ne récupère la Viande de cette attaque.



Cri d'Alerte

Si vous avez une espèce à droite et/ou à gauche d'une espèce disposant *Cri d'Alerte*, elle(s) ne peut/peuvent pas être attaqué(es), sauf si le Carnivore possède le trait *Embuscade*.

Cri d'Alerte ne protège pas les espèces possédant la carte Trait *Cri d'Alerte*.



Embuscade

Permet à un Carnivore d'attaquer une espèce protégée par le Trait *Cri d'Alerte*.



Fertile

Avant que les cartes Nourriture soient révélées, s'il y a de la Nourriture dans le Plan d'eau, cette espèce augmente sa Population de 1.





Fouisseuse

Cette espèce ne peut pas être attaquée par un Carnivore si elle a consommé autant de nourriture que sa Population.



Fourrageuse

À chaque fois qu'elle prend une ou plusieurs Plantes, cette espèce prend 1 Plante supplémentaire de la même source (Plan d'eau ou Réserve), sauf si elle ne peut pas prendre cette Plante.

Fourrageuse peut être activée par d'autres cartes Trait comme *Coopération*, *Long Cou* ou *Intelligence*.



Grimpante

Cette espèce ne peut pas être attaquée sauf si le Carnivore possède la carte Trait *Grimpante*.



Horde défensive

Cette espèce ne peut être attaquée que par un Carnivore ayant une Population plus élevée.



Intelligence



Pendant la Phase Nourriture, le joueur peut défausser une ou plusieurs cartes de sa main pour obtenir l'un des deux effets ci-dessous :

- **Si cette espèce est un Carnivore** : pour sa prochaine attaque, chaque carte défaussée ignore l'effet d'une carte Trait et de tous ses exemplaires présents chez tous les joueurs.

Exemple : s'il y a une carte Trait Cri d'Alerte sur les espèces de part et d'autre de l'espèce attaquée, le Carnivore peut ignorer l'effet de Cri d'Alerte. Dans ce cas, les deux cartes sont ignorées. De même si le Carnivore ignore la carte Trait Charognard et qu'il y en a plusieurs en jeu, elles sont toutes ignorées.

- **Si cette espèce est un Non Carnivore** : elle prend 2 Plantes de la Réserve pour chaque carte ainsi défaussée.

La carte peut être activée avant ou après la phase Nourriture normale du joueur, mais elle ne la remplace pas.

Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser cette capacité, même si l'espèce qui a la carte Trait *Intelligence* est encore Affamée.



Long Cou

Prenez 1 Plante de la Réserve (pas du Plan d'eau) avant que les cartes Nourriture soient révélées.



Symbiose

Si vous avez une espèce de Taille supérieure située à sa droite, elle ne peut pas être attaquée.



Tissus Gras

Si elle a déjà consommé autant de nourriture que sa Population, cette espèce peut continuer à prendre des jetons Nourriture et les placer sur sa carte *Tissus Gras*.

La quantité de Nourriture stockée sur *Tissus Gras* ne peut pas être supérieure à la Taille de cette espèce.

Avant que les cartes Nourriture ne soient révélées, le joueur peut déplacer les jetons Nourriture présents sur *Tissus Gras* vers son plateau Espèce pour la nourrir (sans carte dépasser sa Population). Cela n'active pas la carte Trait

Coopération, ni aucun autre trait qui est déclenché lorsqu'une espèce « prend » de la nourriture.

Lorsque la carte *Tissus Gras* est défaussée, lorsque l'espèce s'éteint ou à la fin de la partie, toute la nourriture restante sur cette carte est placée dans le sac Nourriture du joueur.

CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Auteurs : Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin

Chef de projet : David Lipman

Développeurs : Andrew Chen, Dominic Crapuchettes, David Lipman, Luke Warren

Illustrations Cartes & Boîte : Catherine Hamilton

Illustrations secondaires : John Ariosa

Iconographie : Jacoby O'Connor

Mise en page des cartes : Giorgio De Michele

Règles : Dominic Crapuchettes, David Lipman

Traduction française : MeepleRules.fr

Correction : Doria Roustan et Gersende Cheylan

Édition : David Lipman, Ryan Metzler, Matt Mariani, Erik Capps

Édition française : Funforge

Responsable Production : Edoardo Kulp, Tom Strom

Coordinateur Tests : Ryan Metzler

Testeurs officiels : Satish Pillalamarri, Matt Mariani, Ilham Bouzidane, Ryan Metzler, Pedro Goins, Liz Burton, Michael Burton, Bayard Catron, Jason Carr, Jim Jones, Patrick Johnston, Blake Durtschi, Brandon Kempf, Dan Cristelli, John Newall, Mike Cook, Carmelo Sgobio, et Alessandro Vichi.

Remerciements : Liz et Mike Burton pour leur travail sur la règle pour 2 joueurs. Stevan Corrêa pour la création des noms scientifiques. Brandy Goins, Hannah Carr, Laura Van Orden, Karen Litsinger, Heather Newall et tous les autres joueurs qui nous ont fait part de leur retour, et bien entendu, tous les joueurs nous ayant soutenu sur Kickstarter et nous aidant chaque jour à évoluer !



© 2016 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence NorthStarGames.

Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

EVOLFR01