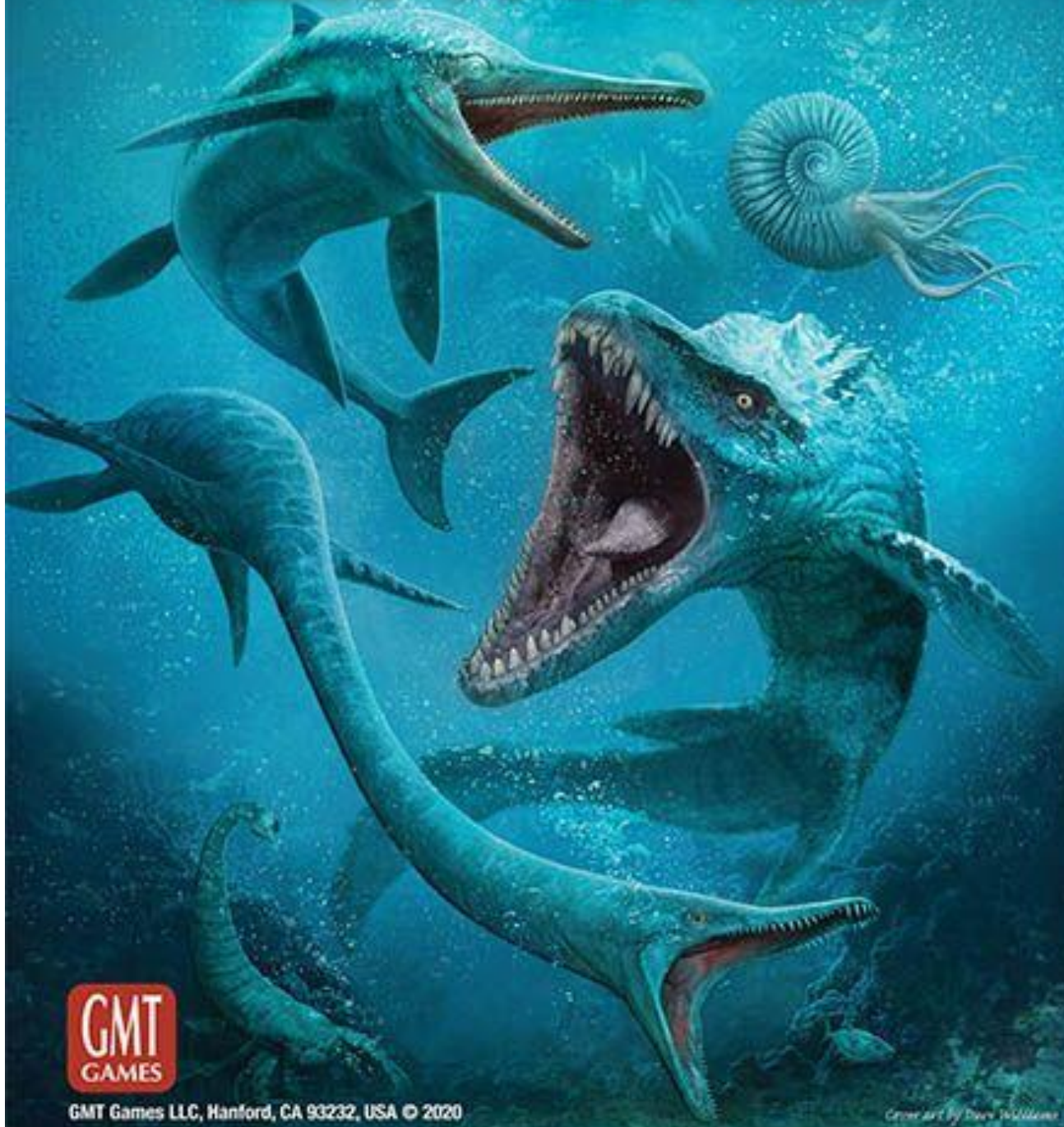


DOMINANT SPECIES

MARINE



GMT Games LLC, Hanford, CA 93232, USA © 2020

Cover art by Thore Williams

Il y a soixante-quelque chose des millions d'années - Sur terre, les dinosaures règnent toujours en maître. En mer, cependant, une lutte titanesque pour la suprématie se déroule entre les espèces animales vastes et variées. Dominant Species: Marine est un jeu qui recrée de manière abstraite une petite partie de l'histoire ancienne: la fin d'une époque et ce que cela implique pour les créatures vivantes qui tentent de s'adapter aux océans de la terre qui changent lentement. Chaque joueur assumera le rôle de l'une des quatre principales classes d'animaux aquatiques: reptiles, poissons, céphalopodes ou crustacés. Chacun commence le jeu plus ou moins dans un état d'équilibre naturel les uns par rapport aux autres. Mais cela ne durera pas: c'est en effet «la survie du plus apte».

Grâce au placement de pions d'action astucieux, vous tenterez de prospérer dans autant d'habitats différents que possible afin de réclamer de puissants effets de carte. Vous voudrez également propager votre espèce individuelle afin de gagner des points de victoire pour votre animal. Vous serez aidés dans ces démarches par des actions de spéciation, de migration et d'adaptation, entre autres. Tout cela mène finalement au jeu final - l'ascension finale d'un vaste océan tropical et de ses rives - où le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire verra son animal couronné Espèce dominante. Mais quelqu'un ferait mieux de devenir dominant rapidement, car il y a un gros astéroïde qui se dirige dans cette direction ...

Aperçu du jeu

Les grandes tuiles hexagonales sont utilisées tout au long du jeu pour créer une interprétation en constante expansion de l'océan principal sur terre tel qu'il aurait pu apparaître il y a des dizaines de millions d'années. Les plus petites tuiles Hydrothermal Vent (ou simplement «Vent») seront placées au-dessus de certaines des plus grandes tuiles tout au long du jeu, les convertissant en événements dans le processus. Les pions d'action cylindriques (ou simplement les «pions») dirigent le jeu. Chaque pion permet à un joueur d'effectuer les différentes actions qui peuvent être entreprises, telles que la spéciation, le changement environnemental, la migration ou l'évolution. Lorsqu'il est placé sur l'écran d'action, un pion déclenchera immédiatement cette action particulière pour son joueur propriétaire. En règle générale, les joueurs essaieront d'améliorer la capacité de survie de leur propre animal tout en essayant d'entraver celle de leurs adversaires - en espérant collecter de précieux points de victoire («PV») en cours de route. Les différentes cartes aideront dans ces efforts, donnant aux joueurs des capacités uniques utiles, des avantages permanents ou une opportunité de gagner des PV récurrents. Tout au long du jeu, des cubes d'espèces seront ajoutés, déplacés et retirés des tuiles en jeu («terre»). Les disques d'élément seront ajoutés et supprimés des animaux et de la terre. À la fin de la partie, les joueurs effectueront un décompte final de chaque tuile - après quoi le joueur contrôlant l'animal avec le total de PV le plus élevé remportera la partie.

Tout au long des règles, vous verrez de nombreuses sections en retrait telles que celle-ci. Ces sections sont remplies d'exemples, de clarifications, de conseils de jeu, de notes de conception et d'autres idées assorties afin de vous aider à vous détendre.

Inventaire

- ce livret de règles de 24 pages
- 1 plateau de jeu
- 4 présentoirs d'animaux
- 54 cartes

- 7 feuilles de tuiles prédécoupées
- 140 cubes de bois aux couleurs de quatre joueurs
- 32 cylindres en bois aux couleurs de quatre joueurs
- 6 cylindres en bois blancs
- 2 tissus sachets
- 1 feuille d'autocollants prédécoupés Avant votre première partie, appliquez deux autocollants identiques en haut et en bas de chacun des cylindres blancs.

Tableaux et sacs Plateau principal

Le grand plateau se compose de trois zones principales:

- L'affichage d'action sur la droite, où les joueurs placeront leurs pions pour effectuer diverses actions;
 - La grille hexagonale au centre appelée «terre» où les actions des joueurs seront exécutées;
 - La rangée de cartes d'évolution sur la gauche qui offre aux joueurs des options puissantes pendant le jeu et agit comme une horloge du jeu, déterminant quand la fin de partie aura lieu.
- Le plateau contient également une piste de points de victoire, plusieurs tables et des espaces pour les tuiles de terrain en attente. Présentoirs d'animaux Les quatre plus petits panneaux d'affichage d'animaux se trouvent devant les joueurs. Chacun a une zone pour collecter les disques d'éléments, un emplacement pour la carte de trait de l'animal, un pool de gènes pour contenir les espèces en attente de l'animal et une section de règles abrégées pour toutes les actions du joueur qui peuvent être entreprises. Tirage des sacs Lorsqu'ils ne sont pas sur le plateau ou sur un étalage d'animaux, les disques d'éléments sont conservés dans le sac noir afin d'être tirés au hasard pendant le jeu. De même, lorsqu'ils ne sont pas sur le plateau, les marqueurs de terrain sont conservés dans le sac rouge pour un tirage au sort pendant le jeu. Chaque fois qu'ils sont retirés du jeu, remettez toujours les éléments et les marqueurs de terrain dans leurs sacs respectifs.

Pions d'action en bois («pions»)

L'ensemble de cylindres en bois est utilisé par les joueurs pour effectuer des actions sur la partie d'affichage d'action du plateau. Les pions sont «basiques» s'ils correspondent à la couleur de l'animal, ou «spéciaux» s'ils sont blancs. Espèce Chaque petit cube en bois représente une espèce. Chaque ensemble de cubes de même couleur représente les différentes espèces appartenant à un seul animal!

Marqueurs et tuiles

Disques d'éléments Algues, vers, plancton, éponges, gastéropodes et soleil. Ce sont les six «types» d'éléments qui représentent les ressources dont les divers animaux ont besoin pour se développer. Des disques d'éléments individuels sont placés sur les présentoirs d'animaux pour montrer le besoin et sur terre pour montrer l'approvisionnement. Sur terre, les éléments sont placés sur les coins des tuiles - de cette manière, un seul disque d'élément peut être présent sur jusqu'à trois tuiles différentes simultanément.

Marqueurs de suivi des points de victoire

Chaque animal a un marqueur pour suivre son total de PV actuel tout au long de la partie. Si le score d'un animal dépasse 100, retournez son marqueur PV sur son côté +100 et continuez sur la piste. Chaque type d'élément a un marqueur carré utilisé sur la piste des points de victoire pour marquer son «numéro cible» actuel. Les joueurs peuvent acquérir un pion spécial d'un type d'élément lors d'une action de Domination en dépassant son nombre cible actuel. Tuiles de terrain Événement hydrothermal, océan ouvert, plaine de sable, prairie d'herbes marines, mont sous-marin, récif de corail, forêt de varech ou terre. Ces pièces hexagonales sont utilisées pour créer dans un premier temps - puis pendant le jeu pour s'étendre - l'aire de jeu de la Terre au centre du plateau.

Marqueurs de terrain

Chaque type de terrain a deux marqueurs carrés. Ces seize marqueurs sont utilisés dans les sections Compétition et Évolution de l'affichage des actions pour déterminer où ces actions peuvent avoir lieu à chaque tour. Marqueurs de contrôle Les six plus grands marqueurs carrés ont chacun une représentation de l'un des pions d'action spéciale. Ces marqueurs commencent sur le plateau. Lorsqu'un joueur acquiert un pion spécial, il prend également le marqueur de contrôle correspondant pour rester devant lui aussi longtemps qu'il contrôle ce pion spécial.

Evolution des cartes

Une sélection rotative de cartes Evolution est affichée sur le plateau tout au long du jeu. Les joueurs choisiront parmi eux lorsqu'ils entreprendront une action Évolution. Les cartes Évolution peuvent avoir un effet continu pendant qu'elles sont en jeu ou avoir un effet unique lorsqu'elles entrent en jeu pour la première fois. L'une de ces cartes - «Astéroïde» - déclenchera la fin de la partie. Trait Les cartes Trait sont attribuées une par animal au début du jeu, donnant à chacun un avantage unique pendant le jeu. Survie La carte de survie passe généralement d'un joueur à l'autre tout au long de la partie. Il agit comme un dispositif mnémotechnique pour indiquer quel joueur «contrôle» les tuiles Vent et quelle sera sa récompense lors des événements de survie. IMPORTANT - Chaque fois que le texte d'une carte est en contradiction avec une règle de ce livret, la carte a toujours la priorité.

A Plateau: placez le plateau au centre de la table.

B Tuiles - Placez cinq tuiles Terrain, cinq tuiles Océan et une de chacun des cinq autres grands types de tuiles dans leurs positions assignées au centre de la grille hexagonale. (Notez les deux tuiles Terre et 2 Océan qui sont affichées sous les tuiles Événement Hydrothermal plus petites.)

c Retournez les 21 grandes tuiles restantes face cachée et mélangez-les. Créez trois piles de 7 tuiles chacune. Placez ces piles sur les trois sections Wanderlust Tiles du plateau. Tournez la tuile la plus haute de chaque pile face visible.

D Placez une petite tuile Vent (côté fumeur face vers le haut) sur la tuile Océan la plus basse. Placez un autre événement (côté geyser face vers le haut) sur la tuile Terre la plus haute. Mettez les 10 tuiles Événement restantes dans une pile sur la section Tuiles Événement du plateau.

E Éléments - Rassemblez un marqueur rond de chacun des six types d'éléments et placez-les autour de la tuile Reef centrale comme indiqué sur le plateau. Placez-les de manière à ce qu'ils chevauchent légèrement chacune des tuiles qui se rencontrent à cette intersection.

F Placez le reste des marqueurs d'élément dans le sac en tissu noir.

G Tirez au hasard 4 éléments du sac. Placez-les sur le plateau dans les quatre cercles (méduses) à côté de l'étiquette d'abondance.

Dessinez 4 autres pour les cercles à côté d'Adaptation, 4 de plus pour les cercles associés à Spéciation, et enfin 4 autres pour les cercles à côté de Wanderlust.

H Marqueurs de terrain - Mettez les 16 marqueurs de terrain carrés dans le sac en tissu rouge. Tirez au hasard 3 du sac et placez-les dans les trois carrés (étoiles de mer) à côté de l'étiquette de compétition.

I Dessinez 5 autres marqueurs de terrain et placez-les dans les cases à côté de Evolution, en les organisant dans l'ordre de gauche à droite par type comme indiqué sous les espaces.

J Animaux - Demandez aux joueurs de choisir l'animal qu'ils aimeraient jouer. Offrez à chaque joueur l'affichage animal correspondant à son choix: utilisez le côté montrant trois éléments pré-imprimés dans le coin supérieur gauche. Pions -

K Chaque joueur rassemble le nombre suivant de cylindres en bois correspondant à la couleur de son animal: ● 4 joueurs - 4 cylindres ● 3 joueurs - 5 cylindres ● 2 joueurs - 7 cylindres Remettez les cylindres colorés restants dans la boîte.

L Placez les six marqueurs carrés avec des icônes cylindriques blanches dans leurs espaces correspondants près du coin inférieur gauche du plateau.

Placez les six pions spéciaux (les cylindres en bois blancs) sur leurs marqueurs correspondants.

M Placez les six petits marqueurs carrés affichant les icônes d'élément sur l'espace «1» de la piste des points de victoire.

N Placez le marqueur PV de chaque animal sur la case «0» de la piste de points de victoire (côté +100 face cachée).

O Espèce - Chaque joueur place les 35 cubes correspondant à la couleur de son animal dans la zone du pool de gènes de son étalage animal.

P Les joueurs prennent 1 cube de leur pool de gènes pour l'utiliser comme marqueur de ressuscitation: placez-le dans la boîte à gauche de l'icône de cet animal sur la chaîne alimentaire.

Q Les joueurs placent ensuite 3 cubes de leur pool de gènes sur la tuile Reef centrale.

R Cartes Trait - Mélangez les 18 cartes Trait face cachée. Distribuez-en 3 à chaque joueur puis remettez le reste dans la boîte invisible. Chaque joueur regarde ses propres cartes, en choisit secrètement une à garder, puis remet les deux autres dans la boîte. Les joueurs révèlent

ensuite leur trait choisi, le plaçant face visible dans l'espace alloué sur leur étalage d'animaux. Vous trouverez des clarifications sur les effets de ces cartes aux pages 20-21.

S Cartes Évolution - Retirez la carte «Astéroïde» du paquet de cartes Évolution. Mélangez les 34 cartes restantes face cachée. Retirez-en 10 et remettez-les dans la boîte sans les voir. Retirez 4 cartes supplémentaires, mélangez la carte Astéroïde dans celles-ci, puis placez cette pile de cinq cartes face cachée à côté du plateau. Placez les 20 cartes Évolution restantes face cachée sur cette pile pour former une pioche.

T Piochez les cinq premières cartes de la pioche d'évolution et placez-les face visible dans les cinq emplacements de la section «Cartes d'évolution» du plateau de jeu. Surveillez tout texte «Quand cette carte entre en jeu» sur l'une de ces cinq cartes et agissez en conséquence.

U Carte de survie - Placez la carte de survie sur le côté du plateau pour le moment.

V Début du jeu - L'animal le plus bas de la chaîne alimentaire commence le jeu en prenant le premier tour.

Termes importants du jeu

Animal

Une des quatre classes d'animaux que chaque joueur représentera tout au long du jeu: Reptile, Céphalopode, Crustacé ou Poissons. Chaque classe animale est représentée sur terre par un ensemble de cubes d'espèces de même couleur. Chaque animal a également un affichage d'animaux et un ensemble de pions de même couleur.

PV bonus

Certaines actions et effets de carte demandent à un joueur de gagner des «PV bonus». Pour gagner des PV bonus, reportez-vous au tableau des points bonus situé en bas à gauche du tableau. La rangée du haut de ce tableau répertorie le décompte que l'action ou l'effet de carte vérifie - par exemple, combien de tuiles Vent sont occupées par un animal pendant l'action Survie [couverture arrière] - tandis que le carré juste en dessous de ce nombre dans la rangée du bas donne le nombre de PV gagnés en fonction de ce décompte.

Événement

À différents moments du jeu, un ou plusieurs des trois événements différents se produiront: Extinction, Survie ou Ressuscitation [voir la couverture arrière]. L'extinction et la survie sont déclenchées par l'apparition d'icônes de poisson sur les nouvelles cartes d'évolution. Les événements de réamorçage sont déclenchés chaque fois que chaque joueur a récupéré ses pions de l'affichage d'action.

Chaîne alimentaire

De haut en bas, ce graphique est utilisé pour rompre les liens lors de la notation d'une tuile lors d'une action Evolution, entre autres. De bas en haut, la chaîne alimentaire indique l'ordre de jeu tout au long de la partie. La chaîne alimentaire est:

- Reptile => ● Céphalopode => ● Poissons => ● Crustacés

Terrain tuiles

Les grandes et petites tuiles hexagonales, lorsqu'elles sont ajoutées à la zone de jeu hexagonale du plateau de jeu, constitueront la «terre», la surface de jeu sur laquelle une grande partie du jeu se concentrera. Tout au long des règles et des composants, vous remarquerez que les noms des tuiles sont abrégés: «Vent» au lieu de Hydrothermal Vent ou «Sand» au lieu de Sand Plain. Ceci est intentionnel afin de gagner de la place. Les noms complets et abrégés sont toujours fonctionnellement identiques.

Les espèces appartenant à chaque animal seront placées sur des tuiles Terre de leurs pools de gènes respectifs. Les espèces retirées de la terre pour quelque raison que ce soit (sauf indication contraire) sont replacées dans la boîte, hors du jeu - pas dans les pools de gènes. Les éléments occuperont les coins des carreaux de terre lorsqu'ils ne seront pas sur un affichage d'animaux, sur l'affichage d'action ou en attente de déploiement à partir du sac de tirage d'élément. De nouvelles (grandes) tuiles Terre, Herbe, Mont sous-marin, Varech, Récif, Sable et Océan seront ajoutées à la périphérie de la Terre lorsque les joueurs exécutent l'action Wanderlust [page 13]. Ceux-ci sont pris du haut des trois grandes piles de tirage de tuiles. Les nouvelles (petites) tuiles Vent sont prises de la pile de pioche Vent et placées sur les grandes tuiles existantes lorsque les joueurs exécutent l'action Tectonique [page 14]. Cela convertit cette grande tuile en une tuile Vent pour le reste de la partie. Les tuiles qui se touchent le long d'un bord commun sont dites «adjacentes» les unes aux autres. Même si une tuile Vent est légèrement plus petite que la tuile sur laquelle elle repose - et ne touchera donc pas physiquement les tuiles qui pourraient l'entourer - elle est toujours considérée comme adjacente à ces tuiles car elle convertit la tuile en dessous en Vent: qui touche physiquement les tuiles à côté.

Eléments

Ce sont les marqueurs ronds qui composent les six types d'éléments utilisés dans le jeu: le soleil, les vers, le plancton, les gastéropodes, les éponges et les algues. Lorsqu'il est placé sur une tuile de terre, un élément représente l'approvisionnement; sur un étalage animalier, un élément représente le besoin. Pris ensemble, ceux-ci fournissent les éléments «correspondants» d'un animal [voir ci-dessous] ainsi que sa capacité de survie globale à travers la terre. REMARQUE: le terme «élément» en lui-même fait toujours référence à un seul disque, tandis que l'expression «type d'élément» désignera spécifiquement tous les disques de l'un des six types.

En voie de disparition et prospère

Une espèce en jeu est dite «prospère» si au moins un élément de la tuile qu'elle occupe correspond à un élément de son étalage animal. À l'inverse, toute espèce occupant une tuile où son animal correspond exactement à zéro élément est dite «en danger». En d'autres termes, il est en danger si aucun des éléments de la présentation de cet animal ne correspond à l'un des éléments de la vignette. Voir l'exemple ci-dessous. Les espèces en voie de disparition sont vulnérables à l'élimination lors d'un événement d'extinction [couverture arrière] et ne peuvent pas réclamer de carte d'évolution pendant les actions de domination.

Dominance et éléments correspondants L'action Domination [page 17] demande à un joueur de déterminer les éléments "correspondants" de son animal. Pour déterminer les éléments correspondants de votre animal pour un type d'élément particulier, procédez comme suit:

1. comptez le nombre de ce type d'élément sur votre écran animal (à la fois les disques par défaut et ajoutés);

Par exemple, au début, les reptiles comptent 2 soleil, ou 1 éponges, ou 0 de chacun des quatre autres types d'éléments.

2. multipliez ce décompte par le nombre de tuiles sur terre qui contiennent (a) au moins une de vos espèces et (b) au moins un de cet élément; Ainsi, plus vous occupez de tuiles contenant cet élément, plus la valeur correspondante sera élevée.

Notez que si l'une ou l'autre des valeurs est égale à zéro, votre valeur totale sera zéro et donc sans valeur.

3. comparez cette valeur au numéro cible actuel de l'élément, comme indiqué par la position de son marqueur cible associé sur la piste VP. Si votre nombre dépasse ce nombre cible, vous êtes considéré comme dominant cet élément. Plusieurs animaux peuvent dominer le même élément simultanément.

Ici, nous voyons le type d'élément éponges avec un nombre cible actuel de 4; le soleil est toujours à 1. Vous, en tant que Reptiles ci-dessus, dominerez les éponges si vous occupez au moins 5 tuiles contenant des éponges ($1 \times 5 = 5$). Vous dominerez également le soleil avec seulement 1 tuile partagée ($2 \times 1 = 2$). Actuellement, vous ne dominerez aucun des quatre autres types d'éléments ($0 \times n$ importe quel nombre = 0).

EXEMPLE DE DOMINANCE: Les crustacés ont un total de 6 éléments de vers correspondants - 2 vers sur leur écran (A) multiplié par 3 tuiles sur terre avec au moins un ver et au moins un crustacé (B). Le numéro de cible actuel des vers est 4, comme indiqué par son marqueur sur la piste VP. Par conséquent, les crustacés dominent l'élément vers. Notez que plusieurs animaux peuvent dominer un élément de cette manière en même temps. Notez également que si l'élément de vers assis au coin du récif de corail, de la plaine de sable et de l'océan ouvert devait être supprimé, les crustacés seraient en danger sur le récif de corail, car ils ne correspondraient plus à aucun élément.

Espèce

Les cubes en bois représentent les «espèces» que chaque animal utilisera pour se représenter sur terre. La plupart des espèces commenceront le jeu dans le pool de gènes de leur propriétaire. La plupart ou la totalité d'entre eux finiront par occuper (être placés sur) les tuiles de terre

Pool de gènes

Avant d'être placés sur une tuile de terre, les espèces appartenant à un animal sont conservées en pile dans la section «Pool de gènes» de son étalage animalier. Chaque fois qu'une espèce est ajoutée à la terre, elle est toujours prélevée dans le pool génétique de cet animal.

Cependant, chaque fois qu'une espèce est retirée de la terre pour quelque raison que ce soit (sauf indication contraire), elle est toujours remplacée dans la boîte, hors du jeu: pas dans le

pool de gènes de l'animal. Un joueur n'est jamais «hors du jeu», même s'il parvient à vider son pool de gènes et à perdre sa dernière espèce restante sur terre. Un animal pris dans un tel dilemme a certainement moins d'options, mais il conserve toujours un total de PV.

Carte Survie

La carte Survie est mise de côté au début de la partie. Pendant le jeu, les joueurs doivent garder une trace du nombre de leurs espèces occupant des tuiles Vent. Tout joueur avec le seul compte le plus élevé prend automatiquement et immédiatement possession de la carte Survie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la plupart, aucun joueur ne contrôle la carte (elle reste incontrôlée et ne marquera de points pour aucun joueur). Lors de chaque événement Survie [quatrième de couverture], le joueur qui contrôle la carte Survie gagne des PV supplémentaires [page 6] pour le nombre de tuiles Vent occupées par une ou plusieurs espèces de son animal.

Actions Spéciales

Le verso de la carte Survie contient une astuce pour les six actions qui ne peuvent être effectuées qu'avec les pions spéciaux [page en regard].

Séquence de jeu

Espèce dominante: Marine se joue dans une série de tours dans lesquels un seul animal effectue une action. L'ordre de jeu tout au long du jeu est l'inverse de la chaîne alimentaire: les crustacés d'abord Poissons ensuite les céphalopodes, puis les reptiles, puis les crustacés et ainsi de suite. Au cours de chacun de leurs tours, un joueur placera exactement un de ses pions dans une case d'action «fossile» dans l'affichage d'action. Chaque placement de pion déclenchera une action immédiate à entreprendre par ce joueur. Alternativement, les joueurs peuvent récupérer leurs pions au lieu d'en placer un pour leur tour. Le jeu continue d'un tour à l'autre de cette manière jusqu'à ce que le jeu se termine et que le score final se produise.

L'affichage d'action

L'affichage d'action est la grande zone encadrée sur le côté droit du plateau de jeu. C'est le moteur du jeu, pour ainsi dire, qui facilitera les désirs et les désirs de chaque joueur en ce qui concerne le destin de son animal sur terre. Pions Les cylindres en bois sont les pions que les joueurs utiliseront pour effectuer des actions sur l'écran d'action.

Les cylindres dans les couleurs des quatre joueurs sont appelés «pions de base»: les joueurs commencent le jeu avec un ensemble de ces derniers, mais ils ont des limites quant à la façon dont ils peuvent être placés. Les cylindres blancs avec les autocollants appliqués sont appelés

«pions spéciaux»: ils sont très flexibles dans la façon dont ils peuvent être utilisés mais ne peuvent être acquis - et perdus! - au cours du jeu.

Joueur à tour de rôle

Options du joueur

Pendant votre tour, vous devez choisir exactement l'une des deux options suivantes:

- **Placement:** placez l'un de vos pions disponibles - soit un pion de base de la couleur de votre animal avec lequel vous avez commencé la partie, soit un pion spécial blanc que vous avez acquis pendant le cours du jeu - dans un seul espace d'action (ceux avec les icônes fossiles) de l'écran d'action et exécutez l'action associée [pages 10-17], ou
- **Récupération** - Récupérez tous vos pions contrôlés - à la fois de base et spéciaux - à partir du affichage des actions, en les plaçant sur la table devant vous comme pions disponibles pour les prochains tours [page 10]. Notez que la récupération est votre seule option si vous n'avez pas de pions disponibles.

Placement des pions

Un pion «disponible» est un pion qui est à la fois contrôlé par vous et assis devant vous. En d'autres termes, il n'est pas déjà quelque part sur l'écran d'action. En règle générale, un pion disponible est placé dans une case d'action vide, c'est donc «premier arrivé, premier servi», à deux exceptions importantes près:

- Certaines cases d'action affichent un cylindre blanc qui l'accompagne (par exemple, l'espace le plus à droite de la section Migration). Seul un pion spécial - jamais un pion de base - peut être placé dans un tel espace afin d'effectuer l'action associée. Donc, si vous n'aviez que des pions de base disponibles, ces espaces d'action vous seraient totalement indisponibles.
- Un pion spécial peut être placé sur une case Action actuellement occupée par le pion de base d'un animal adverse. Lorsque cela se produit, rendez le pion de base «bumpé» à son propriétaire en tant que pion disponible.

Placement de base des pions - Vos pions de base ne peuvent être placés que dans une case d'action vide et non spéciale qui se trouve après tous vos pions précédemment placés. Dans ce contexte, «après» signifie soit:

- une section de l'affichage des actions qui se trouve en dessous de tous vos pions placés (de base et spéciaux); ou
- un espace à droite (dans la même section que) votre pion placé le plus bas (de base ou spécial). Par exemple, si vous aviez un seul pion sur l'écran d'action occupant la case «2» de la section Compétition, votre prochain pion de base ne pouvait être placé que (a) à sa droite dans l'espace «3» ou (b) dans un espace sous la section Compétition.

Placement spécial des pions

Les pions spéciaux ne sont pas soumis aux restrictions ci-dessus pour les pions de base: ils peuvent être placés (a) dans n'importe quelle case d'action vide ou (b) dans une case contenant un pion de base lié à un animal adverse. Ceci indépendamment de la position de vos pions précédemment placés. Dans l'exemple précédent, si vous aviez un seul pion sur l'écran d'action occupant l'espace «3 cubes» de la section Migration, pour votre prochaine action, un pion spécial pourrait être placé n'importe où sauf (a) cette migration «3 cubes» ou (b) un espace contenant un pion spécial.

Actions

Après avoir placé un pion, vous effectuez immédiatement l'action associée en fonction de l'étiquette à gauche de la case Action (par exemple, «Tectonique» ou «Évolution»). Les actions ne sont jamais obligatoires. Vous pouvez choisir de renoncer volontairement à l'action autorisée. Si tel est le cas, il doit être ignoré dans son intégralité. Vous ne pouvez pas choisir les parties à ignorer et celles à résoudre. Les différentes actions sont décrites en détail dans les pages suivantes, et sont présentées dans le même ordre dans lequel elles apparaissent sur l'affichage des actions. Les actions sont également présentées sous forme abrégée sur l'affichage des animaux de chaque joueur.

Fin de partie

Lorsque la fin de la partie est déclenchée via la carte Astéroïde en cours de lecture:

- Terminez le reste de la partie - en d'autres termes, arrêtez la partie lorsque le prochain événement de ressuscitation se serait produit.
- Effectuer un dernier événement d'extinction () suivi d'un dernier événement de survie () - voir la quatrième de couverture pour la procédure.
- Chaque joueur gagne des PV égaux à la somme totale des espaces occupés par les marqueurs cibles associés à leurs pions spéciaux contrôlés. Ainsi, un joueur contrôlant le pion algues sur la cible «7» et le pion soleil sur «6» gagnerait 13 PV.
- Marquez chaque tuile de terre une dernière fois. Remarque: comme il n'y a pas de joueur actif lors de ce décompte final, il n'est pas possible d'exécuter des cartes d'évolution qui pourraient encore rester sur le plateau. Une fois le score final terminé, le joueur qui contrôle l'animal avec le total de PV le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité pour le plus haut, l'animal lié le plus proche du sommet de la chaîne alimentaire remporte la partie pour son contrôleur.

Récupérer - Retrieve

Lorsque vous choisissez de récupérer des pions (au lieu d'en placer un) comme action de votre tour, renvoyez tous vos pions contrôlés - à la fois de base et spéciaux - de l'affichage d'action

à la table devant vous. Ils sont maintenant des pions disponibles pour les tours futurs. Ensuite, si ce n'est déjà fait, faites glisser le cube de votre animal sur la chaîne alimentaire de la boîte de gauche à la boîte de droite. Ensuite, si tous les cubes de la chaîne alimentaire sont dans leur case la plus à droite (comme illustré à droite), le tour se termine et un événement de réamorçage se produit immédiatement [voir la couverture arrière]. Ainsi, un «round» est une série de tours de jeu aboutissant à un événement de ressuscitation après que chaque animal a récupéré au moins une fois, après quoi un nouveau round commence avec le joueur suivant dans l'ordre du tour. Important! - Lorsque l'ordre du tour revient à vous, vous prenez votre tour normalement, que votre cube de chaîne alimentaire occupe la case gauche ou droite. Les cases de gauche étant vides indiquent simplement quand un événement Reseed se produira.

EXEMPLE DE RÉCUPÉRATION: Au tour du Crustacé, bien qu'il lui reste encore un pion de base, il n'y a pas d'espace disponible pour un placement légal de ce pion. Elle doit choisir l'action de récupération, récupérer tous ses pions (de base et spéciaux) et les placer devant elle, puis faire glisser le cube de son animal vers la case la plus à droite de la chaîne alimentaire. Comme il s'agit du dernier cube à entrer dans la colonne de cases la plus à droite, il déclenche la fin d'un tour et joue des pauses pour effectuer les étapes d'un événement Reseed.

Abondance - Abundance

Réalisez une action Abondance en sélectionnant l'un des éléments actuellement présents dans cette section. L'élément choisi est retiré de l'affichage d'action et placé sur un coin vide de n'importe quelle tuile de terre. Les éléments peuvent être placés sur n'importe quel coin vacant d'une tuile, même un coin partagé par une seule ou zéro autre tuile (par exemple, les coins de tuile actuellement sur le «bord» de la terre connue).

EXEMPLE D'ABONDANCE: Le joueur Poissons choisit l'action Abondance et place son pion sur la première case fossile disponible (derrière le pion du Crustacé). Ils veulent laisser ce troisième espace fossile ouvert, en espérant pouvoir le sélectionner à leur prochain tour car les éléments ici leur sont favorables. Ils choisissent l'élément algue que seuls eux et les crustacés possèdent actuellement. Ils choisissent de placer les algues dans le coin inférieur gauche de la tuile Open Ocean sous le récif de corail, cherchant à conduire leurs poissons dans des eaux plus profondes.

Autotrophes

Exécutez une action Autotrophes en choisissant l'une des options suivantes:

- Supprimez 1 élément d'une tuile Vent. L'élément choisi doit correspondre à un type d'élément actuellement dans la boîte Autotrophes, ou
- Permutez les places entre 1 élément actuellement dans la boîte Autotrophes et n'importe quel élément actuellement sur une tuile Vent. Dans les deux cas, la tuile Événement choisie doit correspondre au type illustré à côté de l'espace d'action associé: soit un Événement fumeur (espace

gauche) ou un Ventilateur geysier (espace droit). Notez que la Boîte Autotrophes sera vide - et donc l'action rendue inutile - jusqu'après le premier événement Reseed du jeu.

EXEMPLE D'AUTOTROPHES: C'est plus tard dans le jeu et un gastéropode et un élément solaire sont dans la boîte des autotrophes. C'est au tour du Céphalopode et il aimerait voir plus de gastéropodes savoureux au tableau. En plaçant l'un de ses pions sur l'espace fossile avec l'image du geysier, il sélectionne un élément de plancton sur une tuile d'aération de geysier, le déplace vers la case Autotrophes et place l'élément gastéropode sur ce même espace de coin. Son autre option aurait été de retirer un élément solaire d'une tuile d'aération de geysier et de le remettre dans le sac de tirage noir.

Épuisement - Depletion

Exécutez une action d'épuisement en sélectionnant un élément sur terre qui correspond à un type d'élément dans la zone d'épuisement. L'élément choisi est retiré de la terre et replacé dans son sac de tirage. Si aucun des éléments de la boîte d'épuisement ne correspond à des éléments sur terre, cette action n'a aucun effet. Notez que la boîte d'épuisement sera vide - et donc l'action inutile - jusqu'à la fin du deuxième événement Reseed du jeu.

Exemple d'épuisement: le joueur Crustacé place son PA de base dans la case Epuisement et y sélectionne l'élément éponges solitaires. Elle peut retirer n'importe quel élément d'éponge de la terre. Elle choisit celui qui chevauche le Seagrass Meadow et le Seamount et lui retourne le sac de tirage noir. Notez que, par son action, les reptiles dans les herbiers

Adaptation

Effectuez une action d'adaptation en sélectionnant 1 des éléments actuellement présents dans cette section. L'élément choisi est supprimé de l'affichage d'action et placé sur un espace d'élément vide (gris) sur votre affichage animal. Aucun animal ne peut avoir plus de six éléments sur son écran animal (en comptant à la fois les éléments par défaut et ajoutés). Si votre animal n'a pas d'espace gris vacant, cette action est annulée. Les animaux sont autorisés à acquérir plusieurs disques du même type d'élément. Espace Action Spéciale - L'espace Action le plus à droite vous permet de faire en sorte que le nouvel élément remplace l'un des disques d'éléments existants de votre animal. Si vous le faites, remettez l'élément remplacé dans le sac noir. Lorsque vous utilisez cet espace, vous pouvez toujours choisir de placer l'élément sélectionné dans un espace gris vide au lieu de remplacer un élément.

EXEMPLE D'ADAPTATION: Les Poissons veulent profiter de la multitude de gastéropodes actuellement présents sur terre. Les deux espaces fossiles pour les pions de base sont pleins, ils doivent donc utiliser l'un de leurs pions spéciaux pour effectuer cette action. l'utilisation du pion spécial donne aux poissons de nombreuses options: • Placez le pion sur la case «spécial uniquement», prenez l'élément gastéropode et o placez-le sur un espace d'élément vide sur l'étalage des animaux, ou o Retirez un élément de leur étalage et remettez-le dans le sac noir et placez le gastéropode dans son espace. OU • Renvoyez le pion de base d'un adversaire (il est immédiatement disponible) et placez son pion spécial dans la case Action de base pour

obtenir l'élément gastéropode. Cela a été un tour rapide et les poissons veulent retarder la régénération, ils choisissent donc de frapper le pion de base du crustacé (car ils ne peuvent pas heurter le leur) et d'ajouter le gastéropode à un espace vide sur leur étalage d'animaux.

Régression

Effectuez une action de régression en plaçant un cube de votre réserve de gènes dans une case vide à gauche des cases d'action. S'il ne vous reste aucune espèce dans votre pool de gènes, cette action est perdue. Aucune autre action n'est effectuée pendant votre tour. Cependant, lors de chaque événement Reseed [voir quatrième de couverture], la régression se déclenche comme suit: pour chaque type d'élément présent dans la boîte de régression, chaque animal sans cube dans la section de régression doit retirer un disque d'élément du même type de son affichage animal. Puis renvoyez tous les cubes de cette section dans les pools de gènes de leurs propriétaires. Ainsi, avoir un cube dans Regression évite la suppression de vos éléments. Un seul animal est autorisé à placer deux cubes ici, mais la redondance n'a d'autre effet que de refuser aux animaux rivaux la possibilité de sauver leurs propres éléments. Aucun animal ne peut jamais voir ses éléments par défaut (pré-imprimés) supprimés. Les animaux ne possédant que leurs éléments par défaut ne sont pas affectés par la régression.

EXEMPLE DE REGRESSION: Un événement de régénération a été déclenché à nouveau et seuls les reptiles avaient placé un cube d'espèce dans les cases de régression. Sun est le seul type d'élément actuellement dans la zone Régression. Chaque joueur, à l'exception des Reptiles, doit retirer un disque solaire de son étalage d'animaux, si possible. Les disques retirés sont remis dans le sac de tirage noir. Le Reptiles retire son cube de Regression, le renvoyant dans sa réserve de gènes. Dans ce cas, les crustacés perdent un disque solaire de son écran. Reptiles a deux disques d'éléments solaires pré-imprimés qui ne peuvent pas être affectés et un autre disque solaire qui est sauvegardé par son placement antérieur de son AP et de son cube dans Régression. La tentative du Reptile de mettre en place une stratégie de super-soleil est sûre... pour l'instant.

Spéciation

Effectuez une action de spéciation en choisissant n'importe quel élément sur terre qui correspond au type d'élément associé à la case d'action sur laquelle votre pion a été placé. Vous placez ensuite de nouvelles espèces de votre pool de gènes sur n'importe quel nombre de tuiles adjacentes comme suit: ● jusqu'à 4 espèces si la tuile est Océan.

- jusqu'à 3 espèces si la tuile est Sable ou Mont sous-marin.
- jusqu'à 2 espèces si la tuile est Reef, Kelp ou Seagrass.
- jusqu'à 1 espèce si la tuile est Terre ou Vent. Notez que seules une, deux ou trois tuiles peuvent être remplies à la fois: celles dont le coin est occupé par l'élément choisi. Espace

Action Spéciale - L'espace Action le plus à droite permet la spéciation autour d'un élément de votre choix. L'élément choisi n'a pas besoin d'être présent à côté de l'un des autres espaces d'action.

EXEMPLE DE SPÉCIATION: Les Céphalopodes placent un PA sur l'espace d'action du soleil. Ils choisissent l'élément solaire illustré ci-dessous (A). Cela leur permet de placer 2 espèces supplémentaires dans le récif (B), 4 dans l'océan (C) et 1 de plus dans l'évent (D). S'ils utilisent l'espace d'action spécial, ils pourraient choisir n'importe quel élément sur terre à la place.

Esprit d'aventure - Wanderlust

Exécutez une action Wanderlust en effectuant les activités suivantes dans l'ordre indiqué: 1. Sélectionnez une grande tuile au sommet de l'une des trois piles Wanderlust Tiles. Retournez face visible la tuile suivante sous la tuile choisie (le cas échéant). 2. Sélectionnez un hexagone vide (bleu vide) sur le plateau de jeu et placez-y la nouvelle tuile. L'hex sélectionné doit être adjacent à au moins une tuile de terre existante. 3. Vous pouvez sélectionner 1 élément disponible dans la section Wanderlust et le placer sur n'importe quel coin vide de la tuile nouvellement placée. 4. Gagnez des PV supplémentaires [page 6] en fonction du nombre de tuiles de même type qui sont ou sont adjacentes à la tuile nouvellement placée. En d'autres termes, comptez la tuile qui vient d'être placée ainsi que toutes les tuiles adjacentes qui sont du même type de terrain. 5. Dans l'ordre de la chaîne alimentaire, chaque joueur peut déplacer tout, une partie ou aucune de ses espèces qui sont actuellement adjacentes à la tuile nouvellement placée sur cette tuile. 6. Espace Action Spéciale - Enfin, si votre pion placé occupe la case Action la plus à droite de cette section, prenez un autre tour.

EXEMPLE WANDERLUST: Les Crustacés choisissent de placer un pion de base sur Wanderlust. Elle sélectionne une tuile Mont sous-marin face visible à placer (A) avec un élément d'algue disponible (B). Il existe 1 tuile Mont sous-marin adjacente à la nouvelle tuile Mont sous-marin (C): en référence au tableau des points bonus, cela rapporte 3 PV aux Crustacés. Dans l'ordre de la chaîne alimentaire, les reptiles refusent de se déplacer vers le nouveau mont sous-marin. Les Céphalopodes déplacent 3 espèces et les Crustacés déplacent 4 espèces sur la nouvelle tuile Mont sous-marin (A).

Tectonique

S'il n'y a plus de tuiles Vent dans la pile (les 12 sont déjà sur terre), toute cette action est perdue. Effectuez une action Tectonique en exécutant les étapes suivantes dans l'ordre indiqué:

1. Sélectionnez une tuile non-Vent sur le bord de la grille hexagonale. * En d'autres termes, une tuile dans un hexagone qui n'est pas entouré de six autres hexagones.

2. Retirez et mettez temporairement de côté toutes les espèces de la tuile choisie.
3. Placez une nouvelle tuile Vent (de la pile sur le plateau) au-dessus de la tuile choisie. Cette tuile n'est plus considérée comme son ancien type de terrain et est plutôt traitée comme une «tuile Vent» pour le reste de la partie. Les tuiles Vent ont deux côtés: l'un représentant un geyser terrestre et l'autre un fumeur noir basé sur la mer. Placez le nouveau côté fumeur de tuile Vent face vers le haut s'il est placé dans la moitié inférieure de l'aire de jeu, ou côté geyser face visible s'il est placé dans la moitié supérieure de l'aire de jeu. Bien que principalement esthétique, il y a une action ainsi que quelques effets de carte qui déterminent si un Vent est "geyser" ou "fumeur".
4. Gagnez des PV supplémentaires [page 6] en fonction du nombre de tuiles Vent qui sont ou sont adjacent à, la tuile nouvellement placée. Vous comptez donc la tuile qui vient d'être placée ainsi que chaque événement adjacent.
5. De la pile d'espèces mises de côté, placez 1 appartenant à chaque animal sur la tuile. Le reste des espèces supprimées, le cas échéant, est déplacé vers les pools de gènes de leurs propriétaires (au lieu d'être éliminés et remis dans la boîte).
6. Enfin, placez une espèce de votre pool de gènes, ou l'une de vos espèces éliminées, sur la tuile. Note de conception: Les événements hydrothermaux sont souvent les centres d'écosystèmes entiers ayant une biomasse et une productivité énormes. La chimie prébiotique de ces points chauds suggère que la vie peut avoir pris naissance dans les événements hydrothermaux.

* Espace Action Spéciale - L'espace Action le plus à droite vous permet de choisir n'importe quelle tuile pendant l'étape 1, ci-dessus: c'est-à-dire que la tuile n'a pas besoin d'être sur le bord de la grille hexagonale. Si vous choisissez une tuile sur l'un des trois hexagones les plus centraux qui s'étendent sur la moitié supérieure et inférieure de l'aire de jeu, vous choisissez quel côté de l'événement sera face visible.

EXEMPLE TECTONIQUE: Le joueur Reptiles adorerait évacuer le varech car cela lui donnerait 6 PV supplémentaires pour le placement à côté de deux tuiles d'événement existantes, mais, parce que le varech n'est pas sur le bord de la grille hexagonale, cela nécessite l'utilisation d'un spécial AP dont il ne dispose pas. Il choisit donc à la place la tuile Océan (Étape 1) (A). Il enlève toutes les espèces qui s'y trouvent (étape 2) puis place une nouvelle tuile d'événement, côté fumeur vers le haut car c'est la moitié inférieure de l'aire de jeu, au sommet (étape 3). À l'étape 4, il marque 3 PV supplémentaires (car il y a une tuile d'événement existante adjacente à la nouvelle tuile). Ensuite, parmi les espèces retirées à l'étape 2 - 1 reptile, 2 poissons et 4 céphalopodes - un de chaque est remis sur le nouveau fumoir, les 1 poisson et 3 céphalopodes restants étant remis dans leurs pools de gènes respectifs (étape 5). Enfin, les reptiles placent une espèce de son pool de gènes ou de l'une de ses espèces éliminées sur la nouvelle tuile Vent (étape 6).

Migration

Effectuez une action de migration en sélectionnant jusqu'à x espèces de votre animal n'importe où sur terre, où x est le nombre de cubes associés à l'espace sur lequel votre pion a

été placé. Chaque espèce choisie est ensuite déplacée sur une tuile adjacente. Les espèces en migration qui commencent l'action sur la même tuile peuvent se déplacer ensemble sur la même tuile ou être réparties sur des tuiles séparées. Une espèce en migration ne peut se déplacer que sur une tuile existante: pas de migration vers l'inconnu! Espace Action Spéciale - L'espace Action le plus à droite vous permet de déplacer n'importe quel nombre de vos espèces sur les tuiles adjacentes. Essentiellement, X = tout.

EXEMPLE DE MIGRATION: Les Poissons sélectionnent Migration et placent leur pion de base dans l'espace «5 cubes». Ils déplacent 1 poisson du récif de corail vers la plaine de sable adjacente (A). En voie de disparition sur l'évent du geyser, ils utilisent leurs 4 derniers migrants pour déplacer leurs espèces hors de là: 3 vers le récif de corail (B) et 1 vers la forêt de varech (C).

Concurrence - Compétition

Effectuez une action Compétition en choisissant une tuile sur terre qui correspond au type de terrain associé à la case sur laquelle votre pion a été placé. La tuile choisie doit contenir au moins une de vos espèces. Éliminez jusqu'à 1, 2 ou 3 espèces adverses sur la tuile choisie, comme indiqué par le numéro associé à votre case Action. Les espèces éliminées peuvent appartenir à des animaux opposés identiques ou différents. N'oubliez pas que les espèces éliminées sont replacées dans la boîte, hors du jeu (pas dans les pools de gènes de leurs propriétaires). Espace Action Spéciale - L'espace Action le plus à droite vous permet de choisir jusqu'à 2 tuiles, l'une après l'autre, au lieu de 1. Les tuiles peuvent être de n'importe quel (s) type (s) de terrain, indépendamment des types de terrain pouvant être associés aux trois autres. les espaces. Vous éliminez ensuite jusqu'à 1 espèce opposée sur chaque tuile choisie. La même tuile peut être choisie deux fois de suite, auquel cas vous y éliminerez jusqu'à 2 espèces adverses (1 + 1).

EXEMPLE DE COMPÉTITION: Les Céphalopodes cherchent à éclaircir les rangs des Reptiles pour les expulser de la course à la domination de l'élément éponges. Une bonne opportunité s'est présentée avec les reptiles éparpillés sur un bord de la terre. à l'aide d'un pion spécial, les céphalopodes choisissent la case d'action spéciale pour éliminer les espèces adverses sur chacune des deux tuiles de n'importe quel type de terrain. Dans ce cas, il élimine un reptile dans la forêt de varech et un autre de la prairie d'herbes marines.

Évolution

Une action Evolution est un processus en deux étapes: tout d'abord, marquer une tuile; deuxièmement, résoudre éventuellement une carte d'évolution.

Score d'évolution

Exécutez une action d'évolution en choisissant exactement 1 tuile sur terre qui correspond au type de terrain associé à la case sur laquelle votre pion a été placé. Marquez cette tuile en effectuant les étapes suivantes:

1. L'animal avec le plus d'espèces présentes sur la tuile gagne x PV, où x est égal au premier nombre indiqué pour ce type de terrain sur le tableau de score des tuiles sur le plateau de jeu.
2. Si la tuile à marquer est un terrain autre que Vent, l'animal avec le deuxième plus grand nombre d'espèces présentes gagne un nombre de PV égal au deuxième nombre indiqué sur le tableau de notation des tuiles. Il doit y avoir un autre animal présent - un animal seul sur une tuile ne peut pas réclamer à la fois la première et la deuxième place.
3. Si la tuile à marquer est Terre, Varech, Récif ou Mont sous-marin, l'animal avec le troisième plus grand nombre d'espèces présentes gagne un nombre de PV égal au troisième nombre indiqué sur le tableau de notation des tuiles. Il doit y avoir un troisième animal présent - un animal qui revendique la première ou la deuxième place sur une tuile ne peut pas prétendre à la troisième place.
4. Si la tuile à marquer est Terre et qu'un quatrième animal est présent, cet animal gagne 1 PV. IMPORTANT - Dans tous les cas ci-dessus, les égalités pour le nombre d'espèces sur la tuile à marquer sont rompues dans l'ordre de la chaîne alimentaire décroissante - c'est-à-dire que les reptiles d'abord, puis les céphalopodes, puis les poissons rompent une égalité.

Jeu de cartes Évolution

Une fois que la tuile choisie a été décomptée, si vous en tant que joueur actif avez au moins une espèce florissante (non menacée) sur cette tuile, vous devez sélectionner et résoudre une carte face recto dans la section Cartes Évolution du plateau. . Vous ne pouvez choisir qu'une carte qui occupe un emplacement numéroté égal ou inférieur à la valeur associée à l'espace sur lequel votre pion a été placé. Par exemple, si vous avez placé un pion dans la case Action la plus à droite avec une valeur de «5», vous pouvez choisir n'importe quelle carte. Si vous avez placé dans la case Action la plus à gauche avec une valeur de «1», vous n'auriez pas d'autre choix que d'exécuter la carte d'évolution du bas. Vous faites tous les choix requis dans la résolution de la carte choisie. Vous devez résoudre tous les effets de la carte dans leur intégralité et dans l'ordre où ces effets apparaissent sur la carte. Si cela est impossible compte tenu de l'état actuel du jeu, résolvez le plus possible et ignorez le reste. Vous trouverez des clarifications sur les effets des cartes d'évolution aux pages 18-20. Notez que lorsque la carte Astéroïde est sélectionnée, le jeu se terminera à la fin du tour en cours [page 9]. N'oubliez pas que chaque fois qu'une carte contredit une règle de base de ce livret, la carte a toujours la priorité. Une fois qu'une carte d'évolution est résolue, placez-la sur une pile de défausse face recto à côté du plateau. Faites ensuite glisser toutes les cartes d'évolution au-dessus de l'emplacement de carte maintenant vide vers le bas d'un emplacement. Toutes les cartes qui se trouvaient sous le logement de carte vide restent là où elles se trouvent. Piochez une nouvelle carte Évolution du haut de la pioche (s'il en reste) et placez-la face visible dans l'emplacement numéro 5.

Exemple: Un joueur a choisi la carte dans l'emplacement 2 pour son action Évolution. Après avoir résolu les effets de cette carte et l'avoir défaussée, les cartes des emplacements 3 à 5

glissent chacune vers le bas d'un emplacement, puis une nouvelle carte est révélée et placée dans l'emplacement (maintenant vide) 5. Note de jeu: Une fois la pioche épuisée, non de nouvelles cartes seront placées pour le reste de la partie - qui ne tardera pas à venir.

EXEMPLE D'ÉVOLUTION: Les Crustacés recherchent des points et ont une bonne opportunité présente sur une tuile Forêt de Kelp. Il y a deux varech à choisir et elle sélectionne l'espace «4» pour se donner plus d'options de cartes à choisir à l'étape suivante. Le premier, cependant, est le pointage. Avec le plus d'espèces présentes sur la tuile Forêt de varech sélectionnée, les crustacés prennent les 7 PV pour la première place. La deuxième place est un lien entre les reptiles et les céphalopodes que les reptiles gagnent en raison de leur position plus élevée dans la chaîne alimentaire. Donc 4 PV vont aux Reptiles, 2 PV aux Céphalopodes et les Poissons, bien que présents, n'obtiennent aucun point. Maintenant, les crustacés doivent sélectionner une carte Évolution et la jouer. En fonction de l'emplacement de son PA, elle peut sélectionner n'importe quelle carte dans les espaces 1 à 4.

Domination (pion spécial)

Effectuez une action de Domination en choisissant exactement l'un des six types d'éléments que votre animal domine actuellement [page 7], puis effectuez les activités suivantes:

1. Prenez le contrôle du **pion spécial** associé à l'élément choisi. Si le pion est devant un joueur ou toujours dans son emplacement d'installation, prenez-le et placez-le devant vous, disponible pour les prochains tours. Si le pion est sur l'écran d'action, laissez-le là où il se trouve.
2. Prenez le marqueur de contrôle associé à ce pion où qu'il se trouve et placez-le devant vous. Les marqueurs de contrôle agissent comme une aide visuelle pour savoir à qui appartient quel pion spécial à un moment donné.
3. Déplacez le marqueur de cible associé à ce pion sur la piste de PV jusqu'à la case correspondant à votre valeur de domination. Remarque - L'espace d'action du milieu de cette section n'est jouable que s'il y a 3 joueurs ou plus. L'espace d'action le plus à droite n'est disponible que dans une partie à 4 joueurs.

EXEMPLE DE DOMINATION: Les Reptiles sont forts sur le soleil avec trois éléments solaires sur son écran animal et il veut que l'AP spécial se donne plus d'options sur l'écran d'action, alors il choisit Domination. Il a des espèces sur cinq tuiles contenant du soleil, donc sa valeur de domination pour le soleil est de 15. Le marqueur de numéro cible du soleil est sur la case 12, donc les reptiles prennent le contrôle du soleil AP. Il est actuellement sur l'écran d'action, donc le pion reste là où il est pour le moment. Les reptiles prennent le marqueur de contrôle du soleil de l'autre joueur et le placent devant lui. Ensuite, il déplace le marqueur de cible solaire sur la case 15 de la piste de PV. Lors de sa prochaine action de récupération, il récupérera le pion spécial soleil avec ses pions de base et tous les autres pions spéciaux qu'il contrôle.

Les cartes, voir annexe A

Règles de variante

Beaucoup de ces règles sont en conflit avec certaines de celles trouvées ailleurs dans ce livret de règles. En cas de conflit, les règles de cette section prévalent. Chaque variante peut être utilisée seule avec le jeu de base ou en combinaison avec l'une des autres variantes.

Option 2 joueurs

Lorsque vous jouez avec seulement 2 joueurs, les règles suivantes peuvent être utilisées qui permettent à chaque joueur de contrôler deux animaux. Notez que cette variante particulière ajoute beaucoup de complexité stratégique et n'est pas recommandée aux joueurs inexpérimentés.

Plusieurs animaux

Lorsque vous attribuez des animaux aux joueurs pendant l'installation, attribuez les quatre animaux. Ainsi, chaque joueur aura le contrôle de deux animaux différents. Les joueurs doivent attribuer un ensemble coloré de morceaux de bois à chacun de leurs animaux. Chaque animal reçoit des pions de base comme s'il s'agissait d'une partie à 4 joueurs. Chaque animal maintient son propre total de PV.

Actions

Lorsqu'un des animaux d'un joueur agit, son autre animal et son espèce sont considérés comme «opposés» à toutes fins (exactement comme s'ils étaient contrôlés par un joueur adverse). Par exemple, lorsqu'une carte d'évolution se réfère à «votre animal», elle se réfère uniquement à l'animal agissant - dans ce cas, votre autre animal contrôlé serait traité comme opposé.

Score final

Alors que les quatre animaux gagneront ostensiblement des PV tout au long de la partie, un seul appartenant à chaque joueur comptera pour le score final. À la fin de la partie, l'animal de chaque joueur avec le score individuel le plus bas sera le score final global de ce joueur - les animaux avec des scores plus élevés appartenant au même joueur sont ignorés. Il vous incombe donc d'essayer de maintenir un équilibre entre vos deux animaux tout au long du jeu plutôt que de sacrifier l'un au profit de l'autre. Par exemple, dans une partie à 2 joueurs, les animaux de Bob ont des scores de 70 et 145, ce qui lui rapporte 70 PV. Si les animaux de Mark avaient 75 et 85 points, son score final serait de 75 pour la victoire.

Configuration alternative de la Terre (aléatoire)

La configuration alternative suivante pour la Terre fera correspondre les animaux commençant le jeu de manière inégale, mais avec des niveaux de PV de départ variables pour compenser. Suivez la configuration normale sauf comme suit:

Tuiles

Les quatre tuiles de départ en haut sont toujours Terre (avec un geysier Vent au sommet) et les quatre tuiles de départ en bas sont toujours Océan (avec un événement fumeur au-dessus de celui du bas). Mélangez les grandes tuiles restantes face cachée. Un à la fois, piochez-en sept et placez-les face visible dans les sept cases de départ centrales. (Le reste forme les trois piles de tirage comme d'habitude.)

Éléments

Un à la fois, tirez au hasard un total de six éléments du sac, en les plaçant sur les six coins de tuiles normalement alloués pour les éléments de départ. Si un animal correspond exactement à zéro élément sur terre, remettez les six éléments dans le sac et dessinez un nouvel ensemble de six. Répétez ce processus autant de fois que nécessaire pour vous assurer que l'ensemble des éléments de chaque animal correspond à au moins un élément terrestre de départ.

Espèce

Ne placez pas 3 de chaque animal sur la tuile centrale de départ. Au lieu de cela, pour chaque disque d'élément sur un animal, placez 1 de leur espèce sur la tuile centrale pour chaque disque d'élément correspondant. Exemple: Si vous utilisez les affichages d'animaux par défaut, les reptiles placeraient 2 espèces sur la tuile centrale pour chaque élément solaire (puisque le soleil apparaît deux fois sur leur affichage) et 1 espèce là pour chaque élément éponge sur la tuile. Si vous utilisez la variante d'affichage d'animal alternatif sur la page en regard, tout animal qui obtenait trois éléments correspondants placerait 3 de ses espèces sur la tuile centrale pour chaque disque d'élément correspondant. Additionnez les valeurs de score de première / deuxième / (troisième) / (quatrième) place de la tuile centrale. Placez le marqueur PV de chaque animal dans l'espace de la piste de points de victoire égal à cette somme totale. Ensuite, chaque animal perd un nombre de PV de départ égal au nombre de PV qu'il gagnerait (qui pourrait être nul) si la tuile devait être décomptée immédiatement. Ainsi, les animaux qui commencent avec le plus d'espèces en jeu commenceront la partie avec un léger handicap par rapport aux animaux les moins représentés.

Affichages d'animaux alternatifs

Les affichages d'animaux alternatifs auront les animaux commençant le jeu avec des éléments aléatoires au lieu d'éléments par défaut. Suivez la configuration de jeu normale sauf comme suit:

Animaux

Chaque joueur placera son étalage animal avec son verso face vers le haut (le côté montrant six espaces d'élément gris).

Éléments

Avant de placer les six éléments sur le plateau, chaque joueur pioche 3 éléments aléatoires du sac et les place sur leurs trois cases d'élément gris avec le «?» icône. De toute évidence, l'action de régression devient beaucoup plus importante lors de l'utilisation de cette variante.

Veillez à ne pas perdre tous vos éléments ou le prochain événement d'extinction sera assez douloureux.

Super-héros

Cette option permet aux animaux de commencer le jeu avec des capacités supplémentaires. Suivez la configuration de jeu normale sauf comme suit: Chaque joueur conservera 2 de ses 3 cartes Trait au lieu d'une seule des 3. Les deux seront actives simultanément. La carte de trait «Exaptation» est particulièrement forte lors de l'utilisation de cette variante en raison du fait qu'elle a deux fois plus de choix pour la première capacité de la carte. Nous vous recommandons de laisser cette carte dans la boîte lorsque vous utilisez des super-héros.

The Long & Short of It

Cette option fait varier la durée du jeu en manipulant le nombre de cartes Evolution remises dans la boîte lors de la configuration. Suivez la configuration de jeu normale sauf comme suit:

Cartes Évolution

- Pour jouer à une partie plus courte, remettez 15 cartes Évolution dans la boîte invisibles au lieu de 10.
- Pour jouer à une partie plus longue, remettez 5 cartes Évolution dans la boîte invisibles au lieu de 10.
- Pour jouer à une partie épique, ne remettez aucune carte Évolution dans la boîte. Le jeu épique signifiera bien sûr que chaque carte est dans la pioche, similaire au jeu original. Dans les jeux longs et épiques, essayez de ne pas vider votre pool de gènes trop rapidement ou vous risquez de vous retrouver sans espèces de rechange bien avant la fin du jeu. Vous pouvez être un peu plus cavalier avec votre pool de gènes dans le jeu court.

Evènements

À différents moments du jeu, un ou plusieurs des trois événements différents se produiront: extinction, survie ou ressuscitation.

- Un événement d'extinction est déclenché par l'apparition d'une icône de poisson mort (☹) sur une nouvelle carte d'évolution. Un événement d'extinction se produit également immédiatement avant la notation finale [voir Endgame, ci-dessous].
- Un événement de survie est déclenché par l'apparition d'une icône de poisson vivant (😊) sur une nouvelle carte d'évolution. Un événement de survie se produit également immédiatement avant la notation finale [voir Fin du jeu, ci-dessous].
- Un événement Reseed est déclenché lorsque tous les cubes animaux occupent les cases les plus à droite de la chaîne alimentaire (sauf juste avant le décompte final). Si plusieurs événements se produisent simultanément, effectuez-les dans l'ordre indiqué ci-dessus:

Extinction → Survie → Réinstallation.

Extinction

Lors d'un événement d'extinction, éliminez toutes les espèces menacées. Les espèces éliminées de cette manière sont retirées de la terre et replacées dans la boîte, hors du jeu.

Survie

Lors d'un événement Survie, assurez-vous que le joueur ayant le plus d'espèces sur les tuiles Vent est en possession de la carte Survie. S'il y a égalité pour la plupart des espèces, aucun joueur ne reçoit la carte. Le joueur propriétaire, le cas échéant, marque alors des PV supplémentaires [page 6] en fonction du nombre total de tuiles Vent occupées par l'espèce de son animal (la quantité d'espèces sur chaque tuile n'a pas d'importance pour le score).

Remarques

vous n'avez pas besoin d'effectuer cet événement s'il s'agissait du dernier tour du jeu (via le jeu de la carte Astéroïde).

Lors d'un événement Reseed, effectuez les activités suivantes, dans l'ordre indiqué, en préparation de la prochaine série d'activités:

- Retirez tous les éléments de la terre qui sont entourés d'exactly 3 tuiles Vent.
- Exécutez l'action Régression, puis remettez tous les éléments de la section Régression dans le sac de tirage noir.
- Faites glisser tous les éléments de la section Adaptation vers le bas dans la zone de régression.
- Remettez tous les éléments des sections Depletion, Speciation et Wanderlust dans le sac de tirage noir.

- Faites glisser tous les éléments de la boîte autotrophes vers le bas dans la boîte d'épuisement, puis faites glisser tous les éléments de la section Abondance vers le bas dans la boîte autotrophes.
- Remettez les marqueurs tout-terrain des sections Compétition et Évolution dans le sac de tirage rouge.
- Dessinez 4 éléments au hasard et placez-les dans les quatre espaces méduses de la section Abondance. Faites de même pour les sections Adaptation, Spéciation et Wanderlust.
- Tirez au hasard 1 marqueur de terrain pour chacune des trois cases étoile de mer de la section Compétition.
- Piochez 5 marqueurs de terrain au hasard. Placez ces marqueurs dans les cinq espaces étoiles de mer de la section Évolution, en les organisant de gauche à droite comme indiqué sous les espaces.
- Remettez tous les cubes de la chaîne alimentaire dans leurs cases les plus à gauche. Le jeu passe ensuite au tour de l'animal suivant.

Fin de partie

Lorsque le dernier tour du jeu est déclenché via la carte Astéroïde en cours de lecture:

- Terminez le reste du tour - en d'autres termes, arrêtez le jeu lorsque le prochain événement Reseed se serait produit.
- Réalisez un dernier événement d'extinction suivi d'un dernier événement de survie.
- Marquez chaque tuile de terre une dernière fois.
- Enfin, chaque joueur gagne des PV égaux à la somme totale des espaces occupés par les marqueurs cibles associés à leurs pions spéciaux contrôlés. Ensuite, le joueur qui contrôle l'animal avec le total de PV le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, l'animal attaché le plus proche du sommet de la chaîne alimentaire remporte la partie pour son contrôleur.