

E V O

la dure vie des dinosaures

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU:

1 Dé à six faces

1 sac en tissu noir pour ranger et tirer au hasard les gènes.

26 Cartes évènements (+ 2 cartes vierge + 2 carte de résumé du déroulement d'un tour) ([voir détail en fin de page](#))

50 Pions dino en bois (5 set de 10 pions de couleurs différentes)



5 Pions initiative en bois (un par joueur) pour indiquer l'ordre des joueurs à chaque tour



5 Pions en bois (un par joueur) pour indiquer sur la piste numérotée les points de mutation que chacun possède



62 Gènes en carton représentant les nouvelles caractéristiques des dinos et qui seront placés sur les portraits d'espèce.



6 gènes Carte

6 gènes Queue

6 gènes Mutant

8 gènes Parasol

8 gènes Oeuf

8 gènes Fourrure

8 gènes Cornes

12 gènes Patte

1 Pion météorite

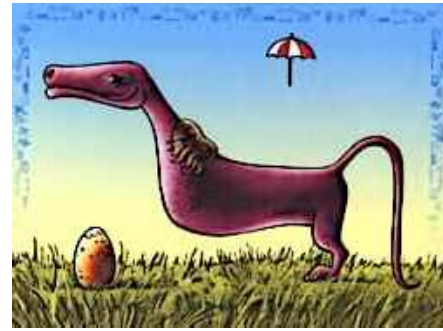
pour compter le nombre de tour joués

1 Pion climat

en bois noir

5 Portraits d'espèce

pour indiquer les caractéristiques de chaque espèce de dino



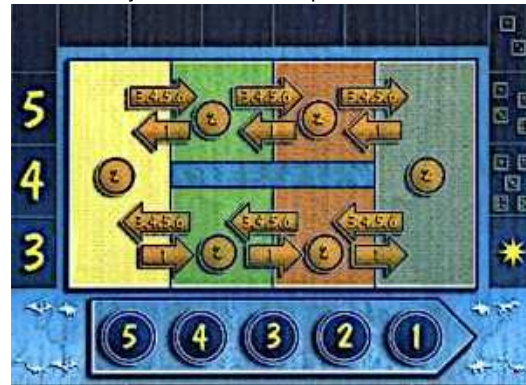
1 Table d'enchères.

Cette table est bordée d'une piste numérotée qui sert à compter les points de mutation de chaque joueur.



1 Plateau d'information

comprenant un tableau climatique indiquant le climat de chaque tour, un tableau d'initiative indiquant l'ordre d'action des joueurs, et un compte tours.



2 Demi-plateaux de jeu recto-verso, permettant de faire varier la taille du plateau suivant le nombre de joueur (taille réelle du plateau assemblé 46 x 40 cm)



recto



verso



recto



verso

A 3 joueurs utiliser les parties B et D

A 4 joueurs utiliser les parties D et A ou B et C

A 5 joueurs utiliser les parties A et C

Une fois le plateau assemblé, on doit voir autant d'étoile blanche que de joueurs (ce sont les zones de départ des espèces)

RÈGLE DU JEU:

But du jeu:

Le but du jeu est de posséder le plus grand nombre de points de mutation lorsque la partie prend fin.

Préparation de la partie

- Assemblez le plateau de jeu en fonction du nombre de joueurs.
- Placez le plateau d'information et la table d'enchères à côté du plateau de jeu.
- Poser le pion climat sur la case jaune du tableau climatique.
- Placer le pion météorite sur le compteur de tour, sur la case correspondant aux nombre de joueurs.
- Placez les 62 gènes dans le sac en tissus (y compris les marqueurs carte)
- Mélangez les cartes événement. Chaque joueur en reçoit 3 et le reste est placé en pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.
- Chaque joueur reçoit les 10 dinos d'une couleur, le pion initiative correspondant, un portrait d'espèce et place son second pion sur la case 10 de la piste numérotée.
- Les zones de départ (plages indiquées par la proximité d'une étoile blanche) sont tirées au sort. Chaque joueur place son premier dino sur la sienne (chacun s'assied en face de sa zone de départ).

Déroulement d'un tour

Un tour de jeu est divisé en 6 phases :

- 1. Initiative:** on détermine l'ordre dans lequel les joueurs joueront les phases suivantes.
 - 2. Climat:** le climat du tour est déterminé.
 - 3. Déplacements:** les dinos sont déplacés et les éventuels combats sont résolus. On passe à la phase suivante quand cette phase est terminée pour tout le monde.
 - 4. Naissances:** de nouveaux dinos apparaissent. On passe à la phase suivante quand cette phase est terminée pour tout le monde
 - 5. Survie et points de mutation:** certains dinos meurent et des points de mutation sont attribués aux survivants. On passe à la phase suivante quand cette phase est terminée pour tout le monde.
 - 6. Évolution:** la météorite est avancée d'une case. Si la partie n'est pas terminée, les espèces sont modifiées par l'achat aux enchères de gènes.
- Pour les phases 3, 4 et 5, on passe à la phase suivante quand la phase est terminée pour tout le monde.

Phase 1: Initiative

La longueur de la queue d'une espèce indique dans quel ordre les joueurs jouent chaque phase. Le joueur dont l'espèce a la queue la plus longue commence, suivi par celui qui à la seconde plus longue, etc. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés suivant le nombre de dinos qu'ils ont sur le plateau: celui qui en a le moins joue d'abord. On tire au sort pour départager les ex aequo (en début de partie on tire au sort puisque toutes les espèces ont la même queue et un seul dino).

Pour se rappeler l'ordre des joueurs, les pions initiative sont placés dans cet ordre sur le tableau d'initiative.

L'ordre est déterminé une seule fois pour toute la durée du tour.

Phase 2 : Climat

Le premier joueur du tour lance le dé (un seul lancer par tour). Le pion climat est déplacé, sur le tableau climatique, en suivant la flèche correspondant au résultat du dé :

- 3, 4, 5 ou 6 dans un sens,
- 1, dans le sens contraire,
- 2, pas de déplacement.

Avant de lancer le dé, il faut demander aux joueurs si l'un d'entre eux désire jouer une carte modifiant le climat.

Le plateau est divisé en zones de 4 couleurs.

Les zones jaunes sont des plages. Ce sont les zones les plus chaudes.

Les zones vertes sont des prairies, plus froides que les plages, plus chaudes que les collines.

Les zones brunes sont des collines, plus froides que les prairies, plus chaudes que les montagnes.

Les zones grises sont des montagnes. Ce sont les zones les plus froides.

Ces quatre couleurs sont reprises sur le tableau d'évolution des climats.

Le pion climat, qui peut être déplacé d'un tour à l'autre, indique la couleur des zones tempérées. Les zones juste un peu plus froides sont appelées zones froides, les zones juste un peu plus chaudes sont appelées zones chaudes. Les autres zones (zones très chaudes et zones très froides) sont mortelles et aucun dino ne peut y survivre.

Exemple 1: si le pion climat se trouve sur une des deux cases vertes du tableau climatique, cela veut dire que les zones vertes sont

actuellement tempérées, les brunes sont froides, les jaunes sont chaudes et les grises sont mortelles.

Exemple 2: si le pion climat se trouve sur la case grise du tableau d'évolution des climats, les zones grises sont tempérées, les brunes sont chaudes, il n'y a pas de zones froides, les jaunes et les vertes sont mortelles.

Le climat détermine la survie des dinos: tous les dinos survivent en zones tempérées, mais leur survie est limitée en zone chaude ou froide et impossible en zone mortelle.

Phase 3: Mouvements et combats

Déplacement des dinos

Le nombre de pattes qu'une espèce indique de combien de "pas" un joueur dispose pour l'ensemble de ses dinos. Un pas permet de déplacer un dino d'une zone vers une zone adjacente.

Au début de la partie, toutes les espèces n'ont qu'une patte. Cela signifie qu'un seul dino de chaque joueur peut être déplacé, et seulement d'une zone. Si, dans la suite de la partie, l'espèce évolue et acquiert une seconde patte, le joueur pourra déplacer un dino de deux zones ou deux dinos d'une zone chacun, et ainsi de suite.

- Le mouvement se fait d'une zone vers une zone adjacente quelle que soit sa couleur.
- Les mouvements sont facultatifs.
- Il ne peut y avoir qu'un seul dino par zone.

Si un dino entre dans une zone occupée, il doit immédiatement livrer combat au dino qui s'y trouve (avant de poursuivre ses déplacements).

On ne peut pas s'attaquer soi-même, c'est-à-dire qu'un dino ne peut jamais attaquer un dino de la même espèce que lui.

Il est donc interdit à un dino d'entrer dans la zone occupée par un dino de la même espèce que lui.

Remarque: le climat n'intervient pas ici. Un dino peut parfaitement passer par une zone mortelle, mais s'il y reste, il disparaîtra à la phase de survie.

Résolution des combats

Les combats se résolvent avec le dé. Seul l'attaquant (celui qui arrive dans la zone occupée) lance le dé.

Le résultat dépend de la différence du nombre de cornes entre les deux espèces.

Si les deux espèces en conflit possèdent le même nombre de cornes sur leur portrait d'espèce (ce qui est le cas en début de partie), l'attaquant gagne s'il fait 1 ou 2 au dé, il perd dans les autres cas.

Si l'espèce attaquante possède une corne de plus (1 contre 0, 2 contre 1, etc.), l'attaquant gagne s'il fait de 1 à 4.

Si l'espèce attaquante possède deux cornes ou plus d'avance, l'attaquant gagne en faisant de 1 à 5.

Avec une corne de moins, il gagne seulement s'il fait 1.

Avec deux cornes (ou plus) de moins, il ne peut plus attaquer.

Le dino perdant est retiré du plateau de jeu et rendu à son propriétaire qui l'ajoute à sa réserve de dinos.

Après le combat, l'attaquant continue ses déplacements, éventuellement avec le dino victorieux.

Quel que soit le résultat du combat, l'attaquant a utilisé un pas (pour entrer dans la case où s'est déroulée l'attaque).

Nombre de cornes de différence entre l'attaquant et l'attaqué					
	Le même nombre de cornes	1 corne de plus	2 cornes (et plus) de plus	1 corne de moins	2 cornes (et plus) de moins
Il gagne s'il obtient	1 ou 2	1, 2, 3 ou 4	1,2,3,4 ou 5	1	pas d'attaque
Il perd s'il obtient	3, 4, 5 ou 6	5 ou 6	6	2, 3, 4, 5 ou 6	pas d'attaque

Phase 4 : Naissances

Chaque joueur place sur le plateau de jeu autant de nouveaux dinos que son espèce possède d'œufs (donc un seul au cours du premier tour).

Un nouveau-né ne peut être placé que sur une zone vide, adjacente à au moins une zone occupée par un dino "adulte" (c'est-à-dire qui était déjà là avant le début de la phase) de la même espèce.

Les naissances sont obligatoires, sauf s'il n'y a pas de zones accessibles ou si les 10 dinos de l'espèce sont déjà sur le plateau.

Phase 5 : Survie et points de mutation

Détermination des dinos survivants

Rappel: le pion climat indique la couleur des zones tempérées. Les zones juste supérieures sont froides, les zones juste inférieures sont chaudes. Les autres zones sont mortelles.

Tous les dinos en zones tempérées survivent.

En zones froides, chaque espèce peut garder sur le plateau de jeu autant de dinos qu'elle possède de fourrures, en zones chaudes, autant de dinos qu'elle possède de parasols.

La survie est impossible dans les autres zones.
Chaque joueur choisit lui-même les dinos qu'il retire.

Exemple: Le pion climat est sur une case brune du tableau climatique. Un joueur a un dino sur une plage, deux sur des prairies, cinq sur des collines et deux en montagne. Son espèce possède deux fourrures et un parasol. Il doit retirer le dino sur la plage (zone mortelle) et un des deux dinos sur une prairie (les prairies sont des zones chaudes et l'espèce ne possède qu'un seul parasol). Les deux dinos en montagne (zone froide) survivent grâce aux deux fourrures. Si le pion climat se trouvait sur la case jaune du plateau d'évolution des climats, il aurait perdu les cinq dinos en zones brunes (très froides et donc mortelles), et le deux en montagne (zone très froide également). Son parasol aurait été inutile (pas de zone chaude).

Attribution des points de mutation

Chaque joueur reçoit un point de mutation par dino de son espèce survivant sur le plateau de jeu. Son marqueur est avancé en conséquence sur la piste numérotée.

Les points de mutation servent à acheter des gènes qui permettent d'améliorer les espèces de dinos, mais ils servent également à déterminer le vainqueur en fin de partie (puisque c'est celui qui en possède le plus lorsque la partie s'arrête qui est déclaré vainqueur).

Phase 6: Météorite et enchères

En début de partie, toutes les espèces de dinos sont identiques. À cette phase chaque joueur achète un gène qui modifie les capacités de son espèce. Ces pions sont posés sur le portrait de l'espèce. Il n'y a pas d'enchères au dernier tour.

Avancement du pion météorite

Le pion météorite est avancé d'une case sur le compte tours.

S'il arrive sur une case illustrée de plusieurs faces de dé, le premier joueur lance le dé. Si le résultat obtenu est égal à l'un des scores représentés sur la case où se trouve le pion météorite, la partie s'arrête immédiatement.

Si la partie n'est pas terminée, les joueurs peuvent acheter des gènes.

Enchères

On tire au hasard, du sac en tissu les contenant, autant de gènes qu'il y a de joueurs et on les place, face visible, sur les cases vierges de la table d'enchères.

Le premier joueur prend son pion initiative et le place, sur la table d'enchères, sur la ligne du gène qu'il veut acheter, sur la case correspondant au nombre de points de mutation qu'il est prêt à payer (éventuellement zéro).

À son tour, chaque joueur fait de même. Il peut, soit choisir un gène dont personne n'a voulu jusqu'ici, soit surenchérir sur un joueur précédent (en plaçant son pion sur un nombre plus grand de la même ligne). Le joueur sur lequel il a surenchéri doit immédiatement faire une nouvelle enchère (sur le même pion ou un autre, et avant que les joueurs suivants ne jouent).

Remarque: la table d'enchères est suffisamment étendue pour faire face à la majorité des cas, mais il est permis d'offrir plus de six points de mutation pour une enchère ou une surenchère.

L'enchère est obligatoire. On en peut pas passer son tour, ni revenir sur son choix (à moins qu'un autre joueur ait surenchéri).

Quand tous les joueurs ont choisi un gène différent, chacun d'eux paie les points de mutation indiqués en reculant son pion sur la piste numérotée et place le gène acquis sur le portrait de son espèce.

Les joueurs qui possèdent des gènes mutants, acquis avant le tour actuel, peuvent déduire de ce qu'ils doivent payer autant de points de mutation que de gènes mutants qu'ils possèdent. Si le résultat est zéro ou moins ils ne paient rien.

Exemple: un joueur s'est engagé à payer cinq points de mutation pour acquérir un gène "patte". Sur le portrait de son espèce, il possède deux gènes mutants. Il ne doit donc payer que trois points de mutation. S'il s'était engagé à payer un seul point de mutation alors qu'il possède deux gènes mutants sur son portrait d'espèce, il ne paierait rien.

Les portraits doivent toujours être visibles par les autres joueurs.

Les gènes carte ne se placent pas sur le portrait. Ils donnent droit immédiatement à une nouvelle carte événement. Le joueur prend la carte du dessus de la pile de cartes événement et se défait de son gène carte en le retirant du jeu.

Les éléments imprimés sur les cartons de portrait d'espèce comptent. Les espèces commencent donc la partie avec: un oeuf, une patte, une fourrure, un parasol, une queue de même longueur mais aucune corne ni gène mutant.

Gènes

- **Gène Queue (6):** La longueur de la queue des espèces indique dans quel ordre elles jouent (phase 1 Initiative).
- **Gène Fourrure (8):** La fourrure protège les dinos du froid. Pour chaque fourrure, un dino de l'espèce peut survivre dans une zone froide (mais jamais dans une zone très froide, qui est toujours mortelle) (phase 5 Survie et points de mutations).
- **Gène Patte (12):** Chaque patte permet de déplacer un dino d'une zone (phase 3 Mouvements).
- **Gène Parasol (8):** Le parasol protège les dinos de la chaleur. Pour chaque parasol, un dino de l'espèce peut survivre dans une zone chaude (mais jamais dans une zone très chaude, qui est toujours mortelle) (phase 5 Survie et points de mutations).
- **Gène Corne (8):** Plus une espèce en possède, mieux elle peut se battre et se défendre contre les autres dinos (phase 3)

Mouvements).

- **Gène Mutant (6):** Chaque gène mutant réduit de un le prix à payer pour un nouveau gène (phase 6 Évolution).
- **Gène Oeuf (8):** À chaque tour une espèce reçoit autant de nouveaux dinos qu'il y a d'œufs sur son portrait (phase 4 Naissances).
- **Gène Carte (6):** Ce marqueur donne droit à une nouvelle carte en cours de partie. Contrairement aux autres marqueurs, il n'est utilisé qu'une seule fois, au moment de son achat.

Cartes événement

Au début de la partie, chaque joueur en reçoit trois pour l'ensemble de la partie.

En cours de partie, un joueur ne peut s'en procurer une nouvelle que s'il achète, aux enchères, un gène carte.

Sur chaque carte est indiqué son effet ainsi que le moment où elle peut être jouée. Une carte jouée est défaussée. On peut jouer plusieurs cartes au même tour.

On ne peut pas jouer de carte pendant les deux premiers tours de jeu.

À chaque tour une seule carte modifiant le climat peut être jouée. Si plusieurs joueurs désiraient en jouer une, c'est le premier dans l'ordre du tour qui le fait.

L'effet d'une carte ne dure que jusqu'à la fin du tour (ou la fin de la phase si c'est indiqué sur la carte).

Remarque: si plusieurs joueurs désirent jouer une carte en même temps, elles sont jouées dans l'ordre du tour. Au vu des premières cartes jouées, les joueurs peuvent changer d'avis et ne pas jouer la leur.

Fin de la partie

C'est le déplacement du pion météorite qui provoque la fin de la partie (par le jet d'un dé ou par son arrivée sur la dernière case du compte tours).

Le joueur qui possède le plus de points de mutation est déclaré vainqueur.

En cas d'ex-aequo, c'est celui des ex-aequo qui possède le plus grand nombre de dinos sur le plateau de jeu qui est déclaré vainqueur.

Variante

Des joueurs qui connaissent bien le jeu peuvent essayer la variante suivante: au début de la phase d'enchères, on place sur la table d'enchères un pion de moins qu'il n'y a de joueurs. Tout joueur victime d'une surenchère a la possibilité d'abandonner cette phase.

DÉTAIL DES CARTES ÉVÉNEMENT	
<i>dos des cartes</i> <i>quelques exemples de cartes</i>	
DELUGE	Lancez un dé par dino sur une zone touchant la mer. Ajouter 1 par parasol possédé par son espèce. Si le résultat est inférieur ou égale à 4, le dino meurt. A jouer pendant la phase 2: Climat.
ACCIDENT	Éliminez un dino adverse. A jouer pendant la phase 2: Climat, contre un joueur qui a au moins 5 dinos sur le plateau de jeu.
C'EST LA CATA	Pas de détermination aléatoire du climat pour ce tour. Déplacez le pion climat de deux cases dans la direction 3,4,5,6. A jouer au début de la phase 2: Climat.
GENE METEO	Pas de détermination du climat ce tour. Choisissez le résultat du dé. A jouer au début de la phase 2: Climat

Y A PLUS DE SAISON	Si le pion climat est sur une case verte ou brune, il faut le mettre sur l'autre case de la même couleur avant de lancer le dé. A jouer au début de la phase 2: Climat avant de lancer le dé.
MOTIVATION	Vous avez autant de pas pour vos déplacements que de dinos sur le plateau de jeu, quel que soit le nombre de pattes que vous avez sur le portrait de votre espèce. A jouer pendant la phase 3: Mouvements et combats.
MAOUSSE KOSTO	Pour la durée de cette phase-ci, tous vos dinos ont 2 cornes supplémentaires s'ils attaquent. A jouer au début de la phase 3: Mouvement et combats.
GRAND FRÈRE	Pour la durée de cette phase-ci, tous vos dinos ont 2 cornes supplémentaires s'ils sont attaqués. A jouer au début de la phase 3: Mouvements et combats.
GAZ DE COMBAT	Faites la paix avec un autre joueur pour ce tour. Vous ne pourrez pas vous attaquer mutuellement durant la phase de mouvement. A jouer au début de la phase 3: Mouvement et combats.
RÉGIME VÉGÉTARIEN	Pas de combat au cours de ce tour. A jouer au début de la phase 3: Mouvements et combats.
PTHERMOLACTYL	Tous vos dinos survivent en zone froide (mais pas très froide) pendant ce tour. A jouer pendant la phase 5: Survie et points de mutation.
ON CRAME	Toutes les espèces ont un parasol de moins ce tour-ci. A jouer pendant la phase 5: Survie et points de mutation.
CIEL MON MARI	Choisissez un nouveau -né adverse et remplacez-le par un dino de votre réserve (pas par un de vos dinos déjà sur le plateau de jeu). A jouer à la fin de la phase 4: Naissance et contre un joueur qui possède au moins 5 dinos sur le plateau de jeu.
Y A PLUS DE JEUNESSE	Vous pouvez faire naître vos dinos dans des zones occupées, ils ont une corne supplémentaire pour cette phase-ci. Les combats sont résolus immédiatement. A jouer pendant la phase 4: Naissances.
PONDEUSE MUSCLÉE	Vous pouvez faire naître vos nouveaux dinos du tour dans les zones situées à une distance de 2 ou 3 zones de vos dinos adultes. A jouer au cours de la phase 4: Naissance.
RATE ÉVOLUTIONNISTE	On doit tirer un gène de moins qu'il n'y a de joueurs. Un joueur peut passer son tour d'enchère, il ne reçoit aucun gène ce tour-ci. A jouer pendant la phase 6: Météorite et enchères.
ÉVOLUTION SÉPARÉE	Ceux qui veulent surenchérir sur vous doivent le faire de 3 points de mutation au moins. A jouer pendant la phase 6: Météorite et enchères.
PEAU ADAPTABLE	Tous vos dinos survivent en zone chaude (mais pas très chaude) pendant ce tour. A jouer pendant la phase 5: Survie et points de mutation.
GENE SURVIVALISTE	A la fin de la phase de survie, chaque joueur perd un point de mutation par dino qu'il a perdu au cours de cette phase. A jouer à la fin de la phase 5: Survie et points de mutation.
CA CAILLE	Toutes les espèces ont une fourrure de moins ce tour-ci. A jouer pendant la phase 5: Survie et points de mutation.
ENCORE	Récupérer la dernière carte jouée. Vous ne pouvez pas la jouer avant le prochain tour. A jouer juste après qu'une autre carte a été jouée.
MOI D'ABORD	Vous pouvez jouer le premier au cours de chacune des phases jusqu'à la fin du tour. A jouer au début d'une phase quelconque.
EON CALME	Aucune carte ne peut plus être jouée jusqu'à la fin du tour. Les cartes déjà jouées ne sont pas annulées. A jouer à n'importe quel moment.
GENE INATTENDU	Cette carte vaut 2 points de mutation après le dernier tour lors du décompte final. A jouer après le dernier tour de jeu.
SURSAUT GÉNÉTIQUE	Cette carte vaut 3 points de mutation pour payer une enchère. A jouer pendant la phase 6: Météorite et enchères, ou en payant son enchère.
L'ÉVOLUTION CAPOTE	Pas de phase de naissance ce tour-ci. A jouer au début de la phase de naissance.

