

Evolution : Version familiale – Règles

MISE EN PLACE (3 à 6 joueurs)

Mélangez séparément les cartes évolution et tonnerre (thunderbolt) et placez les deux paquets face cachée. Mettez le cône au centre du plateau. Chaque joueur prend une carte d'aide et choisit un animal. Chaque joueur met un de ses 11 jetons dans un support (se sera sa pièce de jeu) et garde les autres 10 en main. Chaque joueur choisit le bord du plateau (secteur) où il jouera et place sa pièce de jeu sur un des trois rochers. Décidez qui commence puis jouez dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau.

OBJECTIF

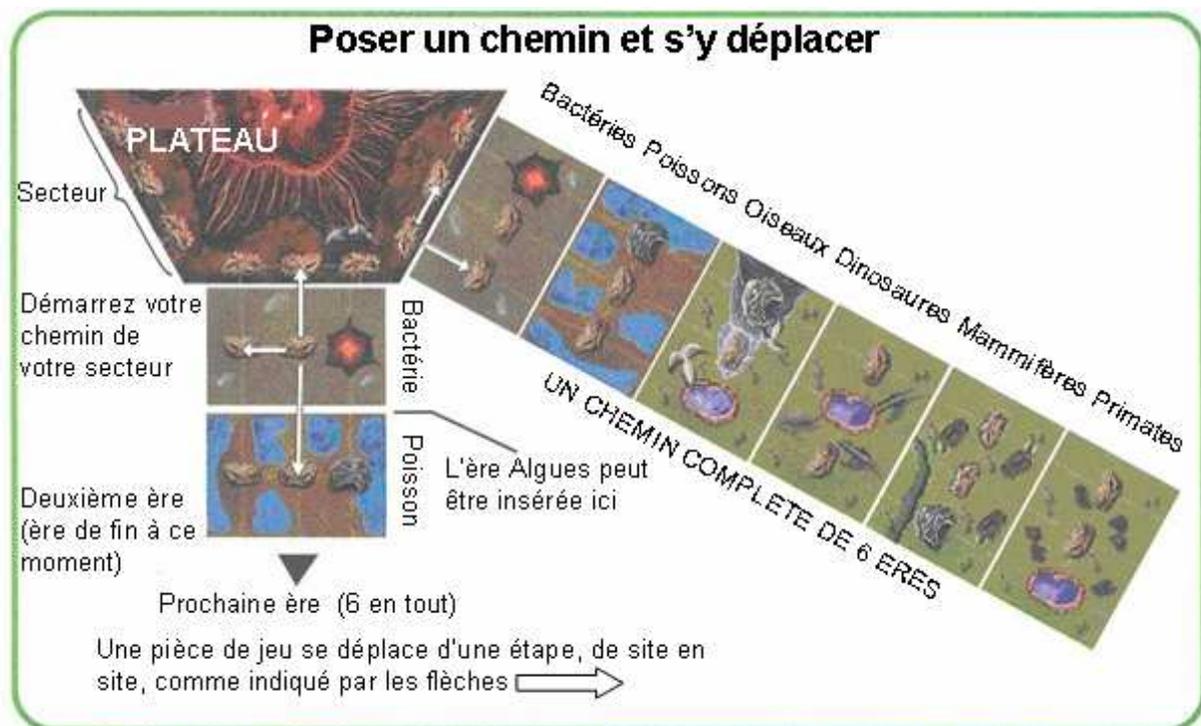
Créer un chemin de 6 cartes ère du bord du plateau vers l'extérieur et être le premier à placer votre pièce de jeu sur l'ère de fin (ère extérieure).

REGLES DE POSE DES ERES

A chaque fois que vous incluez une ère dans **n'importe** quel chemin il doit respecter strictement l'ordre des ères (ordre chronologique) qui est :

1 Bactéries 2 Algues 3 Poissons 4 Reptiles 5 Oiseaux 6 Dinosaures 7 Mammifères 8 Primates.

Un chemin complet a six cartes ère, ainsi deux types d'ère sont omis mais le chemin doit toujours être strictement dans l'ordre, et aucune ère ne peut être présente deux fois (voir un exemple dans le diagramme ci-dessous).



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Pendant votre tour, retournez la carte supérieure du paquet évolution. Si c'est une carte action, mettez-la en application puis défaussez-la et retournez une autre carte, répétez ce processus jusqu'à ce que vous retourniez une des cartes suivantes :

- 1) Une carte ère premium (une avec un symbole de trou d'eau ou de caverne) et dans ce cas **tous** les joueurs peuvent facultativement concourir pour lui. Le gagnant du concours peut la défausser ou l'inclure dans le chemin de **n'importe** quel joueur ou
- 2) Tout autre type de carte ère que vous pouvez défausser ou inclure dans le chemin de **n'importe** quel joueur, et finalement
- 3) Terminer votre tour, en déplaçant facultativement votre pièce de jeu en avant, en arrière ou latéralement puis facultativement déplacer le cône vers une roche vide sur n'importe quel chemin. Mouvement supplémentaire : après votre mouvement facultatif, vous pouvez déplacer votre pièce d'une autre étape si vous rendez une marque (mettez-la dans la boîte).

Evolution : Version familiale – Règles

1) Concourir pour une carte ère premium

Si sur votre tour, vous retournez une carte premium **tous** les joueurs peuvent concourir pour elle en essayant de prévoir la prochaine carte évolution. Chaque joueur indique sa prévision en cachant un certain nombre de jetons dans sa main - 1 pour une carte ère bactéries, 2 pour une ère algues et ainsi de suite jusqu'à 8 pour une ère primates. Pour prévoir une carte éruption, utilisez 9 jetons et 10 pour une carte tonnerre. La carte supérieure du paquet évolution est révélée, les joueurs montrent leurs jetons et le joueur le plus proche gagne. Cette carte est alors défaussée. S'il y a une égalité, les **joueurs ex-aequo** répètent le concours pour la carte suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un seul gagnant qui est alors autorisé à inclure la carte premium dans le chemin de **n'importe** quel joueur ou la défausser. S'il décide d'inclure la carte premium dans un chemin, il peut l'ajouter à la fin du chemin, ou l'insérer, ou remplacer une carte de la même ère **n'ayant pas** de pièce de jeu. Les cartes remplacées sont défaussées. Votre tour doit maintenant finir de la manière habituelle (voir (3) ci-dessus). Placez toutes les cartes défaussées face visible dans une pile séparée. **A chaque fois** que le paquet évolution est épuisé, retirez la carte supérieure de la défausse si c'est un carte action. Placez cette carte dans la boîte puis mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche face cachée.

2) Piocher une carte ère non premium

Si vous retournez une carte ère (autre qu'une carte ère premium), vous pouvez la défausser ou l'inclure dans le chemin de n'importe quel joueur comme décrit en **1)** sauf que vous ne pouvez pas l'utiliser pour remplacer une carte ère premium. Après traitement de la carte ère, votre tour se termine de la manière habituelle (voir (3) ci-dessus).

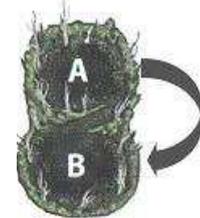
Note : Vous ne pouvez jamais insérer ou ajouter une carte à un chemin qui a déjà six ères

Mouvement des pièces (voir les diagrammes)

- a) Les pièces de jeu doivent se déplacer le long des voies marquées. Le mouvement normal (voir (3) ci-dessus) est d'un emplacement vers un emplacement voisin sur une carte ère adjacente ou latéralement sur une carte vers un emplacement de 'flanc' ou latéralement entre les roches d'un secteur. Un mouvement est nécessaire pour aller d'un côté d'un marais à l'autre.
- b) Si vous insérez une ère dans un chemin plus près du plateau que la pièce de jeu, vous devez déplacer la pièce vers n'importe quelle roche de la nouvelle carte.

Traverser un marais

Un marais est un double emplacement. Aller de l'emplacement A à l'emplacement B exige un mouvement. Si vous vous déplacez latéralement sur un marais, déplacez votre pièce vers l'emplacement (A ou B) qui est le plus proche du plateau.



- c) Quand une carte éruption volcanique est révélée ou quand certaines cartes tonnerres entrent en vigueur, votre pièce peut être renvoyée directement vers le plateau. Il doit s'arrêter au premier emplacement de roche rencontré. Cela pourrait être sur votre secteur.
- d) Quelques emplacements possèdent un accès restreint, ainsi votre pièce ne peut entrer dans un emplacement 'mer montante' ou un emplacement masqué par un ravin si votre chemin contient respectivement une ère poissons ou une ère oiseaux.
- e) Votre pièce ne peut jamais être placée sur un emplacement de volcan ou sur un emplacement contenant le cône.
- f) Renvoyez le cône vers le plateau si l'ère sur lequel il se trouve est remplacée ou perdue après l'effet d'un tonnerre. Autrement il reste sur sa roche actuelle jusqu'à ce qu'il soit déplacé vers une autre roche.

Evolution : Version familiale – Règles

Eruption d'un volcan ou du cône

Si vous révéléz une carte éruption, vous pouvez "mettre en éruption" n'importe quel volcan (emplacement) ou le cône (un volcan mobile). Quand vous mettez un volcan en éruption, vous pouvez faire reculer la pièce d'un adversaire si elle est sur un emplacement de flanc. Une pièce sur un emplacement de caverne est, cependant, à l'abri des éruptions.



Tonnerres

Mettez en ouvre un tonnerre quand vous révéléz un carte action tonnerre. Quand il est terminé, défaussez la carte action, retournez le tonnerre face cachée, remettez-le sous la pile des tonnerres et révéléz une autre carte d'évolution.

Zones instables

Les cartes ère contenant une zone de tremblement de terre, un volcan ou un ouragan sont instables. Si au moins une d'elles est dans votre chemin, elle peut vous faire perdre des jetons (ou des cartes) quand certaines cartes tonnerres sont révélées.

Trous d'eau

S'il y en a dans votre chemin, il vous autorise à récupérer deux jetons (s'il sont disponibles dans la boîte) quand vous révéléz le tonnerre trou d'eau.

Gagner la partie

Si vous commencez votre tour avec votre chemin complet et votre pièce sur la dernière ère, vous êtes prêt à gagner la partie. Vous devez révéler des cartes évolution de la manière habituelle et survivre à n'importe quelle carte action jusqu'à ce que vous retourniez une carte ère. Vous gagnez si votre chemin reste intact et si votre pièce est toujours sur la dernière ère. Sinon, vous continuez votre tour de la manière habituelle.

PARTIE A DEUX JOUEURS

Chaque joueur prend deux ensembles d'animaux et essaye de gagner sur l'un ou l'autre de ses deux secteurs. Chaque joueur peut concourir pour une carte ère premium pour chacun de ses chemins, en utilisant les jetons appropriés.

OPTIONS POUR UNE PARTIE PLUS RAPIDE

A chaque fois que le paquet d'évolution est épuisé, enlevez également la deuxième carte du dessus de la défausse si c'est une carte action. Placez les cartes enlevées dans la boîte et continuez dans la manière habituelle.

CONSEILS

Essayez de remplacer les ères instables de votre chemin avec d'autres moins risquées. Essayez de placer le cône à côté de la pièce d'un adversaire, prêt pour une future éruption ou là où il peut bloquer le prochain mouvement d'un adversaire. Si le cône bloque votre mouvement vers l'avant, il peut être enlevé en remplaçant la carte ère sur laquelle il est par une meilleure carte de la même ère (le cône revient sur le plateau). Avant de faire une prévision, vérifiez les types de carte déjà posés et notez que le nombre de cartes de chaque type sont : bactéries x6, algues x6, poissons x6, reptiles x6, oiseaux x5, dinosaures x5, mammifères x4, primates x4 et le nombre de carte actions sont : éruption x8 et tonnerre x6