



Reptiles

Initiative


Décaler son marqueur d'une place vers la gauche. Placer son PA sur un emplacement « œil » libre.

Adaptation

Prendre ici 1 élément et le placer sur son plateau individuel

Régression

Pour chacun des types d'éléments présents sur Régression, chaque joueur enlèvera 1 élément du même type de son plateau individuel. Un PA placé là protège 1 élément du **joueur**. Les éléments imprimés de base ne sont jamais enlevés.

(Le  possède automatiquement un «PA gratuit » dans cette section, en 3ème position, il peut toutefois en jouer un en 1ère ou 2ème position s'il le souhaite).

Abondance

Prendre 1 élément au choix et le placer sur terre, sur n'importe quel coin libre d'une tuile.

Wasteland / Désertification

Sur les tuiles Tundra, tous les éléments du même type que ceux présents dans Wasteland

seront enlevés. Placer son PA ici permet d'enlever 1 élément de la Wasteland (le remettre dans le sac).

Depletion / Appauvrissement

Le joueur ayant placé son PA ici peut retirer 1 élément n'importe où sur terre (le remettre dans le sac), s'il est du même type qu'un des éléments présent dans Depletion.

Si Depletion est vide, ou que personne n'a placé de PA ici, aucun élément ne sera enlevé. Idem si les éléments présents dans Depletion ne correspondent à aucun élément sur terre...

Glaciation

Le joueur ayant mis son PA ici, sur l'œil le plus à gauche, pourra procéder à une glaciation *comme indiqué ci-après*. Les PA placés sur les cases « œil » suivantes sont immobilisés pour les tours suivants. A chaque phase de Reset, les PA seront déplacés d'1 case œil vers la gauche.

1 Prendre une tuile tundra et la placer sur une tuile terre au choix. Cette nouvelle tundra devra cependant être adjacente

à au moins 1 autre tundra déjà sur terre. Le joueur gagnera alors autant de PV qu'indiqué dans le tableau « Bonus », selon le nombre de toundras adjacentes à sa nouvelle tuile.

2 Les cubes « espèces » présents sur la tuile terre avant la glaciation seront rendues à leur propriétaire, **sauf 1 cube de chaque couleur**, qui sera remis sur la nouvelle tuile tundra.

3 Si des éléments sont entourés par **exactement 3** tuiles tundra, il faudra **les enlever**.

Spéciation

Chaque PA placé là permet d'ajouter des cubes espèces sur terre, en fonction de l'élément imprimé sous l'œil et de la nature des tuiles adjacentes.

(En fin de spéciation, l'élément peut placer 1 de ses spécimens sur 1 tuile terrain de son choix).

Le joueur choisit sur terre 1 élément correspondant à celui de l'œil. Il peut alors ajouter ses cubes espèces sur les tuiles adjacentes (1 à 3 tuiles donc). Le nombre d'espèces à ajouter au maximum dépend de la nature du terrain. Les terrains sont repris sur «Spéciation» : Ajouter

+ 1 cube sur les toundras, + 2 sur les Déserts et montagnes, + 3 sur les terrains verts et + 4 sur les terrains bleus. On peut choisir de ne rien ajouter ou d'en ajouter moins.

Wanderlust / Découverte

Choisir 1 tuile disponible et la placer sur terre. Gagner des PV bonus en fonction du nombre de tuiles adjacentes à celle-ci. Placer éventuellement 1 des éléments du Wanderlust sur cette tuile. Chacun peut alors déplacer des espèces depuis les tuiles adjacentes sur cette nouvelle tuile, selon l'ordre de la chaîne alimentaire.

Migration

Selon le chiffre indiqué sous son PA, le joueur pourra déplacer x cubes spécimens différents vers une tuile adjacente. (L'élément peut se déplacer de 2 tuiles).

Compétition

Le joueur choisit sur terre 3 tuiles terrain correspondant aux 3 terrains représentés autour de l'œil sous son PA. Il faut que ces tuiles comportent au moins 1 spécimen à lui et 1 à un animal

adverse. Il peut alors enlever 1 spécimen adverse sur chacune de ces tuiles. Ces spécimens sont **retirés** du jeu.

(L'élément commence en enlevant 1 espèce de son choix, sur n'importe quelle tuile).

Domination

Le joueur sélectionne 1 tuile qui n'a pas déjà été choisie durant ce tour et sur laquelle il fera la domination.

Chaque animal présent sur cette tuile gagne éventuellement des PV selon le « Tile scoring » (le + nombreux gagne les PV du 1er, le second du 2ème etc.) et la nature du terrain. Egalités départagées par la chaîne alimentaire. L'espèce dominante (cône) choisit une carte. S'il s'agit de la carte « Age de glace », la partie d'achève à la fin du tour en cours.

Reset / Réinitialisation

Extinction : Toutes les espèces présentes sur une tuile sans élément ou sans élément qu'il possède sur son plateau sont retirées du jeu. (Le joueur peut sauver 1 de ses spécimens au choix)

Survie : Le joueur possédant **le plus de spécimens** sur les Toundras gagne des PV selon le **nombre de tuiles** Tundra sur lesquelles il est présent (voir le tableau «Bonus »).

Ensemencement : Préparation de chaque section avant le tour suivant.

Décompte final

Lorsque le jeu prend fin (la carte « Age de glace » a été piochée, la phase « Domination » est terminée, la carte Survival a été décomptée une dernière fois et une dernière phase d'Extinction a été faite), on procède au décompte des PV :

Retirer tous les cônes de domination du plateau et procéder à un dernier décompte de chacune des tuiles du plateau, (selon le nombre de spécimen de chacun sur la tuile et le «Tile scoring»). En cas d'égalité, le gagnant est le joueur le plus haut dans la chaîne alimentaire.

Ensemencement :

Piocher de nouvelles cartes pour compléter la section. Faire glisser vers la gauche les PA présents sur Glaciation. Retirer (et remettre dans le sac) les éléments présents sur Régression, Depletion et Wanderlust. Glissez vers la zone juste en-dessous les éléments présents sur Adaptation, Abundance et Wasteland. Piochez 4 nouveaux éléments pour les sections Adaptation, Abundance et Wanderlust. Retourner (si besoin) de nouvelles tuiles hexagonales des 3 piles terrains.

VC



VC : Version Courte



Bird's

Initiative


Décaler son marqueur d'une place vers la gauche. Placer son PA sur un emplacement « œil » libre.

Adaptation

Prendre ici 1 élément et le placer sur son plateau individuel

Régression

Pour chacun des types d'éléments présents sur Régression, chaque joueur enlèvera 1 élément du même type de son plateau individuel. Un PA placé là protège 1 élément du **joueur**. Les éléments imprimés de base ne sont jamais enlevés.

(Le  possède automatiquement un «PA gratuit » dans cette section, en 3ème position, il peut toutefois en jouer un en 1ère ou 2ème position s'il le souhaite).

Abondance

Prendre 1 élément au choix et le placer sur terre, sur n'importe quel coin libre d'une tuile.

Wasteland / Désertification

Sur les tuiles Tundra, tous les éléments du même type que ceux présents dans Wasteland

seront enlevés. Placer son PA ici permet d'enlever 1 élément de la Wasteland (le remettre dans le sac).

Depletion / Appauvrissement

Le joueur ayant placé son PA ici peut retirer 1 élément n'importe où sur terre (le remettre dans le sac), s'il est du même type qu'un des éléments présent dans Depletion.

Si Depletion est vide, ou que personne n'a placé de PA ici, aucun élément ne sera enlevé. Idem si les éléments présents dans Depletion ne correspondent à aucun élément sur terre...

Glaciation

Le joueur ayant mis son PA ici, sur l'œil le plus à gauche, pourra procéder à une glaciation *comme indiqué ci-après*. Les PA placés sur les cases « œil » suivantes sont immobilisés pour les tours suivants. A chaque phase de Reset, les PA seront déplacés d'1 case œil vers la gauche.

1 Prendre une tuile tundra et la placer sur une tuile terre au choix. Cette nouvelle tundra devra cependant être adjacente

à au moins 1 autre tundra déjà sur terre. Le joueur gagnera alors autant de PV qu'indiqué dans le tableau « Bonus », selon le nombre de toundras adjacentes à sa nouvelle tuile.

2 Les cubes « espèces » présents sur la tuile terre avant la glaciation seront rendues à leur propriétaire, **sauf 1 cube de chaque couleur**, qui sera remis sur la nouvelle tuile tundra.

3 Si des éléments sont entourés par **exactement 3** tuiles tundra, il faudra **les enlever**.

Spéciation

Chaque PA placé là permet d'ajouter des cubes espèces sur terre, en fonction de l'élément imprimé sous l'œil et de la nature des tuiles adjacentes.

(En fin de spéciation, l'élément peut placer 1 de ses spécimens sur 1 tuile terrain de son choix).

Le joueur choisit sur terre 1 élément correspondant à celui de l'œil. Il peut alors ajouter ses cubes espèces sur les tuiles adjacentes (1 à 3 tuiles donc). Le nombre d'espèces à ajouter au maximum dépend de la nature du terrain. Les terrains sont repris sur «Spéciation» : Ajouter

+ 1 cube sur les toundras, + 2 sur les Déserts et montagnes, + 3 sur les terrains verts et + 4 sur les terrains bleus. On peut choisir de ne rien ajouter ou d'en ajouter moins.

Wanderlust / Découverte

Choisir 1 tuile disponible et la placer sur terre. Gagner des PV bonus en fonction du nombre de tuiles adjacentes à celle-ci. Placer éventuellement 1 des éléments du Wanderlust sur cette tuile. Chacun peut alors déplacer des espèces depuis les tuiles adjacentes sur cette nouvelle tuile, selon l'ordre de la chaîne alimentaire.

Migration

Selon le chiffre indiqué sous son PA, le joueur pourra déplacer x cubes spécimens différents vers une tuile adjacente. (L'élément peut se déplacer de 2 tuiles).

Compétition

Le joueur choisit sur terre 3 tuiles terrain correspondant aux 3 terrains représentés autour de l'œil sous son PA. Il faut que ces tuiles comportent au moins 1 spécimen à lui et 1 à un animal

adverse. Il peut alors enlever 1 spécimen adverse sur chacune de ces tuiles. Ces spécimens sont **retirés** du jeu.

(L'élément commence en enlevant 1 espèce de son choix, sur n'importe quelle tuile).

Domination

Le joueur sélectionne 1 tuile qui n'a pas déjà été choisie durant ce tour et sur laquelle il fera la domination.

Chaque animal présent sur cette tuile gagne éventuellement des PV selon le « Tile scoring » (le + nombreux gagne les PV du 1er, le second du 2ème etc.) et la nature du terrain. Egalités départagées par la chaîne alimentaire. L'espèce dominante (cône) choisit une carte. S'il s'agit de la carte « Age de glace », la partie d'achève à la fin du tour en cours.

Reset / Réinitialisation

Extinction : Toutes les espèces présentes sur une tuile sans élément ou sans élément qu'il possède sur son plateau sont retirées du jeu. (Le joueur peut sauver 1 de ses spécimens au choix)

Survie : Le joueur possédant le plus de spécimens sur les Toundras gagne des PV selon le nombre de tuiles Tundra sur lesquelles il est présent (voir le tableau «Bonus »).

Ensemencement : Préparation de chaque section avant le tour suivant.

Décompte final

Lorsque le jeu prend fin (la carte « Age de glace » a été piochée, la phase « Domination » est terminée, la carte Survival a été décomptée une dernière fois et une dernière phase d'Extinction a été faite), on procède au décompte des PV :

Retirer tous les cônes de domination du plateau et procéder à un dernier décompte de chacune des tuiles du plateau, (selon le nombre de spécimen de chacun sur la tuile et le «Tile scoring»).

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur le plus haut dans la chaîne alimentaire.

Ensemencement :

Piocher de nouvelles cartes pour compléter la section. Faire glisser vers la gauche les PA présents sur Glaciation. Retirer (et remettre dans le sac) les éléments présents sur Régression, Depletion et Wanderlust. Glissez vers la zone juste en-dessous les éléments présents sur Adaptation, Abundance et Wasteland. Piochez 4 nouveaux éléments pour les sections Adaptation, Abundance et Wanderlust. Retourner (si besoin) de nouvelles tuiles hexagonales des 3 piles terrains.

VC



VC : Version Courte



Insects

Initiative


Décaler son marqueur d'une place vers la gauche. Placer son PA sur un emplacement « œil » libre.

Adaptation

Prendre ici 1 élément et le placer sur son plateau individuel

Régression

Pour chacun des types d'éléments présents sur Régression, chaque joueur enlèvera 1 élément du même type de son plateau individuel. Un PA placé là protège 1 élément du **joueur**. Les éléments imprimés de base ne sont jamais enlevés.

(Le  possède automatiquement un «PA gratuit » dans cette section, en 3ème position, il peut toutefois en jouer un en 1ère ou 2ème position s'il le souhaite).

Abondance

Prendre 1 élément au choix et le placer sur terre, sur n'importe quel coin libre d'une tuile.

Wasteland / Désertification

Sur les tuiles Toundra, tous les éléments du même type que ceux présents dans Wasteland

seront enlevés. Placer son PA ici permet d'enlever 1 élément de la Wasteland (le remettre dans le sac).

Depletion / Appauvrissement

Le joueur ayant placé son PA ici peut retirer 1 élément n'importe où sur terre (le remettre dans le sac), s'il est du même type qu'un des éléments présent dans Depletion.

Si Depletion est vide, ou que personne n'a placé de PA ici, aucun élément ne sera enlevé. Idem si les éléments présents dans Depletion ne correspondent à aucun élément sur terre...

Glaciation

Le joueur ayant mis son PA ici, sur l'œil le plus à gauche, pourra procéder à une glaciation *comme indiqué ci-après*. Les PA placés sur les cases « œil » suivantes sont immobilisés pour les tours suivants. A chaque phase de Reset, les PA seront déplacés d'1 case œil vers la gauche.

1 Prendre une tuile toundra et la placer sur une tuile terre au choix. Cette nouvelle toundra devra cependant être adjacente


à au moins 1 autre toundra déjà sur terre. Le joueur gagnera alors autant de PV qu'indiqué dans le tableau « Bonus », selon le nombre de toundras adjacentes à sa nouvelle tuile.

2 Les cubes « espèces » présents sur la tuile terre avant la glaciation seront rendues à leur propriétaire, **sauf 1 cube de chaque couleur**, qui sera remis sur la nouvelle tuile toundra.

3 Si des éléments sont entourés par **exactement 3** tuiles toundra, il faudra **les enlever**.

Spéciation

Chaque PA placé là permet d'ajouter des cubes espèces sur terre, en fonction de l'élément imprimé sous l'œil et de la nature des tuiles adjacentes.


(En fin de spéciation, l'  peut placer 1 de ses spécimens sur 1 tuile terrain de son choix). *Le joueur choisit sur terre 1 élément correspondant à celui de l'œil. Il peut alors ajouter ses cubes espèces sur les tuiles adjacentes (1 à 3 tuiles donc). Le nombre d'espèces à ajouter au maximum dépend de la nature du terrain. Les terrains sont repris sur «Spéciation» : Ajouter*

+ 1 cube sur les toundras, + 2 sur les Déserts et montagnes, + 3 sur les terrains verts et + 4 sur les terrains bleus. On peut choisir de ne rien ajouter ou d'en ajouter moins.

Wanderlust / Découverte

Choisir 1 tuile disponible et la placer sur terre. Gagner des PV bonus en fonction du nombre de tuiles adjacentes à celle-ci. Placer éventuellement 1 des éléments du Wanderlust sur cette tuile. Chacun peut alors déplacer des espèces depuis les tuiles adjacentes sur cette nouvelle tuile, selon l'ordre de la chaîne alimentaire.


Migration

Selon le chiffre indiqué sous son PA, le joueur pourra déplacer x cubes spécimens différents vers une tuile adjacente. (L'  peut se déplacer de 2 tuiles).

Compétition

Le joueur choisit sur terre 3 tuiles terrain correspondant aux 3 terrains représentés autour de l'œil sous son PA. Il faut que ces tuiles comportent au moins 1 spécimen à lui et 1 à un animal

adverse. Il peut alors enlever 1 spécimen adverse sur chacune de ces tuiles. Ces spécimens sont **retirés** du jeu.



(L'  commence en enlevant 1 espèce de son choix, sur n'importe quelle tuile).

Domination

Le joueur sélectionne 1 tuile qui n'a pas déjà été choisie durant ce tour et sur laquelle il fera la domination.

Chaque animal présent sur cette tuile gagne éventuellement des PV selon le « Tile scoring » (le + nombreux gagne les PV du 1er, le second du 2ème etc.) et la nature du terrain. Egalités départagées par la chaîne alimentaire. L'espèce dominante (cône) choisit une carte. S'il s'agit de la carte « Age de glace », la partie d'achève à la fin du tour en cours.

Reset / Réinitialisation

Extinction : Toutes les espèces présentes sur une tuile sans élément ou sans élément qu'il possède sur son plateau sont retirées du jeu. (Le  p e u t sauver 1 de ses  spécimens au choix)

Survie : Le joueur possédant **le plus de spécimens** sur les Toundras gagne des PV selon le **nombre de tuiles** Toundra sur lesquelles il est présent (voir le tableau «Bonus »).

Ensemencement : Préparation de chaque section avant le tour suivant.

Décompte final :

Lorsque le jeu prend fin (la carte « Age de glace » a été piochée, la phase « Domination » est terminée, la carte Survival a été décomptée une dernière fois et une dernière phase d'Extinction a été faite), on procède au décompte des PV :

Retirer tous les cônes de domination du plateau et procéder à un dernier décompte de chacune des tuiles du plateau, (selon le nombre de spécimen de chacun sur la tuile et le «Tile scoring»). En cas d'égalité, le gagnant est le joueur le plus haut dans la chaîne alimentaire.

Ensemencement :

Piocher de nouvelles cartes pour compléter la section. Faire glisser vers la gauche les PA présents sur Glaciation. Retirer (et remettre dans le sac) les éléments présents sur Régression, Depletion et Wanderlust. Glissez vers la zone juste en-dessous les éléments présents sur Adaptation, Abondance et Wasteland. Piochez 4 nouveaux éléments pour les sections Adaptation, Abondance et Wanderlust. Retourner (si besoin) de nouvelles tuiles hexagonales des 3 piles terrains.





Mammals

Initiative


Décaler son marqueur d'une place vers la gauche. Placer son PA sur un emplacement « œil » libre.

Adaptation

Prendre ici 1 élément et le placer sur son plateau individuel

Regression

Pour chacun des types d'éléments présents sur Régression, chaque joueur enlèvera 1 élément du même type de son plateau individuel. Un PA placé là protège 1 élément du **joueur**. Les éléments imprimés de base ne sont jamais enlevés.

(Le  possède automatiquement un «PA gratuit » dans cette section, en 3ème position, il peut toutefois en jouer un en 1ère ou 2ème position s'il le souhaite).

Abondance

Prendre 1 élément au choix et le placer sur terre, sur n'importe quel coin libre d'une tuile.

Wasteland / Désertification

Sur les tuiles Tundra, tous les éléments du même type que ceux présents dans Wasteland

seront enlevés. Placer son PA ici permet d'enlever 1 élément de la Wasteland (le remettre dans le sac).

Depletion / Appauvrissement

Le joueur ayant placé son PA ici peut retirer 1 élément n'importe où sur terre (le remettre dans le sac), s'il est du même type qu'un des éléments présent dans Depletion.

Si Depletion est vide, ou que personne n'a placé de PA ici, aucun élément ne sera enlevé. Idem si les éléments présents dans Depletion ne correspondent à aucun élément sur terre...

Glaciation

Le joueur ayant mis son PA ici, sur l'œil le plus à gauche, pourra procéder à une glaciation *comme indiqué ci-après*. Les PA placés sur les cases « œil » suivantes sont immobilisés pour les tours suivants. A chaque phase de Reset, les PA seront déplacés d'1 case œil vers la gauche.

1 Prendre une tuile tundra et la placer sur une tuile terre au choix. Cette nouvelle tundra devra cependant être adjacente

à au moins 1 autre tundra déjà sur terre. Le joueur gagnera alors autant de PV qu'indiqué dans le tableau « Bonus », selon le nombre de toundras adjacentes à sa nouvelle tuile.

2 Les cubes « espèces » présents sur la tuile terre avant la glaciation seront rendues à leur propriétaire, **sauf 1 cube de chaque couleur**, qui sera remis sur la nouvelle tuile tundra.

3 Si des éléments sont entourés par **exactement 3** tuiles tundra, il faudra **les enlever**.

Spéciation

Chaque PA placé là permet d'ajouter des cubes espèces sur terre, en fonction de l'élément imprimé sous l'œil et de la nature des tuiles adjacentes.

(En fin de spéciation, l'élément peut placer 1 de ses spécimens sur 1 tuile terrain de son choix).

Le joueur choisit sur terre 1 élément correspondant à celui de l'œil. Il peut alors ajouter ses cubes espèces sur les tuiles adjacentes (1 à 3 tuiles donc). Le nombre d'espèces à ajouter au maximum dépend de la nature du terrain. Les terrains sont repris sur «Spéciation» : Ajouter

+ 1 cube sur les toundras, + 2 sur les Déserts et montagnes, + 3 sur les terrains verts et + 4 sur les terrains bleus. On peut choisir de ne rien ajouter ou d'en ajouter moins.

Wanderlust / Découverte

Choisir 1 tuile disponible et la placer sur terre. Gagner des PV bonus en fonction du nombre de tuiles adjacentes à celle-ci. Placer éventuellement 1 des éléments du Wanderlust sur cette tuile. Chacun peut alors déplacer des espèces depuis les tuiles adjacentes sur cette nouvelle tuile, selon l'ordre de la chaîne alimentaire.

Migration

Selon le chiffre indiqué sous son PA, le joueur pourra déplacer x cubes spécimens différents vers une tuile adjacente. (L'élément peut se déplacer de 2 tuiles).

Compétition

Le joueur choisit sur terre 3 tuiles terrain correspondant aux 3 terrains représentés autour de l'œil sous son PA. Il faut que ces tuiles comportent au moins 1 spécimen à lui et 1 à un animal

adverse. Il peut alors enlever 1 spécimen adverse sur chacune de ces tuiles. Ces spécimens sont **retirés** du jeu.

(L'élément commence en enlevant 1 espèce de son choix, sur n'importe quelle tuile).

Domination

Le joueur sélectionne 1 tuile qui n'a pas déjà été choisie durant ce tour et sur laquelle il fera la domination.

Chaque animal présent sur cette tuile gagne éventuellement des PV selon le « Tile scoring » (le + nombreux gagne les PV du 1er, le second du 2ème etc.) et la nature du terrain. Egalités départagées par la chaîne alimentaire. L'espèce dominante (cône) choisit une carte. S'il s'agit de la carte « Age de glace », la partie d'achève à la fin du tour en cours.

Reset / Réinitialisation

Extinction : Toutes les espèces présentes sur une tuile sans élément ou sans élément qu'il possède sur son plateau sont retirées du jeu. (Le joueur peut sauver 1 de ses spécimens au choix)

Survie : Le joueur possédant le **plus de spécimens** sur les Toundras gagne des PV selon le **nombre de tuiles** Tundra sur lesquelles il est présent (voir le tableau «Bonus »).

Ensemencement : Préparation de chaque section avant le tour suivant.

Décompte final

Lorsque le jeu prend fin (la carte « Age de glace » a été piochée, la phase « Domination » est terminée, la carte Survival a été décomptée une dernière fois et une dernière phase d'Extinction a été faite), on procède au décompte des PV :

Retirer tous les cônes de domination du plateau et procéder à un dernier décompte de chacune des tuiles du plateau, (selon le nombre de spécimen de chacun sur la tuile et le «Tile scoring»). En cas d'égalité, le gagnant est le joueur le plus haut dans la chaîne alimentaire.

Ensemencement :

Piocher de nouvelles cartes pour compléter la section. Faire glisser vers la gauche les PA présents sur Glaciation. Retirer (et remettre dans le sac) les éléments présents sur Régression, Depletion et Wanderlust. Glissez vers la zone juste en-dessous les éléments présents sur Adaptation, Abundance et Wasteland. Piochez 4 nouveaux éléments pour les sections Adaptation, Abundance et Wanderlust. Retourner (si besoin) de nouvelles tuiles hexagonales des 3 piles terrains.





Amphibians

Initiative

Décaler son marqueur d'une place vers la gauche. Placer son PA sur un emplacement « œil » libre.

Adaptation

Prendre ici 1 élément et le placer sur son plateau individuel

Regression

Pour chacun des types d'éléments présents sur Régression, chaque joueur enlèvera 1 élément du même type de son plateau individuel. Un PA placé là protège 1 élément du **joueur**. Les éléments imprimés de base ne sont jamais enlevés.

(Le possède automatiquement un «PA gratuit » dans cette section, en 3ème position, il peut toutefois en jouer un en 1ère ou 2ème position s'il le souhaite).

Abondance

Prendre 1 élément au choix et le placer sur terre, sur n'importe quel coin libre d'une tuile.

Wasteland / Désertification

Sur les tuiles Toundra, tous les éléments du même type que ceux présents dans Wasteland

seront enlevés. Placer son PA ici permet d'enlever 1 élément de la Wasteland (le remettre dans le sac).

Depletion / Appauvrissement

Le joueur ayant placé son PA ici peut retirer 1 élément n'importe où sur terre (le remettre dans le sac), s'il est du même type qu'un des éléments présent dans Depletion.

Si Depletion est vide, ou que personne n'a placé de PA ici, aucun élément ne sera enlevé. Idem si les éléments présents dans Depletion ne correspondent à aucun élément sur terre...

Glaciation

Le joueur ayant mis son PA ici, sur l'œil le plus à gauche, pourra procéder à une glaciation *comme indiqué ci-après*. Les PA placés sur les cases « œil » suivantes sont immobilisés pour les tours suivants. A chaque phase de Reset, les PA seront déplacés d'1 case œil vers la gauche.

1 Prendre une tuile toundra et la placer sur une tuile terre au choix. Cette nouvelle toundra devra cependant être adjacente

à au moins 1 autre toundra déjà sur terre. Le joueur gagnera alors autant de PV qu'indiqué dans le tableau « Bonus », selon le nombre de toundras adjacentes à sa nouvelle tuile.

2 Les cubes « espèces » présents sur la tuile terre avant la glaciation seront rendues à leur propriétaire, **sauf 1 cube de chaque couleur**, qui sera remis sur la nouvelle tuile toundra.

3 Si des éléments sont entourés par **exactement 3** tuiles toundra, il faudra **les enlever**.

Spéciation

Chaque PA placé là permet d'ajouter des cubes espèces sur terre, en fonction de l'élément imprimé sous l'œil et de la nature des tuiles adjacentes.

(En fin de spéciation, l'élément peut placer 1 de ses spécimens sur 1 tuile terrain de son choix).

Le joueur choisit sur terre 1 élément correspondant à celui de l'œil. Il peut alors ajouter ses cubes espèces sur les tuiles adjacentes (1 à 3 tuiles donc). Le nombre d'espèces à ajouter au maximum dépend de la nature du terrain. Les terrains sont repris sur «Spéciation» : Ajouter

+ 1 cube sur les toundras, + 2 sur les Déserts et montagnes, + 3 sur les terrains verts et + 4 sur les terrains bleus. On peut choisir de ne rien ajouter ou d'en ajouter moins.

Wanderlust / Découverte

Choisir 1 tuile disponible et la placer sur terre. Gagner des PV bonus en fonction du nombre de tuiles adjacentes à celle-ci. Placer éventuellement 1 des éléments du Wanderlust sur cette tuile. Chacun peut alors déplacer des espèces depuis les tuiles adjacentes sur cette nouvelle tuile, selon l'ordre de la chaîne alimentaire.

Migration

Selon le chiffre indiqué sous son PA, le joueur pourra déplacer x cubes spécimens différents vers une tuile adjacente. (L'élément peut se déplacer de 2 tuiles).

Compétition

Le joueur choisit sur terre 3 tuiles terrain correspondant aux 3 terrains représentés autour de l'œil sous son PA. Il faut que ces tuiles comportent au moins 1 spécimen à lui et 1 à un animal

adverse. Il peut alors enlever 1 spécimen adverse sur chacune de ces tuiles. Ces spécimens sont **retirés** du jeu.

(L'élément commence en enlevant 1 espèce de son choix, sur n'importe quelle tuile).

Domination

Le joueur sélectionne 1 tuile qui n'a pas déjà été choisie durant ce tour et sur laquelle il fera la domination.

Chaque animal présent sur cette tuile gagne éventuellement des PV selon le « Tile scoring » (le + nombreux gagne les PV du 1er, le second du 2ème etc.) et la nature du terrain. Egalités départagées par la chaîne alimentaire. L'espèce dominante (cône) choisit une carte. S'il s'agit de la carte « Age de glace », la partie d'achève à la fin du tour en cours.

Reset / Réinitialisation

Extinction : Toutes les espèces présentes sur une tuile sans élément ou sans élément qu'il possède sur son plateau sont retirées du jeu. (Le joueur peut sauver 1 de ses spécimens au choix)

Survie : Le joueur possédant le **plus de spécimens** sur les Toundras gagne des PV selon le **nombre de tuiles** Toundra sur lesquelles il est présent (voir le tableau «Bonus »).

Ensemencement : Préparation de chaque section avant le tour suivant.

Décompte final

Lorsque le jeu prend fin (la carte « Age de glace » a été piochée, la phase « Domination » est terminée, la carte Survival a été décomptée une dernière fois et une dernière phase d'Extinction a été faite), on procède au décompte des PV :

Retirer tous les cônes de domination du plateau et procéder à un dernier décompte de chacune des tuiles du plateau, (selon le nombre de spécimen de chacun sur la tuile et le «Tile scoring»). En cas d'égalité, le gagnant est le joueur le plus haut dans la chaîne alimentaire.

Ensemencement :

Piocher de nouvelles cartes pour compléter la section. Faire glisser vers la gauche les PA présents sur Glaciation. Retirer (et remettre dans le sac) les éléments présents sur Régression, Depletion et Wanderlust. Glissez vers la zone juste en-dessous les éléments présents sur Adaptation, Abundance et Wasteland. Piochez 4 nouveaux éléments pour les sections Adaptation, Abundance et Wanderlust. Retourner (si besoin) de nouvelles tuiles hexagonales des 3 piles terrains.

VC



VC : Version Courte



Arachnids

Initiative


Décaler son marqueur d'une place vers la gauche. Placer son PA sur un emplacement « œil » libre.

Adaptation

Prendre ici 1 élément et le placer sur son plateau individuel

Regression

Pour chacun des types d'éléments présents sur Régression, chaque joueur enlèvera 1 élément du même type de son plateau individuel. Un PA placé là protège 1 élément du **joueur**. Les éléments imprimés de base ne sont jamais enlevés.

(Le  possède automatiquement un «PA gratuit » dans cette section, en 3ème position, il peut toutefois en jouer un en 1ère ou 2ème position s'il le souhaite).

Abondance

Prendre 1 élément au choix et le placer sur terre, sur n'importe quel coin libre d'une tuile.

Wasteland / Désertification

Sur les tuiles Tundra, tous les éléments du même type que ceux présents dans Wasteland

seront enlevés. Placer son PA ici permet d'enlever 1 élément de la Wasteland (le remettre dans le sac).

Depletion / Appauvrissement

Le joueur ayant placé son PA ici peut retirer 1 élément n'importe où sur terre (le remettre dans le sac), s'il est du même type qu'un des éléments présent dans Depletion.

Si Depletion est vide, ou que personne n'a placé de PA ici, aucun élément ne sera enlevé. Idem si les éléments présents dans Depletion ne correspondent à aucun élément sur terre...

Glaciation

Le joueur ayant mis son PA ici, sur l'œil le plus à gauche, pourra procéder à une glaciation *comme indiqué ci-après*. Les PA placés sur les cases « œil » suivantes sont immobilisés pour les tours suivants. A chaque phase de Reset, les PA seront déplacés d'1 case œil vers la gauche.

1 Prendre une tuile tundra et la placer sur une tuile terre au choix. Cette nouvelle tundra devra cependant être adjacente

à au moins 1 autre tundra déjà sur terre. Le joueur gagnera alors autant de PV qu'indiqué dans le tableau « Bonus », selon le nombre de toundras adjacentes à sa nouvelle tuile.

2 Les cubes « espèces » présents sur la tuile terre avant la glaciation seront rendues à leur propriétaire, **sauf 1 cube de chaque couleur**, qui sera remis sur la nouvelle tuile tundra.

3 Si des éléments sont entourés par **exactement 3** tuiles tundra, il faudra **les enlever**.

Spéciation

Chaque PA placé là permet d'ajouter des cubes espèces sur terre, en fonction de l'élément imprimé sous l'œil et de la nature des tuiles adjacentes.

(En fin de spéciation, l'élément peut placer 1 de ses spécimens sur 1 tuile terrain de son choix).

Le joueur choisit sur terre 1 élément correspondant à celui de l'œil. Il peut alors ajouter ses cubes espèces sur les tuiles adjacentes (1 à 3 tuiles donc). Le nombre d'espèces à ajouter au maximum dépend de la nature du terrain. Les terrains sont repris sur «Spéciation» : Ajouter

+ 1 cube sur les toundras, + 2 sur les Déserts et montagnes, + 3 sur les terrains verts et + 4 sur les terrains bleus. On peut choisir de ne rien ajouter ou d'en ajouter moins.

Wanderlust / Découverte

Choisir 1 tuile disponible et la placer sur terre. Gagner des PV bonus en fonction du nombre de tuiles adjacentes à celle-ci. Placer éventuellement 1 des éléments du Wanderlust sur cette tuile. Chacun peut alors déplacer des espèces depuis les tuiles adjacentes sur cette nouvelle tuile, selon l'ordre de la chaîne alimentaire.

Migration

Selon le chiffre indiqué sous son PA, le joueur pourra déplacer x cubes spécimens différents vers une tuile adjacente. (L'élément peut se déplacer de 2 tuiles).

Compétition

Le joueur choisit sur terre 3 tuiles terrain correspondant aux 3 terrains représentés autour de l'œil sous son PA. Il faut que ces tuiles comportent au moins 1 spécimen à lui et 1 à un animal

adverse. Il peut alors enlever 1 spécimen adverse sur chacune de ces tuiles. Ces spécimens sont **retirés** du jeu.

(L'élément commence en enlevant 1 espèce de son choix, sur n'importe quelle tuile).

Domination

Le joueur sélectionne 1 tuile qui n'a pas déjà été choisie durant ce tour et sur laquelle il fera la domination.

Chaque animal présent sur cette tuile gagne éventuellement des PV selon le « Tile scoring » (le + nombreux gagne les PV du 1er, le second du 2ème etc.) et la nature du terrain. Egalités départagées par la chaîne alimentaire. L'espèce dominante (cône) choisit une carte. S'il s'agit de la carte « Age de glace », la partie d'achève à la fin du tour en cours.

Reset / Réinitialisation

Extinction : Toutes les espèces présentes sur une tuile sans élément ou sans élément qu'il possède sur son plateau sont retirées du jeu. (Le joueur peut sauver 1 de ses spécimens au choix)

Survie : Le joueur possédant **le plus de spécimens** sur les Toundras gagne des PV selon le **nombre de tuiles** Tundra sur lesquelles il est présent (voir le tableau «Bonus »).

Ensemencement : Préparation de chaque section avant le tour suivant.

Décompte final

Lorsque le jeu prend fin (la carte « Age de glace » a été piochée, la phase « Domination » est terminée, la carte Survival a été décomptée une dernière fois et une dernière phase d'Extinction a été faite), on procède au décompte des PV :

Retirer tous les cônes de domination du plateau et procéder à un dernier décompte de chacune des tuiles du plateau, (selon le nombre de spécimen de chacun sur la tuile et le «Tile scoring»). En cas d'égalité, le gagnant est le joueur le plus haut dans la chaîne alimentaire.

Ensemencement :

Piocher de nouvelles cartes pour compléter la section. Faire glisser vers la gauche les PA présents sur Glaciation. Retirer (et remettre dans le sac) les éléments présents sur Régression, Depletion et Wanderlust. Glissez vers la zone juste en-dessous les éléments présents sur Adaptation, Abundance et Wasteland. Piochez 4 nouveaux éléments pour les sections Adaptation, Abundance et Wanderlust. Retourner (si besoin) de nouvelles tuiles hexagonales des 3 piles terrains.

