

## Fiche de démarrage rapide pour DOMINANT SPECIES

(A compléter avec les plateaux individuels détaillés, traduits en français).



### Bon à savoir avant de commencer :

Ce jeu est volontairement déséquilibré. Certains animaux ont des capacités plus intéressantes que d'autres. La position sur la chaîne alimentaire est totalement injuste (en cas d'égalité de nombre, les mieux placés de la chaîne sont systématiquement gagnants). Il est de la responsabilité de chacun de faire en sorte que les animaux les plus avantageés soient plus souvent la cible de leurs adversaires, sans quoi, ils bénéficieront d'une victoire trop aisée qui ne plaira pas aux perdants. De plus, le décompte final rapporte énormément de PV, parfois autant que durant tout le jeu. Il faut donc bien garder cela en tête durant les derniers tours et vérifier que les joueurs placés au plus haut dans la chaîne alimentaire ne sont pas trop nombreux. Il peut être judicieux de donner un animal haut placé dans la chaîne à un joueur débutant, tandis qu'un joueur confirmé prendra plutôt un animal en bas d'échelle ou avec une capacité peu avantageuse.

### Comment jouer ?

Chacun à son tour va poser son pion d'action cylindrique sur une des cases «œil» disponible. Quand tout le monde a posé tous ses pions d'action (PA), la résolution se fera en commençant toujours par le haut et par la gauche. Pour être le 1<sup>er</sup> à jouer une action, chaque joueur devrait donc se positionner sur l'œil le plus à gauche, mais chaque joueur présent sur une action pourra la faire

Sur Glaciation, seul 1 joueur par tour peut procéder à une glaciation : le joueur positionné sur l'œil le plus à gauche. A chaque fin de tour, on décalera vers la gauche tous les PA positionnés là. Les explications de chaque action sont imprimées sur le plateau individuel des joueurs (plusieurs traductions en français avec plus de détails des règles sont à télécharger sur [anousdejouer.free.fr](http://anousdejouer.free.fr))

Qu'est-ce que la résolution ? C'est le moment où chaque joueur va faire les actions qu'il a programmées en posant ses pions d'actions. Chaque action est résolue une par une. Chaque joueur ayant un pion d'actions sur la ligne peut effectuer l'action, à tour de rôle. On passe ensuite à l'action suivante, etc. jusqu'à la dernière action (dominance). On procède ensuite à la phase de reset.

#### A quoi servent ces actions ?

**Initiative** : Être parmi les 1ers joueurs donne un avantage certain puisque les joueurs ont alors le choix des éléments, tuiles ou cartes disponibles.

**Adaptation** : Pour avoir une chance de dominer et récupérer des cartes donnant de sérieux avantages, il faut bien choisir ses éléments. 2 possibilités : assurer sa couleur ou se diversifier.

**Regression, Wasteland, Depletion** : Il est important de veiller à ce que les éléments que l'on possède ne disparaissent pas de notre plateau, ni de la terre. Ces actions sont utiles pour se protéger mais aussi comme stratégie contre les autres joueurs.

**Abondance** : Les bons éléments sur la bonne tuile rapportent des PV en plus !

**Glaciation** : Glacer permet de se débarrasser d'adversaires trop nombreux, surtout s'ils sont sur des tuiles d'eau qui leur rapportent bien trop de PV et de se faire quelques PV au passage.

**Spéciation** : C'est un bon moyen d'augmenter sa population, vu que c'est ce qui permet de faire des PV ! Attention à la gestion

de votre réserve d'animaux qui doit durer toute la partie. Être trop nombreux, trop vite, a aussi tendance à attiser l'agressivité de ses adversaires...

**Wanderlust** : si les tuiles disponibles sont bonnes (eau par exemple) et qu'en plus les éléments sont intéressants, cette action est à faire au plus vite puisqu'elle permet de s'étendre, faire des PV, assurer sa domination. N'oubliez pas qu'il faut être assez nombreux sur les tuiles adjacentes pour ensuite migrer sur cette tuile. Heureusement que la spéciation se résout justement avant !

**Migration** : En cas de danger, s'il n'y a plus d'élément sur la tuile où l'on se trouve, pour aller sur des tuiles valant plus de PV ou encore pour profiter de tuiles qui seront probablement décomptées durant ce tour, il est intéressant de migrer.

**Compétition** : Faut-il expliquer en quoi éliminer ses adversaires est important ? On ne voudrait pas les laisser gagner si facilement, n'est-ce pas ! De plus, un petit animal de moins ici ou là peut faire basculer les majorités et rapporter beaucoup de PV !

**Domination** : Dominer est LA grande action du jeu... Si les cartes sont bonnes, il vaut mieux être premier, et même peut être plusieurs fois sur cette action pour pouvoir en profiter. Avoir un pion d'action ici ne veut pas forcément dire que l'on gagnera plus de PV que les autres, ni que l'on gagnera une carte. Tout dépend de quelle tuile le joueur choisira de décompter, donc attention !

- Tout d'abord, celui qui est plus nombreux sur chaque tuile décomptée gagne les PV de terrain (en fonction de la couleur... Ex 9 sur la mer). Le 2<sup>ème</sup>, puis 3<sup>ème</sup> puis 4<sup>ème</sup> plus nombreux (selon le terrain) gagne aussi des PV. Voir combien sur la gauche du plateau de jeu.

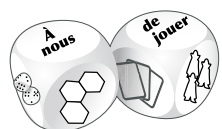
- Ensuite, celui qui est le dominant sur la tuile décomptée gagne la carte. On multiplie le nombre d'éléments (identiques à ceux que l'on a sur son plateau individuel) sur le terrain par le nombre d'éléments que l'on possède... Le joueur qui obtient le plus grand chiffre par cette multiplication est dominant. C'est lui qui pourra choisir une carte si la tuile sur laquelle il domine est décomptée. Puisque seuls les dominants des tuiles décomptées choisiront une carte, il faut quand même tout faire pour être le dominant ! Le mieux est d'être à la fois celui qui choisit la carte, le plus nombreux (qui récolte le plus de PV) ET le dominant qui prend la carte !

### Comment gagner des Points de Victoire (PV) :

Durant le jeu, à chaque domination, les plus nombreux gagnent des PV. Puis certaines cartes

peuvent donner lieu à des décomptes, à voir sur chaque carte. La carte « Survival » donne des PV bonus également, tout au long du jeu (en fin de tour). La carte « âge de glace », signifiant la fin du jeu, donne lieu à un bonus en fonction cette fois du nombre de tuiles sur lesquelles chacun est dominant (voir le même tableau d'attribution de PV bonus que pour la carte Survival). Le décompte final : Une fois terminée la dernière action du dernier tour (Domination, donc), chaque tuile du plateau est de nouveau décomptée. Selon la nature du terrain, les plus nombreux et éventuellement le 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> gagne des PV.

.....





## Survival

Donnez cette carte au joueur ayant le plus d'espèces sur les tuiles Toundra. Durant la phase de Reset, gagnez des PV en fonction du nombre de Toundra que vous occupez (voir tableau des Bonus).

## L'Age de glace

Chaque animal gagne des PV en fonction du nombre de tuiles sur lesquelles il est dominant (voir tableau bonus). Ceci est le dernier tour !

## Aquatique

Placez 1 élément de votre choix sur une tuile aquatique et/ou placez 4 de vos espèces sur cette tuile.

## Biodiversity

Recevez 1 PV pour chaque tuile que vous partagez avec 1 ou plusieurs espèces adverses.

## Biomass

Éliminez 1 espèce sur chaque tuile contenant plus d'espèces que d'éléments.

## Blight

Retirez tous les éléments d'une tuile de votre choix.

## Catastrophe

Éliminez toutes les espèces sauf 1 sur une tuile de votre choix. Puis éliminez 1 espèce sur les tuiles adjacentes.

## Cold snap

Chaque espèce adverse doit éliminer 1 de ses animaux sur chaque tuile Toundra où il est présent.

## Disease

Chaque adversaire qui a plus d'élément que vous sur son plateau doit en choisir 1 qu'il remet dans le sac.

## Ecodiversity

Recevez 1 Pv pour chaque élément sur terre correspondant à ceux que vous possédez.

## Evolution

Choisissez jusqu'à 2 espèces adverses et remplacez 1 de leurs animaux par 1 des vôtres sur chaque tuile.

## Fecundity

Placez 0 ou 1 nouvel animal de votre réserve sur chaque tuile où vous êtes déjà présent.

## Fertile

Choisissez une tuile où vous êtes présent et gagnez autant de PV que le nombre total d'animaux sur cette tuile (toutes couleurs).

## Habitat

Prenez 1 élément au choix dans le sac et placez-le sur terre.

## Hibernation

Placez jusqu'à 5 de vos animaux éliminés du jeu sur 1 tuile au choix. Ils sont protégés de l'extinction pour ce tour ci.

## Immigrants

Chacun choisit ce qu'il veut perdre : 1 élément OU 1 Pion d'action OU Toutes ses espèces sauf 1 sur chaque tuile où il se trouve.

## Ice Sheet

Faites immédiatement une Glaciation.

## Instinct

Placez 1 de vos pions d'action sur un emplacement œil libre.

## Intelligence

Votre animal et tous ceux qui sont au-dessus de vous dans la chaîne alimentaire prend 1 pion d'action supplémentaire.

## Mass exodus

Déplacez toutes les espèces d'une tuile de votre choix vers 1 ou plusieurs tuiles adjacentes, selon votre convenance.

## Metamorphosis

Echangez 1 de vos éléments contre 1 autre pris dans le sac.

## Niche Biomes

Chaque animal qui a plus de PV que vous perd autant de PV que ceux qui ont été gagnés par le 1er (celui qui était le plus nombreux sur la tuile) lors du décompte de la dernière tuile.

## Nocturnal

Avancez votre animal d'1 case vers la gauche sur la piste d'initiative.

## Omnivore

Gagnez 1 pion d'action supplémentaire.

## Parasitism

Votre animal et tous ceux en dessous de vous dans la chaîne alimentaire gagnent 1 pion d'action supplémentaire.

## Predator

Éliminez 1 espèce adverse sur chaque tuile où vous vous trouvez.

## Symbiotic

Votre animal et tous ceux qui ont moins d'éléments que vous gagnent 1 élément pris au hasard dans le sac  
Traduction des cartes Dominant Species.

