

Fiche de démarrage rapide pour EVO

Faites vivre vos dinosaures, afin de remporter des PM (pts). Le gagnant étant celui qui en a le plus en fin de jeu. Si égalité, celui qui a le plus de dinos.

Préparation :

Enlever la météorite parmi les jetons de climat. La mélanger avec 2 climats au hasard. Mélanger le reste des climats et les poser sur ces 3. (**La pioche de la météorite signale la fin immédiate du jeu**, qui peut donc survenir après 9 à 11 tours selon la position de la météorite). Les cartes sont mélangées et empilées faces cachées.

Chacun prend 1 plateau individuel et y pose les dinos à sa couleur ainsi que 6 PM. Le cylindre (son peuple) se place sur le plateau laboratoire de biologie (achat de gènes). Le plateau de jeu dépend du nombre de joueurs. Chacun posera alors 2 dinos sur les terrains du plateau ayant un petit symbole blanc, devant eux.

Tous les gènes normaux et 8 gènes spéciaux (rond rouge) sur les 12 (au hasard) sont mis dans le sac. Chacun place son peuple en haut du laboratoire, dans l'ordre décidé au hasard pour le 1^{er} tour. (Voir en gras et italique sous chaque phase quels gènes peuvent être utiles pour quel usage).

La roue déterminera, entre ses 2 aiguilles, quels terrains seront favorables ou pas aux dinos. La couleur au plus près du centre détermine la couleur du terrain du plateau où les dinos ne courent aucun danger. Les lignes du dessus sont soit rouges (terrains où il fait trop chaud), noires (terrains mortels) ou bleues (terrains où il fait trop froid). Le cercle de couleur désigne les terrains concernés par le froid, la chaleur ou la mort instantanée, selon leur couleur (cercle jaune = tous les terrains de sable). Les dinos sur des terrains dangereux devront être déplacés ou protégés par des gènes (1 seul gène contre le froid protège 1 seul dino du froid, 2 gènes protègent 2 dinos, etc. Idem pour tous les gènes).

Déroulement du jeu en Phases :

Phase Climat :

On pioche un jeton climat, qui détermine de combien de cases on fera tourner la roue (chiffre du centre) et dans quel sens (flèche).

Phase de mutations :

Le 1^{er} joueur pioche des gènes (1 de moins que de joueurs) et les place au bas de la piste du labo. *Il ne peut pas y avoir 2 gènes identiques sur un même tour, si cela arrive : repiocher.* Chacun va alors pouvoir miser sur ces gènes disponibles ou sur la carte. Pour cela, on place son pion peuple sur la colonne qui nous intéresse, sur le chiffre indiquant le montant que l'on est prêt à payer (de 0 à 6 PM). Le joueur suivant peut soit miser plus que nous (si possible) sur cette même colonne, soit miser ailleurs. Si on mise sur la même colonne qu'un autre joueur, il doit alors immédiatement déplacer son peuple sur une **autre** colonne, ce qui peut avoir

pour effet de faire bouger d'autres peuples. On ne peut pas se replacer sur la même colonne que l'on vient juste de quitter. Lorsque tous les joueurs ont misé, chacun paie en PM pour ce qu'il a acheté et prend le gène qu'il pose sur l'emplacement réservé de son plateau (jamais limité en nbre) ou **la carte** (qu'il garde secrète et dont l'utilisation est précisée dessus). Ces cartes ont un usage unique et non permanent. On en joue autant que l'on veut par tour.

Les gènes « fiole alchimique » peuvent être utiles pour réduire le coût de 1 Pm/fiole pour l'achat de gènes!

Phase d'initiative :

Selon le nombre de dinos sur le plateau, on réarrange l'ordre des joueurs en décalant les peuples au fur et à mesure. Celui qui a le moins de dinos est 1^{er} etc. En cas d'égalité entre 2, leur ordre reste le même. Ce nouvel

ordre de tour est valable immédiatement.

Phase de déplacement :

Chacun **peut** bouger, sur des cases vides, 1 ou plusieurs dinos en fonction du nombre de gènes pattes dont il dispose. **1 gène/dino/case terrain, 2 gènes = 1 ou 2 dinos etc.** S'il se déplace sur le terrain où se trouve un dino adverse, un combat commence immédiatement.

Les gènes pattes sont utiles ici, mais 2 pieds sont déjà dessinés, de base, sur son plateau individuel.

Précisions : Il ne peut y avoir qu'1 dino par case sur le plateau de jeu.

On ne peut pas attaquer un adversaire à qui il ne reste que 2 dinos!

On peut attaquer le même dino plusieurs fois de suite sur le même tour s'il nous reste des déplacements.

Le combat : S'il est perdu, l'attaquant doit retourner sur son terrain. S'il est gagné, le dino perdant est retiré (retourne sur son plateau individuel), et l'attaquant laisse son dino sur le terrain du perdant. **Les gènes cornes sont utiles ici.**

Comment se déroulent les combats : Il suffit de lancer un dé. S'il indique : Une **croix** : le combat est raté. Une **corne** : l'attaquant remporte le combat. Une **corne et 1+** : L'attaquant doit avoir au moins une corne de plus que le défenseur pour remporter le combat. Une **corne et 2+** : L'attaquant doit avoir au moins 2 cornes de plus que le défenseur pour gagner le combat.

Phase de naissance :

Chacun à son tour va pondre 1 dino et le placer sur le plateau à côté d'1 dino de même couleur. Lorsque tout le monde a placé 1 dino, on refait un tour pour les suivants, etc. Il peut arriver que la ponte ne soit pas possible. **Nécessite des gènes**

œufs mais il y en a déjà 1 de base, sur chaque plateau individuel.

Phase de survie :

Selon la roue du climat, les dinos sur les terrains mortels sont enlevés (retour au plateau indiv). Ceux sur des terrains

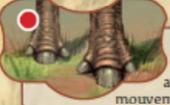
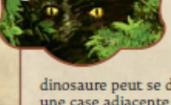
Dangereux doivent, pour survivre, être protégés par autant de gènes correspondants que de dinos sur ces lieux. Chaque joueur choisit quel dino il protège ou laisse mourir mais il en conservera **toujours 2 minimum**, quoi qu'il arrive. **Les gènes thermorégulation ou fourrure sont utiles ici.**

Phase finale : Chaque joueur gagne maintenant 1 PM par dino de sa couleur présent sur le plateau.

Rappel des phases de jeu :

1 Climat (... Et fin du jeu immédiate si on pioche la météorite) **2 Achat gènes** **3 Changer ordre du tour** **4 Déplacement et combats** **5 Naissances** **6 Survie** **7 Compter pts.**

Gènes spéciaux :

| | | |
|--|---|--|
|  <p>Plaque osseuse Ce gène compte comme 2 cornes, mais uniquement en défense (lorsqu'un de vos dinosaures est attaqué).</p> |  <p>Coquille épaisse Lors de la phase de naissances, vous pouvez placer vos nouveaux dinosaures jusqu'à 3 cases de distance.</p> |  <p>Nageoires Pour 1 point de mouvement, un de vos dinosaures se déplace d'une case côtière à une autre. Une case est côtière si elle est adjacente à la mer.</p> |
|  <p>Grande corne Ce gène compte comme 2 cornes, mais uniquement en attaque (lorsqu'un de vos dinosaures en attaque un autre).</p> |  <p>Ailes Pour 1 point de mouvement, un de vos dinosaures peut se déplacer de 2 cases. La première case peut contenir un dinosaure (même adverse). Ce gène ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase de déplacement.</p> |  <p>Régénération Vous ne pouvez jamais descendre en dessous de 3 dinosaures. Une fois arrivé à 3, vous ne pouvez plus être attaqué, vous n'êtes plus affecté par le climat, etc.</p> |
|  <p>Bébés cœurs Vous pouvez faire naître vos dinosaures sur des cases occupées. Jetez un dé pour chaque dinosaure ainsi placé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le dinosaure adverse est éliminé. Sur un résultat de 4 ou 5, c'est le vôtre qui meurt.</p> |  <p>Sixième sens Vous pouvez regarder à tout moment le prochain jeton de climat.</p> |  <p>Cavernicole Lors de la phase de survie, un de vos dinosaures situés en zone mortelle survit.</p> |
|  <p>Poussée d'adrénaline Lors de la phase d'initiative, vous choisissez votre place sur la piste d'initiative.</p> |  <p>Cnissés musclés Ce gène vous accorde 2 points de mouvement supplémentaires.</p> |  <p>Peau de caméléon Quand vous perdez un combat, votre dinosaure peut se déplacer dans une case adjacente (pas celle d'où vient l'attaquant) au lieu d'être tué. Si aucune case légale n'est disponible, il meurt.</p> |

| | |
|--|--|
|  <p>Paire de pattes Chaque paire de pattes supplémentaire offre 1 point de mouvement supplémentaire à votre espèce. Chaque espèce commence la partie avec 2 points de mouvement.</p> |  <p>Corne Chaque corne augmente vos chances de gagner un combat, en attaque autant qu'en défense. Les dinosaures commencent la partie sans corne.</p> |
|  <p>Plaque de fourrure Chaque plaque permet à un dinosaure de survivre au climat froid. Chaque espèce commence sans plaque de fourrure.</p> |  <p>Œuf Chaque œuf permet de pondre un nouveau dinosaure à chaque tour. Chaque espèce commence avec un œuf.</p> |
|  <p>Fiole alchimique Chaque fiole réduit de 1 le coût de tous les gènes et cartes achetées lors des tours ultérieurs (minimum 0).</p> |  <p>Plaque de thermorégulation Chaque plaque permet à un dinosaure de survivre au climat chaud. Chaque espèce commence sans plaque de thermorégulation.</p> |

Gènes normaux :