

Dominant Species



Game Design by Chad Jensen

INTRODUCTION

90 000 avant JC : Une ère glaciaire approche à grands pas. Une nouvelle lutte pour la suprémacie globale commence involontairement entre les différentes espèces animales.

Dominant Species est un jeu qui recrée de manière abstraite une toute petite période de l'histoire. L'arrivée inexorable d'un âge glaciaire et ce que cela entraîne pour les créatures vivantes essayant de s'adapter à un environnement qui change lentement.

Chaque joueur incarne le rôle d'une des familles majeures du monde animal : mammifères, reptiles, oiseaux, amphibiens, arachnides ou insectes. Chacun commencera la partie en état d'équilibre naturel par rapport aux autres. Mais cela ne durera pas. Seul le plus capable survivra.

Au travers de placements rusés de pions d'actions, les joueurs s'efforceront de devenir l'espèce dominante sur le plus de tuiles terrain possibles dans le but d'obtenir des effets puissants grâce aux cartes. Les joueurs chercheront aussi à propager leur espèce pour gagner des points de victoire. Dans cette optique, les joueurs pourront se servir de la spéciation, de la migration et d'actions d'adaptation par exemple.

Tout ceci mènera à la fin du jeu, la montée finale de l'âge glaciaire ou le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire sera couronné l'espèce dominante.

Mais il faudra le faire vite, car il commence à faire sacrément froid...

TABLE DES MATIERES

Composants du jeu.....	2
Game Overview.....	2
Glossary.....	3
Game Setup.....	4
Earth.....	6
Elements.....	6
Draw Bag	
Matching Elements	
Endangered Species	
Dominance	
Species.....	8
Gene Pool	
Victory Point Track.....	8
Action Display.....	8
Sequence of Play.....	9
Planning Phase.....	9
Execution Phase.....	9
Initiative.....	10
Adaptation.....	10
Regression.....	11
Abundance.....	11
Wasteland.....	12
Depletion.....	12
Glaciation.....	13
Speciation.....	14
Wanderlust.....	14
Migration.....	15
Competition.....	15
Domination.....	16
Optional Rules for 2- and 3-player Games.....	17
Optional (Random) Earth Setup.....	17
The Cards.....	18
Survival Card	
Dominance Cards	
Reset Phase.....	20
Extinction	
Survival	
Reseed	
Endgame.....	20

COMPOSANTS DU JEU

- Cette règle de 20 pages
- Un plateau de jeu
- 6 cartons de profil d'animal
- 27 cartes : 1 «survie» et 26 «dominance»
- 31 grandes et 12 petites tuiles hexagonales pour créer le terrain
- 330 cubes en bois représentant les espèces appartenant aux six familles animales
- 60 cylindres en bois utilisés comme pions d'action des animaux
- 60 cônes en bois utilisés comme marqueurs de domination
- 120 marqueurs ronds représentant les ressources terrestres, appelés «éléments»
- 6 marqueurs carrés utilisés pour indiquer l'initiative des animaux (ordre du tour durant la phase de planification)
- Un sac en toile

APERÇU DU JEU

Les grandes tuiles hexagonales sont utilisées dans le jeu pour créer une interprétation du terrain en constante expansion comme il a pu apparaître il y a 100 000 ans. Les petites tuiles de toundra seront placés au-dessus des plus grandes (les transformant alors en toundra) alors que l'âge glaciaire se rapprochera.

Les pions d'action cylindriques (PA) sont les mécanismes centraux du jeu. Chaque PA permettra au joueur de choisir différentes actions telles que spéciation, changement environnemental, migration ou glaciation. Après avoir été placés sur la piste des actions pendant la phase de planification un PA déclenchera cette action pour son propriétaire pendant la phase d'exécution.

Généralement les joueurs essaieront d'augmenter la capacité de survie de leur animal tout en essayant d'entraver celle de leur adversaire en collectant des PV durant la partie. Pour cela, les différentes cartes seront d'une aide précieuse en donnant aux joueurs une capacité jouable une seule fois ou l'opportunité de gagner des PV de manière récurrente.

Durant le jeu, des cubes d'espèces seront ajoutés, déplacés et enlevés des tuiles terrain. Des disques d'éléments seront ajoutés ou retirés à la fin du terrain et des fiches des animaux.

À la fin de la partie, les joueurs effectueront un décompte final pour chaque tuile. C'est alors que le joueur contrôlant l'animal ayant obtenu le plus de PV gagnera le jeu.

Dans ce livre de règle, vous verrez de nombreux petits encadrés tels que celui-ci. Ceux-ci contiennent des exemples, des clarifications, des indices, des notes concernant le design et d'autres conseils qui ont pour but de vous aider.

GLOSSAIRE



Pions d'action (PA) : les cylindres en bois que les joueurs utiliseront chaque tour pour sélectionner les actions qu'ils souhaitent effectuer.

Animal : mammifère, reptile, oiseau, amphibien, arachnide ou insecte. Une de ses six familles animales que chaque joueur représentera dans le jeu. Chaque famille animale est représentée sur le terrain par un groupe de cubes colorés. Chaque animal dispose d'une fiche et d'un marqueur d'initiative.

PV bonus :

certaines cartes et certaines actions permettent aux joueurs d'acquérir des points de victoire

BONUS POINTS TABLE

QUANTITY:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
VICTORY POINTS:	1	3	6	10	15	21	28	36	45

bonus. Pour gagner ces points bonus référez-vous à la piste des points bonus dans le coin gauche du plateau. La ligne du haut indique le décompte qui s'applique à l'action ou à la carte. Par exemple combien de tuiles tundra sont occupées par un animal pendant l'action de survie. La ligne du bas indique le nombre de points de victoire correspondant au chiffre du haut.

Carte dominance : le paquet de 26 cartes qu'un joueur choisira à chaque fois qu'il marquera quand son animal sera dominant sur une tuile. Les cartes dominance octroient aux joueurs un effet jouable une seule fois. Une de ces cartes «l'âge de glace» entraînera la fin du jeu. La carte «survie» n'est pas une carte dominance et a ses propres règles. (Voir page 20)



Dominant/dominances : avoir au moins une espèce présente sur une tuile où votre animal dispose de plus d'éléments que tout autre animal présent sur la même tuile.

Terrain : ensemble de tuiles placées sur la grille hexagonale du plateau. Les joueurs placeront des éléments et leurs espèces d'animaux ainsi que leur marqueur de dominances sur les différentes tuiles composant le terrain.

Éléments : l'herbe, les larves, la nourriture, les graines, le soleil et l'eau. Ces



marqueurs ronds ou « disques » représentent les ressources dont les différentes espèces ont besoin pour prospérer. Ces éléments sont placés sur les fiches des animaux pour montrer les besoins et sur le terrain pour montrer les provisions. Sur le terrain, les éléments sont placés dans les coins des tuiles. De cette façon, un élément peut être présent sur trois tuiles simultanément.

En danger : toute espèce sur une tuile dans laquelle aucun élément ne correspond à ceux de l'animal (ou si cette tuile en est dépourvu.)

Chaîne alimentaire : utilisée pour départager les égalités pendant le décompte d'une tuile lors d'une action de domination par exemple. Du plus fort au plus faible, cette chaîne alimentaire est constituée des animaux de la liste suivante :

- Mammifères
- Reptiles
- Oiseaux
- Amphibiens
- Arachnides
- Insectes

FOOD CHAIN



Marqueur d'initiative : ensemble des six marqueurs carrés utilisés sur la piste d'initiative pour déterminer l'ordre de placement durant chaque phase de planification.

Correspondance : le nombre d'éléments « A » sur la fiche de l'animal du joueur correspond au nombre de ce même élément « A » sur une tuile occupée par l'espèce de ce joueur. On passe ensuite à l'élément « B » puis « C » etc. pour arriver au nombre total de chaque élément correspondant.

Voir l'exemple graphique page 7.



Espèces : chaque cube en bois représente une espèce. Chaque ensemble de cubes d'une couleur représente les différentes espèces appartenant à un seul animal. (Connu dans le monde réel sous le terme «famille» animale).

Terrain : tundra, montagne, désert, forêt, jungle, savane, zone humide ou mer. Chaque tuile composant le terrain est un de ces huit types.

Tuiles : Grandes et petites pièces hexagonales représentant les différents types de terrain. Elles sont utilisées pour créer le terrain puis d'autres sont ajoutées durant la partie.



Points de victoire : collectés durant le jeu par chaque animal. Le plus grand nombre de PV déterminera le gagnant.

MISE EN PLACE

LE PLATEAU

Placez le plateau au centre de la table.

LES ANIMAUX

Chaque joueur doit choisir un type d'animal. Donnez à chaque joueur la fiche animal correspondante. De manière alternative, vous pourrez assigner un animal à chaque joueur de façon aléatoire.

Voir page 17 pour une méthode alternative d'attribution des animaux s'il n'y a que deux ou trois joueurs.

Dans l'ordre inverse de la chaîne alimentaire - donc, insectes d'abord puis arachnides etc... - les joueurs placent leur marqueur carré d'initiative dans les emplacements sous l'étiquette « Initiative » du plateau.

S'il y a moins de six joueurs, un ou plus des emplacements situés tout à droite dans cette section resteront vacants durant la partie.

Remettez les fiches des animaux non utilisés ainsi que leur marqueur d'initiative dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés.

LES TUILES

Placez les grandes tuiles appartenant à chaque type de terrain excepté la tundra sur leurs positions assignées au centre de la grille hexagonale. Placez une tuile tundra au-dessus de la tuile mer.

Placez les 11 tuiles tundra restantes dans une pile face visible dans la section « tuiles glaciations » du plateau.

Retournez les 24 grandes tuiles faces cachées et mélangez-les. Créez trois piles de huit tuiles. Placez ces tuiles sur les trois sections « wanderlust tiles » du plateau. Retournez face visible la première tuile de chaque pile.

LES CARTES

Placez les cartes de survie à côté du plateau pour l'instant.

Enlevez la carte « âge de glace » du deck des cartes dominance. Mélangez les 25 cartes dominances. Placez la carte « âge de glace » face cachée à côté du plateau. Posez les cartes dominances face cachées au-dessus de cette carte.

Tirez les cinq premières cartes de cette pile et placez-les faces visibles dans la section « Available Dominance Cards » du plateau.

LES ELEMENTS

Prenez deux de chacun des six éléments et placez-les sur les tuiles de terrain comme indiqué sur le plateau.

Placez ces disques de façon à ce qu'ils débordent sur les autres tuiles à l'intersection.

Rassemblez le reste des éléments et placez-les dans le sac.

Tirez quatre éléments au hasard du sac et placez-les sur le plateau dans les quatre carrés qui leur sont alloués (ceux avec le symbole « feuille ») à côté de l'étiquette « Adaptation ». Tirez quatre autres éléments pour remplir les carrés situés à côté de l'étiquette « Abundance » et enfin quatre derniers que vous placerez sur les carrés situés à côté de l'étiquette "Wanderlust".

LES ESPECES

Parmi les pièces en bois, chaque joueur choisit une couleur qui représentera son animal. Dans ces pièces, chaque joueur prendra 10 cônes (utilisés comme marqueur de domination) ainsi qu'un nombre de cylindres (utilisés comme pion d'action) et de cubes (formant le pool génétique) correspondants à la liste suivante :

- Pour six joueurs : 3 cylindres et 35 cubes
- Pour cinq joueurs : 4 cylindres et 40 cubes
- Pour quatre joueurs : 5 cylindres et 45 cubes
- Pour trois joueurs : 6 cylindres et 50 cubes
- Pour deux joueurs : 7 cylindres et 55 cubes

Remettez les cylindres et les cubes restants dans la boîte.

Prenez un cube de chaque joueur qui sera utilisé comme marqueur de PV et placez-les sur la case « 0 » de la piste des points de victoire.

Chaque joueur prend ensuite des espèces de son pool génétique et les place sur certaines tuiles de départ comme suit.

- Insectes : 2 sur la savane, 1 en zone humide, 1 sur le désert
- Arachnides : 2 sur la jungle, 1 sur la forêt, 1 en zone humide
- Amphibiens : 2 en zone humide, 1 sur la jungle, 1 sur la savane
- Oiseaux : 2 sur la forêt, 1 sur la montagne, 1 sur la jungle
- Reptiles : 2 sur le désert, 1 sur la savane, 1 sur la montagne
- Mammifères : 2 sur la montagne, 1 sur le désert, 1 sur la forêt

À moins de 6 joueurs, ignorez les instructions pour les espèces qui ne seront pas jouées. Notez que chaque animal commence le jeu en étant dominant sur sa tuile centrale.

DEBUT DE LA PARTIE

La partie va maintenant commencer avec la phase de planification du 1er tour, en commençant par le joueur dont l'animal a son marqueur d'initiative le plus à gauche sur cette piste. Ce joueur effectue son 1er placement de PA.

Insects



Arachnids



Amphibians



N



R



N



N



Dominant Species



9-5-3-2
8-4-2-1
7-4-2
6-3-2
5-3-2
4-2
3-2



Lithops	B
Ahu	K
Agave	L
Acacia	I
Manzanita	
Sarcocolla	
Quercus	
Sonchus	
M	
Agave	
Ceanothus	
Duroia	



N



A



N



N



A



A



N



A



N



A



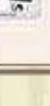
N



A



N



A

Mammals

Mammals

Reptiles

Birds



O

A

N

A

O

TERRAIN



Les tuiles (grandes et petites) quand elles seront ajoutées sur le plateau de jeu formeront le "terrain" sur lequel la partie se concentrera.

Les espèces appartenant à chaque animal seront placées sur les tuiles "Terrain" depuis leur pool génétique respectif. Les espèces enlevées des tuiles pour toute autre raison que la Glaciation (voir page 13) seront retirées du jeu et replacées dans la boîte. (Et non pas remis dans le pool génétique).

Les éléments occuperont les coins des tuiles quand ils ne seront pas sur les plateaux animaux, dans la zone d'actions ou attendant d'être déployés depuis le sac des éléments.

Lorsqu'un animal sera dominant sur une tuile terrain, alors un cône de dominance de cet animal sera placé sur cette tuile.

De nouvelles (grandes) tuiles seront ajoutées au bord du terrain quand les joueurs effectueront l'action "Wanderlust" (Exploration). Celles-ci seront prises sur le dessus des 3 piles.

Les nouvelles tuiles Tundra (petites) seront prises dans la pile Tundra et placées sur les grandes tuiles présentes quand les joueurs effectueront l'action "Glaciation". Cela transformera cette tuile en Tundra pour le reste de la partie.

Les tuiles qui se touchent par les côtés sont dites "adjacentes."

Même si une tuile Tundra est plus petite que celle sur laquelle on la pose - et par conséquent ne touche pas physiquement les 6 tuiles qui l'entourent - elle est quand même considérée comme adjacente à ces tuiles.

ELEMENTS

Voici les marqueurs qui composent les 6 éléments utilisés dans Dominant Species : L'herbe, les larves, la viande, les graines, le soleil et l'eau. Quand il est placé sur une tuile terrain, un élément représente une provision. Quand il est sur un plateau animal, il représente un besoin. Comparés, ils servent à déterminer le nombre d'éléments assortis à un animal sur chaque tuile du plateau.



LE SAC

Les éléments qui ne sont pas sur un plateau Animal, dans la zone Actions ou sur une tuile sont conservés dans le sac. Lorsqu'on a besoin d'un nouvel élément, il est toujours pioché du sac. Inversement, lorsqu'un élément est retiré du plateau ou d'un plateau Animal, il est toujours replacé dans le sac.

EXEMPLE DE CORRESPONDANCE D'ELEMENTS :

Dans le dessin de droite, les insectes dominent la tuile désert même s'ils ont moins d'unités présentes que les amphibiens. La dominance est basée sur la qualité pas la quantité.

Les insectes disposent de 3 éléments correspondants (1 herbe + 1 herbe + 1 larve + 0 eau) alors que les amphibiens n'en ont que 2 (1 larve + 1 larve + 0 viande + 0 eau (trois fois)).

Avec leurs deux éléments soleil de base, si les reptiles migraient de la savane vers le désert, ils pourraient immédiatement revendiquer la dominance avec un total de 6 éléments correspondants (2 soleil x 3).

Notez qu'avec 3 eaux, les amphibiens domineraient la savane s'ils migraient là-bas.

Notez aussi que si l'élément soleil à cheval entre les tuiles savane et désert devait être enlevé, les reptiles seraient alors en danger dans la savane puisqu'ils n'auraient plus aucun élément correspondant.

ELEMENTS DE CORRESPONDANCE

Certains effets demandent au joueur de déterminer les éléments de correspondance sur une tuile. Pour cela, faites comme suit :

- Comptez le nombre de fois où l'élément qui est situé le plus à gauche sur le plateau animal est présent sur la tuile.
- Ajoutez le nombre de fois où le second élément du plateau animal apparaît sur la tuile.
- Répétez cette opération pour chaque autre élément présent sur le plateau animal.

Voir le graphique ci-dessous.

ESPECES EN DANGER

Toute espèce ne possédant aucun élément de correspondance avec la tuile où son animal est présent est dite "en danger".

Les espèces en danger peuvent être éliminées pendant l'action d'extinction et ne peuvent donc revendiquer la dominance d'une tuile.

DOMINANCE

Quand un animal a au moins une de ses espèces présentes sur une tuile et que cet animal a plus d'éléments de correspondance que toutes les autres espèces présentes sur cette tuile alors on dit qu'il a une dominance sur cette tuile. Une égalité pour la plus grande correspondance signifie qu'aucun animal ne domine la tuile.

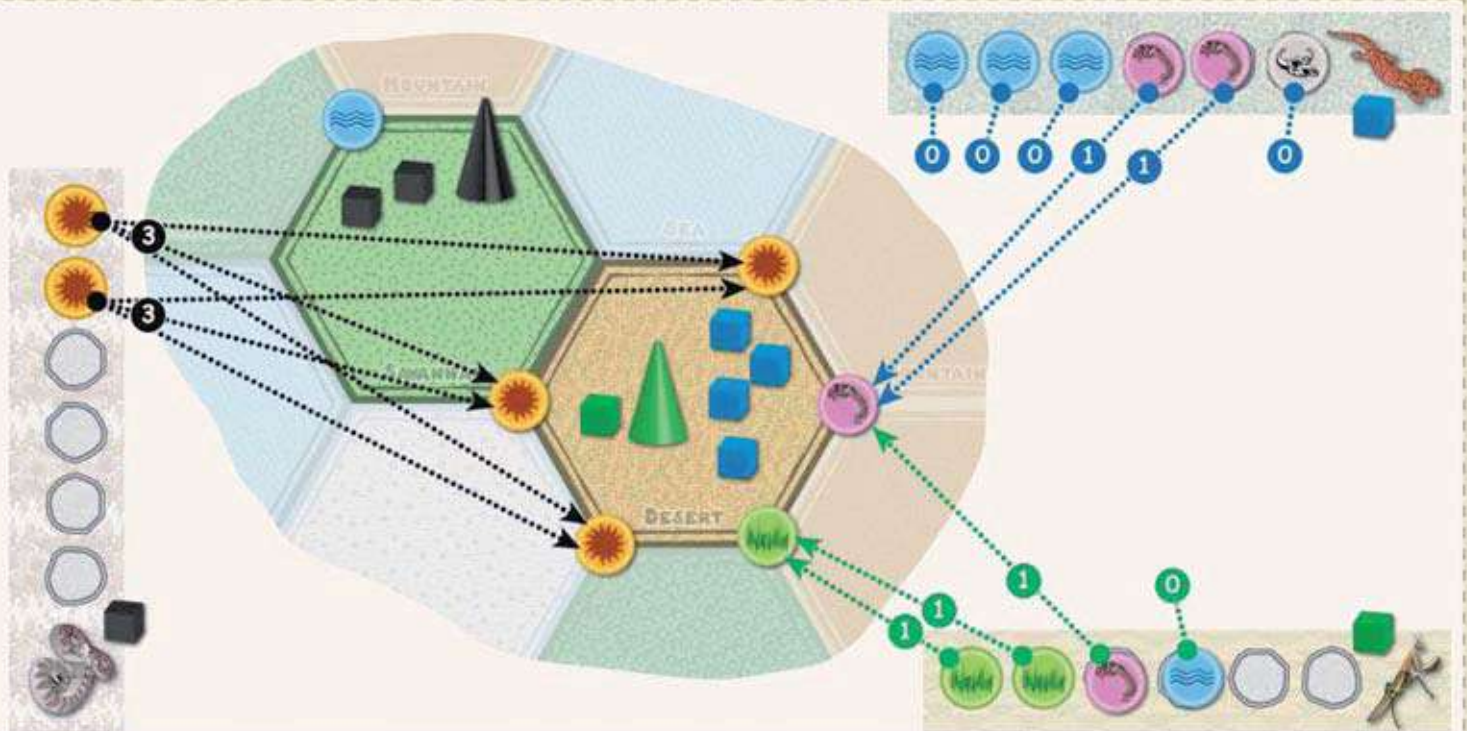
Une espèce en danger ne peut jamais revendiquer la dominance même si cette espèce est la seule présente sur la tuile.

La dominance sur une tuile est symbolisée par le placement d'un cône en bois de la couleur du joueur. La dominance peut être gagnée ou perdue à tout moment et est effective immédiatement. De plus, il est de la responsabilité des joueurs de demander un changement de dominance.

En d'autres termes, la dominance (ou sa perte) doit être revendiquée verbalement et physiquement et n'est pas automatique. Par conséquent, dès que la dominance est établie, celle-ci restera effective jusqu'à ce qu'un autre joueur :
(a) revendique la dominance pour son propre animal ou
(b) montre qu'il y a une égalité du plus grand nombre de correspondance d'éléments et donc enlève le précédent marqueur de dominance.

Les joueurs vérifieront que les animaux ont gagné ou perdu leur dominance à la fin des actions impliquant le placement ou l'enlèvement d'éléments - Les actions d'adaptation ou d'appauvrissement par exemple.

Chaque animal dispose de 10 cônes de dominance. Ceux-ci ne sont pas limités. Dans le cas peu probable où un animal dominerait 11 tuiles ou plus, utilisez une méthode alternative pour marquer les surplus.



ESPECES

Les cubes en bois représentent les espèces que chaque animal utilisera pour être représenté sur le terrain. La plupart des espèces commenceront la partie dans le pool génétique de leur propriétaire. La plupart, voire toutes, seront placées sur les tuiles terrain. Les espèces qui seront enlevées des tuiles pour toute autre raison que la Glaciation seront définitivement retirées du jeu.

Un joueur restera toujours dans la partie, même s'il se retrouve à cours d'espèces dans son pool génétique et s'il perd sa dernière espèce présente sur le terrain. Un animal dans une telle situation ne pourra pas faire de spéciation ou migrer par exemple, mais il aura quand même d'autres options (et il aura toujours son total de PV).

POOL GENETIQUE

Avant d'être placées sur une tuile, les espèces d'un animal sont conservées devant leur propriétaire : c'est le pool génétique. Lorsqu'une espèce est placée sur la carte, elle est toujours prise dans le pool génétique. Une espèce retirée de la carte pour toute autre raison que la Glaciation est remise dans la boîte (PAS dans son pool génétique).

PISTE DES POINTS DE VICTOIRE

La piste des points de victoire se trouve tout autour du plateau. C'est là qu'en utilisant un de ses cubes, chaque animal tiendra le décompte du total de ses PVs durant la partie.

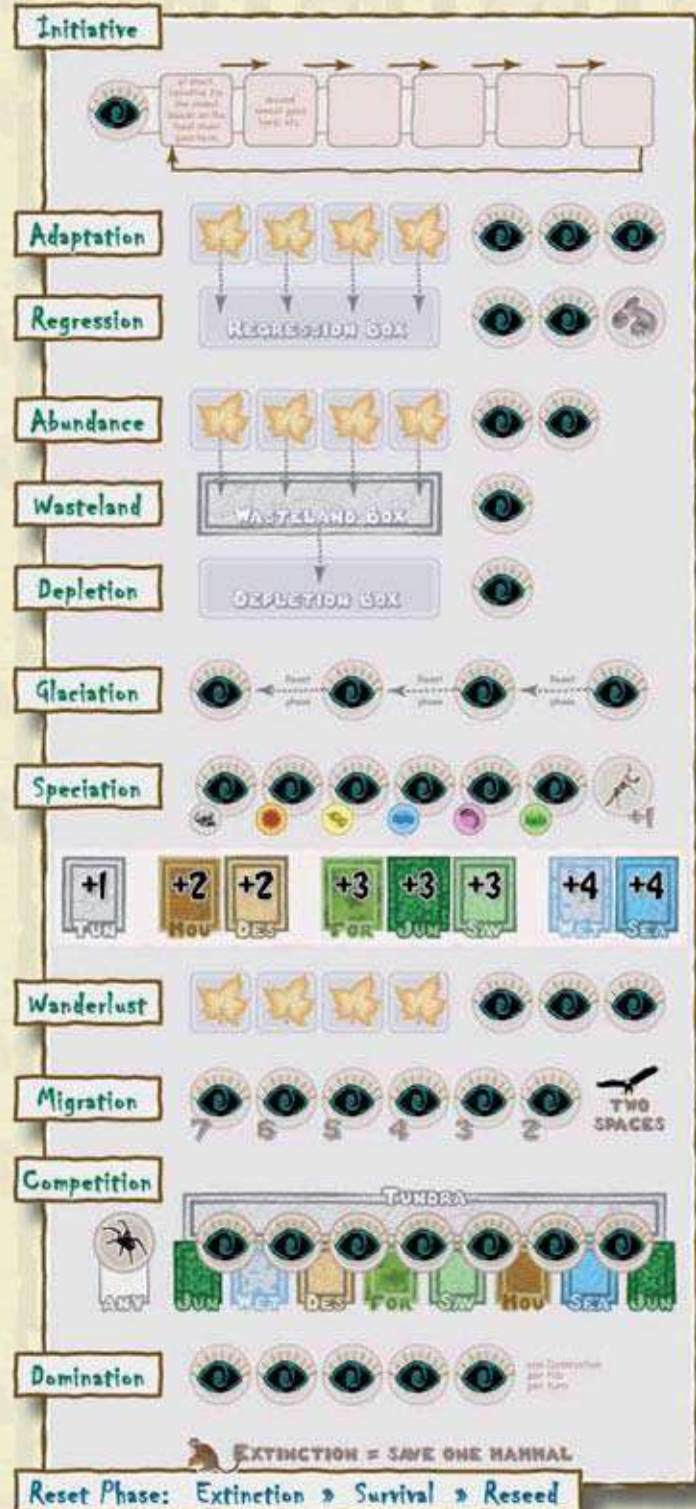
À chaque fois, qu'un animal gagnera ou perdra des PVs, avancez ou reculez son cube en fonction. Placez un autre cube de la même couleur sur la case "+100" dès qu'un animal dépasse 100 PVs. Les PVs ne peuvent pas descendre en dessous de zéro.

Ce cube peut être pris dans le stock des cubes retirés du jeu.

TABLEAU DES ACTIONS

C'est le cartouche gris-rosé à droite du plateau. Le tableau des actions est le "moteur" du jeu. Il permet de planifier la stratégie des joueurs ainsi qu'à servir la destinée de leur animal sur le terrain.

Le tableau d'actions



TOUR DE JEU

Dominant Species se joue en plusieurs tours dans lesquels les joueurs jouent plus ou moins simultanément. Chaque tour est divisé en trois phases.

PHASE DE PLANIFICATION

PHASE D'EXECUTION

PHASE DE REINITIALISATION

Pendant la phase de planification, les joueurs placent leurs pions d'action dans les cases "oeil" vacantes du tableau d'action. Chaque PA indiquera quelle action sera effectuée par le joueur pendant la phase d'exécution. Chaque case d'action ne peut contenir qu'un PA.

C'est donc la règle du premier arrivé, premier servi.

Pendant la phase d'exécution qui commence dès que tous les PA ont été placés, les PA sont enlevés du tableau d'action du haut vers le bas et de gauche à droite. À chaque fois, qu'un PA sera enlevé, son propriétaire effectuera l'action indiquée par l'intitulé de cette section. (Glaciation ou Migration par exemple.)

Pendant la phase de réinitialisation (page 20), certaines espèces peuvent entrer en voie d'extinction et un joueur pourra alors marquer des PV via la carte "Survive". Ensuite, si la partie n'est pas finie, le tableau d'action est réinitialisé pour le tour suivant.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la partie se finisse et que le décompte final arrive. (page 20)

PHASE DE PLANIFICATION

Durant chaque phase de planification, les joueurs chacun leur tour et de gauche à droite selon l'ordre de la piste d'initiative, placent un de leur AP dans une des cases "oeil" vacante du tableau d'action. Chaque case ne peut contenir qu'un seul AP.

Les PA ne peuvent pas être placés ailleurs que sur les cases "oeil" comme celles avec des animaux par exemple.

Dès que le dernier animal de la piste d'initiative a placé un PA, le round actuel se termine et un nouveau commence avec le premier animal de la piste d'initiative. Les rounds s'enchaînent jusqu'à ce que tous les animaux soient à court de PA. Lors de chaque round, on passe le tour de chaque animal qui serait à court de PA. On passe aussi le tour des animaux qui ne sont pas joués.

PHASE D'EXECUTION

Durant la phase d'exécution, les PA placés sur le tableau d'action lors de la phase de planification sont retirés, un par un, de haut en bas et de gauche à droite. Les actions correspondantes sont alors effectuées par leur propriétaire dans l'ordre suivant :

1. Initiative
2. Adaptation
3. Régression
4. Abondance
5. Désertification
6. Appauvrissement
7. Glaciation
8. Spéciation
9. Découverte
10. Migration
11. Compétition
12. Domination

ACTIONS VOULUES

Les actions ne sont jamais obligatoires. Quand le PA d'un joueur est retiré du tableau d'actions, celui-ci peut choisir d'abandonner volontairement l'action dans sa totalité.

SECTIONS ECARTEES

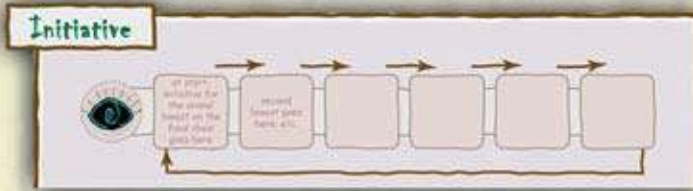
La plupart des sections du tableau d'actions peuvent être sautées si elles ne contiennent aucun PA sauf pour les exceptions suivantes.

- **Regression** : Cette section affecte toujours tous les animaux avec des éléments de correspondance.
- **Désertification** : Cette section affecte toujours toutes les tuiles de tundra avec des éléments de correspondance.
- **Spéciation** : Les insectes ont toujours l'opportunité d'ajouter un cube d'espèce sur le plateau.
- **Compétition** : Les arachnides ont toujours l'opportunité d'être en concurrence contre une seule espèce opposée.

Les différentes actions sont décrites en détail dans les pages suivantes dans le même ordre où elles seront exécutées durant la partie.

Les actions sont aussi décrites dans l'ordre d'exécution sous forme abrégée sur les plateaux de chaque animal.

INITIATIVE

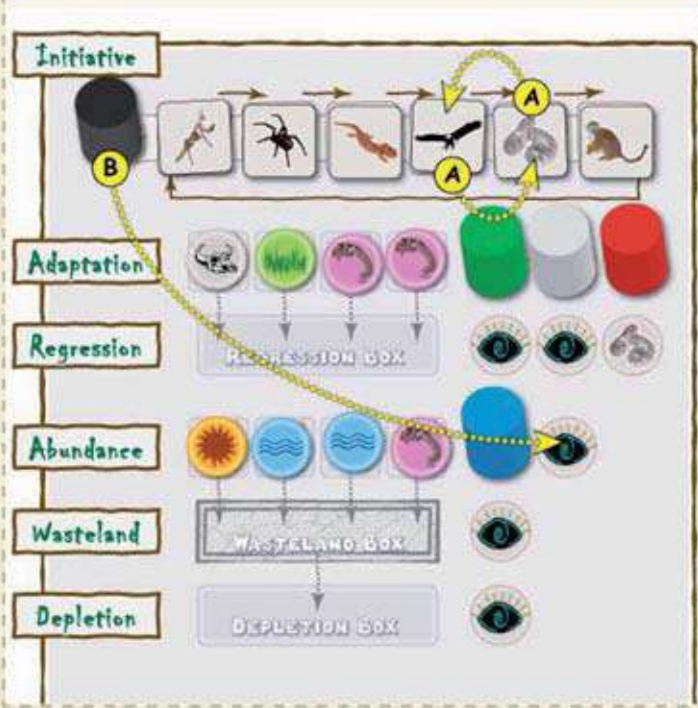


Au début de la phase d'exécution, enlevez le PA qui aurait été placé ici. Ce joueur effectue les actions suivantes :

- Sur la piste d'initiative, il échange le marqueur d'initiative de son animal avec celui de l'animal qui est directement à sa gauche. Ignorez cette action si l'animal correspondant au PA est déjà le 1er sur la piste.
- Placez le PA qui vient d'être retiré sur une des cases "œil" videntes.

Le joueur effectue en réalité le tout dernier placement de PA de ce tour tout en passant à la prochaine phase de planification dans l'ordre du tour.

EXEMPLE : Lors de la phase de planification, le joueur Reptile (noir) décide d'améliorer un peu sa position sur la piste d'initiative. Il place donc son PA ici au premier tour d'une partie à 6 joueurs. Quand son PA est enlevé, il intervertit la position de son marqueur d'initiative avec celle de l'oiseau (A). Il choisit ensuite un emplacement "œil" vide pour placer son PA. Voyant une opportunité de rajouter du soleil dans la partie, il prend la dernière place vacante de la section "Abundance". (B).



ADAPTATION

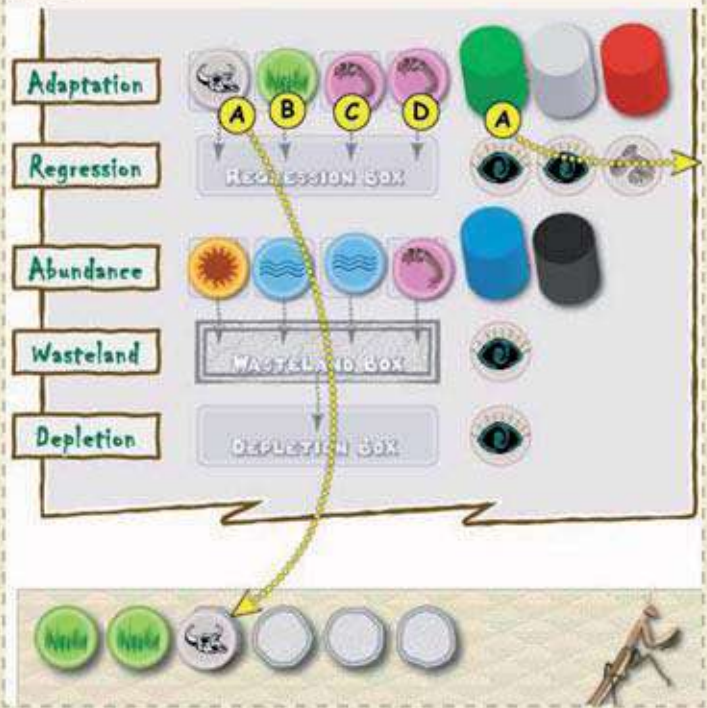


Après que toutes les actions d'Initiative ont été effectuées, les PA sont enlevés de cette section, un par un de la gauche vers la droite. Quand le PA d'un animal est enlevé, le joueur correspondant choisit un des éléments présents dans cette section. Cet élément est retiré du tableau d'actions et placé dans un emplacement vide (gris) du plateau de l'animal.

Aucun animal ne peut avoir plus de 6 éléments sur son plateau (En comptant à la fois ceux imprimés sur la fiche et ceux ajoutés). Si l'animal possède déjà 6 éléments, cette action est perdue.

Il est permis aux animaux d'acquérir plusieurs éléments d'un même type.

EXEMPLE : Le joueur insecte (vert) veut se diversifier. Il enlève son PA puis il choisit de placer l'élément viande disponible sur son plateau animal (A). Les joueurs blanc et rouge, pourront donc choisir entre les éléments larve et herbe. Les insectes auraient pu aussi choisir de se spécialiser en prenant l'élément herbe (B) et en l'ajoutant aux deux éléments herbe présents par défaut. Prendre un des deux éléments larve (C) est risqué puisque si aucun des deux autres joueurs ne prend le deuxième, celui-ci descendra dans la "Regression box" à la fin de cette phase (D) et forcera donc les insectes à dépenser de précieux PA au tour suivant pour le sauver.



REGRESSION



Après avoir effectué toutes les actions d'Adaptation, la Régression se déroule comme suit : Pour chaque type d'éléments présent dans la "Regression box", chaque animal enlève un élément du même type de son plateau animal.

Bénéfice de Pion d'Action : Chaque PA présent dans cette section empêche qu'un élément soit enlevé du plateau de son animal.



Notez que le troisième espace avec le symbole du reptile signifie que les reptiles ont toujours un PA gratuit dans section.

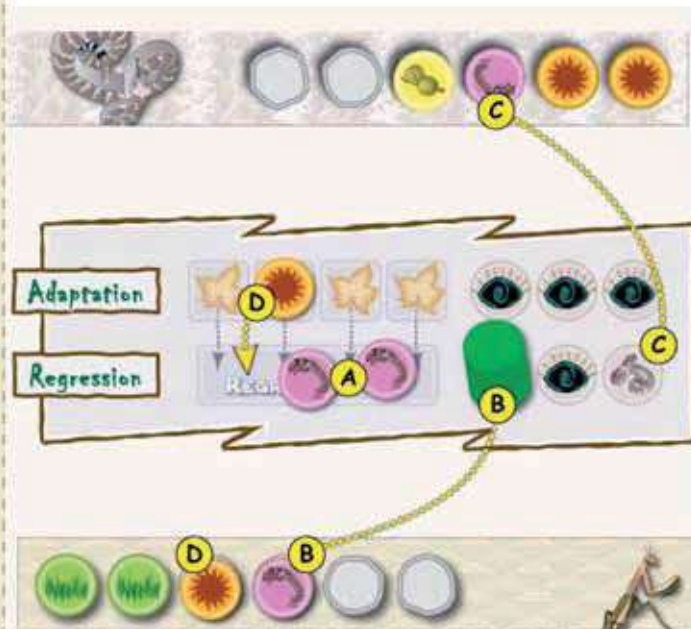
Pendant la phase de planification, le joueur reptile peut quand même choisir de placer son PA dans cette section.

Aucun animal ne peut avoir ses éléments de base retirés (ceux imprimés dans le coin gauche en haut du plateau animal). Les animaux qui ne possèdent que leurs éléments de base ne peuvent être affectés par la Régression.

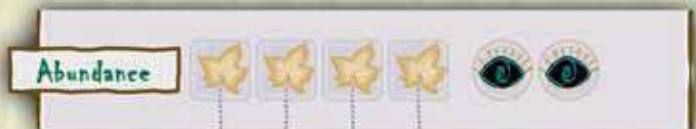
Quand toutes les Régressions ont été effectuées, tous les PA présents dans cette section retournent à leur propriétaire.

EXEMPLE : La "Regression Box" contient 2 éléments larves (bien qu'ils ne comptent que pour un seul type d'élément) (A). Le joueur insecte a placé un PA ici, ce qui lui évite d'avoir à retirer un de ses éléments larves (B). De la même façon, le PA gratuit du joueur reptile lui permet de conserver son élément larve (C).

Notez que l'élément soleil du joueur insecte est en danger et pourrait être retiré au prochain tour quand l'élément soleil situé dans la section Adaptation descendra dans la section Régression à la fin de ce tour. (D)



ABONDANCE

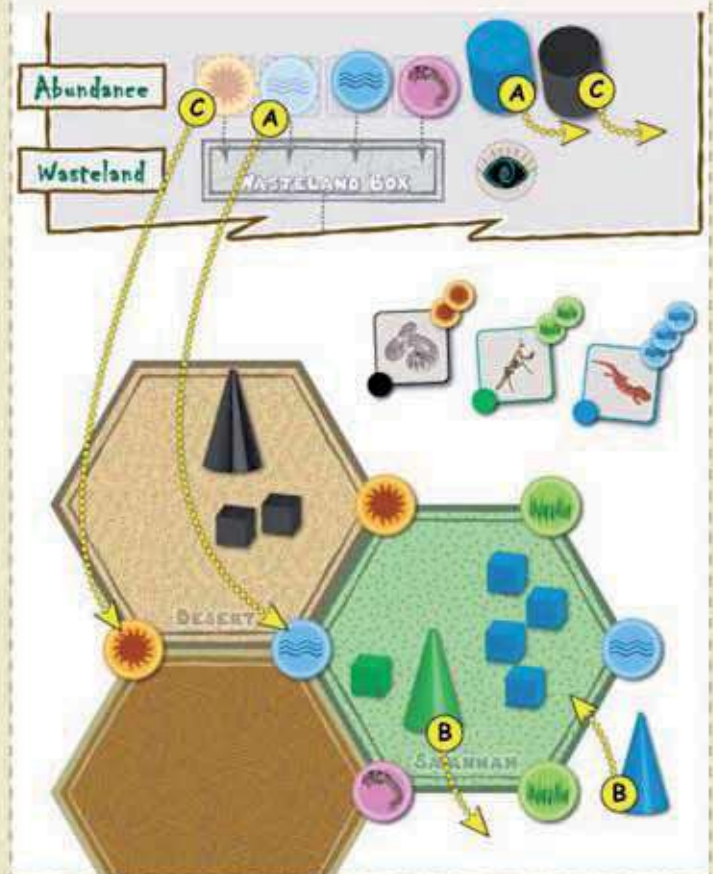


Après la phase de régression, les PA de cette section sont retirés un par un de gauche à droite. Quand le PA d'un animal est enlevé, le joueur correspondant sélectionne un des éléments présents dans cette section et place l'élément choisi sur un des coins libres d'une tuile terrain.

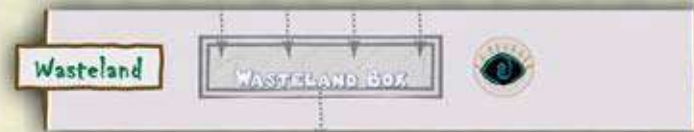
Les éléments peuvent être placés sur tout coin vacant d'une tuile, même un coin sans aucune tuile adjacente ou au coin adjacent avec une seule autre tuile. (C'est-à-dire les coins situés sur les bords)

EXEMPLE : Les amphibiens commencent (A) et choisissent de placer un des éléments eau comme indiqué sur le dessin. Ceci leur donne la dominance sur la tuile savanne : 6 éléments correspondants contre 4 pour les insectes. (B)

Les reptiles choisissent en deuxième (C) et placent l'élément soleil comme indiqué. Cela leur permettra de se développer plus tard sur la tuile montagne sans que leurs espèces se s'éteignent.



DESERTIFICATION

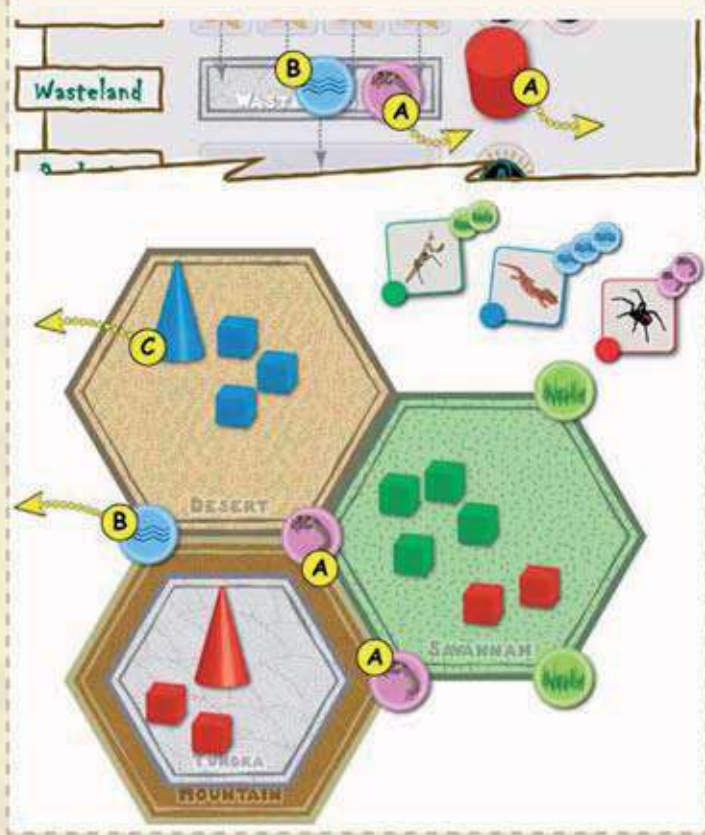


Quand toutes les actions d'Abondance ont été effectuées, retirez le PA placé ici. Ce joueur enlève un des éléments présents dans la "Wasteland Box" et le remet dans le sac.

Ensuite, indépendamment du fait qu'un PA ait été placé dans cette section ou non, l'action de Désertification s'effectue automatiquement : Enlevez tous les éléments des tuiles toundra qui correspondent aux types d'éléments présents dans la "Wasteland Box". Les éléments retirés sont remis dans le sac.

Notez que la "Wasteland Box" sera vide et que cette action sera donc ignorée lors du premier tour du jeu.

EXEMPLE : Les arachnides enlèvent leur PA, choisissant alors de remettre l'élément larve dans le sac. De cette façon, les 2 éléments larves adjacents à la tuile toundra sont sauvés (A).
 Un élément eau restera dans la "Wasteland Box", donc tous les éléments eau adjacents à une tuile toundra sont retirés et remis dans le sac (B).
 Les Amphibiens perdent leur dominance sur la tuile désert parce que leurs espèces sont maintenant en danger (C).



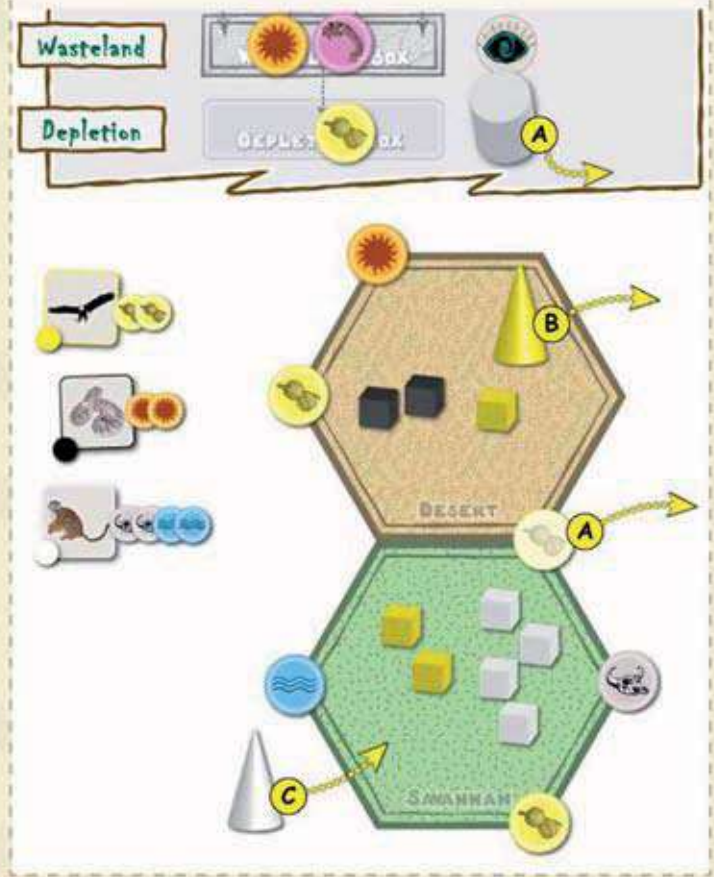
APPAUVRISSMENT



Quand toutes les actions de désertification ont été effectuées, enlevez le PA qui aurait été placé ici. Ce joueur sélectionne un des éléments du terrain qui correspond à la "Depletion Box". Le disque élément choisi est retiré du terrain et remis dans le sac.

Si aucun des éléments de la "Depletion Box" ne correspond à aucun des éléments du terrain, cette action n'a aucun effet. Notez que la "Depletion Box" sera vide - et donc inutile - durant les 1er et 2ème tour de jeu.

EXEMPLE : Le joueur mammifère enlève son PA de cette section. Il y a un seul élément graine dans la "Depletion Box", il peut donc retirer n'importe quel élément graine du terrain. Il choisit celui qui est à cheval sur les tuiles savanes et désert (A).
 Sur chaque tuile, les oiseaux passent de 4 à 2 éléments correspondants. Ils perdent la dominance sur la tuile désert puisqu'ils sont maintenant à égalité avec les reptiles (B).
 Les mammifères gagnent la dominance de la savane là où il y avait égalité avant (C).



GLACIATION



Une fois que toutes les actions d'appauvrissement ont été effectuées, enlevez le PA le plus à gauche de cette section. Ce joueur accomplit une action de Glaciation en effectuant les étapes suivantes :

1. Sélectionnez une tuile sans toundra adjacente à au moins une tuile toundra.
2. Enlevez et mettez de côté temporairement toutes les espèces présentes sur cette tuile.
3. Placez la nouvelle tuile toundra sur la tuile terrain.

Cette tuile n'est plus considérée comme son type de terrain, mais comme une tuile toundra pour le reste de la partie.

4. Retirez tous les éléments du terrain qui sont encerclés par exactement trois tuiles toundra.

Cela signifie qu'un élément occupant le coin d'une ou deux tuiles toundra sur le bord du terrain n'est pas affecté.

5. Gagnez des PV bonus (voir page 3) en fonction du nombre de tuiles toundra adjacentes à la nouvelle tuile.
6. Remplacez un exemplaire de chaque espèce qui avait été retirée de la tuile.
7. Les espèces restantes (s'il en reste) retournent dans les pools génétiques de leurs propriétaires (et ne sont donc pas éliminées du jeu).

S'il n'y a plus de tuiles toundra (les 12 ont déjà été placées), cette action est ignorée.

Notez que s'il y a un second, 3ème et 4ème PA présents dans les cases "oeil", ceux-ci ne sont pas retirés à ce moment-là. Ils seront avancés pendant la phase de "réinitialisation". Les joueurs pourront trouver que la Glaciation est assez puissante pour justifier un investissement futur, même si cela signifie perdre l'usage d'un PA pendant un tour ou deux.

EXEMPLE : Le joueur reptile effectue l'action Glaciation pendant ce tour. Il aimerait transformer la savane en toundra non seulement parce que cela lui donnera 3 PV bonus pour l'avoir placée à côté de deux autres tuiles toundra, mais aussi parce que cela lui donnera la carte survie (3 reptiles sur la tuile toundra contre 2 pour les arachnides et 1 pour les insectes). Cependant, il ne veut pas que l'unique élément soleil soit encerclé par 3 tuiles toundra et par conséquent d'être enlevé à l'étape 4...

Il choisit donc la tuile désert pour la Glaciation (étape 1). Il enlève toutes les espèces présentes (étape 2) et place une nouvelle tuile au-dessus (étape 3). Il n'y a pas d'étape 4. À l'étape 5, il gagne 1 PV bonus (parce qu'il n'y a qu'une tuile toundra adjacente à cette nouvelle tuile). Ensuite, à partir des 4 amphibiens, 2 oiseaux et 1 insectes retirés à l'étape 1, on en remet un de chaque sur la tuile toundra (étape 6). Les espèces restantes retournent dans leur pool génétique respectif.



SPECIATION



Quand toutes les actions Glaciation ont été effectuées, les PA sont retirés de cette section un par un et de la gauche vers la droite.
 Quand le PA d'un animal est retiré, son joueur choisit un des éléments du terrain correspondant au type d'élément imprimé sur la case "oeil" où était placé le PA. Il place alors de nouvelles espèces depuis son pool génétique sur les tuiles adjacentes comme indiqué ci-après :

- Jusqu'à 4 spécimen si c'est une tuile mer ou zone humide.
- Jusqu'à 3 spécimen si c'est une tuile savane, jungle ou forêt.
- Jusqu'à 2 spécimen si c'est une tuile désert ou montagne.
- Jusqu'à 1 spécimen si c'est une tuile tundra.

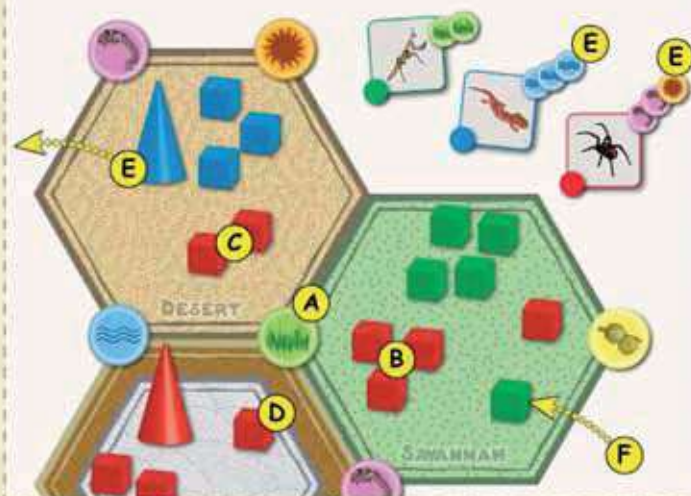
Notez que seulement une, deux ou trois tuiles peuvent être peuplées en même temps : celles avec un coin occupé par l'élément choisi.



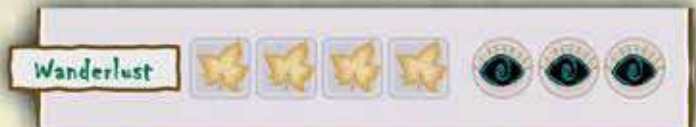
Quand toutes les actions de Spéciation ont été jouées, le joueur insecte peut placer un seul spécimen depuis son pool génétique sur une des tuiles terrain.

Pendant la phase de planification, le joueur insecte peut toujours choisir de placer son PA dans les cases "oeil" de cette section.

EXEMPLE : Les arachnides enlève leur PA de la case "oeil" avec un symbole herbe. Ils choisissent l'élément herbe (A). Cela leur permet de placer 3 spécimen de plus dans la savane (B), 2 dans le désert (C) et 1 dans la tundra (D).
 Les amphibiens perdent leur dominance dans le désert puisqu'ils sont à égalité avec les arachnides avec 3 éléments correspondants (E).
 Les insectes placent leur spécimen gratuit dans la savane dans le but de maintenir leur avantage numérique (F).



DECOUVERTE



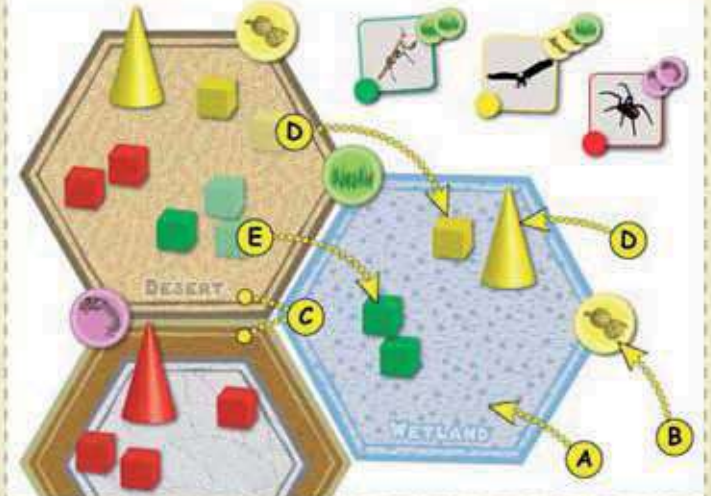
Quand toutes les actions de spéciation ont été jouées, les PA sont retirés de cette section un par un et de la gauche vers la droite.
 Quand le PA d'un animal est retiré, son joueur sélectionne une des grandes tuiles disponibles face visible (une de celles au-dessus des piles de la zone "Wanderlust" du plateau. Il effectue ensuite les étapes suivantes :

1. Sélectionnez un hexagone vacant du plateau et placez la tuile dessus. L'hexagone sélectionné doit être adjacent à au moins une des tuiles du terrain.
2. Il peut prendre un des éléments présents dans cette section et la placer sur n'importe quel coin vacant de la nouvelle tuile.
3. Il gagne des **PV bonus** (voir page 3) en fonction du nombre de tuiles adjacentes à la nouvelle tuile.

Enfin, selon l'ordre de la chaîne alimentaire, chaque joueur peut déplacer toutes, quelques une ou aucune des espèces présentes sur les tuiles adjacentes à la nouvelle tuile.

Si une des trois piles venaient à être vidée, le nombre d'action "Découverte" possible serait réduit d'autant.


EXEMPLE : Les oiseaux jouent en 1er. Ils choisissent une tuile zone humide (A) avec un élément graine disponible (B). Il y a deux tuiles adjacentes à la nouvelle tuile (C). Si l'on se réfère à la table des points de victoire bonus, cela octroie aux oiseaux 3 PV.
 Les oiseaux décident ensuite de déplacer un de leurs spécimens d'une tuile adjacente vers la tuile zone humide et revendiquent immédiatement la dominance (D).
 Les arachnides passent. (Ils auraient été en danger là-bas).
 Enfin, les insectes déplacent 2 de leurs spécimens (E).



MIGRATION



Après la phase de découverte, les PA sont retirés de cette section un par un et de la gauche vers la droite. Quand le PA d'un animal est retiré, son joueur déplace X spécimens pris n'importe où sur le terrain, X étant le nombre inscrit sous la case "oeil". Chaque spécimen choisit est ensuite déplacé sur une tuile adjacente.

 Chaque spécimen d'oiseau peut migrer de 1 à 2 tuiles. En effet, les oiseaux peuvent être déplacés en passant à travers une tuile adjacente vers une seconde tuile.

Les oiseaux ne peuvent pas migrer en passant au-dessus de cases hexagonales vides (celles qui ne contiennent pas de tuile terrain).

Les espèces migrantes commençant une migration à partir de la même tuile peuvent se déplacer ensemble sur la même tuile d'arrivée ou bien se déplacer sur des tuiles séparées.

EXEMPLE : Les insectes enlèvent leur PA de la case 7. Ils déplacent 1 insecte du désert vers la savane, et y revendiquent la dominance. (A) Étant en danger dans la toundra, ils utilisent leur 6 migrations restantes pour déplacer 4 de leurs spécimens présents vers le désert (B) et 2 vers la montagne (C). Les oiseaux ont aussi un PA de migration ce tour. Voyant ce qu'on fait les insectes, ils prévoient d'utiliser leur capacité spéciale pour déplacer leurs spécimens de la mer vers la tuile toundra vacante. (D)




COMPETITION



Quand toutes les actions de migration ont été effectuées, les PA sont retirés de cette section un par un et de la gauche vers la droite. Quand le PA d'un animal est enlevé, son joueur note les trois différents types de terrain qui sont associés à la case où il se trouvait. Il peut alors choisir jusqu'à une tuile de chaque sur le terrain. Pour cela, celles-ci doivent contenir :

- au moins un spécimen de cet animal et
- au moins un spécimen d'un animal adverse.

Ce joueur élimine ensuite 1 spécimen adverse sur chaque tuile choisie. Les spécimens éliminés sont retirés du jeu et ne retournent pas dans leur pool génétique respectif.

 Les arachnides ont toujours un PA gratuit dans cette section. Ils commencent la compétition les premiers sur n'importe quelle tuile, mais sur une seule.

Dans la phase de planification, le joueur arachnide peut toujours choisir de placer son PA dans une des autres cases de cette section.

EXEMPLE : Les reptiles ont leur PA dans la case "toundra-désert-forêt" (A). Ils choisissent d'éliminer un mammifère dans la forêt la plus à gauche (B) et un insecte sur la tuile toundra (C). Il n'y a aucune espèce dans le désert, ils abandonnent donc cette action (D). Même si des espèces y sont présentes, ils ne peuvent faire cette action dans la 2ème tuile forêt, ni sur la tuile mer (E).



DOMINATION

Domination



Après la phase de compétition, on enlève les PA de cette section un par un et de gauche à droite. Quand un PA est retiré, son joueur sélectionne une tuile du terrain qui n'a pas encore été choisie pour la Domination pendant ce tour. Cette tuile est décomptée selon les étapes suivantes :

1. L'animal ayant le plus de spécimens sur la tuile gagne des PV équivalant au premier nombre écrit dans le tableau des scores du plateau de jeu selon les tuiles terrain.

2. Si la tuile décomptée est d'un autre type que la toundra, l'animal ayant le second plus grand nombre de spécimens gagnera un nombre de PV correspondant au second chiffre écrit dans le tableau des scores pour la tuile correspondante.

Il doit y avoir un autre animal présent. Un animal seul ne peut prétendre en même temps à la 1ère et à la seconde place.

3. Si la tuile décomptée est du type mer, zone humide, savanne, jungle ou forêt, l'animal avec le 3ème plus grand nombre d'espèces présentes gagne un nombre de PV égal au 3ème nombre écrit sur ce terrain dans le tableau des scores.

Il doit y avoir un 3ème animal présent. Un animal revendiquant la 1ère ou 2nde place ne peut pas revendiquer la 3ème.

4. Si la tuile décomptée est de type mer ou zone humide, l'animal ayant le 4ème plus grand nombre de spécimens gagne respectivement 2 ou 1 PV.

Il doit y avoir un 4ème animal présent. Un animal revendiquant la 1ère, 2nde ou 3ème place ne peut pas revendiquer la 4ème.

- **IMPORTANT :** Dans tous les cas ci-dessus, les égalités pour le nombre de spécimens sur la tuile décomptée sont départagées selon l'ordre de la chaîne alimentaire. (mammifères en 1er, puis reptiles, etc...).
5. Enfin, s'il y a un animal dominant sur la tuile décomptée, le joueur doit choisir et effectuer l'action d'une des cartes dominance qui est face visible (S'il en reste). Tous les choix qui devront être faits lors de l'exécution de la carte dominance seront faits par le joueur qui l'a choisie. Quand elle a été jouée, la carte retourne dans la boîte et sera définitivement retirée du jeu

Les explications des effets des cartes sont expliqués page 18 et 19.

9-5-3-2
8-4-2-1
7-4-2
6-3-2
5-3-2
4-2
3-2
1

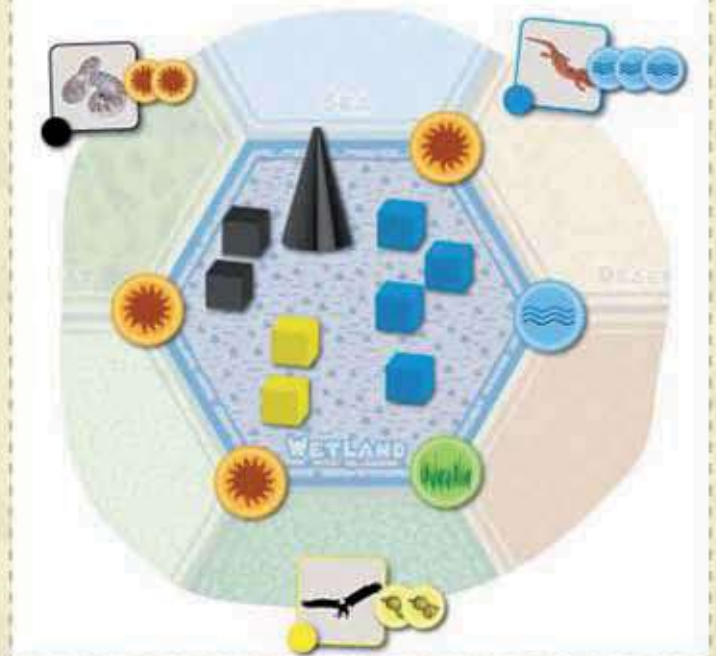
Notez que lorsque la carte "Age de glace" est choisie, la partie s'achève à la fin du tour en cours (voir page 20). Notez aussi que l'animal dominant peut ne pas être le même que celui qui a choisi de décompter cette tuile et peut donc ne pas être celui qui marquera le plus de points.

Enfin, soyez conscient que le 1er joueur lors de chaque tour qui aura la chance de choisir une carte dominance aura le choix parmi 5 effets. Ensuite, les choix se réduiront au fur et à mesure que les cartes faces visibles seront sélectionnées et leur effet résolu.

Quand toutes les actions de dominance ont été effectuées, la phase d'exécution s'achève et on procède à la phase de réinitialisation (voir page 20).

EXEMPLE : Le joueur reptile a choisi de décompter la seule tuile zone humide en jeu. La 1ère place revient aux amphibiens (8 PV) avec 4 spécimens présents. Les reptiles et les oiseaux ont 2 spécimens chacun. Les reptiles étant plus haut dans la chaîne alimentaire marquent 4 PV pour la 2nde place. Les oiseaux sont donc 3ème et marquent 2 PV. La 4ème place n'est pas attribuée et personne ne marque le PV lui revenant.

Ensuite, étant dominants sur la tuile, les reptiles doivent choisir et exécuter une des cartes dominances face visible.



REGLES OPTIONNELLES POUR 2 ET 3 JOUEURS

Si vous jouez à Dominant Species à 2 ou 3 joueurs, les règles suivantes peuvent être appliquées ce qui permettra à chaque joueur de contrôler plusieurs animaux. Ces règles peuvent entrer en conflit avec celles qui précèdent dans ce livret. En cas de conflit, celles présentes dans cette colonne ont la priorité.

PLUSIEURS ANIMAUX

Au moment de l'attribution des animaux pendant la mise en place assignez tous les animaux. Ainsi à 3 joueurs, chacun en contrôlera 2 et dans une partie à 2 joueurs, ceux-ci en contrôleront 3 différents.

Les joueurs attribueront un set de couleur à chacun de leurs animaux. Chaque animal recevra 3 cylindres et 35 cubes comme dans le jeu à 6 joueurs. Les PV de chaque animal seront comptabilisés de manière séparée.

ACTIONS

Quand un des animaux d'un joueur effectue une action, ses autres animaux et leurs spécimens seront considérés comme ses adversaires en tout. (exactement comme s'ils étaient contrôlés par un adversaire). Par exemple, quand une carte dominance fait référence à "votre animal", elle se réfère seulement à l'animal qui était dominant sur la tuile décomptée - dans ce cas, les autres animaux que vous contrôlerez seront considérés comme adversaire.

DECOMPTE FINAL

Alors que tous les animaux gagneront des PV pendant la partie, un seul pour chaque joueur sera pris en compte pour le score final. À la fin du jeu, le score final de chaque joueur sera celui de leur animal ayant le score le plus faible.

Il vous appartient donc d'essayer de maintenir un équilibre entre vos différents animaux pendant la partie plutôt que d'en sacrifier un au bénéfice des autres.

Par exemple, dans une partie à 2 joueurs, les animaux de Marc ont un score respectif de 70, 145 et 160 ce qui lui rapporte donc 70 PV. Si les animaux de son adversaire ont des scores de 75, 85 et 95, celui-ci gagne avec un score final de 75 points.

MISE EN PLACE OPTIONNELLE DU TERRAIN (ALEATOIRE)

Dans la mise en place du terrain suivante, les animaux commencent la partie de manière inégale mais avec des PV de départ variables pour compenser. Cette option peut être utilisée soit avec le jeu de base ou conjointement avec la règle optionnelle pour 2 ou 3 joueurs.

Suivez la mise en place normale exéptée pour les étapes suivantes.

TUILES

Avant de placer les tuiles sur le plateau, mélangez toutes les grandes tuiles face cachée. Tirez 7 tuiles de manière aléatoire et placez-les sur les 7 hexagones de départ. Les autres formeront les trois piles comme dans la version de base.

ELEMENTS

Tirez de manière aléatoire 12 éléments du sac, un par un et placez-les sur les 12 coins des tuiles normalement attribués aux éléments de départ. Les éléments sont placés normalement sur le tableau d'action.

SPECIMENS

Placez un spécimen de mammifère sur chaque tuile non-toundra contenant un seul élément viande. 2 mammifères sur chaque tuile non-toundra contenant 2 éléments viandes, 3 mammifères sur chaque tuile non-toundra etc...

Répétez la procédure avec les reptiles et le soleil, les oiseaux et les graines, les amphibiens et l'eau, les arachnides et les larves, les insectes et l'herbe.

Identifiez l'animal ayant le plus de spécimens sur le terrain et comptez-les. Placez un des cubes de chaque animal sur le nombre de la piste des PV égal à ce résultat. Ensuite, chaque animal perd un nombre de PV égal à son nombre de spécimens présents sur le terrain. (L'animal avec le plus grand nombre de spécimens commencera le jeu à 0 PV.

Il est possible bien que peu probable qu'un animal commence la partie sans aucune espèce sur le terrain. Si cela arrive, pas de panique ! Cet animal commencera la partie avec une confortable avance en PV. En plus, cela signifie que les chances seront plus grandes que son élément préféré soit tiré du sac et placé sur le tableau d'action.

LES CARTES

CARTE SURVIVAL

La carte Survie est mise à l'écart au début du jeu. Pendant la partie, les joueurs doivent garder le compte du nombre de spécimens occupant les tuiles toundra. Si un joueur se retrouve avec le plus grand nombre, il prend immédiatement et automatiquement la carte survie. S'il y a égalité avec d'autres joueurs, aucun ne prend la carte. (Personne ne la possède et elle ne rapporte de PV à personne).



Pendant la phase de réinitialisation, après l'extinction, le joueur qui possède la carte survie gagne des PV bonus (voir page 3) pour le nombre de tuiles toundra occupées par ses spécimens.

CARTES DOMINANCE

Les cartes dominance sont une récompense pour le joueur qui est dominant sur une tuile décomptée pendant l'action de dominance. Quand une carte face visible est sélectionnée durant cette action, le joueur doit résoudre tous les effets de la carte (ou au moins autant que possible selon la configuration de la partie). La carte est écartée du jeu et remise dans la boîte.



Au cas où vous auriez des questions pendant la partie, des indices et des clarifications sur les effets des cartes sont exposés ci-après.

AQUATIQUE (AQUATIC)

Prenez l'élément que vous voulez du sac. S'il n'y a pas de coin vacant sur les tuiles mer ou zone humide qui sont en jeu, la 1ère partie de cette carte est ignorée. Si vous n'avez plus de spécimens dans votre pool génétique alors la 2nde partie est également ignorée.

BIODIVERSITE (BIODIVERSITY)

Vous ne recevez aucun PV additionnel si une tuile contient plus d'une espèce opposée. C'est simplement 1 PV par tuile que vous occupez ayant 1 ou plusieurs adversaires.

BIOMASSE (BIOMASS)

Si votre animal est seul sur une telle tuile surpeuplée, vous devez y éliminer un de vos spécimens. Si plusieurs animaux sont sur une tuile surpeuplée, c'est vous qui choisissez lequel disparaît.

FLEAU (BLIGHT)

Le joueur dominant choisit l'élément que l'on retire de la tuile.

CATASTROPHE

Le joueur dominant choisit quels spécimens sont éliminés de la tuile choisie. C'est aussi lui qui choisit quel spécimen enlever des tuiles adjacentes. La seconde partie est obligatoire, donc si le joueur dominant est le seul occupant présent, il doit éliminer un de ses propres spécimens.

COUP DE FROID (COLD SNAP)

Chaque animal, excepté celui contrôlé par le joueur qui choisit cette carte, perd un spécimen sur chaque tuile toundra.

MALADIE (DISEASE)

Les éléments imprimés par défaut ne peuvent être enlevés. Si l'ordre de suppression fait une différence, ils sont enlevés selon l'ordre de la chaîne alimentaire. Remettez les éléments enlevés dans le sac.

ECODIVERSITE (ECODIVERSITY)

Souvenez-vous que le soleil est un type d'élément. Donc, par exemple, les deux éléments soleil par défaut sur le plateau reptile comptent pour un seul pas deux.

EVOLUTION

Vous pouvez sélectionner les spécimens à remplacer n'importe où sur le terrain. Vous n'avez pas besoin d'être présent sur la tuile. S'il ne vous reste qu'un ou zéro spécimen, alors vous ne pourrez en remplacer qu'un ou zéro.

FECONDITE (FECUNDITY)

Vous n'obtenez un +1 que pour les tuiles que vous occupez. Pas un +1 par spécimen présent sur la tuile. Si le nombre de spécimens restants dans votre pool génétique est moindre que le nombre de tuiles que vous occupez, c'est à vous de choisir lesquels sont ignorés.

FERTILITE (FERTILE)

C'est 1 PV pour chaque spécimen présent sur la tuile choisie. Les vôtres et ceux des autres animaux.

HABITAT

L'élément n'est pas tiré aléatoirement. Le joueur peut choisir un élément du sac.

HIBERNATION

Les spécimens ne peuvent venir que de ceux qui ont été éliminés (pas du pool génétique et pas de ceux remis dans la boîte au début du jeu).

AGE GLACIAIRE (ICE AGE)

La partie se terminera à la fin du tour dans lequel cette carte est sélectionnée. Après la domination, effectuez l'extinction et comptez les points de la carte survie normalement mais ignorez l'étape d'ensemencement. Effectuez enfin le décompte final (voir fin du jeu page 20).

COUCHE DE GLACE (ICE SHEET)

On applique toutes les règles de la Glaciation (voir page 13).

IMMIGRANTS

Les animaux prennent leur décision dans l'ordre de la chaîne alimentaire. Un animal n'ayant que ses éléments imprimés par défaut ne peut choisir la 1ère option. Bien essayé !

INSTINCT

Le PA peut être placé dans n'importe quelle case oeil vide. Même une qui doit être encore jouée pendant ce tour. Cette carte agit généralement comme un placement effectué super tôt pour le tour suivant.

INTELLIGENCE

Si l'animal qui choisit cette carte est le plus haut dans la chaîne alimentaire, alors il est le seul à en bénéficier. Récupérez un nouveau PA dans ceux mis de côté au début du jeu.

EXODE MASSIF (MASS EXODUS)

Celui qui choisit cette carte déplace tous les animaux, même ceux de ses adversaires. Les spécimens peuvent être déplacés sur une ou plusieurs tuiles adjacentes. au bon plaisir du joueur.

METAMORPHOSE (METAMORPHOSIS)

Vous ne pouvez pas échanger vos deux éléments par défaut (imprimés). Notez que vous choisissez un élément du sac. Le nouvel élément n'est pas pris au hasard.

NICHES ECOLOGIQUES (NICHE BIOMES)

Souvenez-vous que cette carte n'est choisie qu'après que la tuile ait été décomptée. La valeur de la "1ère place" d'une tuile est celle la plus à gauche dans la table de score des tuiles. Par exemple, 9 pour la mer, 8 pour les zones humides, 7 pour la savane, etc...

NOCTURNE (NOCTURNAL)

Cette carte n'a aucun effet si elle est choisie par l'animal qui est en début de ligne.

OMNIVORE

Le nouveau PA provient de ceux mis de côté au début du jeu.

PARASITISME (PARASITISM)

Si l'animal qui choisit cette carte est le plus bas dans la chaîne alimentaire, il sera le seul à en bénéficier. Récupérez un nouveau PA dans ceux mis de côté au début de la partie.

PREDATEUR (PREDATOR)

Notez le mot "adverse" sur cette carte. Vous n'avez pas à éliminer un de vos spécimens sur les tuiles où vous êtes seul. Vous pouvez choisir un spécimen adverse différent sur chaque tuile.

SYMBIOSE (SYMBIOTIC)

Cet effet s'applique à tous les éléments (ceux par défaut et ceux rajoutés).

CREDITS

Game Design — Chad Jensen

Developer — Kai Jensen

Packaging Design — Rodger MacGowan

Graphics & Rules Layout — Chad Jensen

Additional Playtesters — Alex Ostroumov, Mark Beyak, Terry Beyak, Devon Biasi, Bob Borbe, Kris Adamson, Martin Scott, Kris Skold, Mr. Magoo, Paul Bravey, Richard Gage, Mike Chevalier and Andy Lewis

Production Coordinator — Tony Curtis

Producers — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan and Mark Simonitch

A kind thanks to the following individuals for giving their time to help proofread this rulebook — David East, Kevin Morris and Paul Marjoram

PHASE DE REINITIALISATION

Durant la phase de réinitialisation, les animaux peuvent perdre des spécimens jusqu'à l'extinction et un animal peut gagner des PV avec la carte survie. Ensuite, le tableau d'action est réinitialisé en préparation de la phase de planification suivante.

EXTINCTION

Premièrement la phase d'extinction se déroule comme suit : On élimine toutes les espèces en danger. Ces spécimens sont retirés du plateau et remis dans la boîte.



EXCEPTION : À chaque tour, le joueur mammifère peut sauver automatiquement un de ses spécimens en danger de l'extinction. (c'est lui qui choisit lequel s'il en a plus d'un en danger).

SURVIE

Ensuite, vérifiez que le joueur qui a le plus de spécimens sur les tuiles tundra est bien en possession de la carte survie. En cas d'égalité, aucun joueur ne reçoit cette carte. Le propriétaire de la carte, s'il y en a un, marque des PV bonus (voir page 3) en se basant sur le total de tuiles tundra occupées par ses spécimens. (La quantité d'espèces sur chaque tuile, est sans importance).

ENSEMENCEMENT

Note : Vous n'avez pas besoin d'effectuer cette étape si c'est le dernier tour (Carte age glaciaire jouée).

Enfin en vue de préparer le tour suivant, effectuez les actions suivantes :

- Piochez suffisamment de carte dominance du haut de la pile pour combler - face visible - chaque espace vide de la section des cartes dominance du plateau.

Les cartes déjà présentes restent en place. S'il ne reste pas assez de cartes dans la pile pour remplir tous les espaces vacants, remplissez-en autant que possible et laissez les autres vides.

Une fois la pioche de cartes vidée, plus aucune autre carte ne sera rajoutée pour le reste de la partie.

- Faites glisser d'une case vers la gauche tous les PA présents dans les 2nde, 3ème et 4ème cases de la section glaciation.
- Retirez tous les éléments des sections Régression, Appauvrissement et Découverte du tableau d'actions et replacez-les dans le sac.
- Glissez tous les éléments de la case Désertification vers la case Appauvrissement.
- Glissez tous les éléments de la section Abondance vers la case Désertification.
- Glissez tous les éléments de la section Adaptation vers la case Régression.
- Piochez 4 éléments du sac et placez-les dans les 4 cases "feuille" de la section Adaptation.
- Piochez 4 autres éléments du sac et placez-les dans les 4 cases "feuille" de la section Abondance.
- Piochez 4 autres éléments du sac et placez-les dans les 4 cases "feuille" de la section Découverte.
- Si besoin, retournez faces visibles les 3 premières tuiles des 3 piles de grandes tuiles.

Le jeu continue avec la phase Planning du tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque le jeu se termine via la carte "Age glaciaire", finissez les actions de Dominance restantes puis effectuez la phase d'extinction et faites le compte des points rapportés par la carte survie. Ensuite retirez tous les marqueurs Dominance du plateau et décomptez une dernière fois chaque tuile du terrain. La Dominance est ignorée pendant ce dernier décompte. (Les joueurs reçoivent seulement des PV, mais pas de cartes Dominance qui pourraient être encore en jeu).

Quand le décompte final est achevé, le joueur détenant alors le plus de PV l'emporte ; en cas d'égalité, le joueur ex-aequo dont l'animal est le plus haut placé dans la chaîne alimentaire l'emporte.