

# evolution

# CLIMATE

## Stand-Alone Rules



Don't like reading rules?  
Watch the How to Play video!  
[www.northstargames.com](http://www.northstargames.com)

NorthStarGames®

# evolution

Notre planète grouille de vie. On compte plus de 8 millions d'espèces animales à sa surface et au moins autant d'espèces végétales. La théorie de l'évolution de Charles Darwin suggère que toute cette incroyable diversité partage un ancêtre commun.

Les espèces évoluent au fil des générations car les individus les mieux adaptés à leur environnement sont plus susceptibles de survivre et transmettre leurs aptitudes. Depuis plusieurs millions d'années, la nature sélectionne les espèces les plus adaptées pour étendre les branches de son arbre d'évolution.

Les changements climatiques sont un des éléments majeurs de l'évolution car ils affectent chaque aspect d'un écosystème, de la vie des plantes à celle des prédateurs. La plupart des espèces périssent dans des climats plus chaud car elles sont incapable de dissiper la chaleur. Il en est de même pour les petites espèces qui ont du mal à conserver la chaleur durant des périodes de froid extrême. Evolution: Climate modélise ce phénomène en incorporant un curseur climatique dans son jeu.



# BIENVENUE DANS EVOLUTION CLIMATE!

Ce jeu est le fruit de plusieurs années de collaboration entre neufs créateur de jeu, un artiste mondialement connu et un scientifique Russe. Le résultat n'est autre qu'un jeu extrêmement fun qui a été mis en avant dans le journal scientifique le plus connu au monde :



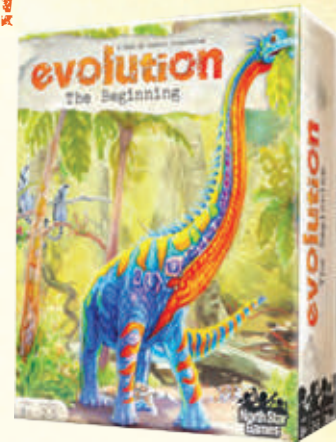
"Evolution est une expérience sophistiquée de biologie. Les traits peuvent être associés dans un nombre vertigineux entre eux, ce qui fait que chaque partie est différente."

- Stuart West Professeur en Evolution Biologique, Université d'Oxford.

## ENCORE PLUS DE FAÇONS DE JOUER!

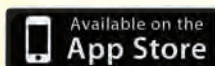
Allez sur [www.NorthStarGames.com](http://www.NorthStarGames.com) pour voir les produits qui peuvent compléter votre expérience du jeu Evolution comme par exemple Evolution : Flight qui introduit les espèces volantes dans l'écosystème.

Si vous êtes à la recherche d'un jeu plus simple pour jouer avec des amis ou votre famille, regardez du côté d'Évolution : The Beginning. Une partie dure 35min et jouable dès 8ans. C'est une belle manière d'initier les gens à la gamme Evolution et c'est un jeu remarquablement stratégique à 2 joueurs !



North Star Games va bientôt sortir une adaptation numérique d'Evolution.

Vous pourrez apprendre les règles sans effort, affiner votre stratégie, explorer de nouvelle façon de jouer et vous confronter a des adversaires de votre calibre.



Utilisez le code à usage unique sur l'autocollant ci-dessus pour recevoir un avatar exclusif et des cadeaux de [northgames.com/digital](http://northgames.com/digital).

# MISE EN PLACE :

- Assemblez la frise du Climat sur la table. Un côté est fait pour les parties à 2-3 joueurs et un autre pour les parties à 4-6 joueurs.
  - Placez le marqueur Climat dans la zone **TEMPÉRÉE** du plateau.
  - Formez un tas avec les jetons nourriture. Ce sera la Réserve de Nourriture.
  - Donnez à chaque joueur un sac pour jetons nourriture.
  - Mélangez les cartes traits et placez les face cachée sur la table. Cette pile de carte sera la Pioche.
- Selon le nombre de joueurs, vous devez retirer au hasard un certain nombre de cartes de la pioche qui seront mises de côté. Les cartes ainsi écartées pourront servir si la pioche est vide.



Reserve de Nourriture

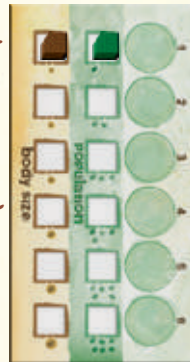
- 2 Joueurs : Retirez la moitié des cartes (c'est à dire 88).
- 3 Joueurs : Retirez 60 cartes.
- 4 Joueurs : Retirez 30 cartes.
- 5 & 6 Joueurs : Ne retirez aucune carte.

- Mélangez et placez les 15 cartes du paquet **Froid** en bas a gauche de la frise Climatique. Ensuite, piochez la première carte de ce paquet et placée la sur la zone climat désignée par la carte.
- Mélangez et placez les 15 cartes du paquet **Chaud** en bas a droite de la frise Climatique. Ensuite piochez la première carte de ce paquet et placée la sur la zone climat désignée par la carte.
- Déterminez aléatoirement le premier joueur. Donnez lui le pion premier joueur.

Sac de jeton nourriture



Planche d'espèce du joueur 4



Paquet de carte Froid



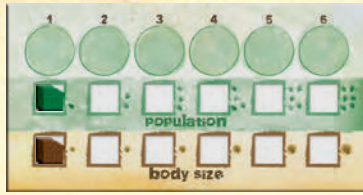
Pions en bois supplémentaires



Pion premier joueur



Planche d'espèce du joueur 1



sac de jeton nourriture



Pioche

Pion/curseur climat



côté froid de la carte  
Événement climatique

côté chaud de la carte  
Événement climatique

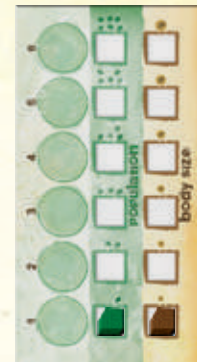
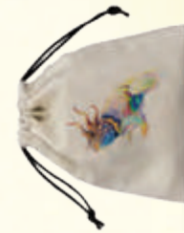


Planche d'espèce du joueur 2



sac de jeton nourriture

Frise climatique

Paquet de carte chaud

## MATERIEL :

- 1 Livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 1 Marqueur Climat (avec 2 autocollants)
- 1 Pion Premier Joueur
- 177 cartes Trait
- 30 cartes événement climatiques
- 20 planches d'espèces
- 20 marqueur de population vert
- 20 marqueur de taille de corps marron
- 240 jetons nourriture
- 6 sacs pour la nourriture
- 2 aides de jeu



sac de jeton nourriture

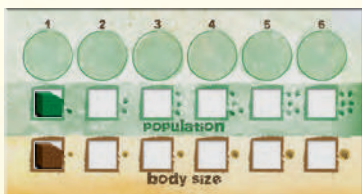


Planche d'espèce du joueur 3

## BUT DU JEU

Faire évoluer ses espèces en s'adaptant à un écosystème en perpétuel changement. Et permettre à ses espèces de survivre.

On marque des points en calculant :

- La quantité de nourriture mangée par nos créatures.
- Le nombre de survivant.
- Le nombre de traits des espèces survivantes.

## DÉROULEMENT DU JEU :

Une partie de jeu d'Evolution Climate dure habituellement entre 5 et 7 tours. Chaque tour est composé de 5 phases :

- 1 Distribution des cartes
- 2 Sélection des cartes nourriture
- 3 Jouer des cartes
- 4 Changement Environnemental
- 5 Nourrir

Quand vous jouez à 2 ou 6 joueurs, utilisez les règles appropriées de la page 10.



## PHASE 1 - DISTRIBUTION DES CARTES :

Placer un tableau des espèces devant chaque joueur qui n'en possède pas un. (En début de jeu, chaque joueur en reçoit un.) Déposez un cube vert en face du 1 de la piste de Population et un cube marron en face du 1 de la piste taille du corps.

Ensuite, chaque joueur reçoit 4 cartes de la pioche et une de plus pour chaque espèce en sa possession.

Si la pioche est vide à ce moment, ce sera le dernier tour de jeu. Cependant, à 5/6 joueurs, prenez les cartes défaussées, mélangées afin d'obtenir une nouvelle pioche. Pour 2/4 joueurs, mettez en jeu les cartes écartées en début de jeu pour former la pioche.

## PHASE 2 - SÉLECTION DES CARTES :

Placer un tableau des espèces devant chaque joueur qui n'en possède pas un. (En début de jeu, chaque joueur en reçoit un.)

Les cartes nourriture seront révélées en phase 4 (Modification de l'environnement) pour déterminer deux choses :

- La quantité de nourriture disponible à ce tour. Le nombre inscrit dans la feuille en bas à droite de la carte indique la quantité de nourriture ajoutée ou retirée de la marre.
- Le temps va changer en fonction du nombre de soleils et de flocons indiqués sur les cartes. Les soleils vont rendre le climat plus chaud et les flocons plus froid.



La mare

Icones de climat

Quantité de nourriture

# PHASE 3- JOUER LES CARTES :

En commençant par le premier joueur et en jouant dans le sens des aiguilles d'une montre, un joueur peut jouer une ou plusieurs cartes traits. Il n'y a pas de limite de main. Un joueur peut posséder en main autant de cartes qu'il le souhaite.

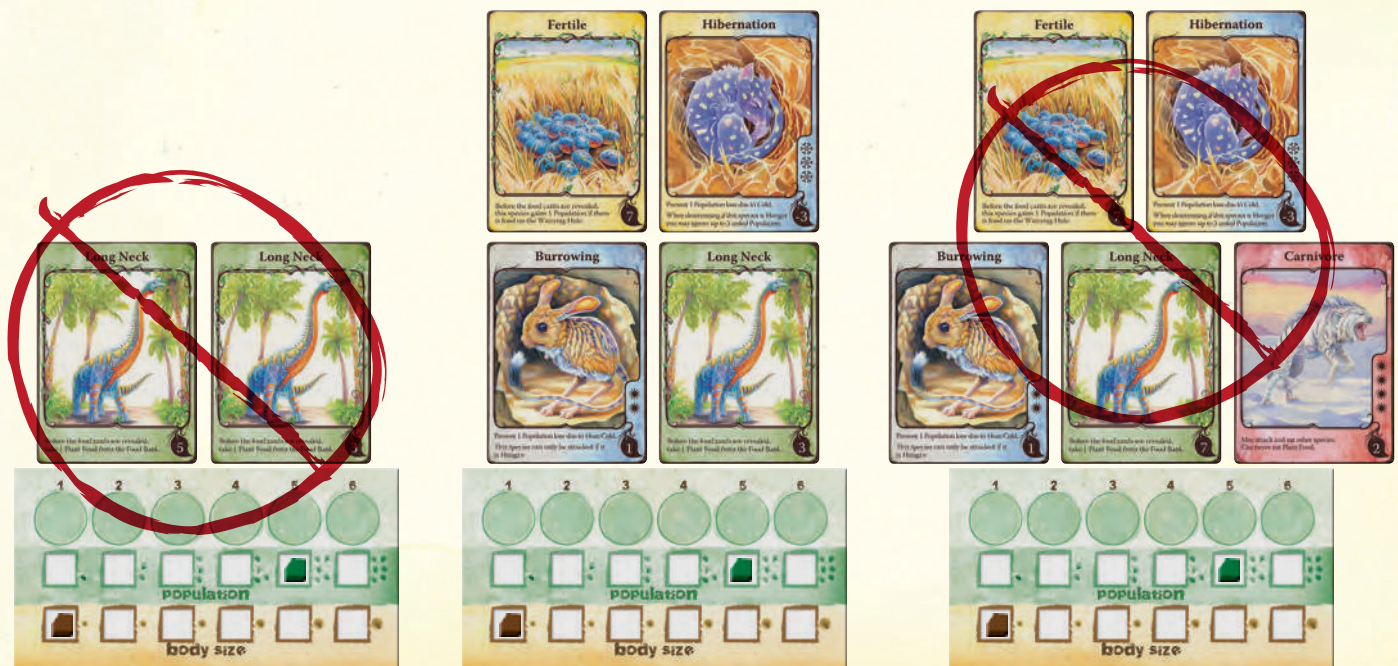
Il y a trois façon d'utiliser les cartes trait :

## Jouer un trait :

Un joueur peut placer une Carte Trait cachée a proximité d'une de ses espèces.



**Restriction :** Une espèce ne peut pas avoir deux fois le même trait et avoir plus de 4 traits.



## Créer une nouvelle espèce :

Un joueur peut placer une Carte Trait face visible dans la défausse afin d'obtenir une nouvelle espèce. Il prend une nouvelle planche des espèces et place un cube vert sur le 1 de la piste population et un cube marron sur le 1 de la piste de la taille du corps. La nouvelle espèce est alors placée devant le joueur, à droite ou à gauche de ses autres espèces mais jamais au milieu d'espèces existantes.

## Accroître la population ou la taille de corps :

Un joueur peut placer une Carte Trait dans la défausse face visible pour accroître la population ou augmenter la taille de corps d'une de ses espèces d'un point. La taille de corps et la population d'une espèce ne peut excéder 6.

A n'importe quel moment durant son tour de jeu, un joueur peut décider de retirer un trait de ses espèces en le plaçant face visible dans la défausse. Ainsi, cela libère une place pour un trait.

Après qu'un joueur ai terminé de jouer des cartes pour ce tour, il peut renvoyer n'importe quel nombre de cartes de sa main au bas de la pioche et piocher autant de cartes. Cependant, il ne peut défausser plus de cartes qu'il n'en reste dans la pioche.

**Restriction :** Les cartes nouvellement piochées ne peuvent pas être jouées comme des traits jusqu'à la phase 3 du tour suivant.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leurs actions, il est temps de retourner les cartes trait qui était face cachée.

## PHASE 4 - CHANGEMENT D'ENVIRONNEMENT :

Note : Les cartes avec une liane autour de l'illustration ont des effets qui se jouent avant que l'on révèle les cartes nourriture. Si le joueur possède plusieurs cartes de ce type, il choisit quelle carte il active en premier.



Maintenant, révélez les cartes présentes dans la mare et suivez les étapes ci dessous :

### 1) Ajuster le Climat :

- Déplacez le curseur climat d'une case vers le chaud s'il y a plus de soleil que de flocons de neige sur le total des cartes présentes.
- Déplacez le curseur climat d'une case vers le froid s'il y a plus de flocons de neige que de soleil sur le total des cartes présentes.
- Le curseur climat ne se déplace pas s'il y a un nombre égal de soleil et de flocons de neige sur le total des cartes présentes.

### 2) Déclencher les événements climatiques :

Le curseur climat indique la zone de climat actuelle. S'il y a une carte événement climatique dans cette zone, lisez et appliquez ce que préconise la carte. En cas de doute, reportez vous à la section aide à la fin du livret de règles. Les cartes événements climatiques résolues sont placées en dessous du paquet approprié.



### 3) Diminution de la population à cause du climat :

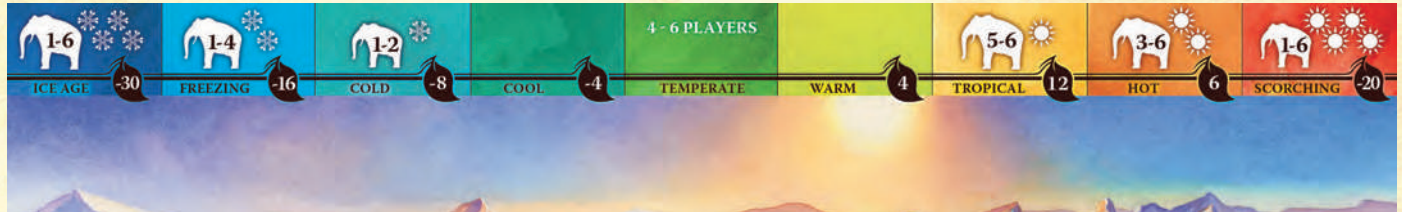
Six zones climat ont un icône de taille de corps et un icône de climat (soleil ou flocon).



Pour les espèces qui ont une taille de corps comprise entre les chiffres indiqués dans la zone climat, elles perdent un en population pour chaque icône climat.



Le soleil représente la population perdue à cause de la chaleur et les flocons représentent les pertes dues au froid.



- **AGE DE GLACE** Chaque espèce perd 4 en population à cause du froid.
- **GEL** Chaque espèce de taille de corps 1 à 4 perd 2 en population à cause du froid.
- **FROID** Chaque espèce de taille de corps 1 ou 2 perd 1 en population à cause du froid.
- **TROPICAL** Chaque espèce de taille de corps 5 ou 6 perd 1 en population à cause de la chaleur.
- **CHAUD** Chaque espèce de taille de corps 3 à 6 perd 2 en population à cause de la chaleur.
- **BRÛLANT** Chaque espèce perd 4 en population à cause de la chaleur.

Chaque espèce en jeu perd en population en fonction de la zone où se trouve actuellement le marqueur climat. Les espèces dont la population passe en dessous de 1 s'éteignent. Voir le chapitre Extinction.

Des espèces peuvent avoir des traits qui les protègent de ses effets climatiques et évitent ainsi de perdre en partie ou complètement leur population. Ces effets protecteurs sont cumulables. Par exemple : à cause de la chaleur, le joueur doit perdre 4 en population. Mais comme son espèce a les traits Burrowing, Migratory et Nocturnal, il ne perd qu'un point de population !

### 4) Ajuster la nourriture végétale :

Ajouter ou retirer de la nourriture végétale de la mare en fonction des cartes nourriture (et de la zone de climat).

Le nombre indiqué sur la feuille en bas à droite de la carte représente la quantité de nourriture que l'on ajoute ou retire de la mare. Une fois le total des cartes pris en compte, il peut arriver qu'il n'y ait pas de nourriture végétale dans la mare pour ce tour.

### 5) Réapprovisionner les cartes Evénement Climatique :

Si une carte Evénement Climatique a été déclenché ce tour-ci, piochez en une nouvelle issue du deck approprié (froid ou chaud) et placée la sous la zone qui convient. Cette nouvelle carte ne peut être activée qu'au prochain tour. Il y aura ainsi toujours 2 cartes Evénement Climatique sur la piste du climat au début de chaque tour : une froide et une chaude. Cependant, une seule est activée par tour.



## PHASE 5 - FEEDING :

En commençant par le premier joueur et suivant le sens des aiguille d'une montre, chaque joueur doit nourrir une de ses espèces affamées. La phase de nourriture prend fin lorsque toutes les espèces ont eu un nombre de nourriture équivalent à la population de cette dernière ou lorsqu'il n'y a plus assez de nourriture dans la mare pour nourrir les espèces affamées.

Une espèce est considérée comme affamée si un membre de son peuple n'a pas de nourriture. Une espèce ne peut jamais prendre plus de nourriture que son nombre de population (sauf si il possède le trait Fat Tissue). Si une espèce a un trait qui lui permet de prendre une nourriture supplémentaire, il faut retourner l'excédent de nourriture qui ne peut être mangé de la ou il vient.

### Nourrir les non carnivores :

Prenez un jeton plante de la marre et placez le sur le tableau de l'espèce que vous souhaitez nourrir. Certains traits (comme Foraging) peuvent modifier la quantité de nourriture qui peut être prise dans la mare.

### Nourrir les carnivores :

Une espèce est considérée comme carnivore si elle a le trait Carnivore. Les carnivores ne peuvent jamais manger de plantes même s'ils ont le trait Long Neck ou Cooperation. Ils se nourrissent en attaquant les autres espèces. Un joueur peut attaquer n'importe quelle espèce, la sienne y compris. Aussi, les Carnivores continuent d'attaquer même si la mare est vide de nourriture.

Un Carnivore affamé peut attaquer si les deux conditions suivantes sont réunies :

- La taille de corps du Carnivore est supérieur à l'espèce attaquée.
- Le Carnivore a les aptitudes nécessaires pour lui permettre d'outrepasser les défenses de l'espèce attaquée.

Quand une attaque est réussie :

- Réduire de 1 la population de l'espèce attaquée. Si cela réduit sa population à un niveau inférieur que la quantité de nourriture déjà acquise, les jetons sont placés dans le sac de nourriture de l'attaquant. Si la population attaquée est réduite à 0, elle s'éteint. Voir Extinction.
- Prenez autant de viande de la réserve de nourriture que la taille de corps de l'espèce attaquée. Placez les sur la planche de l'espèce attaquante.

### Règles essentielles sur la phase de nourriture :

- Quand une espèce mange de la nourriture issue de la mare, elle prend 1 de nourriture végétale (à part si elle possède une aptitude qui indique le contraire). Quand un Carnivore mange une autre espèce, il prend autant de viande que la taille de corps que l'espèce attaquée.
- Les espèces non carnivore sont sensées mangées uniquement de la nourriture végétale mais si elle possède un trait tel que Scavenger ou coopération elle peuvent manger de la viande ! Cependant un carnivore ne peut jamais manger de nourriture végétale.
- Une espèce affamée doit toujours manger si de la nourriture est disponible. Cela implique que s'il ne reste plus qu'une espèce avec l'aptitude Horns sur la table, le carnivore la mangera. Même s'il s'agit d'une espèce lui appartenant !

### Fin de phase de nourriture :

La phase de nourriture prend fin lorsque toutes les espèces ne sont plus affamées ou lorsque toutes les espèces affamées ne sont plus en capacité de manger.

- Si une espèce ne mange pas de manière équivalente au nombre de population qu'elle a, toute la population affamée est perdue. Si toute la population d'une espèce est affamée, elle s'éteint. Voir Extinction.
- Chaque joueur prend les jetons nourriture de sa planche et les met dans son sac de nourriture.
- Toute nourriture restante dans la mare reste en place pour le prochain tour.
- Le jeu prend fin si la pioche est épuisée durant la Phase 1 (Distribution des Cartes) de ce tour ou durant un Evénement d'Extinction survenu lors d'un précédent tour. **Voir décompte en fin de jeu.**
- Si le jeu ne termine pas, passez le pion premier joueur sur votre gauche et un nouveau tour commence. En débutant par la Phase 1 (Distribution des Cartes)

## EXTINCTION :

Si la population d'une espèce atteint 0, elle doit s'éteindre en respectant les règles suivantes :

- Défaussez toutes les cartes trait de cette espèce et piochez autant de cartes.
- Défaussez la planche de votre espèce et mettez tout les jetons nourriture dans votre sac nourriture.
- Si l'espèce qui vient de s'éteindre était placée entre deux espèces, rapprochez les espèces vivantes l'une de l'autre afin de combler l'espace vacant.

Si la pioche est épuisée, dans ce cas :

**2-4 Joueurs :** utilisez les cartes mises de côté durant la phase de mise en place pour former la nouvelle pioche

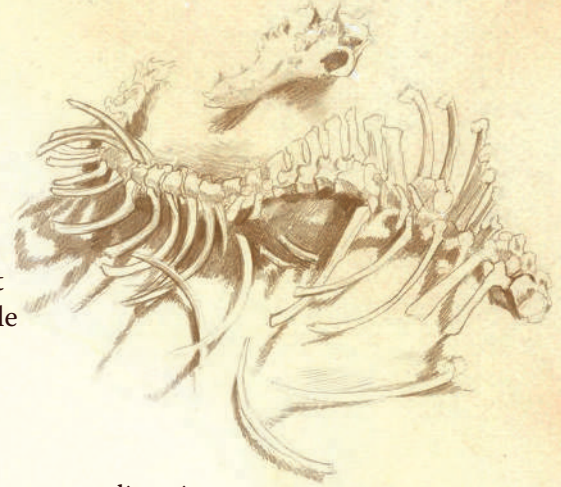
**5-6 Joueurs :** mélangez les cartes défaussées pour créer une nouvelle pioche.

Dans tous les cas, ceci annonce la fin du jeu au prochain tour.

## DÉCOMPTÉ DES POINTS :

- Chaque jeton nourriture dans le sac du joueur rapporte 1 point.
- Chaque membre de population rapporte 1 point.
- Chaque carte trait rattachée à une espèce en vie rapporte 1 point.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de points gagnés grâce aux cartes trait et déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui a généré le plus de points avec les membre de sa population qui gagne.



## VARIANTE SANS CARTE CLIMAT :

Si un joueur découvre le jeu, vous pouvez très bien jouer sans les cartes evenements climatiques.

## VARIANTE POUR JOUER PLUS RAPIDEMENT :

Lors de la phase 3, les joueurs peuvent jouer tous au même moment plutôt que chacun leur tour. Vous pouvez aussi jouer avec votre planche des espèce verticale et non horizontale

## RÈGLES A 6 JOUEURS :

Utilisez la variante pour jouer rapidement.

## RÈGLES A 2 JOUEURS :

Les règles sont identiques sauf que les espèces ne peuvent avoir que 3 traits chacune maximum et non 4.

## JOUER A ÉVOLUTION AVEC ÉVOLUTION CLIMATE (RECOMMANDÉ POUR LES PREMIÈRES PARTIES)

- Retirer 6 cartes Carnivore (celles avec la vue zoomée et le volcan) pour n'en garder que 17.
- Jouer sans les cartes Cooling Frills, Heavy Fur, Hibernation, Migratory, Mud Wallowing, Nocturnal.
- Jouer sans les cartes Événement climatique.
- En phase 1, chacun ne pioche que 3 cartes + 1 par espèce qu'il a.
- Chaque espèce ne peut avoir plus de 3 traits (2 traits à 2 joueurs).
- Ignorer les effets prévenant les pertes de population dues à la chaleur ou au froid.
- Jouer sans le marqueur de climat et ignorer les icônes Flocon et Soleil.
- À 2 joueurs, retirer 40 cartes du paquet avant de commencer (89 cartes restantes).
- À 3 joueurs et plus, ne retirer aucune carte du paquet (129 cartes).



### Ambush (Embuscade)

Autorise un Carnivore à attaquer les espèces protégées par le trait Warning Call. Un Carnivore avec le trait Ambush peut ignorer un trait défensif de n'importe quelle espèce y compris le trait Migratory quand l'on détermine quelle espèce est attaquant.



### Burrowing (Enfouissement)

Cette espèce ne peut être attaquée par un Carnivore sauf si un ou plusieurs individus sont Affamés. Normalement, la protection n'est active que si tous les individus de l'espèce Burrowing sont nourris, mais une espèce avec le trait Burrowing et Hibernation est protégée même si 2 individus ne sont pas nourris.

La perte d'individus due à la Chaleur ou du Froid est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple dans la zone climatique de L'Ice Age (l'Age de Glace), s'il y a 4 icônes flocons représentant la perte de 4 individus due au froid, cette espèce n'en perd que 3.

*L'enfouissement permet aux espèces de se cacher des prédateurs, mais elles sont vulnérables lorsqu'elles quittent leur terrier pour trouver de la nourriture.*

*L'enfouissement est également une protection contre les températures extrêmes. Une espèce capable de s'enfouir peut échapper aux rayons du soleil en se retirant dans un endroit plus frais. Et inversement, un enfouisseur peut échapper au froid des nuits d'hiver en rejoignant un terrier bien isolé.*



### Carnivore (Carnivore)

L'espèce peut attaquer une autre espèce pendant la phase de Nourriture si sa Taille de Corps est supérieure à celle de l'espèce attaquée et si elle possède les traits nécessaires pour passer outre les traits défensifs de cette dernière.

En aucun cas, les espèces Carnivores ne peuvent prendre de nourriture végétale même si elles ont les traits Long Neck, Cooperation ou Foraging.



### Climbing (Grimpeur)

Une espèce avec le trait Climbing ne peut être attaquée sauf si un Carnivore possède le trait Climbing.





### Cooling Frills (Volants Rafraîchissants)

Ajoutez 2 à la Taille de Corps de cette espèce quand il faut déterminer si elle peut être attaquée par un Carnivore. Une espèce avec une Taille de Corps de 6 et Cooling Frills a une Taille de Corps effective de 8. Cooling Frills n'augmente pas la quantité de viande qu'un Carnivore perçoit après une attaque.

La perte d'individus due à la Chaleur est réduite de 3 pour cette espèce. Par exemple, dans la zone climatique Scorching (Brûlante), s'il y a 4 icônes soleil représentant la perte de 4 individus due à la chaleur, cette espèce n'en perd que 1.

*La façon la plus efficace pour un animal de dissiper la chaleur est d'avoir un ratio supérieur en surface de peau comparé à son poids. De larges volants, semblables à ceux du Frilled-Neck Lizard, permettent à l'animal de se rafraîchir lui-même en agitant ses volants. Cela leur donnent alors temporairement une surface de peau plus importante leur permettant ainsi de se rafraîchir. Un autre avantage est que les volants, une fois dépliés donnent l'impression aux prédateurs que l'animal est plus gros qu'il ne l'est vraiment.*



### Cooperation (Cooperation)

A chaque fois que cette espèce prend de la nourriture, si vous avez une espèce à sa droite, cette espèce prend 1 nourriture du même type (Végétale ou Viande) et de la même source (Mare ou réserve de Nourriture). Cela signifie que Cooperation est activée par les traits comme Long Neck, Scavenger, Intelligence et même par une autre Cooperation (mais pas par Fat Tissue). N'oubliez pas qu'un Carnivore ne peut jamais manger de nourriture végétale même avec Cooperation.



### Defensive Herding (Atroupement défensif)

Une espèce avec Defensive Herding ne peut être attaquée par un carnivore que si la population du Carnivore est supérieure à celle de l'espèce attaquée. La perte d'individus due au Froid est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple dans la zone climatique de L'Ice Age (l'Age de Glace), s'il y a 4 icônes flocons représentant la perte de 4 individus due au froid, cette espèce n'en perd que 3.

*L'atroupement n'est pas seulement une mécanique de défense, c'est aussi un moyen de partager la chaleur du corps pour conserver la chaleur pendant une période froide. Dans les colonies du Pingouin Empereur, ils se blottissent les uns aux autres afin de se protéger du vent glacial de l'Antarctique. A tour de rôle, les pingouins vont et viennent à l'extérieur et à l'intérieur du cercle pour retrouver de la chaleur.*



### Fat Tissue (Tissu Adipeux)

Cette espèce peut continuer de stocker de la nourriture sur la carte Fat Tissue jusqu'à atteindre un nombre de jetons nourriture égal à sa population. Cependant le nombre de jetons nourriture stocké sur la carte Fat Tissue ne peut excéder la taille de corps de l'espèce. La nourriture stockée n'est ni de la viande ni végétale. Immédiatement avant que les cartes nourritures ne soient révélées au début du prochain tour, déplacez la nourriture stockée vers la planche de bord de l'espèce sans excéder le nombre d'individus. Cela n'active pas Cooperation ou n'importe quel autre trait autorisant une espèce à prendre de la nourriture. Chaque jeton nourriture restant sur cette carte lors d'une extinction ou à la fin du jeu est déplacée vers le sac de jetons nourriture du joueur.



### Fertile (Fertile, Fécond)

Avant que les cartes nourritures ne soient révélées, cette espèce gagne un individu s'il reste de la nourriture dans la mare (du précédent tour par exemple).



### Foraging (Fourragère)

Cette espèce mange 1 nourriture végétale de plus lorsqu'elle prend de la nourriture végétale (sauf si elle n'a pas d'individu pour la manger). La nourriture végétale supplémentaire est prise de la même source (Mare ou Réserve de nourriture) que la nourriture originale. Foraging peut être activé par un autre trait tel que Cooperation, Long Neck ou Intelligente. La nourriture additionnelle prise par Foraging ne crée pas une autre action «prendre» et ne réactive pas Cooperation une nouvelle fois.



### Hard Shell (Carapace)

Ajoutez 4 à la Taille de Corps de cette espèce lorsqu'on détermine si un Carnivore peut l'attaquer. Une espèce avec une Taille de Corps de 6 et le trait Hard Shell a une Taille de Corps effective de 10. Hard Shell n'augmente pas la quantité de viande prise par un Carnivore après une attaque.



### Heavy Fur (Fourrure épaisse)

La perte d'individus due au froid est réduite de 4 pour cette espèce. Par exemple, dans la zone climatique de l' Ice Age (l'Age de Glace) s'il y a 4 icônes flocons représentant la perte de 4 individus due au froid, cette espèce n'en perd aucun. Cependant la perte d'individu est augmentée de 1 dans les trois zones climatiques les plus chaudes. Par exemple, dans la zone climatique Scorching (Brûlante), s'il y a 4 icônes soleils représentant la perte de 4 individus due à la chaleur. Une espèce avec le trait Heavy Fur en perd 5.





### Hibernation (Hibernation)

Jusqu'à 2 individus peuvent être ignorés lorsque l'on détermine si cette espèce est affamée. Ainsi, les individus concernés n'ont pas besoin d'être nourris lors de la phase 5 (Nourriture) et ils ne seront pas perdus même s'ils n'ont pas mangés à la fin de la phase de nourriture. Une espèce avec Burrowing et Hibernation est protégée même si 2 individus ne sont pas nourris.

La perte d'individus due au Froid est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple dans la zone climatique de L'Ice Age (l'Age de Glace), s'il y a 4 icônes flocons représentant la perte de 4 individus due au froid, cette espèce n'en perd que 3.



### Horns (Cornes)

Quand une espèce avec des Cornes est attaquée, le Carnivore attaquant perd un individu. La perte d'un individu se produit avant que le Carnivore prenne la viande résultant de son attaque. Cela signifie qu'il est possible qu'un Carnivore et sa proie s'éteignent tout les deux s'ils ont une population de 1. Uniquement dans ce cas l'espèce avec le trait Scavenger prendrait de la nourriture dans ces circonstances.



### Intelligence (Intelligente)

Un joueur possédant une espèce Intelligente à la possibilité de défausser une ou plusieurs cartes de sa main à n'importe quel moment de la phase de Nourriture pour gagner un des effets suivants :

- Si l'espèce Intelligente est **non-Carnivore**, le joueur prend 2 jetons nourriture végétale en provenance de la Réserve de Nourriture pour chaque carte qu'il défausse. Il peut le faire avant ou après son tour de Nourrissage. A chaque utilisation, cela déclenche les cartes comme Cooperation et Foragging.
- Si l'espèce Intelligente est **Carnivore**, chaque carte défaussée annule toutes les cartes trait du même type pour la prochaine attaque. Par exemple, si une espèce a un Warning Call de chaque côté ou s'il y a plusieurs cartes Scavenger en jeu elles sont inactives.

Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser ces compétences même si l'espèce Intelligente est affamée.



### Long Neck (Long Cou)

Prenez immédiatement 1 Nourriture Végétale en provenance de la Réserve de Nourriture (Et non de la Mare) avant que les cartes Nourriture ne soient révélées.





### Migratory (Migratoire, Migration)

Après que toutes les espèces aient finis leur phase de Nourriture pour le tour, cette espèce prend 2 jetons nourriture de la Réserve de Nourriture si la Mare est vide (Sauf s'il n'a pas suffisamment d'individus pour prendre les 2 jetons). La carte fonctionne même s'il n'y a pas eu de nourriture dans la mare pour ce tour-ci.

La perte d'individus due au froid et au chaud est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple dans la zone climatique de L'Ice Age (l'Age de Glace), s'il y a 4 icônes flocons représentant la perte de 4 individus due au froid, cette espèce n'en perd que 3.

*Plusieurs Espèces migrent avec les saisons, voyageant vers de nouvelles destinations afin de rester dans un climat confortable. Mais la migration n'est pas sans risques. Les prédateurs attaquent souvent les espèces qui migrent, éclaircissant les rangs rendant leur longue journée encore plus dure à travers la planète.*



### Mud Wallowing (Bain de Boue)

Un joueur attaquant une espèce avec Mud Wallowing doit défausser une carte de sa main face visible avant que son Carnivore ne puisse passer à l'action. Une carte doit être défaussée pour chaque attaque.

La perte d'individus due à la chaleur est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple dans la zone climatique de Scorching (Brûlante), s'il y a 4 icônes soleils représentant la perte de 4 individus due à la chaleur, cette espèce n'en perd que 3.

*Certains animaux se roule dans la boue afin de réguler la température de leur corps et rester au frais. Cela prend plus de temps à l'eau pour s'évaporer lorsqu'elle est mélangée à de la boue. Ce qui signifie que le corps reste au frais plus longtemps. Le bain de boue sert aussi à se camoufler des prédateurs.*



### Nocturnal (Nocturne)

Avant que vous débutiez votre phase de Nourrisage, nourrissez cette espèce (Carnivore ou non) s'il n'y a pas de Carnivore capable de la manger. Vous pouvez ensuite lors de votre phase de nourrissage nourrir à nouveau cette espèce. Les actions de nourrissage active les cartes telles que Cooperation et Foraging.

Afin de déterminer si le trait Nocturnal est effectif, un Carnivore avec Intelligence est considéré comme capable de manger cette espèce uniquement si le joueur possédant le Carnivore a des cartes en main. Ce qui lui permettra d'activer le trait Intelligence s'il le désire et donc d'outrepasser les défenses de l'espèce avec le trait Nocturnal.

La perte d'individus due à la chaleur est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple dans la zone climatique de Scorching (Brûlante), s'il y a 4 icônes soleils représentant la perte de 4 individus due à la chaleur, cette espèce n'en perd que 3.



### Pack Hunting (Chasse en meute)

Afin de déterminer si elle peut attaquer une autre espèce, la taille de corps de cette espèce est calculée en fonction du nombre d'individus qu'elle possède plus sa taille de corps. Par exemple, une espèce avec un nombre d'individus de 5 et d'une taille de corps de 3 à une taille de corps effective de 8.





### Scavenger (Charognard)

Prenez une nourriture (viande) de la réserve a chaque fois qu'une espèce perd un individu après avoir été attaqué par un Carnivore. Si un Carnivore à le trait Scavenger, il prend une nourriture (viande) supplémentaire. Il en va de même si l'espèce attaquée à le trait Scavenger, elle prend une nourriture (viande) de la réserve.



### Symbiosis (Symbiose)

L'espèce avec le trait Symbiosis ne peut être attaquée si l'espèce a sa droite à une taille de corps plus importante.



### Warning Call (Cri d'alerte)

Si vous avez des espèces à droite et/ou à gauche de l'espèce avec le trait Warning Call, cette/ces espèces ne peuvent être attaquées que si le Carnivore a Ambush (Embuscade). Par ailleurs, le trait Warning Call ne protège pas l'espèce qui a le trait Warning Call.

*De nombreuses espèces ont développer un cri d'alerte afin d'avertir les membres de leur groupe lorsque des prédateurs sont tout proche. Mais ce système à un prix. En effet, le lanceur d'alerte permet à son groupe de s'enfuir en cas de danger mais il attire l'attention du prédateur sur lui seul.*





### Cold Snap (Vague de froid)

Quand une carte Cold Snap est révélée, ignorez les effets de la zone climatique actuelle pour ce tour et appliquez les effets de la carte Cold Snap à la place.



### Desertification (Désertification)

Quand une carte Desertification est révélée, chaque espèce perd 1 en taille de corps. Les espèces qui ont une taille de corps de 1 restent à 1.

N'ajoutez pas de nourriture dans la mare si le total de nourriture est positif pour le tour, mais si le total est négatif retirer la nourriture.

???



### Heat Wave (Vague de Chaleur)

Quand une carte Heat Wave est révélée, ignorez les effets de la zone climatique actuelle pour ce tour et appliquez les effets de la carte Heat Wave à la place.



### Glacial Thaw (Dégel Glaciaire)

Quand une carte Glacial Thaw est révélée, placez la carte face visible dans la mare. Les 3 icônes soleils visibles sur la carte seront ajoutés à ceux présents sur les cartes nourriture lors du décompte de la Phase 4 (Modification de l'environnement) du prochain tour.

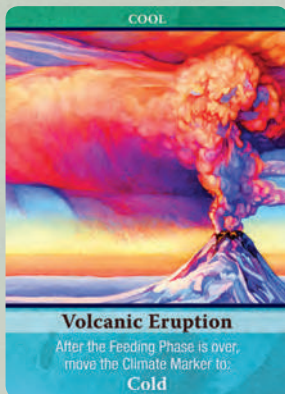
Piochez une autre carte événement climatique comme lors de la phase 5 lorsqu'une carte Glacial Thaw est déclenchée.



### Meteorite (Meteorite)

Quand un impact de Meteorite est révélé, n'ajoutez pas de nourriture dans la mare si le total de nourriture est positif pour le tour, mais si le total est négatif retirez la nourriture. Cet effet s'applique jusqu'à la fin du jeu ! Les individus peuvent toujours disparaissent à cause du Froid ou de la Chaleur.

???



### Volcanic Eruption (Eruption Volcanique)

Quand une carte Volcanic Eruption est révélée, vous devez déplacer le marqueur climatique jusqu'à la zone désignée à la fin de la Phase 5 (Nourrisage). Le prochain tour de jeu débutera avec le marqueur climatique dans cette nouvelle zone.

???



### Wildfire (Incendie)

Quand une carte Wildfire est révélée, toutes les espèces qui n'ont pas le trait Burrowing perdent 1 individu. Cet individu n'est pas considéré comme perdu à cause de la Chaleur ce qui ne déclenche pas les traits évitant la perte d'individus du à la chaleur.

La nourriture qui devrait être normalement ajouter à la mare se tour-ci est mise de côté. La nourriture ainsi mise de côté sera mise dans la mare lors de la Phase 1 du prochain tour.

✉ email [evolution@northstargames.com](mailto:evolution@northstargames.com) with any questions, to get on our mailing list, or for the chance to test future expansions.



## GAME CREDITS

Game Designers:	Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin
Project Manager:	Dominic Crapuchettes
Game Developers:	Jonathan D'Angelo, Ben Goldman, Nick Bentley, Scott Rencher
Card & Box Cover Artist:	Catherine Hamilton
Graphic Designer:	Jacoby O'Connor, Ben Goldman
Card Layout Design:	Giorgio De Michele
Rules:	Dominic Crapuchettes
Editing:	Jonathan D'Angelo, Edoardo Kulp, Kristen Rowe, Ken Goldman, Giles Young
Scientific Advisors:	Dr. Giles Young (Paleoclimatologist, Swansea University, UK), Dr. Joanne Demmler (Senior Data Analyst & Lecturer, Swansea University, UK), Dr. Stuart West (Professor of Evolutionary Biology, University of Oxford), Catherine Hamilton (Artist, Birder, Scientist, Super Genius)
Production Manager:	Edoardo Kulp
Playtester Coordinator:	Dominic Crapuchettes
Official Playtesters:	John Lee, Dan Cain, Travis Morton, Jan Ivanauskas, Greg Cooksey, Adrian Koester, David Ahrens, David Chervony, Keith Abel, Nigel Buckle, Ariel Claire, Bryce Summers, Jonathan Brookbank, Liz Burton, Michael Burton, Pedro Goins, Randy Dykstra, Rex Moore, Tim Roza, Seth Locke,
Other Playtesters:	Kristen Rowe, Jeffrey Bennett, Vivek Kotecha, Luke Warren, Hammad Shaw, Jason Carr, Will Bowler, Gareth Thomas, Tyler Babcock, Eric Staswick, Blake Durtschi, Kristin Mink, Ryan Mink, Matt Boyer, Emily Boyer, Shannon Sanders
Special Thanks to:	Liz and Mike Burton for their work on the 2-Player Rules, Stevan Corrêa for creating some of the Scientific Names, to all our Kickstarter backers for believing in our dream, and to countless others on the BoardGameGeek.com for their passionate and insightful feedback.

## GAME HISTORY

The original concept for Evolution was developed by Russian biologist Dmitry Knorre to demonstrate evolutionary principles to his students. Dominic Crapuchettes, a former professional Magic: The Gathering player, built upon the concept along with a team of developers to create a tournament quality board game. Catherine Hamilton was raised by a rocket scientist mom at NASA and a neurobiologist dad at Caltech. She joined the project because it merged her passion for natural science with her lifelong passion for painting.



NorthStarGames®

[www.NorthStarGames.com](http://www.NorthStarGames.com)