

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ENO

LIVRE DE RÈGLES





CRÉDITS :

Un jeu de **Philippe Keayarts**, illustré par **Stéphane Poinso**t et **Stéphane Gantie**z.

REMERCIEMENTS :

Un grand merci à tous ceux qui m'ont aidé en testant cette nouvelle version : Stéphane Van Eesbeeck, Nicolas Christian, Bernard Jorion, Stavros Gessis, Dom Vandaële, Thomas Laroche, Benoît Kusters, Jean-Paul Reginster, Yann Vekemans, Yves Dohogne, Eric Hanuise, Yolande Elsen, Nathan Clesse. Merci aussi à Croc, Philippe et l'équipe Asmodee. Et une dédicace toute particulière pour Joanne de Terwangne qui m'encourage depuis toujours.



Les tribus se rassemblent autour des points d'eau, le sol résonne du pas lourd des colosses et le soleil monte haut dans le ciel. Les guides commencent peu à peu à abandonner leurs montures. Le lien psychique qui les lie à leurs animaux est devenu tellement douloureux. Les organismes souffrent et transmettent leur désespoir à leurs compagnons humains. La fin est proche.

Ils ne survivront pas à la mort de leurs dinosaures.

Mais ailleurs, de l'autre côté de l'île, d'autres espèces commencent déjà à pulluler, bien plus aptes à résister à la chaleur excessive que leurs alter egos géants.

— Meziaky, marcheur des savanes et témoin du destin



But du jeu

Dans Evo, vous incarnez un peuple nomade en symbiose avec une espèce reptilienne primitive. Vous arpentez avec vos montures les étendues sauvages de Kumtagh, vous utiliserez vos connaissances de la biologie pour leur permettre de s'adapter et triompher à la fois du climat changeant et hostile, et des autres espèces avec lesquelles ils sont en compétition.

En termes techniques, vous allez gagner des points de mutation (notés PM dans les règles qui suivent) au cours de la partie. Celui qui en possède le plus à l'issue de la partie est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de dinosaures qui gagne.

En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Matériel

- Père, à quoi servent ces longues tiges de bambous ?
- Elles me permettent de diriger Kort sans y perdre une main ou un bras.
- Mais Kort est un puissant Nan Shan, il est l'Animal de notre tribu.
- Oui mon fils, tu as raison, les Nan Shan ne sont agressifs que lorsqu'ils ont faim. Mais tu l'apprendras vite, ils ont toujours faim.

1 règle du jeu



Vous êtes en train de la lire.

2 plateaux double-face



Vous utiliserez le plateau qui correspond au nombre de joueurs présents.

1 roue du climat



C'est un élément très important du jeu : elle vous permet de connaître quels sont les territoires où les dinosaures peuvent vivre.

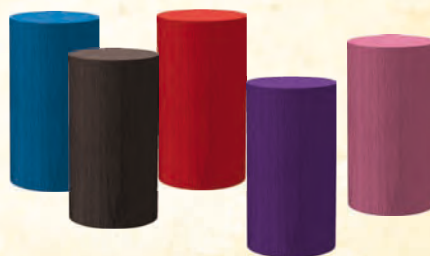
1 laboratoire de biologie



C'est là où vous donnerez un coup de pouce à la génétique afin de créer l'espèce de dinosaure la plus puissante.

5 pions de peuple (1 par joueur)

Ils servent à déterminer l'ordre du tour et le choix des gènes.



● **5 planches de dinosaure (1 par joueur)**



Vous pourrez y placer les gènes qui vont apparaître chez vos dinosaures.

● **40 dinosaures (8 par joueur)**



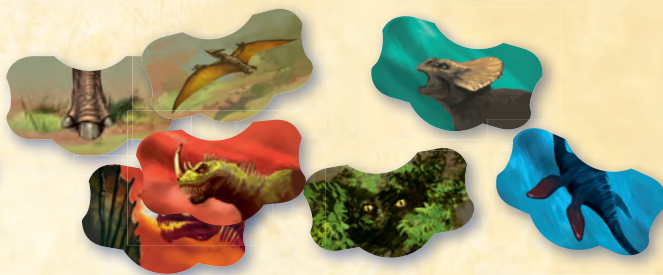
Ce sont eux qui naissent, vivent, combattent et meurent sur le plateau de jeu.

● **13 jetons de climat**



Ils permettent de connaître le climat qu'il fait et déterminent la durée de la partie.

● **48 jetons de gène**



Vous tenterez de vous les approprier pour faire évoluer vos dinosaures.

● **1 sac**

On y placera les jetons de gène en début de partie.

● **88 jetons de PM**



Gardés face cachée, ils sont à la fois la monnaie du jeu et vos points de victoire.

● **15 cartes d'événement**



Il est toujours bon d'en posséder quelques-unes pour surprendre vos adversaires.

● **1 dé de combat**



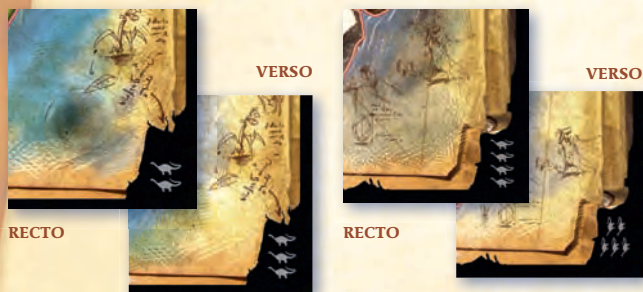


Mise en place du jeu

Les Nan Shan du clan de l'Est volent. Ils ont vu survoler les hautes montagnes alors que les premiers rayons du soleil commencent à percer la canopée de la jungle primale. La tribu était rassemblée autour du dernier œuf. Tous savaient que c'était la dernière chance pour le peuple des forêts. Les alchimistes s'étaient relayés jours après jour autour de l'immense sphère d'un blanc laiteux, distillant leurs liquides à travers la dure coquille. Combattre des monstres ailés était un défi presque insurmontable. La coquille commença à se fissurer tandis que les femmes entonnaient le chant de la naissance.

- Mofiaiky, marcheur des savanes et témoin du destin

Placez le plateau qui correspond au nombre de joueurs présents (le nombre de joueurs est inscrit distinctement sur chaque plateau). Attention, ils sont double face !



Chaque joueur reçoit tout le matériel à sa couleur : 1 pion de peuple, 8 dinosaures et 1 planche de dinosaure. Il reçoit aussi 6 PM.

On place non loin du plateau de jeu le laboratoire de biologie et la roue du climat. Cette dernière est placée dans la position de départ illustrée ci-contre.

Les 15 cartes d'événement sont battues et forment une pioche face cachée.

On place dans le sac tous les jetons de gène normaux (36 au total). On pioche ensuite au hasard 8 jetons de gènes uniques parmi les 12 et on les ajoute dans le sac.

Jetons de gènes normaux



Jetons de gènes uniques



Ensuite, il faut constituer la pile des jetons de climat. Commencez par séparer le jeton de météorite des autres jetons de climat. Il servira à déterminer la fin de la partie.

Écartez sans le regarder un des jetons de climat.

Jetons de climat



Formez une pile face cachée de 3 jetons de climat en mélangeant le jeton météorite avec deux autres pris au hasard.

Mélangez et posez face cachée les jetons restant sur la pile de 3 jetons.

Au final, la pile de jetons de climat est formée de 12 jetons face cachée, le jeton de météorite étant parmi les trois derniers.



Planches de joueurs

Sac contenant
(36+8) jetons de gènes

Réserve de
points de mutations

Position de départ

Positions de départ

Premier joueur

Laboratoire
de biologie

Matériel de départ
du joueur rouge

1er joueur



Déterminez aléatoirement un ordre de jeu de départ en mélangeant les pions de peuple des joueurs présents. Placez-les sur la piste d'initiative du laboratoire de biologie.

Le joueur qui se trouve à gauche de la piste d'initiative est appelé premier joueur.

Pour terminer, chaque joueur place un pion de dinosaure sur chacune des deux zones de départ les plus proches de lui (ou déterminées au hasard). Les autres pions de dinosaure sont conservés par les joueurs, à portée de main.



La planche de dinosaure

Chaque joueur possède une planche de dinosaure correspondant à l'espèce avec laquelle sa tribu est en symbiose. Cette planche permet de connaître à tout moment les caractéristiques de tous ses dinosaures.

8

« Maître, pourquoi tes dinosaures ils sont pas fous ? Les miens, j'arrive pas bien à les dessiner, ils bougent tout le temps ».

Le sage se pencha vers l'enfant et lui glissa à l'oreille, amusé :

« J'ai un secret, je ne dessine qu'à la nuit tombée ».

L'enfant ouvrit de grands yeux étonnés et crut malin d'ajouter :

« Mais la nuit, on ne voit rien ».

Le sage ajouta, toujours à mi-voix, comme s'il révélait le secret de la vie :

« Certes, mais la nuit, leur température baisse et leurs mouvements se font plus lents. Même un vieillard comme moi peut alors les croquer comme s'il s'agissait d'une pomme sur une table ».

De gauche à droite, on trouve les informations suivantes :



La zone en haut à gauche de la planche permet d'accueillir les fioles alchimiques dont les effets seront décrits par la suite.



Les pattes

Toutes les espèces de dinosaures commencent avec 2 points de mouvement. Chaque paire de pattes supplémentaire leur accorde 1 point de mouvement de plus.



Les cornes

Toutes les espèces de dinosaures commencent sans corne. Les cornes servent aux dinosaures à se combattre. Ils peuvent en gagner par la suite.



Les plaques de thermorégulation

Toutes les espèces de dinosaures peuvent acquérir des plaques de thermorégulation qui leur permettent de survivre dans les zones chaudes de l'île. Ils ne commencent avec aucune plaque, mais peuvent en gagner par la suite.



Les plaques de fourrure

Toutes les espèces de dinosaures peuvent acquérir des plaques de fourrure qui leur permettent de survivre dans les zones froides de l'île. Ils ne commencent avec aucune plaque, mais peuvent en gagner par la suite.



Les œufs

Toutes les espèces de dinosaures commencent avec un œuf qui représente leur taux de natalité. Ils pourront augmenter ce taux par la suite.



La zone en bas à droite de la planche permet d'accueillir les gènes uniques dont les effets seront décrits par la suite.



Déroulement de la partie

Une partie d'EVO se déroule en un certain nombre de tours (compris entre 9 et 11).

Durant chaque tour, on doit résoudre les 6 phases suivantes dans cet ordre précis. Il faut résoudre totalement une phase avant de passer à la suivante.

● PHASE DE CLIMAT

Le premier joueur retourne le jeton de climat situé au-dessus de la pile et en applique le résultat. Si le jeton de météorite apparaît, la partie s'arrête immédiatement et on détermine le vainqueur.

● PHASE DE MUTATIONS

Le premier joueur pioche au hasard les gènes qui pourront être acquis durant ce tour. Les joueurs vont ensuite miser des PM pour se les approprier.

● PHASE D'INITIATIVE

L'ordre du tour est déterminé. Il sera valable jusqu'à la phase d'initiative du tour suivant.

● PHASE DE DÉPLACEMENT

Dans l'ordre de l'initiative, les joueurs vont déplacer leurs dinosaures. Cela peut déclencher des combats qui sont résolus immédiatement.

● PHASE DE NAISSANCES

Dans l'ordre de l'initiative, les joueurs vont « pondre » de nouveaux dinosaures.

● PHASE DE SURVIE

Le premier joueur va vérifier que tous les dinosaures peuvent survivre dans les cases où ils se trouvent. Le climat peut en effet causer la mort de nombreux animaux.

Chaque joueur va ensuite gagner des PM selon le nombre de dinosaures présents sur l'île à la fin de la phase de survie.



Phase de climat

*Le conseil se réunit sur la grande place. À minuit, le sol se mit à trembler et l'astrolabe sortit de sa coque marmoréenne. Il se déploya comme une fleur au printemps et cliqueta comme une armée de grillons. Les individus encapuchonnés se rassemblèrent plus près des sphères qui tournaient lentement et prirent des mesures en murmurant une étrange mélodie. Le grand Maluah se tourna enfin vers la foule et éructa :
« La prochaine saison verra le soleil fissurer la terre et assécher les fleuves. »*

Le premier joueur retourne le jeton de climat situé au-dessus de la pile et en applique le résultat.

Si le jeton de météorite apparaît, la partie s'arrête immédiatement et on détermine le vainqueur. Les joueurs révèlent leurs jetons de PM et celui qui en possède le plus gagne la partie.

Sinon, le premier joueur modifie le climat en tournant la roue du climat dans le sens indiqué par le jeton pioché :



La roue du climat est déplacée de deux sections dans le sens des aiguilles d'une montre.



La roue du climat est déplacée d'une section dans le sens des aiguilles d'une montre.



La roue du climat n'est pas modifiée.



La roue du climat est déplacée d'une section dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

C'est la section sélectionnée qui détermine le climat pour tout le tour en cours. Il est primordial que tous les joueurs comprennent ce que cela implique pour la survie de leurs dinosaures (voir phase de survie page 14).



Phase de mutations

L'alambic hoqueta et une dernière goutte coula dans la fiole. L'alchimiste se dirigea alors vers la couveuse. À l'aide d'une grande aiguille d'os, il fit pénétrer le liquide à l'intérieur. Il attendit, interdit. Les minutes passèrent, puis les heures. Le scientifique resta là, à contempler son œuvre. Finalement, la coquille se fissura et un minuscule bec apparut. Lorsque l'animal se libéra entièrement du refuge où il venait de passer trois mois, il déploya deux ailes ridiculement petites en poussant un cri aigu. L'homme haussa les épaules, dépité, et chassa la créature d'un coup de pied.

Le premier joueur pioche, un par un, un jeton de gène du sac pour chaque emplacement du laboratoire de biologie, jusqu'à atteindre le nombre de joueurs présents. Comme la première colonne ne contient pas d'emplacement, **le nombre de gènes piochés est toujours égal au nombre de joueurs moins un.**

Il ne peut jamais y avoir deux gènes identiques lors d'une même phase de mutations. Si c'est le cas, le premier joueur remet le gène en double dans le sac et en pioche un nouveau jusqu'à ce que tous les gènes soient différents.

Ensuite, dans l'ordre de la piste d'initiative, les joueurs vont miser pour tenter d'obtenir les gènes en question. Le paiement des gènes se fait en PM. Comme ce sont aussi les points de victoire du jeu, il ne faut pas trop dépenser !

À son tour, le joueur doit poser son pion de peuple en face du jeton qu'il convoite (ou sur la première colonne, voir ci-dessous).

Si la colonne est vide, il peut placer le pion où il le désire (mais la valeur choisie représente le nombre de PM qu'il devra déboursier).

Si la colonne est déjà occupée, il doit placer son pion au-dessus du pion déjà posé, augmentant ainsi la somme misee.

Un joueur qui vient de se faire déloger par un autre récupère immédiatement son pion et doit faire une nouvelle mise. Il doit obligatoirement changer de colonne (cependant, s'il est chassé à nouveau plus tard, il pourra éventuellement revenir sur cette colonne).

Notez bien que si un joueur pose son pion sur la valeur 6 d'une colonne, il ne pourra pas être délogé et remportera obligatoirement le gène en question.

Le joueur qui aura enchéri et remporté la première colonne pioche une carte d'événement.

Les autres gagnent le gène correspondant à la colonne remportée. Tous les joueurs doivent payer leur achat en remettant à la banque le nombre de PM adéquat.

GÈNES NORMAUX

Les effets de tous les gènes normaux sont permanents.



Paire de pattes

Chaque paire de pattes supplémentaire offre 1 point de mouvement supplémentaire à votre espèce. Chaque espèce commence la partie avec 2 points de mouvement.



Corne

Chaque corne augmente vos chances de gagner un combat, en attaque autant qu'en défense. Les dinosaures commencent la partie sans corne.



Plaque de thermorégulation

Chaque plaque permet à un dinosaure de survivre au climat chaud. Chaque espèce commence sans plaque de thermorégulation.



Plaque de fourrure

Chaque plaque permet à un dinosaure de survivre au climat froid. Chaque espèce commence sans plaque de fourrure.



Œuf

Chaque œuf permet de pondre un nouveau dinosaure à chaque tour. Chaque espèce commence avec un œuf.



Fiole alchimique

Chaque fiole réduit de 1 le coût de tous les gènes et cartes achetées lors des tours ultérieurs (minimum 0).

GÈNES UNIQUES

Les effets de tous les gènes uniques sont permanents.



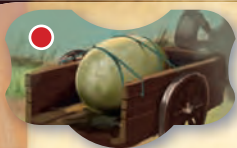
Plaque osseuse

Ce gène compte comme 2 cornes, mais uniquement en défense (lorsqu'un de vos dinosaures est attaqué).



Grande corne

Ce gène compte comme 2 cornes, mais uniquement en attaque (lorsqu'un de vos dinosaures en attaque un autre).



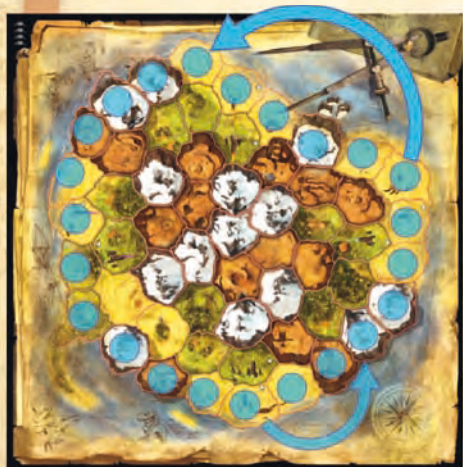
Coquille épaisse

Lors de la phase de naissances, vous pouvez placer vos nouveaux dinosaures jusqu'à 3 cases de distance.



Nageoires

Pour 1 point de mouvement, un de vos dinosaures se déplace d'une case côtière à une autre. Une case est côtière si elle est adjacente à la mer.



Case
côtière

Exemple
de
mouvement



Ailes

Pour 1 point de mouvement, un de vos dinosaures peut se déplacer de 2 cases. La première case peut contenir un dinosaure (même adverse). Ce gène ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase de déplacement.



Régénération

Vous ne pouvez jamais descendre en dessous de 3 dinosaures. Une fois arrivé à 3, vous ne pouvez plus être attaqué, vous n'êtes plus affecté par le climat, etc.



Bébés tueurs

Vous pouvez faire naître vos dinosaures sur des cases occupées. Jetez un dé pour chaque dinosaure ainsi placé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le dinosaure adverse est éliminé. Sur un résultat de 4 ou 5, c'est le vôtre qui meurt.



Sixième sens

Vous pouvez regarder à tout moment le prochain jeton de climat.



Cavernicole

Lors de la phase de survie, un de vos dinosaures situés en zone mortelle survit.



Poussée d'adrénaline

Lors de la phase d'initiative, vous choisissez votre place sur la piste d'initiative.



Cuisses musclées

Ce gène vous accorde 2 points de mouvement supplémentaires.



Peau de caméléon

Quand vous perdez un combat en tant que défenseur, votre dinosaure peut se déplacer dans une case adjacente (pas celle d'où vient l'attaquant) au lieu d'être tué. Si aucune case légale n'est disponible, il meurt.

LES CARTES D'ÉVÉNEMENT

À chaque tour, le joueur qui aura emporté l'enchère de la première colonne du laboratoire de biologie gagnera une carte d'événement piochée au hasard. Ces cartes sont gardées secrètes jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. On peut parfaitement en jouer plusieurs par tour ou même par phase si on respecte le moment où elles doivent être jouées.

Les effets des cartes d'événement ne sont jamais permanents, elles sont défaussées après utilisation.



Moment où
la carte doit
être jouée.

Effet de
la carte.



Phase d'initiative

Tous les pions de peuple sont placés sur la piste d'initiative en haut de la colonne du gène acquis lors de la phase précédente. Ensuite, les pions sont classés par ordre croissant de dinosaures sur le plateau : ceux qui ont moins de dinosaures joueront avant (en gardant l'ordre défini au départ en cas d'égalité).

Les pions de peuple passent de la zone de mise à la piste d'initiative.

Dinosaures sur le plateau



Les peuples rouges et noirs possèdent 5 dinosaures, le bleu 6 et le rose 7. Les pions sont donc décalés de cette façon.



Le Cornac frappa deux fois sur le sol à l'orée de la forêt. Puis il gratta avec son bâton la mousse qui recouvrait les pierres. Un premier animal apparut, une jeune femelle qui n'avait pas plus de dix saisons. Puis ce fut au tour de trois bébés. Il caressa le dos des petits et offrit une touffe de mango-lunos à la plus grande. Puis l'ensemble de la forêt se mit à trembler sous les pas du troupeau. Le Kartec était rassemblé, la migration pouvait commencer.

Exemple : une espèce qui dispose de 3 points de mouvement peut déplacer 3 dinosaures d'une case ou un dinosaure de 2 cases et un autre dinosaure d'une seule.

On ne peut ni s'arrêter ni passer au-dessus d'une case contenant déjà un dinosaure (ami ou ennemi). On n'est jamais obligé d'utiliser tout son potentiel de déplacement.

COMBAT

Le peuple des trois cornes qui vivait au nord franchit les monts carmin à l'aube du deuxième jour. Ses monstres fondirent sur le village endormi qui n'avait pas prévu de poster des sentinelles. Il faut dire que les trois cont saisons de paix avaient transformé ce peuple de vaillants guerriers en pêcheurs indolents. Ils apprirent à leurs dépens que les terres hostiles du nord ne suffisaient désormais plus à nourrir tous les dinosaures.

Phase de déplacement

En commençant par le premier joueur et en continuant selon la piste d'initiative, chaque joueur va pouvoir déplacer ses dinosaures. À la base chaque espèce de dinosaure dispose de 2 points de mouvement. Il en gagne 1 de plus par paire de pattes supplémentaire. Ce potentiel doit être divisé entre tous les dinosaures de l'espèce. Chaque point de mouvement permet à UN dinosaure de se déplacer d'une case.

Le seul moyen d'entrer dans une case contenant un dinosaure

ennemi est de déclencher un combat. On procède comme suit :

Le joueur dont c'est le tour dépense un point de mouvement et indique la case qu'il attaque. Il lance le dé de combat. Deux résultats sont possibles (voir encadré) :

Le dinosaure attaquant gagne et prend la place du vaincu. Le dinosaure perdant est retiré du jeu.

Le dinosaure attaquant perd. Les deux dinosaures restent à leur place.

On peut parfaitement attaquer plusieurs fois le même dinosaure, même avec le même attaquant. La seule chose à prendre en compte est qu'un combat coûte toujours 1 point de mouvement.

RÉSULTAT DU COMBAT



Attaque ratée.



Attaque réussie.



Si le dinosaure attaquant a au moins autant de cornes que le défenseur, l'attaque est réussie (si aucun des deux dinosaures n'a de corne, l'attaque est réussie).



Si le dinosaure attaquant a plus de cornes que le défenseur, l'attaque est réussie.



Si le dinosaure attaquant a au moins deux cornes de plus que le défenseur, l'attaque est réussie.

Important : un peuple qui ne possède plus que deux dinosaures ne peut pas être attaqué.

Phase de naissances

14

En commençant par le premier joueur et en continuant selon la piste d'initiative, chaque joueur va pouvoir faire naître de nouveaux dinosaures. On procède comme suit :

Le joueur pose un nouveau pion de dinosaure dans une case adjacente à une qui contient déjà un de ses dinosaures. Une fois que tous les joueurs ont procédé ainsi, on recommence avec les joueurs qui possèdent 2 œufs, et ainsi de suite avec les œufs suivants.

Un joueur qui possède déjà 8 dinosaures sur le plateau de jeu peut parfaitement éliminer un de ses dinosaures pour en faire naître un autre à un endroit différent.

La jeune fille lança à la meute une poignée de minuscules oisillons. Les animaux les happaient à la volée et gobaient les bébés emplumés sans attendre. La portée était nombreuse et bientôt ces dinosaures hauts comme des chats seraient les plus vaillants guerriers de la tribu. Mais pour le moment, ils devaient se nourrir. Très vite. Trop vite. Léana se trouva rapidement avec un panier vide et regarda les prédateurs carnassiers massés autour d'elle. Elle leur montra l'intérieur de son panier et une unique plume en tomba. Avant qu'elle ait atteint le sol, les dinosaures s'étaient jetés sur leur nourrice, bien décidés à terminer leur repas.

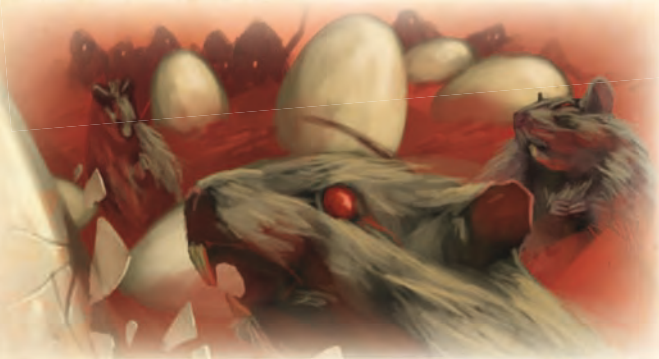


Phase de survie

En commençant par le premier joueur et en continuant selon la piste d'initiative, chaque joueur va éliminer ses dinosaures qui n'ont pas résisté au climat hostile de l'île. On procède comme suit :



Le grand mâle frappait en tous sens pour protéger le minuscule trou d'eau situé entre ses deux pattes avant. Cette flaque boueuse de deux coudées de large était tout ce qui restait d'un lac aussi poissonneux que le plus profond océan. Bientôt, il ne resterait plus rien et tous les animaux qui n'avaient pas pris la route de l'est agoniseraient sans aucune chance de survie. Déjà, les ptérosaures nécrophages tournoyaient dans le ciel, attirés par un festin qui ne tarderait pas à venir.



- Dans le terrain idéal, tous les dinosaures survivent.
- Dans le terrain mortel, tous les dinosaures meurent.
- Dans le terrain **chaud**, le joueur peut faire survivre un de ses dinosaures par plaque de thermorégulation présente sur sa planche. Tous les autres dinosaures meurent.
- Dans le terrain **froid**, le joueur peut faire survivre un de ses dinosaures par plaque de fourrure présente sur sa planche. Tous les autres dinosaures meurent.

Chaque joueur retire ses dinosaures morts dans l'ordre de son choix et s'arrête dès qu'il n'en a plus que deux sur le plateau.

Pour terminer, chaque joueur reçoit autant de PM qu'il possède de dinosaures sur le plateau de jeu. On passe alors au tour suivant.

- TERRAIN IDÉAL
- TERRAIN FROID
- TERRAIN MORTEL
- TERRAIN CHAUD





Plaque osseuse
Ce gène compte comme 2 cornes, mais uniquement en défense (lorsqu'un de vos dinosaures est attaqué).



Coquille épaisse
Lors de la phase de naissances, vous pouvez placer vos nouveaux dinosaures jusqu'à 3 cases de distance.



Nageoires
Pour 1 point de mouvement, un de vos dinosaures se déplace d'une case côtière à une autre. Une case est côtière si elle est adjacente à la mer.



Grande corne
Ce gène compte comme 2 cornes, mais uniquement en attaque (lorsqu'un de vos dinosaures en attaque un autre).



Ailes
Pour 1 point de mouvement, un de vos dinosaures peut se déplacer de 2 cases. La première case peut contenir un dinosaure (même adverse). Ce gène ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase de déplacement.



Régénération
Vous ne pouvez jamais descendre en dessous de 3 dinosaures. Une fois arrivé à 3, vous ne pouvez plus être attaqué, vous n'êtes plus affecté par le climat, etc.



Bébés tueurs
Vous pouvez faire naître vos dinosaures sur des cases occupées. Jetez un dé pour chaque dinosaure ainsi placé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le dinosaure adverse est éliminé. Sur un résultat de 4 ou 5, c'est le vôtre qui meurt.



Sixième sens
Vous pouvez regarder à tout moment le prochain jeton de climat.



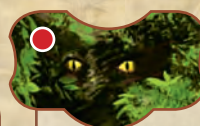
Cavernicole
Lors de la phase de survie, un de vos dinosaures situés en zone mortelle survit.



Poussée d'adrénaline
Lors de la phase d'initiative, vous choisissez votre place sur la piste d'initiative.



Cuisses musclées
Ce gène vous accorde 2 points de mouvement supplémentaires.



Peau de caméléon
Quand vous perdez un combat, votre dinosaure peut se déplacer dans une case adjacente (pas celle d'où vient l'attaquant) au lieu d'être tué. Si aucune case légale n'est disponible, il meurt.



Paire de pattes
Chaque paire de pattes supplémentaire offre 1 point de mouvement supplémentaire à votre espèce. Chaque espèce commence la partie avec 2 points de mouvement.



Corne
Chaque corne augmente vos chances de gagner un combat, en attaque autant qu'en défense. Les dinosaures commencent la partie sans corne.



Plaque de fourrure
Chaque plaque permet à un dinosaure de survivre au climat froid. Chaque espèce commence sans plaque de fourrure.



Ouf
Chaque œuf permet de pondre un nouveau dinosaure à chaque tour. Chaque espèce commence avec un œuf.



Fiole alchimique
Chaque fiole réduit de 1 le coût de tous les gènes et cartes achetées lors des tours ultérieurs (minimum 0).



Plaque de thermorégulation
Chaque plaque permet à un dinosaure de survivre au climat chaud. Chaque espèce commence sans plaque de thermorégulation.

TOUR DE JEU

- 1-PHASE DE CLIMAT
- 2-PHASE DE MUTATIONS
- 3-PHASE D'INITIATIVE
- 4-PHASE DE DÉPLACEMENT
- 5-PHASE DE NAISSANCES
- 6-PHASE DE SURVIE

RÉSULTAT DU COMBAT

Attaque ratée.

Attaque réussie.

Si le dinosaure attaquant a au moins autant de cornes que le défenseur, l'attaque est réussie (si aucun des deux dinosaures n'a de corne, l'attaque est réussie).

Si le dinosaure attaquant a plus de cornes que le défenseur, l'attaque est réussie.

Si le dinosaure attaquant a au moins deux cornes de plus que le défenseur, l'attaque est réussie.