



## TEMPS POUR VOLERN

supplément au jeu de plateau «Evolution»

Chers amis, voici devant vous un supplément au jeu «Evolution». Avant le début du jeu il faudra réunir les cartes du supplément et les cartes de base dans un tas et battre les battre. Le supplément n'influence pas les règles du jeu, alors que certaines propriétés modifient le cours du jeu. Nous conseillons de faire connaissance avec les particularités d'emploi de ces cartes avant le début du jeu. Faites attention au fait que maintenant certaines propriétés de cartes sont indiquées en qualité de la propriété alternative (secondaire).

Ces cartes sont jouées de la façon décrite sur les cartes de base. En utilisant les cartes de base avec des suppléments on peut augmenter le nombre de joueurs jusqu'au 6. Pourtant si vous jouez avec ces cartes à deux ou à trois nous vous conseillons de diminuer le nombre de cartes dans le jeu de cartes. Pour le faire il faudra enlever la moitié de cartes de base et le nombre pair de cartes de tous les types. La version basique du jeu «Evolution» permettait de créer des ani-

maux avec 50 milles combinaisons de propriétés, alors que maintenant ce nombre a atteint 50 millions. Ce nombre probablement dépasse le nombre d'espèces d'animaux sur Terre. Donc ne perdons pas notre temps et vérifions qui s'avéra être le plus adapté.



**Coquille.** *Si l'animal est attaqué par un prédateur 🐞 peut se cacher dans une coquille. 🐞 ne peut pas être mangé, mais ne peut recevoir de ●/● qu'en transformant ●. Un prédateur attaqué ne reçoit pas de ●● et ne peut pas attaquer pendant cette marche.*

Attention! Après la mort d'un animal (mort, mangé ou mort de famine) la propriété «coquille» reste dans le jeu. La carte avec cette propriété est posée au centre du plateau. Chaque joueur au lieu de prendre un pion de nourriture pendant sa phase de nutrition, peut placer un de ses animaux dans la coquille. Pour le faire il place la propriété «coquille» sur cet animal comme s'il était joué de sa main.



**Intellect.** *Le prédateur ayant cette propriété peut ignorer une des propriétés qu'il attaquera une fois pendant la marche.*

«Intellect» permet au prédateur de manger des animaux protégés par une seule propriété. Le propriétaire du prédateur choisit lui-même quelles propriétés de sa victime faut-il ignorer: cette propriété n'agit pas au prédateur jusqu' à la fin de la marche. «Intellect» ne protège pas de la propriété «pêcheur».



**Pêcheur.** *Peut être joué uniquement comme 🐟. Quand le prédateur attaque votre 🐟 qui n'a pas de propriétés, on peut renverser la carte du Pêcheur et attaquer le prédateur en ignorant une de ses propriétés. Le Pêcheur ne doit pas avoir d'autres propriétés non plus.*

Pêcheur est une carte particulière: on ne peut pas la jouer comme une propriété, mais comme un animal. Si un de vos animaux est attaqué par un prédateur, vous pouvez ouvrir la carte du Pêcheur, dans ce cas-là le prédateur et la victime changent de rôles. Le «Pêcheur» essaie d'attaquer le prédateur en ignorant une de ses propriétés comme s'il possédait la propriété «intellect». Le propriétaire du «pêcheur» choisit quelle propriété est à ignorer. Si le «pêcheur» mange le prédateur qui l'attaque il reçoit ●●.

Si non il devra être nourri de la base de nutrition. Si le «pêcheur» a déjà été nourri comme tous les autres animaux, le pion obtenu reste chez lui. Si le prédateur attaquant n'a pas été mangé par le «pêcheur», il reste sans nourriture et ne peut plus attaquer pendant cette marche. Si le prédateur a attaqué le pêcheur spécialement, le joueur devra renverser sa carte et utiliser cette propriété. Pendant le calcul de points du jeu le pêcheur renversé est compté comme un animal à part avec une propriété «prédateur». Faites attention au fait que la propriété «pêcheur» marche uniquement si un animal attaqué et le pêcheur lui-même ne possèdent pas d'autres propriétés, c'est-à-dire le «pêcheur» ne défend que des animaux «simples» n'ayant pas de propriétés. Lui-même non plus n'a pas de cartes propriétés.

**SPECIALIZATION**



**Spécialisation.** Cette propriété peut être utilisée pendant la phase de nutrition. Le joueur ne prend pas de pion rouge de la

**SPECIALIZATION**



base de nutrition, mais place ● sur un animal ayant une propriété «spécialisation». Cette

propriété ne s'utilise pas si un autre animal du même type avec cette propriété est présent sur le plateau. Par exemple, s'il y a deux animaux avec la propriété «spécialisation **A**» aucun d'eux ne peut utiliser cette propriété. Il est évident que la propriété «spécialisation» est avantageuse quand il n'y a plus de pions dans la base de nutrition. Un animal ne peut pas avoir 2 propriétés «spécialisation» en même temps.



**Trématode.** *Parasite. Jouer ensemble sur une carte de l'adversaire. Ne peut pas être rejetée à l'aide des propriétés d'autres cartes.*

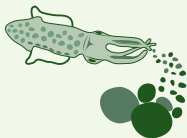
Les règles des cartes de pair sont appliquées sur cette propriété. «Trématode» augmente le besoin de nourriture de chaque animal dans un couple par «1». Si un des animaux meurt la carte est également rejetée. Plusieurs «Trématodes» peuvent parasiter sur un animal, mais chacune d'elles aura besoin de son couple.



**Metamorphose.** Pendant sa phase de nutrition au lieu de ● de la base

de nutrition ☞ peut rejeter une de ses cartes propriétés (n'amenant pas à l'augmentation de besoin de nourriture) et recevoir un ●.

Cette propriété permet de rejeter des propriétés inutiles (et même utiles) et recevoir de la nourriture pour cela. La carte ne défend pas de rejeter des propriétés de pair. Par contre on ne peut pas rejeter de propriétés aboutissant à l'augmentation de besoin de nourriture («prédateur», «grand», «parasite», «trématode» etc.).



**Nuage d'encre.** Une fois pendant la phase de nutrition pendant l'attaque par le prédateur ☞ peut jeter de l'encre et ne sera pas mangé. Le prédateur peut

attaquer ce ☞ ou un autre pendant la suivante phase de nutrition.

Cette propriété de défense permet de remettre à plus tard la mort d'un animal pendant une marche dans la phase de nutrition. Parfois (par exemple si c'est un animal qui vit dans une tanière) ceci peut être très avantageux.



**Viviparité.** ㉞ *nourri produit un nouveau ㉞ – placer la carte du haut de jeu de cartes sur le plateau comme nouveau ㉞. Il est considéré comme nourri pendant cette marche.*

Pour marquer des animaux nourris placer un ● sur leurs cartes. Le joueur peut regarder quelle propriété est indiquée sur la carte de l'animal nouveau-né. Attention: l'activité de la propriété «viviparité» peut influencer le moment de la fin du jeu. Par exemple, s'il ne reste qu'une carte et elle a été placée sur le plateau suite à l'utilisation de la propriété «viviparité», cette marche sera considérée comme la dernière. Cependant, les animaux ayant employé la propriété hibernation seront considérés comme nourris.




**Embuscade.** *Un prédateur avec cette propriété peut attaquer ㉞ quand il reçoit ● de la base de nutrition. Si un ㉞ est mangé, ● reste dans la base de nutrition.*

Cette propriété permet au joueur de manger une victime par un de ses prédateurs sans manquer sa phase de nutrition. Ceci peut être très avanta-

geux pendant le déficit de la base de nutrition ou en présence d'animaux qui ne sont pas défendus. Des animaux attaqués par «l'embuscade» ne peuvent pas utiliser des propriétés «terrier» ou «coquille».



**Vole.**  avec cette propriété ne peut pas être attaqué par un prédateur qui a autant de propriétés ou plus.

Attention: des «parasites» différents ou des «propriétés de pair» «alourdissent» un animal avec une propriété «vole». C'est pourquoi un animal avec une propriété «prédateur» uniquement peut manger un animal avec des propriétés «parasite» et «vole» ou «vole» et «coopération».

**Remerciements spéciaux : M. Ahtariev, A. Glagolev, A. Glagoleva, L. Machina, D. Bazikin, A. Pahomov, A. Saponov, I. Tulovsky. D. Shahmatov**

© RBG GbR, 2012

© D. Knorre, S. Machin, 2011-2012

© Right games LLC, 2011-2012



**Shell.** If attacked by a carnivore, 🐌 may hide in its shell. The 🐌 inside the shell cannot be eaten and can't receive ●\|●, the only exception is to convert from ●. The attacking carnivore doesn't receive ●● and cannot attack this turn.

**Intellect.** A carnivore with this trait may, once a turn, ignore any one trait of the 🐌 it wishes to attack.

**Anglerfish.** Can only be played as an 🐌. When a carnivore attacks one of your 🐌 that doesn't have any traits, your may reveal your Anglerfish, which will attack the carnivore out of turn, while ignoring one of its traits. Anglerfish can be activated only if doesn't have any traits.

**Trematode.** Parasite. You can play this trait only on another player's pair of 🐌🐌. You can not discard it with the help of other trait cards.

**Metamorphose.** During its feeding phase, instead of taking ● from the food bank, the 🐌 may discard one of its traits (that doesn't increase its food requirements) and gain ●.

**Ink cloud.** Once during the feeding phase, when attacked by a carnivore, 🐌 may squirt ink and cannot be eaten. The carnivore may attack this same 🐌 or any other during the next round of the feeding phase.

**Viviparous.** 🐌, once it's fed, creates a new 🐌 - place the top card from the deck on the table as a new 🐌. This animal is considered fed this turn.

**Ambush hunting.** A carnivore with this trait may attack an 🐌 that is receiving ● from the food bank. If the attacked 🐌 is eaten, ● remains in the food bank.

**Flight.** 🐌 with this trait cannot be attacked by a carnivore that has an equal or higher number of traits.