

# Evo (nouvelle version)

---

## But

Avoir le + de Points de Mutation (PM). Si égalité : le + de Dinosaures.

## Carte Evènement

A jouer quand indiqué. Possible d'en jouer plusieurs en même temps. Pas de limite de nombre en main.

## Planche

De gauche à droite :

- Haut gauche : zone pour fioles alchimiques ; chq fiole = -1 PM sur montant final à payer (ex : on mise 5 PM mais on ne paye que 4 PM).
- Pattes : début = 2 pattes = 2 pts de mouvement ; chq paire de pattes de + = +1 pt Mouvement.
- Cornes : début = pas de corne ; cornes = pour combat.
- Plaques thermo-régulation = pour zones chaudes : pour chaque plaque, 1 Dino survit en zone chaude.
- Plaques de fourrure = pour zones froides : pour chaque plaque, 1 Dino survit en zone froide.
- Œufs : début = 1 œuf ; à phase de Naissance, mettre 1 Dino en jeu / œuf.
- Bas droite : pour gènes uniques (nombre illimité).

## Roue climat

- **Terrain idéal = zones de couleur indiquée par couleur zone centre Roue = tous Dinos ds ces zones survivent.**
- **Terrain chaud = zones de couleur ds cercle avec dessin soleil = pour chq joueur, 1 Dino / plaque de thermo-régulation survit, les autres meurent.**
- **Terrain mortel = zones de couleur ds cercle avec dessin noir = tous Dinos meurent.**
- **Terrain froid = zones de couleur ds cercle avec dessin bleu = pour chq joueur, 1 Dino / plaque de fourrure survit, les autres meurent.**

## Mise en place

- Poser le plateau du côté selon nombre de joueurs (nb de dinos dans coin).
- Chq joueur : 1 planche, 1 pion Peuple, 8 Dinos, 6 PM (garder les PM face cachée).
- Placer Roue Climat sur position départ (zone avec point bleu à l'intérieur).
- Pioche des 15 cartes Evt face cachée.
- Mettre les 36 pions Gènes normaux dans le sac.  
Piocher 8 pions Gènes Uniques sur les 12 (ont point rouge) et les ajouter dans le sac (les 4 restants dans la boîte).
- Pile jeton Climat : mettre jeton Météorite de côté ; retirer 1 jeton Climat du jeu ; prendre 2 jetons Climat, les mélanger avec le jeton Météorite, mettre cette pile de 3 en-dessous et poser les jetons Climat restants dessus, tous face cachée.
- Mélanger les pions Peuple, tirer 1 par 1 = ordre de départ, placer pions dans ordre sur Piste Initiative haut planche Labo de biologie. Le joueur le + à gauche = Premier Joueur (PJ).
- Chq joueur place 1 Dino sur chacune des 2 zones de départ (case avec étoile) près de lui.

## Tour de jeu (pour tous)

### 1. Phase Climat

PJ retourne le 1<sup>er</sup> jeton Climat et applique effet sur Roue Climat : tourne Roue dans sens indiqué par flèche, nb de cases indiqué au milieu.

**Si jeton Météorite = fin immédiate de la partie.**

### 2. Phase Mutations

- PJ pioche ds sac 1 par 1 <nb joueurs – 1> gènes disponibles à l'achat ce tour, et les pose sur Labo biologie de gauche à droite SAUF 1<sup>ère</sup> colonne.  
Pas possible avoir 2 gènes identiques : si oui, remettre double dans sac et repiocher.
- **Ds l'ordre de Piste Initiative**, joueur mise des PM pour avoir le gène/carte en posant son pion dans colonne voulue sur valeur mise :
  - Si personne, se pose où il veut,
  - Si déjà un autre joueur, doit miser plus que le joueur en place en se plaçant au-dessus (si joueur en place est sur 6, ne peut pas être chassé). Le joueur délogé récupère son pion et doit immédiatement **se poser sur une autre colonne**.
- Quand tous les joueurs ont posé leur pion, chq joueur **paye à la Banque le nb de PM qu'il a misés : ATTENTION : chq fiole possédée réduit de 1 le prix à payer**.  
Chq joueur récupère le gène ou la carte achetée.

### 3. Phase Initiative

- Placer **pion Peuple sur case Piste Initiative directement au-dessus de la colonne où il se trouve**.
- **Classer ensuite les pions par ordre croissant de Dinos** sur le plateau : le – de Dinos le + à gauche (jouera en 1<sup>er</sup>).  
Si égalité entre 2 pions, ne pas changer les positions.

### 4. Phase Déplacement

#### Ordre des joueurs selon Piste Initiative :

Chq joueur peut déplacer : **2 pts Mouvement + 1 pt / paire de pattes supplémentaire**, à répartir entre tous ses Dinos ; 1 case = 1 pt Mouvement.

PAS possible s'arrêter ni traverser case avec autre Dino (ami ou ennemi), PAS obligé utiliser tous Pts Mouvement.

Si rentre ds case avec autre Dino = combat ; ATTENTION : **pas possible attaquer Peuple avec 2 Dinos ou -**.

#### Combat :

- **1 pt Mouvement pour rentrer dans case occupée**
- **Jeter Dé combat :**
  - X = raté,
  - Corne = réussi,
  - Corne + (=) : attaquant doit avoir au – autant de Cornes que défenseur (0 possible),
  - Corne + (+) : attaquant doit avoir au – 1 Corne de + que défenseur,
  - Corne + (++) : attaquant doit avoir au – 2 Cornes de + que défenseur.
- Si Attaquant gagne : Dino attaquant prend place, Dino défenseur tué et retiré du plateau.  
Si Défenseur gagne : Dino attaquant reste dans case origine, idem Dino défenseur (Attaquant a perdu son pt de Mouvement).
- Possible d'attaquer mm Dino plusieurs fois de suite le mm tour avec mm attaquant = 1 pt de Mouvement à chaque fois.

### 5. Phase Naissance

#### Ordre des joueurs selon Piste Initiative :

- Chq joueur pose **1 Dino ds case adjacente à case qui contient 1 de ses Dinos**.
- **Quand tous joueurs ont posé 1 Dino**, on recommence pour ceux qui ont **2 œufs** (= poser un 2<sup>ème</sup> Dino), puis 3 œufs...
- Si joueur a ses 8 Dinos sur plateau, possible en éliminer 1 pour le placer ailleurs.

### 6. Phase Survie

#### Ordre des joueurs selon Piste Initiative :

- **Chq joueur retire ds ordre de son choix ses Dinos qui meurent et s'arrête quand ceux restants survivent ou reste 2**.
- Chq joueur reçoit **PM = nb de ses Dinos sur le plateau**.