



VIN D'OEIL D'AIDE ([HTTP://WWW.VINDEOEIL.EU/](http://www.vindoeil.eu/))

PHASE DE PLANIFICATION

PHASE D'EXECUTION

De haut en bas et de gauche à droite.
1 action n'est jamais obligatoire

1. INITIATIVE

- ☒ Echange le marqueur de son animal >< l'animal **à sa gauche**
- ☒ Placer le **PA** sur 1 case **d'œil vacante**

2. ADAPTATION

- ☒ Prendre **1 élément** et le placer sur un emplacement vide de son **tableau animal**
- ☒ **Max 6** éléments par tableau animal (dont ceux préimprimés) : Impossible de réaliser l'action si déjà 6 animaux.

3. REGRESSION

- ☒ Pour chaque **type d'élément** présent dans la « regression box », chaque animal **enlève** 1 élément du même type de son **plateau animal**.
- ☒ Chaque **PA** présent (les **reptiles** en ont toujours 1) empêche l'enlèvement d'1 élément de son plateau animal.
- ☒ Impossible d'enlever les **éléments de base**.

4. ABUNDANCE (= ABONDANCE)

- ☒ Prendre 1 élément et le placer sur un **coin libre d'une tuile** terrain.

5. WASTELAND (= DESERTIFICATION)

- ☒ Le joueur **enlève 1 élément** de la case → dans le sac
- ☒ Action de **désertification automatique** : **Enlever** tous les **éléments** des types se trouvant dans la case Wasteland des tuiles **toundra** → dans le sac.

6. DEPLETION (= APPAUVRISSEMENT)

- ☒ **Le joueur choisit 1 élément** du terrain qui correspond à celui de la depletion box : **retiré du terrain** → dans le sac.

7. GLACIATION

- ☒ Si **plus de tuile toundra** : pas de glaciation
- ☒ Le **PA le plus à gauche** réalise :
 - 1) **Sélectionner 1 tuile** sans toundra adjacente à 1 tuile toundra
 - 2) **Enlever** temporairement toutes les **espèces**
 - 3) Placer la **nouvelle tuile toundra dessus** → tuile toundra (non plus tuile terrain)
 - 4) **Retirer tous les éléments** du terrain qui sont **entourés de 3 tuiles toundra**
 - 5) **PV bonus** en fonction du nombre de **tuiles toundra adjacente** à la nouvelle tuile
 - 6) **Replacer 1 exemplaire de chaque espèce retirée** en 2)
 - 7) Les **espèces restantes** retournent dans le **pool génétique**

8. SPECIATION

- ☒ Le joueur **choisit 1 des éléments** du terrain correspondant, **place x nouvelles espèces** sur les **tuiles adjacentes** en fonction du terrain.
- ☒ Après tous, le joueur **insecte** peut placer 1 specimane sur 1 tuile.

9. WANDERLUST (= DECOUVERTE)

- ☒ Sélectionner **1 grande tuile** face visible (si 1 des 3 piles est vide, le nombre d'actions découverte est réduit) :
 - 1) La **placer adjacente** à 1 autre tuile terrain sur une case vide
 - 2) Peut prendre **1 des éléments** présents dans cette section et le placer sur **l'un des coins** de la tuile.
 - 3) **PV bonus** en fonction du **nombre de tuiles adjacentes** à la nouvelle
 - 4) En fonction de l'**ordre de la chaîne alimentaire**, chacun peut **déplacer** de 0 à toutes ses espèces **des tuiles adjacentes** → sur la nouvelle tuile

10. MIGRATION

- Déplacer **x** spécimen (x = nombre inscrit) d'une tuile → **tuile adjacente**
- Chaque specimen **oiseau** peut se déplacer **d'1 ou 2 tuiles** mais pas au dessus d'espace sans tuile.

11. COMPETITION

- Pour chacun des **3 types de terrain** correspondant, choisir jusque 1 tuile de chaque qui comprend :
 - **Min 1 specimen** de cet animal
 - **Min 1 specimen adverse**
- **Eliminer 1 specimen adverse** sur chaque tuile
- Les **arachnides** commencent sur n'importe quelle tuile, mais une seule.

12. DOMINATION

- Le joueur sélectionne **1 tuile terrain** qui n'a **pas** encore été **choisie** durant **ce tour** pour la domination :

 - 1) Le joueur ayant le **plus de spécimens** sur la tuile gagne les **PVs** du plateau de score
 - 2) Idem pour le **2^{ème}, ...**

- Egalités** : départagées par la **chaîne alimentaire**
- 3) Le joueur de l'animal **dominant** (pas nécessairement celui qui a le plus de spécimens sur la tuile) doit choisir et effectuer l'action **d'1 carte domination** qui est face visible
 - La carte jouée est **retirée du jeu**
 - Si la carte « **Age de Glace** » est prise : fin du jeu à la fin du tour

PHASE DE REINITIALISATION

1. EXTINCTION

- On **élimine** toutes les espèces en **danger** → dans la boîte
- Le **mammifère** peut **sauver 1** spécimen en danger qui **reste sur place**

2. SURVIE

- Vérifier que le joueur qui a le **plus de spécimens** sur les **tuiles toundra** a bien reçu la **carte « Survie »**.
- Si **égal** : personne
- Celui qui a la carte marque les **PV bonus** en fonction du **nombre total de tuiles toundra** occupées par ses spécimens.

3. ENSEMBLEMENT

- Piocher des **cartes dominance** pour remplir les espèces vides (si pioche vide → plus de carte)
- Section **GLACIATION** : **Glisser tous les PA** d'1 case vers la gauche
- Section **REGRESSION, APPAUVRISSEMENT, DECOUVERTE** :
 - Retirer tous les éléments** → dans le sac
 - Eléments de la case → **DESERTIFICATION** → case **APPAUVRISSEMENT**
 - « **ABONDANCE** → case **DESERTIFICATION**
 - « **ADAPTATION** → case **REGRESSION**
- Piocher 4 éléments → 4 cases **ADAPTATION**
- « → « **ABONDANCE**
- « → « **DECOUVERTE**
- Retourner **face visible** les **3** premières **grandes tuiles**.

FIN DE LA PARTIE

- Via la carte « **Age Glaciaire** » : **terminer le tour** jusqu'à la phase d'extinction
- Compter les points de la **carte Survie**
- **Retirer** tous les marqueurs **Dominance** et **décompter** 1 dernière fois chaque tuile du terrain. La dominance est ignorée durant ce décompte (les joueurs reçoivent seulement des PVs mais pas de cartes dominance).
- Le **plus de PVs** l'emporte.
- **Egal** : le plus haut dans la **chaîne alimentaire**.