Vin d'jeu d'aide (VF) (http://www.vindjeu.eu/)

PHASE DE PLANIFICATION

En suivant l'initiative, de gauche à droite, chacun place 1 PA sur 1 case vide jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de PA à placer

PHASE D'ACTION

De haut en bas et de gauche à droite : on retire 1 PA & on peut exécuter l'action

1. INITIATIVE

- **Echange** le marqueur de son animal >< l'animal **à sa gauche**
- **Placer le PA** sur 1 autre case **d'action (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 *(s'exécute même s'il n'y a aucun PA)*

- Pour chaque **type** *(même s'il y en a plusieurs)* **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. ABONDANCE

- Prendre 1 élément et le placer sur un **coin libre d'une tuile** terrain (= tuile exploration).

1. DESERTIFICATION *(s'exécute même s'il n'y a aucun PA)*

- Le joueur **enlève 1 élément** de la case désertification → 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.

2. DEPLETION

- **Le joueur choisit 1 élément** en jeu (sur le plateau terre) qui correspond à celui de la depletion box : **retiré du terrain** → dans le sac.

3. GLACIATION *(retirer uniquement le PA le plus à gauche, les autres restent)*

- 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** (seule exception à la règle : à n'importe quelle autre occasion, les expèces sont retirées du jeu)

4. SPECIATION

- Le joueur **choisit 1 des éléments** en jeu (plateau terre) correspondant à la case action, **place x nouvelles espèces** sur les **tuiles adjacentes** en fonction du terrain.
- Après tous, le joueur **insecte** peut placer 1 specimen sur 1 tuile.

5. EXPLORATION

- 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 chaine alimentaire**, chacun peut **déplacer** de 0 à toutes ses espèces **des tuiles adjacentes → sur la nouvelle tuile**

6. 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.

7. 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.

8. 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 **2ème,…**

Egalités : départagées par la **chaine alimentaire**

3) Le joueur de l'animal **dominant** (pas nécessairement celui qui a le plus de spécimens sur le 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

Dominant = celui avec le plus grande concordance (égal : pas de dominant)
Concordance = nbre d'éléments A sur la fiche animale x nbre de A sur la tuile + BxB,…

PHASE D'AJUSTEMENT

1. EXTINCTION

- On **élimine** toutes les espèces en **voie d'extinction** → dans la boite (= plus aucune concordance avec la tuile)
- Le **mammifère** peut **sauver 1** espèce en voie d'extinction qui **reste sur place**

2. SURVIE

- Vérifier que le joueur qui a le **plus d'espèces** 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. AJUSTEMENT *(pas au dernier tour)*

- 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**, **DEPLETION**, **EXPLORATION** :
  Retirer tous les éléments → dans le sac
- Eléments de la case **DESERTIFICATION** → case **DEPLETION**
- « **ABONDANCE** → case **DESERTIFICATION**
- « **ADAPTATION** → case **REGRESSION**
- Piocher 4 éléments → 4 cases **ADAPTATION**
- « → « **ABONDANCE**
- « → « **EXPLORATION**
- Retourner **face visible** les **3** premières **grandes tuiles**. (si elles ne le sont pas déjà)

FIN DE LA PARTIE

- Via la carte « **Age Glaciaire** » : **terminer le tour** jusqu'à la phase Survie (Phase d'ajustement)
- **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 **chaine alimentaire**.