



## Résumé du tour de jeu

- 1- Détermination du rôle de chaque joueur (**Joueur d'environnement**, **Mort**, **Joueurs d'Ichto**).
- 2- Le Joueur d'environnement **pioche** pour avoir 3 jetons.
- 3- Résolution d'une éventuelle **panique** (jeton) et/ou d'une **éruption volcanique** (plus de jeton à la pioche).
- 4- Le Joueur d'environnement choisit un **jeton de région** parmi les 3 et remet les 2 autres au Mort.
- 5- Chaque Joueur d'Ichto peut réaliser **2 actions** parmi :
  - **Débarquement** : un Ichto grimpe sur une terre,
  - **Reproduction** : tous les Ichto d'une région se reproduisent (1 pour 3, 4 ou 5, 2 pour 6 et +),
  - **Déplacement aquatique** : des Ichto d'une région océanique se déplacent vers une adjacente,
  - **Retrait** : des Ichto sont retirés du plateau.
- 6- **Phase de scores** sur la région choisie par le jeton :
  - **Concurrence** : **retrait** pour le – présent, **3 pts** pour le + présent et **2 pts** pour les autres,
  - **Coexistence** : tous égaux, donc **2 pts** par joueur,
  - **Monopole** : **3 pts** pour le joueur.
- 7- Placement du jeton de la région sur le **numéro**.
- 8- Résolution d'une éventuelle **mutation génétique**.

## Fin du jeu

L'un des joueurs atteint **30 points**.  
Score final modifié par la **Présence générale** (3 pts ou division) et **Présence terrestre** (2 pts ou division).



Aide de jeu conçue par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>



## Résumé du tour de jeu

- 1- Détermination du rôle de chaque joueur (**Joueur d'environnement**, **Mort**, **Joueurs d'Ichto**).
- 2- Le Joueur d'environnement **pioche** pour avoir 3 jetons.
- 3- Résolution d'une éventuelle **panique** (jeton) et/ou d'une **éruption volcanique** (plus de jeton à la pioche).
- 4- Le Joueur d'environnement choisit un **jeton de région** parmi les 3 et remet les 2 autres au Mort.
- 5- Chaque Joueur d'Ichto peut réaliser **2 actions** parmi :
  - **Débarquement** : un Ichto grimpe sur une terre,
  - **Reproduction** : tous les Ichto d'une région se reproduisent (1 pour 3, 4 ou 5, 2 pour 6 et +),
  - **Déplacement aquatique** : des Ichto d'une région océanique se déplacent vers une adjacente,
  - **Retrait** : des Ichto sont retirés du plateau.
- 6- **Phase de scores** sur la région choisie par le jeton :
  - **Concurrence** : **retrait** pour le – présent, **3 pts** pour le + présent et **2 pts** pour les autres,
  - **Coexistence** : tous égaux, donc **2 pts** par joueur,
  - **Monopole** : **3 pts** pour le joueur.
- 7- Placement du jeton de la région sur le **numéro**.
- 8- Résolution d'une éventuelle **mutation génétique**.

## Fin du jeu

L'un des joueurs atteint **30 points**.  
Score final modifié par la **Présence générale** (3 pts ou division) et **Présence terrestre** (2 pts ou division).



Aide de jeu conçue par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>



## Résumé du tour de jeu

- 1- Détermination du rôle de chaque joueur (**Joueur d'environnement**, **Mort**, **Joueurs d'Ichto**).
- 2- Le Joueur d'environnement **pioche** pour avoir 3 jetons.
- 3- Résolution d'une éventuelle **panique** (jeton) et/ou d'une **éruption volcanique** (plus de jeton à la pioche).
- 4- Le Joueur d'environnement choisit un **jeton de région** parmi les 3 et remet les 2 autres au Mort.
- 5- Chaque Joueur d'Ichto peut réaliser **2 actions** parmi :
  - **Débarquement** : un Ichto grimpe sur une terre,
  - **Reproduction** : tous les Ichto d'une région se reproduisent (1 pour 3, 4 ou 5, 2 pour 6 et +),
  - **Déplacement aquatique** : des Ichto d'une région océanique se déplacent vers une adjacente,
  - **Retrait** : des Ichto sont retirés du plateau.
- 6- **Phase de scores** sur la région choisie par le jeton :
  - **Concurrence** : **retrait** pour le – présent, **3 pts** pour le + présent et **2 pts** pour les autres,
  - **Coexistence** : tous égaux, donc **2 pts** par joueur,
  - **Monopole** : **3 pts** pour le joueur.
- 7- Placement du jeton de la région sur le **numéro**.
- 8- Résolution d'une éventuelle **mutation génétique**.

## Fin du jeu

L'un des joueurs atteint **30 points**.  
Score final modifié par la **Présence générale** (3 pts ou division) et **Présence terrestre** (2 pts ou division).



Aide de jeu conçue par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>



## Résumé du tour de jeu

- 1- Détermination du rôle de chaque joueur (**Joueur d'environnement**, **Mort**, **Joueurs d'Ichto**).
- 2- Le Joueur d'environnement **pioche** pour avoir 3 jetons.
- 3- Résolution d'une éventuelle **panique** (jeton) et/ou d'une **éruption volcanique** (plus de jeton à la pioche).
- 4- Le Joueur d'environnement choisit un **jeton de région** parmi les 3 et remet les 2 autres au Mort.
- 5- Chaque Joueur d'Ichto peut réaliser **2 actions** parmi :
  - **Débarquement** : un Ichto grimpe sur une terre,
  - **Reproduction** : tous les Ichto d'une région se reproduisent (1 pour 3, 4 ou 5, 2 pour 6 et +),
  - **Déplacement aquatique** : des Ichto d'une région océanique se déplacent vers une adjacente,
  - **Retrait** : des Ichto sont retirés du plateau.
- 6- **Phase de scores** sur la région choisie par le jeton :
  - **Concurrence** : **retrait** pour le – présent, **3 pts** pour le + présent et **2 pts** pour les autres,
  - **Coexistence** : tous égaux, donc **2 pts** par joueur,
  - **Monopole** : **3 pts** pour le joueur.
- 7- Placement du jeton de la région sur le **numéro**.
- 8- Résolution d'une éventuelle **mutation génétique**.

## Fin du jeu

L'un des joueurs atteint **30 points**.  
Score final modifié par la **Présence générale** (3 pts ou division) et **Présence terrestre** (2 pts ou division).



Aide de jeu conçue par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>

## Mutations génétiques

*Mise d'Ichto depuis sa réserve et paiement par retrait du plateau (+ autant que de gènes déjà possédés)*

### Assimilation (Assimilation) – 2 actions

Sur terre ou océan avec au moins 1 Ichto personnel, conversion de 2 Ichto de couleurs différentes en 1 de sa couleur.

### Membres (Beine) – 1 action

Soit débarquement avec 2 Ichto au lieu d'1, soit déplacement terrestre entre 2 régions séparées d'un intervalle d'eau.

### Reproduction favorisée (Brutpflege) – automatique

Toute reproduction en zone océanique est améliorée (1 Ichto pour 2 ou 3 présents, 2 Ichto pour 4 ou 5, 3 Ichto au delà).

### Ponte (Ei) – 2 actions (1 seule si au - 2 Ichto présents)

Sur terre, un Ichto génère l'arrivée d'un nouvel Ichto.

### Vol (Flügel) – 1 action

Un maximum de 2 Ichto se déplacent d'une région terrestre vers n'importe quelle région terrestre ou océanique.

### Muscles (Muskeln) – automatique

Lors des phases de scores, vous avez ½ Ichto de plus (sauf scores finaux).



### Ecoute (Ohren) – automatique

En cas de panique, possibilité de rester sur place. En cas d'éruption volcanique, plongée dans un océan. Insensibilité aux morsures.

### Glande nauséabonde (Stinkdrüse) – 1 action

Sur terre où au moins 1 de vos Ichto est présent, possibilité de renvoyer à l'océan tous les Ichto d'un adversaire.


### Turbo (Turbo) – 1 action

Soit débarquement avec 2 Ichto au lieu d'1, soit déplacement océanique vers n'importe quelle zone même non adjacente.

### Sang chaud (Warmblut) – automatique

Une action supplémentaire par tour quand vous êtes Joueur d'Ichto.

### Morsure (Zähne) – 1 action

Possibilité de retirer 1 Ichto adverse d'une région où vous avez au moins 1 Ichto présent. 

## Mutations génétiques

*Mise d'Ichto depuis sa réserve et paiement par retrait du plateau (+ autant que de gènes déjà possédés)*

### Assimilation (Assimilation) – 2 actions

Sur terre ou océan avec au moins 1 Ichto personnel, conversion de 2 Ichto de couleurs différentes en 1 de sa couleur.

### Membres (Beine) – 1 action

Soit débarquement avec 2 Ichto au lieu d'1, soit déplacement terrestre entre 2 régions séparées d'un intervalle d'eau.

### Reproduction favorisée (Brutpflege) – automatique

Toute reproduction en zone océanique est améliorée (1 Ichto pour 2 ou 3 présents, 2 Ichto pour 4 ou 5, 3 Ichto au delà).

### Ponte (Ei) – 2 actions (1 seule si au - 2 Ichto présents)

Sur terre, un Ichto génère l'arrivée d'un nouvel Ichto.

### Vol (Flügel) – 1 action

Un maximum de 2 Ichto se déplacent d'une région terrestre vers n'importe quelle région terrestre ou océanique.

### Muscles (Muskeln) – automatique

Lors des phases de scores, vous avez ½ Ichto de plus (sauf scores finaux).



### Ecoute (Ohren) – automatique

En cas de panique, possibilité de rester sur place. En cas d'éruption volcanique, plongée dans un océan. Insensibilité aux morsures.

### Glande nauséabonde (Stinkdrüse) – 1 action

Sur terre où au moins 1 de vos Ichto est présent, possibilité de renvoyer à l'océan tous les Ichto d'un adversaire.


### Turbo (Turbo) – 1 action

Soit débarquement avec 2 Ichto au lieu d'1, soit déplacement océanique vers n'importe quelle zone même non adjacente.

### Sang chaud (Warmblut) – automatique

Une action supplémentaire par tour quand vous êtes Joueur d'Ichto.

### Morsure (Zähne) – 1 action

Possibilité de retirer 1 Ichto adverse d'une région où vous avez au moins 1 Ichto présent. 

## Mutations génétiques

*Mise d'Ichto depuis sa réserve et paiement par retrait du plateau (+ autant que de gènes déjà possédés)*

### Assimilation (Assimilation) – 2 actions

Sur terre ou océan avec au moins 1 Ichto personnel, conversion de 2 Ichto de couleurs différentes en 1 de sa couleur.

### Membres (Beine) – 1 action

Soit débarquement avec 2 Ichto au lieu d'1, soit déplacement terrestre entre 2 régions séparées d'un intervalle d'eau.

### Reproduction favorisée (Brutpflege) – automatique

Toute reproduction en zone océanique est améliorée (1 Ichto pour 2 ou 3 présents, 2 Ichto pour 4 ou 5, 3 Ichto au delà).

### Ponte (Ei) – 2 actions (1 seule si au - 2 Ichto présents)

Sur terre, un Ichto génère l'arrivée d'un nouvel Ichto.

### Vol (Flügel) – 1 action

Un maximum de 2 Ichto se déplacent d'une région terrestre vers n'importe quelle région terrestre ou océanique.

### Muscles (Muskeln) – automatique

Lors des phases de scores, vous avez ½ Ichto de plus (sauf scores finaux).



### Ecoute (Ohren) – automatique

En cas de panique, possibilité de rester sur place. En cas d'éruption volcanique, plongée dans un océan. Insensibilité aux morsures.

### Glande nauséabonde (Stinkdrüse) – 1 action

Sur terre où au moins 1 de vos Ichto est présent, possibilité de renvoyer à l'océan tous les Ichto d'un adversaire.


### Turbo (Turbo) – 1 action

Soit débarquement avec 2 Ichto au lieu d'1, soit déplacement océanique vers n'importe quelle zone même non adjacente.

### Sang chaud (Warmblut) – automatique

Une action supplémentaire par tour quand vous êtes Joueur d'Ichto.

### Morsure (Zähne) – 1 action

Possibilité de retirer 1 Ichto adverse d'une région où vous avez au moins 1 Ichto présent. 

## Mutations génétiques

*Mise d'Ichto depuis sa réserve et paiement par retrait du plateau (+ autant que de gènes déjà possédés)*

### Assimilation (Assimilation) – 2 actions

Sur terre ou océan avec au moins 1 Ichto personnel, conversion de 2 Ichto de couleurs différentes en 1 de sa couleur.

### Membres (Beine) – 1 action

Soit débarquement avec 2 Ichto au lieu d'1, soit déplacement terrestre entre 2 régions séparées d'un intervalle d'eau.

### Reproduction favorisée (Brutpflege) – automatique

Toute reproduction en zone océanique est améliorée (1 Ichto pour 2 ou 3 présents, 2 Ichto pour 4 ou 5, 3 Ichto au delà).

### Ponte (Ei) – 2 actions (1 seule si au - 2 Ichto présents)

Sur terre, un Ichto génère l'arrivée d'un nouvel Ichto.

### Vol (Flügel) – 1 action

Un maximum de 2 Ichto se déplacent d'une région terrestre vers n'importe quelle région terrestre ou océanique.

### Muscles (Muskeln) – automatique

Lors des phases de scores, vous avez ½ Ichto de plus (sauf scores finaux).



### Ecoute (Ohren) – automatique

En cas de panique, possibilité de rester sur place. En cas d'éruption volcanique, plongée dans un océan. Insensibilité aux morsures.

### Glande nauséabonde (Stinkdrüse) – 1 action

Sur terre où au moins 1 de vos Ichto est présent, possibilité de renvoyer à l'océan tous les Ichto d'un adversaire.

### Turbo (Turbo) – 1 action

Soit débarquement avec 2 Ichto au lieu d'1, soit déplacement océanique vers n'importe quelle zone même non adjacente.

### Sang chaud (Warmblut) – automatique

Une action supplémentaire par tour quand vous êtes Joueur d'Ichto.

### Morsure (Zähne) – 1 action

Possibilité de retirer 1 Ichto adverse d'une région où vous avez au moins 1 Ichto présent. 