



- Un jeu de stratégie pour **3 à 5 joueurs** à partir de **12 ans**.
- Durée de la partie : **60 – 90 minutes**.

*Il ya 350 millions d'années. Nous nous trouvons à la veille de la plus formidable invasion de l'histoire du monde : l'invasion terrestre par les vertébrés.*

*Diverses espèces de poissons fourmillent dans les océans, et les premières espèces, les Ichtos, viennent de tenter leur première tentative d'irruption sur la terre ferme.*

*Une évolution fondamentale se profile, sous la forme de mutations génétiques en passe de voir le jour. Quels Ichtos se développeront et se multiplieront le mieux, pour s'affirmer comme les maîtres de la terre ?*

### Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu représentant 3 continents divisés en 12 zones terrestres et 5 régions d'océans, ainsi qu'une piste de scores,
- 5 x 28 créatures primitives, appelés les Ichtos (contraction de Ichtyostega, un fossile de cette époque), ainsi que quelques pièces de rechange,
- 10 jetons de coups supplémentaires,
- 13 jetons d'environnement (jetons régionaux et un jeton de panique),
- 7 tuiles de volcans,
- 1 jeu de cartes : 11 cartes de gènes plus une version résumée des règles de jeu.

### Principes du jeu et Gènes

Le but de jeu est que vos créatures deviennent l'espèce dominante sur la terre (en global et sur les régions terrestres).

La meilleure façon d'y parvenir réside en une bonne utilisation des gènes. Les gènes se développent à travers des mutations, et permettent à vos Ichtos de développer de nouvelles aptitudes qui les aideront à conquérir la terre. Les gènes entrent en jeu progressivement, et il n'est pas nécessaire de tous les connaître en détail dès le départ. La première fois que vous jouerez, il sera temps d'appréhender les effets des gènes immédiatement utilisables, en consultant leurs propriétés juste avant leur entrée en jeu. Les propriétés de tous les gènes utilisables sont décrites en totalité à la fin de ces règles.

Dans un premier temps, nous allons exposer les règles de base de ce jeu.

# 1. Préparation

**1-** Déplier le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur prend les 28 Ichtos d'une couleur et en place **3** sur chacune des **5** régions d'océans (soit  $3 \times 5 = 15$  Ichtos dans les zones océaniques).

**2-** Chaque joueur prend **2** jetons de coups supplémentaires (à 3 joueurs, seulement 1) et une carte de résumé de règles (en allemand... ;-).

**3-** Mélanger les 12 jetons de régions face cachée et en piocher un. Un volcan entre en éruption dans cette région. Placer une tuile de volcan sur le numéro correspondant du plateau de jeu. La tuile doit recouvrir également l'intervalle d'eau entre cette région et la suivante, comme présenté sur le schéma (voir page 2 de la règle allemande), afin de connecter les 2 régions. Le jeton de région pioché ne sera plus utilisé dans la partie et est donc rangé dans la boîte.

*Exemple : Le jeton de région pioché est le numéro 11. Une tuile volcan est alors placée sur le numéro 11 du plateau, tout en reliant la région numéro 10. Dans cette partie, il n'y a plus de région numéro 11, mais une région numéro 10 plus grande et adjacente à 2 océans différents.*

**4-** Chaque joueur pioche 2 jetons parmi les jetons de régions restants faces cachées (à 3 joueurs, 3 chacun). Chaque joueur place alors un de ses Ichtos sur chacune des régions qu'il a piochée.

**5-** Le joueur qui possède le jeton de région dont le numéro est le plus grand est déclaré premier joueur. Il place un de ses Ichtos sur la case 1 de la piste de scores. Les joueurs suivants place un de leurs Ichtos sur les cases suivantes de la piste de scores, dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, c'est à dire que le joueur à droite du premier joueur place un Ichtos sur la case 2 de la piste de scores, etc...

**6-** A présent, chaque joueur mélange ses jetons de régions et en donne **1** à chacun de ses voisins (à 3 joueurs, il en conserve un face cachée). Les joueurs placent un autre Ichtos dans chacune des régions désignées par les jetons obtenus. Les joueurs conservent alors leurs 8 Ichtos restants (à 3 joueurs, 7 Ichtos) devant eux, ce qui constitue leur réserve personnelle (s'il reste des Ichtos, les ranger dans la boîte).

**7-** Les cartes de gènes sont bien mélangées, et **4** d'entre elles sont piochées puis placées face visible sur la table. Les cartes restantes sont positionnées en pile, face cachée. A 3 joueurs, les gènes Glanée nauséabonde (Stinkdruse) et Muscles (Muskeln) sont retirés du jeu, et seulement 3 gènes sont piochés et retournés.

**8-** Tous les jetons de régions (excepté celui pioché initialement pour le premier volcan) sont à présent rassemblés et mélangés face cachée et le premier joueur en pioche 3 au hasard qu'il examine secrètement. Le jeton de Panique est alors mélangé avec les 9 jetons de régions restants.

## 2. Déroulement de la partie

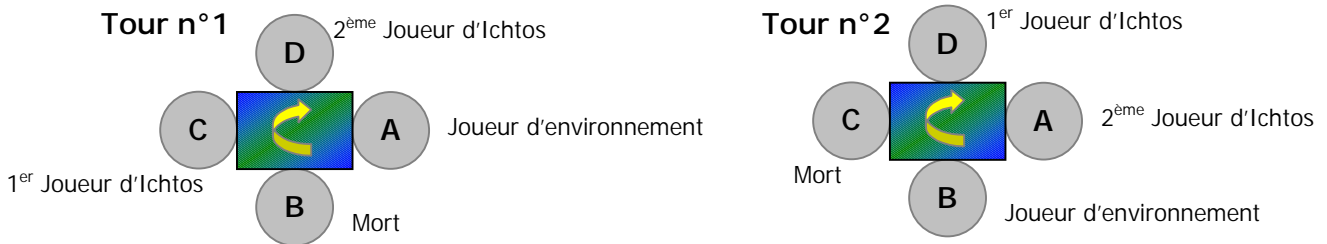
### Epoques

Généralement, une partie de ce jeu est constituée de 2 ou 3 Epoques (parfois 4). Chaque Epoque est composée de manière alternée de tours de jeu réalisés par les joueurs et de phases de scores. Après certaines phases de scores, des effets spéciaux (Mutations et Panique) peuvent survenir. Une Epoque prend fin avec l'éruption de 2 volcans. Ces événements seront décrits dans la partie 3 de ces règles.

### Rôles des joueurs

A chaque tour, les joueurs remplissent l'un des 3 rôles disponibles. Le premier joueur devient le premier **Joueur d'environnement**. Celui-ci décide quelle région permettra de gagner des points à la fin de ce tour (région de scores). Le joueur à la gauche du Joueur d'environnement est désigné comme le **Mort** pour cette phase. Celui-ci ne prend pas part à ce tour de jeu (il est exempt). Les joueurs restants sont appelés les **Joueurs d'Ichtos** (à 3 joueurs, il en reste seulement 1). Ceux-ci essaient d'accroître la quantité d'Ichtos présents sur le plateau. Un tour de jeu prend fin avec une phase de scores, et les joueurs changent de rôle en prévision du prochain tour, comme présenté sur l'exemple ci-dessous.

Exemple pour 4 joueurs :



### 2.1. Choix de la région de scores

Une fois que le Joueur d'environnement a regardé ses 3 jetons de régions, il choisit l'un d'entre eux et le place face cachée devant lui. Il transmet alors, toujours face cachée, les 2 jetons restants au joueur désigné comme le Mort. Le Mort a le droit de les regarder, mais n'est pas sensé révéler leurs valeurs aux autres joueurs...

### 2.2. Actions des Joueurs d'Ichtos

A présent, c'est le tour des Joueurs d'Ichtos. Chacun d'entre eux, dans le sens des aiguilles d'une montre, peut réaliser 2 actions.

A 3 joueurs, il y a seulement un Joueur d'Ichtos, mais il dispose de 3 actions.

Chaque action est à choisir parmi les 4 options suivantes, comme le joueur le souhaite.

*Exemple : un joueur peut choisir 2 phases de Reproduction ou une phase de Déplacement aquatique suivie d'une de Débarquement.*

#### 2.2.1. Débarquement

Un de vos Ichtos peut se déplacer d'une zone océanique vers une région terrestre adjacente.

#### 2.2.2. Reproduction

Les Ichtos présents dans une région océanique choisie par le joueur se reproduisent. Tous les Ichtos de cette zone se reproduisent, et pas seulement ceux du joueur actif. Si il y a 3, 4 ou 5 Ichtos d'une couleur donnée dans la zone en question, un nouvel Ichtos de cette couleur apparaît. S'il y en a 6 ou plus, 2 nouveaux Ichtos apparaissent.

Tous les joueurs, dont les Ichtos doivent se reproduire, sont obligés de le faire, à moins que leur réserve personnelle ne leur permette pas d'y parvenir, auquel cas ils doivent placer autant d'Ichtos qu'ils le peuvent. Un joueur a le droit de choisir une reproduction à la seule condition qu'il puisse lui-même en bénéficier dans la zone choisie. Par suite, un joueur dont la réserve personnelle d'Ichtos est vide ne peut pas choisir de reproduction dans aucune zone.

*Exemple : dans la zone choisie par le joueur actif, il y a 6 Ichtos noirs, 3 blancs et 2 gris. Dans ce cas, 2 nouveaux Ichtos noirs et un nouvel Ichtos blanc apparaissent. Les gris n'obtiennent pas de nouvel Ichtos et le joueur gris ne peut pas solliciter de reproduction dans cette zone pour l'instant.*

### 2.2.3. Déplacement aquatique

Le joueur peut déplacer autant d'Ichtos de sa couleur qu'il le souhaite d'une région océanique choisie vers une région adjacente (note du traducteur : il semble qu'il ne soit autorisé de déplacer les Ichtos que d'une seule région océanique vers une seule autre région océanique, sans répartition plus fine).

### 2.2.4. Retrait

Le joueur peut retirer du plateau autant d'Ichtos de sa couleur qu'il le souhaite et les placer dans sa réserve personnelle.

*Astuce : cette action peut sembler au premier abord un peu futile, cependant elle peut s'avérer très utile pour mettre à disposition du joueur suffisamment d'Ichtos dans sa réserve en prévision de la phase de Mutation.*

## Coup supplémentaire

Un joueur peut utiliser un jeton de coup supplémentaire à l'issue de ses 2 actions normales. Ce jeton lui permet d'accomplir 2 actions supplémentaires, dans l'ordre qu'il le souhaite.

Un joueur peut jouer un seul jeton de coup supplémentaire par tour.

## 2.3. Phase de scores

Une fois que tous les Joueurs d'Ichtos ont réalisé leur tour de jeu, le Joueur d'Environnement retourne le jeton de région qu'il avait préalablement choisi. Le joueur en tête dans la région correspondante, et éventuellement les joueurs suivants, va gagner des points à cet instant. Si la région ne renferme aucun Ichtos, personne ne marque de points, sinon il y a 3 possibilités exposées ci-après.

### 2.3.1. Concurrence

Si une région renferme diverses quantités d'Ichtos de différentes couleurs, le système de score est le suivant. Premièrement, tous les Ichtos de la, ou les, couleur la moins représentée retournent dans la réserve personnelle des joueurs correspondants. Ensuite, le joueur avec le plus d'Ichtos dans la région gagne immédiatement 3 points, tous les autres joueurs présents récoltent 2 points.

### 2.3.2. Coexistence

S'il y a le même nombre d'Ichtos dans chacune des couleurs présentes dans la région, tous les joueurs concernés gagnent 2 points. Aucun Ichtos ne retourne dans la réserve (note du traducteur : il semble que l'important ne soit pas que toutes les couleurs des joueurs soient présentes dans la région, mais seulement que l'égalité survienne pour toutes les couleurs présentes dans la région).

### 2.3.3. Monopole

S'il y a des Ichtos d'une seule couleur dans la région, le joueur concerné marque 3 points.

*Exemple : une région avec 4 Ichtos violets, 3 noirs, 2 gris et 1 blanc est comptabilisée. L'Ichtos blanc retourne dans la réserve du joueur, le joueur violet marque 3 points et les joueurs noir et gris marquent chacun 2 points. Par contre, s'il y avait 4 Ichtos violets et noirs, ainsi que 1 gris et blanc, le décompte aurait été le suivant : l'Ichtos gris et l'Ichtos blanc retourne dans leur réserve, et les joueurs violet et noir gagnent chacun 3 points.*

## Piste de scores

Les points sont comptabilisés sur la piste de scores par le déplacement de l'Ichto de chaque joueur concerné. Seules les cases vides comptent, les cases occupées sont sautées, ce qui se traduit par la présence d'un seul Ichto par case. Si plus d'un joueur marque des points à un instant donné, le joueur dont l'Ichto est le plus en avance sur la piste commence à marquer. Et ainsi de suite pour chaque joueur devant marquer des points (note du traducteur : même si l'un des joueurs doit marquer plus de points).

*Exemple (voir illustration en page 4 de la règle allemande) : si le joueur blanc doit marquer 2 points et le noir doit marquer 3 points, le joueur blanc étant le plus en avance sur la piste de scores, celui-ci avance de une case puis saute par dessus l'Ichto gris pour avancer sur la case suivante, achevant sa marque de 2 points. Le joueur noir avance alors de 2 cases puis saute par dessus les Ichto gris et blanc pour finir sa marque sur la case suivante.*

## Jeton

Une fois que la phase de scores de la région est terminée, le jeton est placé sur le numéro de volcan de la dite-région.

*Exemple : la région numéro 10 vient d'être comptabilisée, le jeton numéro 10 est alors placé sur le numéro 10 du plateau.*

## Mutation ?

Si un ou plus des Ichto de la piste de scores atteint, ou dépasse, l'une des 3 cases de mutation (12, 16 et 21) pour la première fois, une Mutation a lieu.

*Exemple : le joueur noir marque 2 points et son Ichto de marque atterrit sur une case de mutation de la piste de scores. S'il avait marqué 3 points, il aurait dépassé la case de mutation. Dans les 2 cas, une Mutation a lieu.*

## 2.4. Tour final

Une fois comptabilisés les scores, les joueurs changent de rôle, comme expliqué précédemment. Le nouveau Joueur d'environnement (anciennement le Mort) pioche un nouveau jeton de région et le rajoute aux deux jetons qu'il avait reçu lors du dernier tour du Joueur d'environnement précédent. Un nouveau tour commence.

## Panique ?

Si le nouveau jeton est le jeton Panique, une phase de panique se déroule immédiatement (voir règle 3.2.). Une fois que la panique a été résolue, le Joueur d'environnement pioche un autre jeton.

## Volcan ?

Si le Joueur d'environnement ne peut pas piocher un nouveau jeton, parce qu'ils ont tous été utilisés (note du traducteur : sauf les 2 qu'il a en sa possession), l'Époque prend fin avec l'éruption de 2 volcans (voir règle 3.3.).

## 3. Événements : Mutation, Panique, Volcan

### 3.1. Mutation

#### Quand ?

Si un ou plusieurs joueurs atteint ou dépasse l'une des cases de Mutation de la piste de scores, une phase de Mutation se déroule, sous la forme d'une évolution génétique.

#### 3.1.1. Mise

Pour miser, un joueur dispose des Ichtos présents dans sa réserve personnelle. Il les répartit secrètement entre ses deux poings fermés. Ensuite, chaque joueur place l'un de ses deux poings fermés au centre de la table, en s'assurant qu'il correspond bien au contenu qu'il souhaite miser. Tous les joueurs ouvrent simultanément leurs poings. Plus il y a d'Ichtos dans un poing, plus la mise est importante. En cas d'égalité, le joueur le plus en retard sur la piste de scores est considéré comme le meilleur enchérisseur. Une fois que toutes les mises ont été effectuées, tous les Ichtos retournent dans leur réserve.

*Exemple (voir illustration en page 5 de la règle allemande) : les mises sont : 4, 1, 4, 4. Le joueur noir est considéré comme le meilleur enchérisseur puisqu'il a misé 4 Ichtos et que son marqueur est le plus en retard sur la piste de scores. Le violet est le deuxième meilleur enchérisseur, le gris est troisième et le blanc, avec seulement 1 Ichtos, quatrième.*

#### 3.1.2. Choix d'un gène

Le meilleur enchérisseur choisit obligatoirement l'un des gènes proposés.

#### 3.1.3. Le prix

Le joueur doit payer pour le gène choisi en retirant des Ichtos du plateau pour les replacer dans sa réserve. Le prix à payer est égal au total d'Ichtos qu'il a misé plus le nombre de gènes qu'il possède déjà (lors de la première phase de mutation, cette dernière valeur est nulle).

Un joueur qui ne peut pas payer le prix pour le gène choisi est automatiquement écarté de cette phase de mutation, et le joueur ayant réalisé la mise suivante devient meilleur enchérisseur.

*Exemple : si le joueur noir de l'exemple précédent possède déjà un gène, il devra payer  $4 + 1 = 5$  pour l'acquisition d'un nouveau gène.*

*Astuce : si un joueur a peu d'Ichtos dans sa réserve, il ne peut pas miser beaucoup. Mais s'il en avait plein, il devrait faire attention à ne pas miser trop haut. En effet, il est tout à fait possible qu'une espèce d'Ichtos s'éteignent, si le joueur doit retirer tellement d'Ichtos du plateau qu'il ne pourra plus jamais se reproduire.*

#### 3.1.4. Les gènes suivants

A présent, le joueur avec la deuxième mise peut acheter l'un des gènes proposés restants. Ce n'est pas obligatoire, et il peut au contraire choisir de passer, transmettant son droit d'achat au joueur ayant réalisé la mise suivante. A 4 ou 5 joueurs, un maximum de 3 gènes peuvent être achetés par phase de Mutation, et à 3 joueurs, ce maximum est de 2 gènes par phase de Mutation.

Le fait que le meilleur enchérisseur doive acheter un gène garantit qu'à toute phase de Mutation au moins un gène sera acheté. Même une mise de 0 peut, si toutes les mises sont de 0, contraindre un joueur à acheter un gène. Ce ne sera peut-être pas tout à fait gratuit pour le joueur en question, s'il possède des gènes achetés précédemment.

*Exemple : reprenons l'exemple précédent, une fois que le joueur noir a acheté un gène. Le joueur violet peut acheter un autre gène. S'il passe, le joueur gris récupère le droit d'en acheter un. Et après gris, c'est le joueur blanc qui aura le droit d'acheter un gène avec sa faible mise de 1 Ichto. Si le joueur blanc possède déjà un gène, il devra payer 2 Ichtos pour acquérir le nouveau.*

### 3.1.5. Remplacement

De nouveaux gènes sont à présent piochés pour remplacer ceux qui ont été achetés. A 4 ou 5 joueurs, 3 nouveaux gènes sont piochés, à 3 joueurs, seulement 2, sans tenir compte du nombre effectivement achetés.

## 3.2. Panique

### Quand ?

Si le nouveau Joueur d'environnement pioche le jeton Panique, une phase de Panique se déroule immédiatement.

### Où ?

La région qui accueille le plus d'Ichto est le centre d'une panique. En cas d'égalité entre plusieurs régions, le joueur le plus en retard sur la piste de scores décide laquelle est affectée.

### Comment ?

Tous les Ichto de la région touchée se déplacent dans une zone océanique voisine. Si il y a un choix concernant les zones océaniques, le joueur le plus en retard sur la piste de scores choisit vers laquelle ils se déplacent, et ce, même si ce joueur n'a aucun Ichto dans la région concernée.

*Exemple : les régions numéros 1 et 3 contiennent chacune 4 Ichto. Toutes les autres régions en ont moins. Le joueur le plus en retard décide d'affecter la région 1 d'une panique, ce qui contraint tous les Ichto de la région en question à se déplacer vers une zone océanique adjacente. Comme il y a plusieurs zones adjacentes, le même joueur choisit celle qu'il veut.*

## 3.3. Volcans et nouvelles Epoques

### Quand ?

Si le nouveau Joueur d'environnement ne peut pas piocher un troisième jeton de région, des volcans entrent en éruption dans les 2 dernières régions (les 2 régions dont les jetons restent en jeu).

Premièrement, l'un des 2 jetons est choisi au hasard, et la région concernée est comptabilisée de manière classique. La dernière région n'est pas comptabilisée !

Si la phase de scores doit faire intervenir une phase de Mutation, les volcans entrent en éruption avant que ne se déroule la phase d'évolution génétique.

Une fois que la phase de scores s'est déroulée, les volcans sont placés sur les 2 régions concernées de la même manière que lors de l'installation initiale du jeu.

### Extinctions

Chaque nouvelle région volcanique ne peut supporter qu'un maximum de 1 Ichto par couleur. Tous les Ichto excédentaires retournent dans la réserve de chaque joueur (note du traducteur : il ne sera pour autant pas interdit de débarquer, par la suite, avec plus d'un Ichto).

*Exemple (voir illustration en page 6 de la règle allemande) : le joueur noir possède 2 Ichto dans la région 10 et 3 dans la région 11. Le joueur blanc possède 1 Ichto dans la région 10. Un nouveau volcan connecte les régions 10 et 11. Après que le volcan s'est mis en éruption, le joueur noir doit retirer 4 Ichto en les plaçant dans sa réserve, et n'en laisser qu'un seul dans la nouvelle région constituée. Le joueur blanc n'a pas besoin de retirer d'Ichto du plateau.*

## Nouvelles Epoques

Les jetons des régions volcaniques sont retirés du jeu. Les jetons restants et le jeton Panique sont mélangés, face cachée.

Le nouveau Joueur d'environnement pioche 3 jetons de régions, en choisit un, et un nouveau tour commence. Si le Joueur d'environnement pioche le jeton Panique, la nouvelle Epoque commence par une Panique !

---

## 4. Fin du jeu

### Quand ?

Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint 30 points sur la piste de scores.

Si une phase de scores est en train de se dérouler, elle doit être menée à son terme. Si cette phase de scores est liée à une éruption volcanique, les volcans entrent réellement en éruption et toutes les conséquences d'extinctions sont appliquées.

### Score final

A la fin du jeu, il y a deux phases finales de scores :

#### Présence générale

Le joueur avec le plus grand nombre d'Ichthos sur le plateau (terres et océans) gagne 3 points. Si plus d'un joueur sont à égalité, les points sont divisés entre eux (arrondis à la valeur inférieure).

#### Présence terrestre

Le joueur avec le plus d'Ichthos sur les régions terrestres marque 2 points. Si plus d'un joueur sont à égalité, les points sont divisés entre eux (arrondis à la valeur inférieure).

Si un seul joueur a gagné les 3 points liés à la Présence générale, il ne prend pas part au décompte lié à la Présence terrestre.

Les points gagnés lors de ces 2 phases finales sont marqués sur la piste de scores de la même manière que précédemment (note du traducteur : il n'est pas clairement dit si les points doivent être marqués séparément ou ensemble, cependant la deuxième option semble la plus juste).

### Le gagnant

Le joueur le plus en avant sur la piste de scores est déclaré vainqueur.



## 5. Gènes

Il y a 2 types de gènes : ceux qui apportent au joueur de nouvelles options (Assimilation, Membres, Ponte, Vol, Glande nauséabonde, Turbo et Morsure) et ceux qui modifient des mécanismes existants (Reproduction favorisée, Muscles, Ecoute, Sang chaud). L'utilisation du premier type est optionnel, alors que les gènes de la deuxième catégorie génère des effets impératifs et automatiques, même si le joueur n'aurait pas souhaité en bénéficier.

### Assimilation (Assimilation)

Pour le coût de deux actions, 2 Ichtos de différentes couleurs peuvent être convertis en un seul de votre couleur. Ceci fonctionne en toute région terrestre ou océanique où se trouve au moins l'un de vos Ichtos, sous réserve que vous ayez au moins un Ichto dans votre réserve. Vous posez un nouvel Ichto sur la région concernée et vous en retirez 2 que vous rendez à leurs propriétaires pour leur réserve personnelle.

### Membres (Beine)

Pour le coût d'une action, vous pouvez débarquer sur une région terrestre avec 2 de vos Ichtos au lieu d'un seul. Pour le coût d'une action, vous pouvez également déplacer l'un de vos Ichtos d'une région terrestre vers une autre, seulement séparée d'un intervalle d'eau.

### Reproduction favorisée (Brutpflege)

Lors d'une action de reproduction dans une région océanique, la présence de 2 ou 3 de vos Ichtos génère l'arrivée d'un nouveau, la présence de 4 ou 5 en génère 2, et la présence de 6 ou plus en génère 3 nouveaux.

### Ponte (Ei)

Pour le coût de deux actions, un Ichto dans une région terrestre peut pondre un nouvel Ichto. Si vous avez 2 ou plus Ichtos dans une région, seul le coût d'une action est requis pour en générer un nouveau.

### Vol (Flügel)

Pour le coût d'une action, un ou deux de vos Ichtos présents dans une région terrestre peuvent voler jusqu'à n'importe quelle autre région de votre choix, terrestre comme océanique. Les Ichtos concernés partent d'une région identique et atterrissent ensemble.

### Muscles (Muskeln) -à retirer à 3 joueurs-

Durant une phase de scores, vous possédez un ½ Ichto de plus, c'est à dire que vos 2 Ichtos battent les 2 Ichtos de n'importe quel joueur, mais perdent contre les 3 Ichtos de n'importe qui d'autre. Ce gène ne s'applique pas lors de la phase finale de scores.

### Ecoute (Ohren)

En cas de Panique, vos Ichtos peuvent rester sur place. Quelques uns ou même tous peuvent aller dans l'océan si vous le souhaitez. Avant qu'un volcan n'entre en éruption, vos Ichtos excédentaires peuvent se sauver en plongeant dans l'océan (note du traducteur : il n'est pas explicité s'ils ont l'obligation de le faire et si les zones de plongées doivent être identiques. En référence à la remarque initiale de l'exposé des gènes, je pense qu'il faut l'imposer et vers une seule zone de destination). Sur terre, vous êtes immunisé contre le gène Morsure, car vous entendez approcher l'agresseur.

### Glande nauséabonde (Stinkdrüse) -à retirer à 3 joueurs-

Pour le coût d'une action, vous pouvez déplacer tous les Ichtos d'un adversaire d'une région terrestre, où se trouve l'un de vos Ichtos, vers une zone océanique adjacente.

## **Turbo (Turbo)**

Pour le coût d'une action, vous pouvez débarquer sur une région terrestre avec 2 Ichtos au lieu d'un seul. Vos mouvements aquatiques vous permettent également de vous déplacer d'une zone océanique vers n'importe quelle autre (non nécessairement adjacente).

## **Sang chaud (Warmblut)**

Quand vous jouez le rôle d'un Joueur d'Ichto, vous disposez d'une action supplémentaire par tour, c'est à dire 4 actions à 3 joueurs, et 3 actions à 4 ou 5 joueurs .

## **Morsure (Zähne)**

Pour le coût d'une action, vous pouvez retirer un Ichto d'un adversaire d'une région terrestre ou océanique dans laquelle vous avez au moins un Ichto. L'Ichto retiré rejoint la réserve personnelle du joueur concerné.

-----  
Pour toute question, consulter l'espace anglophone du site de Doris & Frank :  
<http://www.doris-frank.de/UrlandFAQen.html>

Traduction réalisée par Ludo le gars – 2002 – à partir de la traduction anglaise de Frank Nestel  
Page d'accueil : <http://lgimet.free.fr/>  
Page consacrée à Urland : <http://lgimet.free.fr/Urland.htm>

Merci à Bruno Desch d'avoir relu cette version des règles et à François Haffner pour ses précisions germanophones.  
-----