



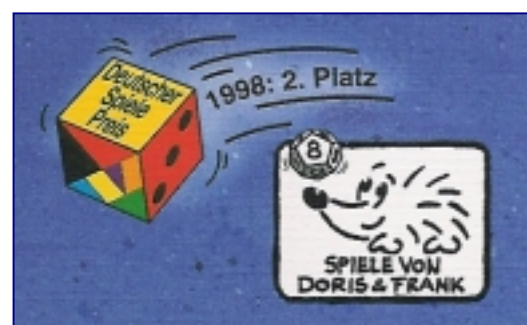


# LES GENES SUPERIEURS



Prix	Points de mutation	Gène	Cartes 3/4 joueurs	Illustration	Effet
4+	4	endurance	1/1		défaussez vitesse. 1) Effet identique à vitesse. 2) en outre, si vos amibes possèdent l'un des gènes attaque, défense ou agression, elles peuvent faire une seconde tentative, gratuite, pour utiliser ces capacités lorsque la première a échoué.
5+	5	autonomie	1/2		défaussez mouvement. À la phase 1, vous ne lancez pas les dés et choisissez la direction de chaque déplacement.
5+	5	agression	1/1		défaussez attaque. 1) Effet identique à attaque. 2) En outre, à la phase 5, après les morts naturelles, une (et une seule) de vos amibes peut tuer une amibe d'un autre joueur se trouvant sur la même case. L'amibe tuée est remplacée par deux cubes de chaque couleur. L'agression vous coûte 1 point d'énergie. Les amibes disposant de carapace ne sont pas tués, mais reçoivent une blessure.
6+	6	Carapace	1/1		défaussez défense ou évacion.. Vous êtes protégé, aux phases 1 et 5, sont les attaques des amibes utilisant attaque ou agression. À la phase 1, vos amibes ne peuvent pas être attaquées. À la phase 5, une amibe attaquée par une amibe utilisant agression reçoit seulement une blessure. Cela peut entraîner sa mort naturelle.





## LE TOUR DE JEU



### 1 - Déplacement et nourriture

Les joueurs jouent dans l'ordre ascendant. Les amibes sont traitées par numéros croissants. Chaque amibe doit se laisser dériver ou se déplacer. Ensuite, elle se nourrit ou reçoit une blessure.

### 2 - Environnement et sélection génétique

Une nouvelle carte d'environnement est placée sur la rose des vents. Si le nombre de points de mutation d'un joueur excède le niveau d'ozone de la nouvelle carte, alors ce joueur doit compenser la différence en payant des points d'énergie ou en défaussant des cartes de gènes.

### 3 - Nouveaux gènes

Dans l'ordre descendant, chaque joueur peut acheter des cartes de gènes en dépensant des points d'énergie.

### 4 - Division des cellules

Dans l'ordre descendant, chaque joueur reçoit 10 points d'énergie. Pour 6 points d'énergie pièce, de nouvelles amibes peuvent être placées dans la soupe. Une nouvelle amibe doit être placée sur une case qui ne contient pas de cellule de la même couleur, mais qui est, horizontalement ou verticalement, contiguë à une case contenant déjà une amibe de cette couleur.

### 5 - Morts naturelles

Les amibes qui ont deux blessures ou plus sont remplacées par deux cubes de nourriture de chaque couleur en jeu.

### 6 - Décompte des points

Dans l'ordre descendant, chaque joueur à son tour déplace son marqueur de score. L'avancée du marqueur d'un joueur sur l'échelle de score dépend du nombre d'amibes vivantes et du nombre de cartes de gènes qu'il possède:

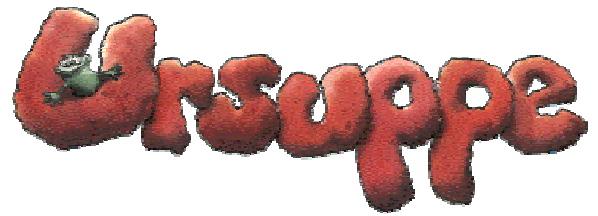
Amibes	0-2	3	4	5	6	7
Cases	0	1	2	4	5	6
Cartes de gènes	0-2	3	4	5	6 et +	
Cases	0	1	2	3	4	









### 7 - Fin du jeu





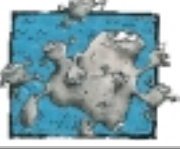



Si le marqueur d'un joueur a atteint la zone sombre à l'extrémité de l'échelle, la partie est terminée. La partie est également terminée si toutes les cartes d'environnement ont été utilisées.



# LES GENES ET LEURS EFFETS



Prix	Points de mutation	Gène	Cartes 3/4 joueurs	Illustration	Effet
2	3	intelligence	1/2		Sans effet. Permet néanmoins d'avancer dans l'échelle de l'évolution.
3	2	mouvement	2/2		À la phase 1, vous pouvez lancer deux dés et choisir l'un des résultats.
3	3	spores	1/1		À la phase 4, vos nouvelles cellules peut être placée sur n'importe quelle case du plateau (non nécessairement adjacente à une case occupée par une de vos amibes)
4	3	vitesse	1/2		À la phase 1, vos amibes peuvent se déplacer deux fois par leurs propres moyens. Le second mouvement commence là où s'est terminé le premier. Une amibe ne peut cependant pas se laisser dériver deux fois, ni se laisser dériver une fois puis se déplacer par ses propres moyens. Le second mouvement ne coûte aucun point d'énergie.
4	4	défense	1/1		En payant 1 point d'énergie, vous pouvez, à la phase 1 ou 5, transformer une attaque en combat. Attaquant et défenseur lancent chacun un dé, le résultat le plus élevé l'emporte. On relance en cas d'égalité. Si l'attaquant l'emporte, il mange le défenseur. Si le défenseur l'emporte, l'attaquant souffre de la faim.
4	4	évasion	1/2		À la phase 1 ou 5, vos amibes peuvent tenter d'échapper à une attaque en s'échappant. Le type de mouvement dépend des autres gènes de cette amibe, et ce mouvement coûte 1 point d'énergie.
4	4	substitution	1/2		À la phase 1, vos amibes peuvent se dispenser de manger des cubes d'une couleur, mais doivent alors manger un cube de plus que normalement. À quatre joueurs, au lieu de manger trois cubes (1+1+1), elles peuvent en manger 2 + 2. À trois joueurs, au lieu de 2+1 elles peuvent manger 4+0.
5	-2	protection anti-radiation	1/2		Vous donne une double protection contre la sélection génétique à la phase 2. Cette carte compte en effet -2 dans le décompte de vos points de mutation. En outre, si elle est défaussée, elle compte pour 4 points d'énergie. Cette carte ne compte pas pour le décompte des points.

5	4	nage	1/1		Le mouvement de vos amibes par leurs propres moyens (y compris en cas d'évasion, avec ou sans cartes de gènes, ne vous coûte aucun point d'énergie.
5	4	tentacules	1/2		Vos amibes qui se déplacent, que ce soit par leurs propres moyens ou en se laissant dériver, peuvent emporter avec elles 3 cubes de nourriture (2 seulement dans le jeu à trois joueurs).
5	4	agrippement	1/1		1) À la phase 1, vos amibes peuvent rester sur place au lieu de se déplacer. 2) Si une amibe quitte une case où se trouve également l'une de vos amibes, cette dernière peut suivre le mouvement et se déplacer avec la première. La décision de suivre le mouvement, et éventuellement d'emporter des cubes avec les tentacules, doit être prise avant que la direction de déplacement soit décidée.
5	5	résistance	1/2		À la phase 5, vos amibes ne meurent que si elles ont 3 blessures.
6	5	frugalité	0/1		À la phase 1, vos amibes peuvent consommer un cube de nourriture de moins. Vous décidez à chaque fois quelle est la couleur dont votre amibe se dispense. L'excrétion se fait normalement.
6	4	attaque	2/2		À la phase 1, s'il n'y a pas suffisamment de nourriture sur sa case pour l'une de vos amibes, elle peut attaquer une autre amibe se trouvant sur la même case. L'attaque coûte 1 point d'énergie, et est toujours réussie, à moins que l'amibe attaquée ne possède les gènes de défense, évasion ou carapace. Si l'attaque réussit, l'amibe attaquée est retirée de la soupe. L'attaquant la mange, mais n'excrète pas normalement: à la place, un cube de chaque couleur est placé sur cette case. Vous pouvez attaquer vos propres amibes.
6	5	parasitisme	0/1		À la phase 1, si l'une de vos amibes se trouve sur la même case qu'une amibe d'un autre joueur qui possède encore des points d'énergie, votre amibe mange un cube de moins que normalement, et le propriétaire de l'autre amibe paie un point d'énergie à la banque. Il n'y a aucune défense contre le parasitisme, et vous pouvez parasiter même s'il y a suffisamment de nourriture sur la case. S'il y a plusieurs autres amibes sur la case, vous choisissez celle que vous paraissez.
6	5	scissiparité	1/2		À la phase 4, chaque nouvelle amibe vous coûte 4 points d'énergie au lieu de 6.

