

Nom du gène allemand	Nom du gène français	Effet	Prix	Points de mutation	Quantité 3j/4j/5j/6j
Gènes normaux					
Doris & Frank-Gen	Le gène Doris & Frank	Le joueur qui possède ce gène à la fin de la partie peut décider du prochain jeu auquel on jouera ensuite.	2	3	1
Intelligenz	Intelligence	Sans effet. Permet néanmoins d'avancer sur l'échelle de l'évolution.	2	3	1 / 2 / 3 / 3
Alarm	Alerte	Aussitôt qu'une de vos amibes est mangée pendant la phase 1, toutes les autres gagnent immédiatement, et jusqu'à la fin du tour, la capacité Evasion (Flucht)	3	3	1
Bewegung 1	Mouvement	À la phase 1, vous pouvez lancer deux dés et choisir l'un des résultats.	3	2	2 / 2 / 3 / 3
Harte Nuss	Dur à cuire !	Si une de vos amibes attaquée ne peut se défendre ou rate sa défense, l'attaquant doit payer 1 point d'énergie pour exécuter l'attaque. Si il ne peut ou ne veut pas payer, l'attaque est un échec, l'attaquant est affamé et le défenseur survit.	3	3	1
Heiss hunger	Glouton	Toutes vos amibes doivent manger un cube supplémentaire par tour. C'est bien sûr un inconvénient, mais en compensation, la valeur négative des points de mutation protège l'amibe contre les radiations.	3	-2	1
Reinlichkeit	Propreté	Les cubes excrétés par vos amibes peuvent être placés dans un espace voisin de votre choix. Par tour, toutes les excréments d'une même amibe doivent être placés dans le même espace.	3	3	1
Sporen	Spores	À la phase 4, vos nouvelles amibes peuvent être placées sur n'importe quelle case où ne se trouve aucune de vos amibes.	3	3	1 / 1 / 2 / 2
Strömungs-Sinn	Sensibilité	Au début de la phase 1, le joueur avec ce gène peut regarder la carte d'environnement qui sera retournée pendant la phase 2. Il est interdit de transmettre l'information à d'autres joueurs.	3	3	1
Anpassungs-Fähig	Hautement adaptable	Les gènes que vous avez déjà achetés (y compris celui-ci) peuvent être échangés pendant la phase 3 avec n'importe quel gène disponible. Si le nouveau gène est plus cher que le vieux, vous devez payer la différence. Si le nouveau gène est meilleur marché, l'échange est gratuit, mais vous ne recevez aucune compensation.	4	3	1
Aufplustern	Dissuasion	Vos amibes ne peuvent être attaquées que par des amibes portant le même numéro ou un numéro inférieur	4	4	1
Ersatzkost	Substitution	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. Par exemple, à 4 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.	4	4	1 / 1 / 2 / 2
Fast Food	Restauration rapide	Vous pouvez échanger l'ordre Déplacement et Nourriture pendant la phase 1, amibe par amibe.	4	3	1
Flucht	Evasion	À la phase 1 ou 5, vos amibes peuvent tenter de fuir une attaque en s'échappant. Le type de mouvement dépend des autres gènes de cette amibe, et ce mouvement, quel qu'il soit, coûte 1 point d'énergie.	4	4	1 / 2 / 2 / 2
Geschwindigkeit	Vitesse	À la phase 1, vos amibes peuvent se déplacer 2 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	3	1 / 2 / 2 / 2
Riesenportion	Gras double	Si une de vos amibes est attaquée avec succès par une amibe ennemie possédant Attaque (Überlebens-Kampf), elle perd seulement 1 point de blessure au lieu de 2. Si elle en réchappe, l'attaquant peut tout de même se nourrir, mais aucun nouveau cube excrété n'apparaît dans l'espace.	4	3	1
Rüssel 1	Succion	Lors de la phase de nourriture, vos amibes peuvent aspirer un cube provenant d'un espace voisin (horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale).	4	4	1
Sozialgen	Gène social	Durant la phase 6, le propriétaire de ce gène reçoit 1 point d'énergie de chaque joueur se trouvant à au moins 6 cases de lui sur l'échelle de l'évolution (on compte la case où se trouve le marqueur). Ce gène peut seulement être acheté par le joueur en dernière place sur l'échelle de l'évolution. S'il l'achète à la banque, il coûte 4 points. S'il l'achète à un autre joueur qui était précédemment dernier, il le paie seulement 2 points à ce joueur.	4 (2)	3	1
Tarnung 1	Camouflage	Si l'amibe passe à l'attaque, elle jette un dé. Sur un jet de 1 à 3, l'amibe attaquée peut se défendre normalement (en utilisant les gènes adéquats). Sur un jet de 4 à 6, le camouflage est efficace et l'amibe attaquée ne peut pas se défendre. Le gène de Carapace (Panzerung) fonctionne normalement.	4	4	1
Verteidigung	Défense	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	1 / 1 / 2 / 2
Abprallen	Rebond	Les amibes qui frappent un obstacle, ou qui y sont poussées, peuvent rebondir dans un espace se trouvant sur le côté opposé de l'obstacle (à supposer qu'il y en ait 1).	5	4	1
Flexibel	Adaptabilité	Les nouveaux gènes vous coûtent 1 point de moins.	5	4	1
Giftige Ausscheidung	Excréments toxiques	Chaque fois qu'une amibe avec ce gène excrète, 1 point de blessure est placé sur cet espace. Ce point est alors acquis par la prochaine amibe à pénétrer dans cet espace. Si un espace contient plus d'un point de blessure, ils affecteront tous la prochaine amibe à pénétrer dans cet espace.	5	5	1
Heilung 1	Guérison	Pour un coût de 3 points d'énergie par amibe, chacune peut se retirer 1 point de blessure pendant la phase 4.	5	4	1
Klammern	Agrippement	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 une autre 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	4	1
Kurzlebig	Espérance de vie réduite	Vos amibes meurent avec seulement 1 point de blessure au lieu de 2 (ou 2 au lieu de 3 si elles ont le gène Résistance). En contrepartie, le coût d'une amibe lors de la phase 4 est seulement de 4 points d'énergie. Ce gène doit être utilisé s'il est acheté. Si la carte est défaussée à cause du taux de radiation, elle permet d'économiser 4 points et non pas 5.	5	5 (4)	1
Lebens-Erwartung	Résistance	À la phase 5, vos amibes ne meurent que si elles ont 3 blessures.	5	5	1 / 2 / 2 / 2
Platzen	Explosion	Si une amibe avec ce gène meurt, toutes les autres amibes du même espace subissent 1 point de blessure. Cela peut entraîner une réaction en chaîne si plusieurs amibes avec ce gène se trouvent sur le même espace.	5	5	1
Strahlen-Schutz	Protection anti-radiations	Ce gène 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	-2	1 / 2 / 2 / 2
Stromlinien-Form	Nage	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 à 3 ou 4 j 5 à 5 ou 6 j	1 / 1 / 2 / 2
Tentakel	Tentacules	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	1 / 2 / 2 / 2
Genügsamkeit	Frugalité	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 à 3 ou 4 j 5 à 5 ou 6 j	5	1 / 1 / 2 / 2
Energie Sparen	Economie d'énergie	Chaque amibe qui se laisse dériver lors de la phase 1 fait gagner 1 point d'énergie à son propriétaire.	6	6	1
Explosive Vermehrung	Explosion démographique	Le joueur avec ce gène place autant de nouvelles amibes sur le plateau qu'il est nécessaire pour qu'il en aie le même nombre que le joueur le plus en avance sur l'échelle de l'évolution (en respectant les règles de naissance en phase 4).	6	5	1
Parasitismus	Parasitisme	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 parasitez.	6	5	0 / 1 / 2 / 2
Teilungsrate	Scissiparité	À la phase 4, chaque nouvelle amibe vous coûte 4 points d'énergie au lieu de 6.	6	5	1 / 2 / 2 / 2
Überlebens-Kampf	Attaque	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 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	4 à 3 ou 4 j 5 à 5 ou 6 j	2 / 2 / 3 / 3
Gènes supérieurs					
Promotion	Doctorat	défaussez Intelligence (Intelligenz). Vos amibes deviennent de plus en plus intelligentes... malheureusement cela ne leur est pas plus utile...	3 +	4	1
Ausdauer	Endurance	défaussez Vitesse (Geschwindigkeit). 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.	4 +	4	1
Umweltsinn	Sensibilité environnementale	défaussez Sensibilité (Strömungssinn). Juste après le retournement d'une carte d'environnement en phase 2, le joueur avec ce gène peut secrètement regarder la carte d'environnement suivante sans en informer les autres joueurs.	4 +	3	1
Aggression	Agression	défaussez Attaque (Überlebens-Kampf). 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 tuées, mais reçoivent une blessure.	5 +	5	1
Bewegung 2	Autonomie	défaussez Mouvement (Bewegung 1). À la phase 1, vous ne lancez pas les dés et choisissez la direction de chaque déplacement.	5 +	5	1 / 2 / 2 / 2
Heilung 2	Guérison améliorée	défaussez Guérison (Heilung 1). Ce gène fonctionne comme le gène de départ, mais le point de blessure retirée peut être donné à une autre amibe présente sur l'espace.	5 +	5	1
Tarnung 2	Camouflage amélioré	défaussez Camouflage (Tarnung 1). Ce gène annule les éventuelles défenses des amibes victimes d'une attaque de votre part. En revanche, la Carapace demeure efficace.	5 +	4	1
Panzerung	Carapace	défaussez Défense (Verteidigung) ou Evasion (Flucht). Vous êtes protégé, aux phases 1 et 5, contre 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.	6 +	6	1
Rüssel 2	Succion améliorée	défaussez Succion (Rüssel 1). Jusqu'à 2 cubes peuvent être aspirés pour se nourrir à partir d'un même espace voisin (horizontalement ou verticalement).	6 +	6	1