

Le tour de jeu dans Ursuppe

Phase 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 puis excrète, ou souffre de la faim et reçoit une blessure :

Nombre de joueurs	Nourriture valide (sauf sa couleur)	Excréments
3	1 cube d'une couleur 2 cubes d'une autre couleur	2 cubes de sa couleur
4	1 cube de chacune des 3 autres couleurs	2 cubes de sa couleur
5	1 cube de chacune des 4 autres couleurs	2 cubes de sa couleur
6	4 cubes de couleurs différentes	2 cubes de sa couleur

Phase 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 il doit compenser la différence en payant des points d'énergie ou en défaussant des cartes de gènes.

Phase 3 : Nouveaux gènes :

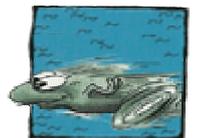
Dans l'ordre descendant, chaque joueur peut acheter des cartes de gènes en dépensant des points d'énergie.

Phase 4 : Division des cellules :

Dans l'ordre descendant, chaque joueur reçoit 10 points d'énergie à 3 ou 4 joueurs, 11 points à 5 ou 6 joueurs. 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 d'amibe de la même couleur, mais qui est, horizontalement ou verticalement, adjacente à une case contenant une amibe de cette couleur.

Phase 5 : Morts naturelles :

Les amibes qui ont 2 blessures ou plus sont remplacées par 2 cubes de chaque couleur en jeu.



Phase 6 : Décompte de points :

Dans l'ordre descendant, chaque joueur déplace son marqueur de score, suivant le nombre d'amibes vivantes pour ce joueur et du nombre de gènes possédés :

Pour 3 ou 4 joueurs :

Amibes	0-2	3	4	5	6	7
Cases	0	1	2	4	5	6

Pour 5 ou 6 joueurs :

Amibes	0-1	2	3	4	5	6
Cases	0	1	2	4	5	6

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

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 lorsque toutes les cartes d'environnement ont été utilisées.