

EVO

LA DURE VIE DES DINOSAURES



UN JEU DE
PHILIPPE KEYAERTS





En 217.453.883 avant notre ère, les premiers dinosaures quittent leur mer natale pour affronter la dure mais exaltante vie continentale. Leur premier adversaire est le climat changeant qui leur impose de continuels déplacements. Mais ce n'est pas leur seul adversaire...

Pour survivre et prospérer, il leur faut apprendre à évoluer.

Dans EVO vous prenez en main la survie et l'évolution d'une espèce de dinosaures. Vous guidez leur exode à la recherche de régions clémentes, vous faites l'acquisition des gènes les plus adéquats à leur développement et à leur mutation (et vous expliquez à vos adversaires le concept d'espèce dominante !). À la fin du jeu, vous ne serez vainqueur que parce que vous aurez réussi à évoluer plus vite et mieux que les autres.

N.D.A. Toute réclamation quant à la précision scientifique est à adresser à Mr C. Darwin ou à ses ayants droit.

En deux mots

En début de partie, chaque joueur possède un seul dino dont il doit faire prospérer l'espèce. La difficulté principale qu'il doit surmonter est l'adaptation aux changements de climat. Les cases du plateau sont de 4 couleurs correspondant, chacune, à un type de terrain où règne un climat plus ou moins clément. Comme les climats changent à chaque tour, les dinos sont obligés de se déplacer constamment pour survivre.

Un joueur peut faire évoluer son espèce en lui "achetant" de nouveaux gènes. Ainsi, le gène "Patte" permet d'aller plus loin, le gène "Œuf" d'avoir plus de petits dinos, la "Fourrure" protège du froid, etc.

À chaque tour, on détermine au hasard le climat. Ensuite les dinos qui le peuvent se déplacent pour échapper aux climats dangereux. De nouveaux dinos naissent, d'autres succombent au froid ou à la chaleur. Les dinos survivants rapportent des "points de mutation" qui servent à acheter, aux enchères, de nouveaux gènes.

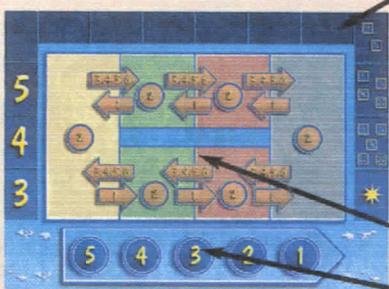
Ceci jusqu'à l'arrivée de la météorite, qui met fin à la partie. Le joueur qui a conservé le plus de points de mutation se voit alors sacré "roi de l'évolution".

Matériel

- 2 demi-plateaux de jeu, recto-verso, permettant de faire varier la taille du plateau suivant le nombre de joueurs
- 50 pions dino en bois (5 sets de 10 pions de couleurs différentes) et 50 autocollants à fixer dessus
- 1 plateau d'information qui contient : un tableau climatique permettant d'indiquer le climat de chaque tour, un tableau d'initiative indiquant l'ordre d'action des joueurs à chaque phase des tours, un compte tours
- 1 table d'enchères. Cette table est bordée d'une piste numérotée qui sert à compter les points de mutation de chaque joueur
- 1 pion météorite en bois pour compter le nombre de tours joués
- 1 pion climat en bois
- 5 pions initiative en bois (un par joueur) pour indiquer l'ordre des joueurs à chaque tour
- 5 pions en bois (un par joueur) pour indiquer sur la piste numérotée les points de mutation que chacun possède
- 5 portraits d'espèce pour indiquer les caractéristiques de chaque espèce de dino
- 62 gènes en carton représentant les nouvelles caractéristiques des dinos et qui seront placés sur les portraits d'espèce
- 26 cartes événement, 2 cartes vierges et 2 cartes d'aide de jeu
- 1 sac en tissu pour ranger et tirer au hasard les gènes
- 1 dé
- 1 livret de règle.



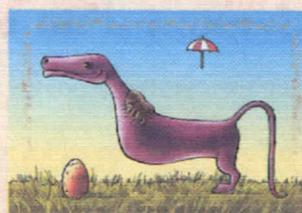
PLATEAU D'INFORMATION



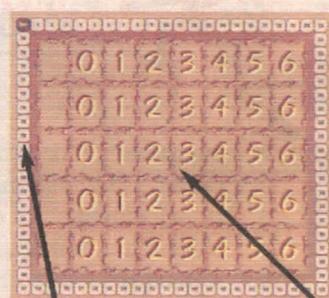
Compte tours



Gènes



Portrait d'espèce



Piste numérotée

Table d'enchères

Tableau climatique

Tableau d'initiative

But du jeu

Le but du jeu est de posséder le **plus grand nombre de points de mutation** lorsque la partie prend fin.

Préparation de la partie

La taille du **plateau de jeu** dépend du nombre de joueurs. Il est toujours formé de **deux parties** :

- à **3 joueurs**, il est composé des **deux plus petites parties d'îles**,
- à **4 joueurs** de la **plus petite** et de la **plus grande** ou des **deux moyennes**.
- à **5 joueurs** des **deux plus grandes**.

Une fois le plateau assemblé, on doit voir exactement autant d'étoiles blanches à côté des plages que de joueurs (ce sont les zones de départ des espèces).

Composition du plateau de jeu en fonction du nombre de joueurs



3 joueurs

Partie moyenne
+ petite partie d'île



4 joueurs

Petite partie + grande partie
ou les 2 parties moyennes



5 joueurs

Partie moyenne
+ grande partie

Le plateau d'information et la table d'enchères sont placés à côté du plateau de jeu.

Le pion climat est posé sur la case jaune du tableau climatique.

Le pion météorite est placé sur le compte de tours, sur la case correspondant au nombre de joueurs.

Les 62 gènes sont placés dans le sac en tissu (y compris les marqueurs *carte*).

Les cartes événement sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 3 et le reste est placé en pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit les 10 dinos d'une couleur, le pion initiative correspondant, un portrait d'espèce et place son second pion sur la case 10 de la piste numérotée.

Les zones de départ (plages indiquées par la proximité d'une étoile blanche) sont tirées au sort. Chaque joueur place son premier dino sur la sienne (chacun s'assied en face de sa zone de départ).



Déroulement d'un tour

Un tour de jeu est divisé en 6 phases :

1. **Initiative** : on détermine l'ordre dans lequel les joueurs joueront les phases suivantes.
2. **Climat** : le climat du tour est déterminé.
3. **Déplacements** : les dinos sont déplacés et les éventuels combats sont résolus. On passe à la phase suivante quand cette phase est terminée pour tout le monde.
4. **Naissances** : de nouveaux dinos apparaissent. On passe à la phase suivante quand cette phase est terminée pour tout le monde.
5. **Survie et points de mutation** : certains dinos meurent et des points de mutation sont attribués aux survivants. On passe à la phase suivante quand cette phase est terminée pour tout le monde.
6. **Évolution** : la météorite est avancée d'une case. Si la partie n'est pas terminée, les espèces sont modifiées par l'achat aux enchères de gènes.

Pour les phases 3, 4 et 5, on passe à la phase suivante quand la phase est terminée pour tout le monde.

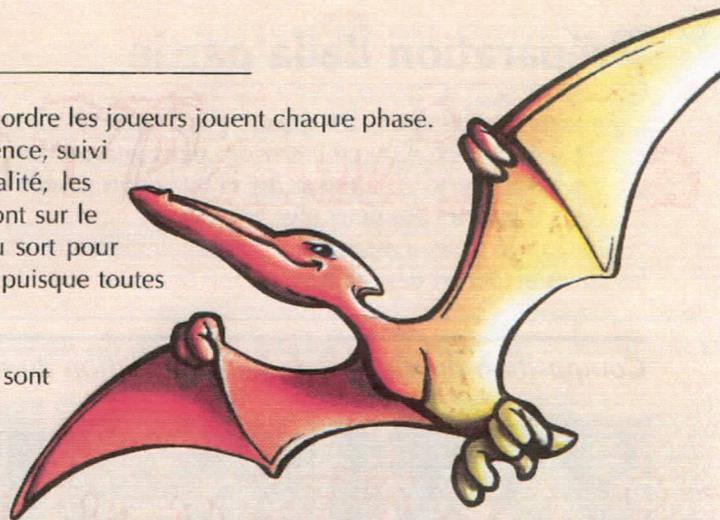
Phase 1 : Initiative

La longueur de la queue d'une espèce indique dans quel ordre les joueurs jouent chaque phase.

Le joueur dont l'espèce a la queue la plus longue commence, suivi par celui qui a la seconde plus longue, etc. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés suivant le nombre de dinos qu'ils ont sur le plateau : celui qui en a le moins joue d'abord. On tire au sort pour départager les ex aequo (en début de partie on tire au sort puisque toutes les espèces ont la même queue et un seul dino).

Pour se rappeler l'ordre des joueurs, les pions initiative sont placés dans cet ordre sur le tableau d'initiative.

L'ordre est déterminé une seule fois pour toute la durée du tour.



Phase 2 : Climat

Le premier joueur du tour lance le dé (un seul lancer par tour). Le pion climat est déplacé, sur le tableau climatique, en suivant la flèche correspondant au résultat du dé :

- 3, 4, 5 ou 6 dans un sens,
- 1, dans le sens contraire,
- 2, pas de déplacement.

Avant de lancer le dé, il faut demander aux joueurs si l'un d'entre eux désire jouer une carte modifiant le climat.

Le plateau est divisé en zones de **4 couleurs**.

Les zones **jaunes** sont des plages. Ce sont les zones **les plus chaudes**.

Les zones **vertes** sont des prairies, **plus froides que les plages, plus chaudes que les collines**.

Les zones **brunes** sont des collines, **plus froides que les prairies, plus chaudes que les montagnes**.

Les zones **grises** sont des montagnes. Ce sont les zones **les plus froides**.

Ces quatre couleurs sont reprises sur le tableau d'évolution des climats.

Le pion climat, qui peut être déplacé d'un tour à l'autre, indique la couleur des zones *tempérées*. Les zones juste un peu plus froides sont appelées *zones froides*, les zones juste un peu plus chaudes sont appelées *zones chaudes*. Les autres zones (*zones très chaudes* et *zones très froides*) sont *mortelles* et aucun dino ne peut y survivre.

Exemple 1 : si le pion climat se trouve sur une des deux cases vertes du tableau climatique, cela veut dire que les zones vertes sont actuellement tempérées, les brunes sont froides, les jaunes sont chaudes et les grises sont mortelles.

Exemple 2 : si le pion climat se trouve sur la case grise du tableau d'évolution des climats, les zones grises sont tempérées, les brunes sont chaudes, il n'y a pas de zones froides, les jaunes et les vertes sont mortelles.

Le climat détermine la survie des dinos : tous les dinos survivent en zones tempérées, mais leur survie est limitée en zone chaude ou froide et impossible en zone mortelle.

Phase 3 : Mouvements et combats

Déplacement des dinos

Le nombre de pattes que possède une espèce indique de combien de "pas" un joueur dispose pour l'ensemble de ses dinos. Un pas permet de déplacer un dino d'une zone vers une zone adjacente.

Au début de la partie, toutes les espèces n'ont qu'une patte. Cela signifie qu'un seul dino de chaque joueur peut être déplacé, et seulement d'une zone. Si, dans la suite de la partie, l'espèce évolue et acquiert une seconde patte, le joueur pourra déplacer un dino de deux zones ou deux dinos d'une zone chacun, et ainsi de suite.

Le mouvement se fait d'une zone vers une zone adjacente quelle que soit sa couleur.

Les mouvements sont facultatifs.

Il ne peut y avoir qu'un seul dino par zone.

Si un dino entre dans une zone occupée, il doit immédiatement livrer combat au dino qui s'y trouve (avant de poursuivre ses déplacements).

On ne peut pas s'attaquer soi-même, c'est-à-dire qu'un dino ne peut jamais attaquer un dino de la même espèce que lui. Il est donc interdit à un dino d'entrer dans la zone occupée par un dino de la même espèce que lui.

Remarque : le climat n'intervient pas ici. Un dino peut parfaitement passer par une zone mortelle, mais s'il y reste, il disparaîtra à la phase de survie.

Résolution des combats

Les combats se résolvent avec le dé. Seul l'attaquant (celui qui arrive dans la zone occupée) lance le dé.

Le résultat dépend de la différence du nombre de cornes entre les deux espèces.

Si les deux espèces en conflit possèdent le même nombre de cornes sur leur portrait d'espèce (ce qui est le cas en début de partie), l'attaquant gagne s'il fait 1 ou 2 au dé, il perd dans les autres cas.

Si l'espèce attaquante possède une corne de plus (1 contre 0, 2 contre 1, etc.), l'attaquant gagne s'il fait de 1 à 4,

Si l'espèce attaquante possède deux cornes ou plus d'avance, l'attaquant gagne en faisant de 1 à 5.

Avec une corne de moins, il gagne seulement s'il fait 1.

Avec deux cornes (ou plus) de moins, il ne peut plus attaquer.

Nombre de cornes de différence entre l'attaquant et l'attaqué

	L'attaquant a :				
	Le même nombre de cornes	1 corne de plus	2 cornes (et plus) de plus	1 corne (et plus) de moins	2 cornes (et plus) de moins
Il GAGNE s'il obtient	1 ou 2	1, 2, 3 ou 4	1, 2, 3, 4 ou 5	1	pas d'attaque
Il PERD s'il obtient	3, 4, 5 ou 6	5 ou 6	6	2, 3, 4, 5 ou 6	

Le dino perdant est retiré du plateau de jeu et rendu à son propriétaire qui l'ajoute à sa réserve de dinos.

Après le combat, l'attaquant continue ses déplacements, éventuellement avec le dino victorieux.

Quel que soit le résultat du combat, l'attaquant a utilisé un pas (pour entrer dans la case où s'est déroulée l'attaque).



Phase 4 : Naissances

Chaque joueur place sur le plateau de jeu autant de nouveaux dinos que son espèce possède d'œufs (donc un seul au cours du premier tour).

Un nouveau-né ne peut être placé que sur une zone vide, adjacente à au moins une zone occupée par un dino "adulte" (c'est-à-dire qui était déjà là avant le début de la phase) de la même espèce.

Les naissances sont obligatoires, sauf s'il n'y a pas de zones accessibles ou si les 10 dinos de l'espèce sont déjà sur le plateau.

Phase 5 : Survie et points de mutation

Détermination des dinos survivants

Rappel : le pion climat indique la couleur des zones *tempérées*. Les zones juste supérieures sont *froides*, les zones juste inférieures sont *chaudes*. Les autres zones sont *mortelles*.

Tous les dinos en zones tempérées survivent.

En zones *froides*, chaque espèce peut garder sur le plateau de jeu autant de dinos qu'elle possède de *fourrures*, en zones *chaudes*, autant de dinos qu'elle possède de *parasols*.

La survie est impossible dans les autres zones.

Chaque joueur choisit lui-même les dinos qu'il retire.

Exemple : Le pion climat est sur une case brune du tableau climatique. Un joueur a un dino sur une plage, deux sur des prairies, cinq sur des collines et deux en montagne. Son espèce possède deux fourrures et un parasol. Il doit retirer le dino sur la plage (zone mortelle) et un des deux dinos sur une prairie (les prairies sont des zones chaudes et l'espèce ne possède qu'un seul parasol). Les deux dinos en montagne (zone froide) survivent grâce aux deux fourrures. Si le pion climat se trouvait sur la case jaune du plateau d'évolution des climats, il aurait perdu les cinq dinos en zones brunes (très froides et donc mortelles), et le deux en montagne (zone très froide également). Son parasol aurait été inutile (pas de zone chaude).

Attribution des points de mutation

Chaque joueur reçoit un point de mutation par dino de son espèce survivant sur le plateau de jeu. Son marqueur est avancé en conséquence sur la piste numérotée.

Les points de mutation servent à acheter des gènes qui permettent d'améliorer les espèces de dinos, mais **ils servent également à déterminer le vainqueur en fin de partie** (puisque c'est celui qui en possède le plus lorsque la partie s'arrête qui est déclaré vainqueur).

Phase 6 : Météorite et enchères

En début de partie, toutes les espèces de dinos sont identiques. À cette phase chaque joueur achète un gène qui modifie les capacités de son espèce. Ces pions sont posés sur le portrait de l'espèce. Il n'y a pas d'enchères au dernier tour.

Avancement du pion météorite

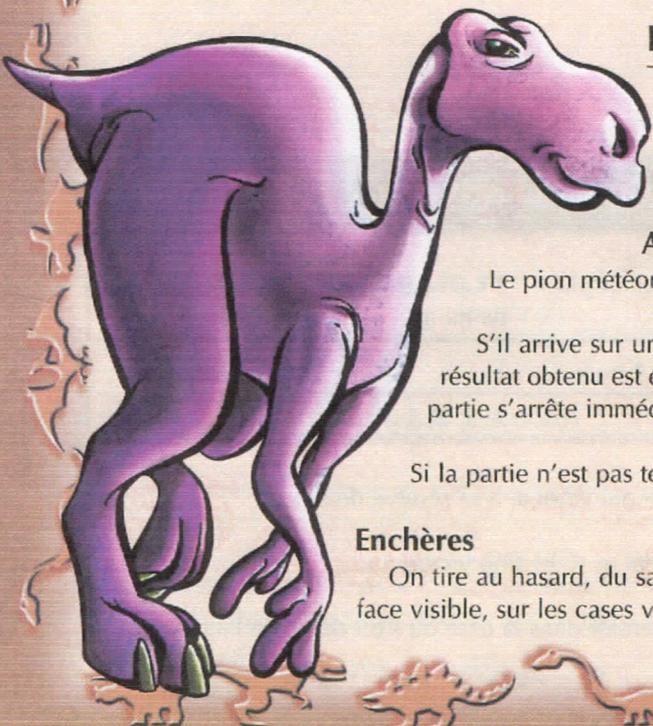
Le pion météorite est avancé d'une case sur le compte tours.

S'il arrive sur une case illustrée de plusieurs faces de dé, le premier joueur lance le dé. Si le résultat obtenu est égal à l'un des scores représentés sur la case où se trouve le pion météorite, la partie s'arrête immédiatement.

Si la partie n'est pas terminée, les joueurs peuvent acheter des gènes.

Enchères

On tire au hasard, du sac en tissu les contenant, autant de gènes qu'il y a de joueurs et on les place, face visible, sur les cases vierges de la table d'enchères.



Le premier joueur prend son pion initiative et le place, sur la table d'enchères, sur la ligne du gène qu'il veut acheter, sur la case correspondant au nombre de points de mutation qu'il est prêt à payer (éventuellement zéro).

À son tour, chaque joueur fait de même. Il peut, soit choisir un gène dont personne n'a voulu jusqu'ici, soit surenchérir sur un joueur précédent (en plaçant son pion sur un nombre plus grand de la même ligne). Le joueur sur lequel il a surenchéri doit **immédiatement** faire une nouvelle enchère (sur le même pion ou un autre, et avant que les joueurs suivants ne jouent).

Remarque : la table d'enchères est suffisamment étendue pour faire face à la majorité des cas, mais il est permis d'offrir plus de six points de mutation pour une enchère ou une surenchère.

L'enchère est obligatoire. On en peut pas passer son tour, ni revenir sur son choix (à moins qu'un autre joueur ait surenchéri).

Quand tous les joueurs ont choisi un gène différent, chacun d'eux paie les points de mutation indiqués en reculant son pion sur la piste numérotée et place le gène acquis sur le portrait de son espèce.

Les joueurs qui possèdent des gènes *mutants*, **acquis avant le tour actuel**, peuvent déduire de ce qu'ils doivent payer autant de points de mutation que de gènes mutants qu'ils possèdent. Si le résultat est zéro ou moins ils ne paient rien.

Exemple : un joueur s'est engagé à payer cinq points de mutation pour acquérir un gène "patte". Sur le portrait de son espèce, il possède deux gènes mutants. Il ne doit donc payer que trois points de mutation. S'il s'était engagé à payer un seul point de mutation alors qu'il possède deux gènes mutants sur son portrait d'espèce, il ne paierait rien.

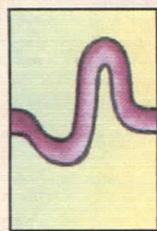
Les portraits doivent toujours être visibles par les autres joueurs.

Les gènes *carte* ne se placent pas sur le portrait. Ils donnent droit immédiatement à une nouvelle carte événement. Le joueur prend la carte du dessus de la pile de cartes événement et se défait de son gène *carte* en le retirant du jeu.

Les éléments imprimés sur les cartons de portrait d'espèce comptent. Les espèces commencent donc la partie avec : un œuf, une patte, une fourrure, un parasol, une queue de même longueur mais aucune corne ni gène mutant.



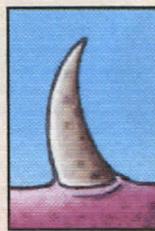
Gènes



Queue (6) :
La longueur de la queue des espèces indique dans quel ordre elles jouent (phase 1 Initiative).



Patte (12) :
Chaque patte permet de déplacer un dino d'une zone (phase 3 Mouvements).



Corne (8) :
Plus une espèce en possède, mieux elle peut se battre et se défendre contre les autres dinos (phase 3 Mouvements).



Œuf (8) :
À chaque tour une espèce reçoit autant de nouveaux dinos qu'il y a d'œufs sur son portrait (phase 4 Naissances).



Fourrure (8) :
La fourrure protège les dinos du froid. Pour chaque fourrure, un dino de l'espèce peut survivre dans une zone froide (mais jamais dans une zone très froide, qui est toujours mortelle) (phase 5 Survie et points de mutations).



Parasol (8) :
Le parasol protège les dinos de la chaleur. Pour chaque parasol, un dino de l'espèce peut survivre dans une zone chaude (mais jamais dans une zone très chaude, qui est toujours mortelle) (phase 5 Survie et points de mutations).



Gène mutant (6) :
Chaque gène mutant réduit de un le prix à payer pour un nouveau gène (phase 6 Évolution).



Carte (6) :
Ce marqueur donne droit à une nouvelle carte en cours de partie. Contrairement aux autres marqueurs, il n'est utilisé qu'une seule fois, au moment de son achat.

Cartes événement

Au début de la partie, chaque joueur en reçoit trois pour l'ensemble de la partie. En cours de partie, un joueur ne peut s'en procurer une nouvelle que s'il achète, aux enchères, un gène carte. Sur chaque carte est indiqué son effet ainsi que le moment où elle peut être jouée. Une carte jouée est défaussée. On peut jouer plusieurs cartes au même tour.

On ne peut pas jouer de carte pendant les deux premiers tours de jeu.

À chaque tour une seule carte modifiant le climat peut être jouée. Si plusieurs joueurs désiraient en jouer une, c'est le premier dans l'ordre du tour qui le fait.

L'effet d'une carte ne dure que jusqu'à la fin du tour (ou la fin de la phase si c'est indiqué sur la carte).

Remarque : si plusieurs joueurs désirent jouer une carte en même temps, elles sont jouées dans l'ordre du tour. Au vu des premières cartes jouées, les joueurs peuvent changer d'avis et ne pas jouer la leur.

Fin de la partie

C'est le déplacement du pion météorite qui provoque la fin de la partie (par le jet d'un dé ou par son arrivée sur la dernière case du compte tours).

Le joueur qui possède le plus de points de mutation est déclaré vainqueur.

En cas d'ex-aequo, c'est celui des ex-aequo qui possède le plus grand nombre de dinos sur le plateau de jeu qui est déclaré vainqueur.

Variante

Des joueurs qui connaissent bien le jeu peuvent essayer la variante suivante : au début de la phase d'enchères, on place sur la table d'enchères un pion **de moins** qu'il n'y a de joueurs. Tout joueur victime d'une surenchère à la possibilité d'abandonner cette phase.



Evo ne serait pas ce qu'il est sans l'aide et les encouragements de ma famille, de mes amis, des membres du club Alpa-ludismes et du groupe de Lidje.

Un énorme merci à : Alain Gottcheiner, Alain Henry, Alex Fruwirth et Kevin, Axel Callingaert, Bernard Jorion, Bernardo Gaivo, Boulou et Boulette, Bruno Faidutti, Cédric et Cécile Caumont, Cécile Keyaerts, Claude Simar, Dimitri Lefever, Eipé, Etienne Nicaise, Fabienne Moreels, Françoise Keyaerts, Fredhot et Solange, Geert Lagrou, Henri Balczesak, Henri Keyaerts, Jean-Pierre Emotte, Michel Keyaerts, Michel Laurent, Michel VLG, Nicolas Wautos, Olivier Cailloux, Paul Keyaerts, Philippe des Pallières, Philippe Tombal, Pierre Moreau, Serge Allard, Serge Lehman, Sophie Hanozet, Stéphane "subtil" Rimbart, Sylviane Lemmens, Thierry Berckmans, Thomas Provoost, Vincent Delapierre, Yves Dohogne, ainsi qu'aux participants aux WE d'E-tourvy, la Fontaine-aux-Loups et Logne.

Et tout particulièrement à mon fan club personnel : Alexis Keyaerts, Joanne de Terwangne et Maddy Keyaerts, et à Michel, Marine et leurs complices de la ludothèque de Boulogne-Billancourt.

Créateurs à vos maquettes

Le jeu auquel vous venez de jouer a été primé par le :
Concours International de Créateurs de Jeu de Société

Depuis plus de 20 ans la Ville de Boulogne-Billancourt organise cet événement annuel unique en France.

À ce jour plus de 40 jeux primés ont été édités.

DEMAIN CE SERA PEUT-ÊTRE LE VÔTRE ?

Si vous pensez avoir créé un jeu original et inédit et si vous désirez participer au Concours, faite une demande de règlement auprès de la Ludothèque de Boulogne :

CONCOURS DE CRÉATEURS DE JEUX

22 rue de la belle feuille - 92100 BOULOGNE-BILLAN COURT - Tel : 01 55 18 45 49 - e-mail : ludo@ludotheque.com

Le règlement est également disponible sur notre site www.ludotheque.com

CREDITS

Un jeu de Philippe Keyaerts

Collection dirigée par Henri Balczesak

Illustrations : Cyril Saint Blancat

Maquette réalisation : Guillaume Rohmer

Édité par Jeux Descartes,

1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

www.descartes-editeur.com



est une marque de
Jeux Descartes

