

RÈGLES DU JEU

# DOMINANT SPECIES

UN JEU DE CHAD JENSEN





## Introduction

90 000 av. J.-C. – Une ère glaciaire approche à grands pas. Une gigantesque lutte pour la suprématie s'engage instinctivement entre les différentes espèces animales.

**Dominant Species** est un jeu recréant de manière abstraite un évènement spécifique de la préhistoire : l'intrusion progressive et inéluctable d'une ère glaciaire et son influence sur les créatures vivantes tentant de s'adapter aux changements climatiques progressifs.

Chaque joueur incarnera l'une des six classes principales du règne animal : Mammifère, Reptile, Oiseau, Amphibien, Arachnide ou Insecte. Une forme d'équilibre naturelle est présente au début de la partie, mais cela ne va pas durer : car c'est la loi de « la survie du plus apte » qui s'imposera !

Au travers d'un placement judicieux de leurs pions action, les joueurs tenteront de dominer un maximum de tuiles terrain afin de revendiquer de puissants effets de cartes Dominance. Les joueurs souhaiteront également propager leurs espèces afin de gagner des points de victoire, et ils seront épaulés dans leur entreprise par des actions spéciation, migration et adaptation, parmi d'autres.

Toutes ces actions mènent à la fin de la partie — l'inéluctable arrivée de l'ère glaciaire — lors de laquelle l'animal du joueur ayant accumulé le plus de points de victoire sera déclaré **Espèce Dominante**.

Mais il va falloir faire vite, car la vague de froid s'intensifie...

## TABLE DES MATIÈRES

Matériel .....	2
Aperçu du jeu .....	2
Glossaire .....	3
Mise en place .....	4
Terre .....	6
Éléments .....	6
Sac de pioche	
Éléments associés	
Espèces en voie d'Extinction	
Dominance	
Espèces .....	8
Pool génétique	
Phases de jeu .....	8
Tableau des Actions .....	8
Piste Points de Victoire .....	9
Phase de Planification .....	9
Phase de Réalisation .....	9
Initiative .....	10
Adaptation .....	10
Régression .....	11
Abondance .....	11
Enrichissement .....	12
Raréfaction .....	12
Glaciation .....	13
Spéciation .....	14
Expansion .....	14

Migration .....	15
Compétition .....	15
Suprématie .....	16
Cartes .....	17
Carte <i>Survie</i>	
Cartes Dominance	
Phase de Réinitialisation .....	18
Extinction	
Survie	
Ensemencement	
Fin de partie .....	19
Règles optionnelles pour parties à 2-joueurs ou 3-joueurs .....	19
Mise en place aléatoire (optionnelle) .....	20

Vous trouverez de nombreux encarts de ce style dans ce livret de règles. Ils constituent des exemples, clarifications, astuces, précisions et autres savoirs vous éclairant dans votre lecture.

## MATÉRIEL

- ce livret de 20 pages
- 1 plateau
- 6 plateaux Animal (1 par animal)
- 6 cartes d'aide (1 par joueur)
- 27 cartes : 1x *Survie* et 26x *Dominance*
- 31 grandes et 12 petites tuiles hexagonales formant la Terre
- 330 cubes en bois représentant des « espèces » réparties en 6 classes animales
- 60 cylindres en bois utilisés comme « Pion Action » par les animaux
- 66 figurines d'animaux en bois : 60 utilisés comme « marqueurs Dominance » et 6 utilisés pour représenter l'initiative des animaux appelés « marqueurs Initiative »
- 120 marqueurs ronds représentant les ressources terrestres appelés « disques élément »
- Un sac en toile appelé « sac de pioche »
- 6 jetons de Points de Victoire (double face)

## APERÇU DU JEU

Au cours de la partie, les grandes **tuiles** hexagonales serviront à créer une représentation de la Terre en constante expansion, telle qu'elle a pu être il y a plusieurs centaines de milliers d'années. Les petites tuiles seront quant à elles placées sur les grandes tuiles, afin de les convertir en **Tundra**, à mesure que l'Ère Glaciaire s'étend.

Les **Pions Action (PA)** cylindriques rythment la partie. Chaque PA permet au joueur d'effectuer les différentes actions disponibles, comme la Spéciation, la Compétition, la Migration ou la Glaciation. Une fois placé dans le **Tableau des Actions** au cours de la **Phase de Planification**, un PA



permettra d'effectuer l'action indiquée au cours de la Phase de Réalisation.

De manière générale, les joueurs essaient d'améliorer la capacité de survie de leur **animal** tout en réduisant celle de leurs opposants, gagnant au passage des **Points de Victoire (PV)**. Les différentes cartes leur permettent d'atteindre leur objectif, en les dotant d'habilités à usage unique ou en leur assurant des gains de PV récurrents.

Au cours de la partie, les cubes **espèce** seront ajoutés, déplacés ou ôtés des tuiles en jeu (la **Terre**). Les disques **élément** seront ajoutés et ôtés, à la fois des plateaux Animal et de la Terre.

À la fin de la partie, les joueurs effectuent un décompte final des scores de chaque tuile, puis l'animal possédant le plus de PV est déclaré vainqueur.

## GLOSSAIRE

### PV BONUS

– Certaines actions ou cartes per-

mettent au joueur de gagner des « PV Bonus ». Pour en gagner, référez-vous à la table PV Bonus située dans le coin inférieur gauche du plateau de jeu. Il vous faudra vous référer à la 1re ligne (Quantité) correspondant au compte de l'action — par exemple le nombre de tuiles Toundra occupées par un animal au cours de l'action Survie (voire p. 18) — puis lire la case de la 2de ligne (Points de Victoire) pour obtenir le nombre de PV gagnés grâce à cette action.

PV BONUS	
QUANTITÉ :	1 2 3 4 5 6 7 8 9+
POINTS :	1 3 6 10 15 21 28 36 45



**DOMINANCE** – Posséder au moins 1 espèce présente sur la tuile où votre animal est associé à plus d'éléments que tout autre animal possédant une espèce présente sur la même tuile.



**ESPÈCES** – Chaque petit cube en bois représente une espèce. Chaque ensemble de cubes d'une couleur correspond aux différentes espèces d'une même « classe » du règne animal (nous simplifierons ici en utilisant le terme « animal »).

**ANIMAL** – Mammifère, Reptile, Oiseau, Amphibien, Arachnide, ou Insecte. Au cours d'une partie, chaque joueur incarnera une de ces 6 classes animales. Chaque classe est représentée sur la Terre par une couleur définie de cubes. Chaque classe possède un plateau Animal ainsi qu'un marqueur Initiative.



**TUILES** – Les petites et les grandes tuiles hexagonales représentent les différents types de terrain. Celles-ci sont d'abord utilisées pour

créer la surface de jeu terrestre, puis pour l'agrandir.

**CARTES DOMINANCE** – Ensemble de 26 cartes pouvant constituer la pioche du joueur lorsque l'action Suprématie est exécutée sur une tuile où son animal



possède la Dominance. Les cartes Dominance donnent un effet à usage unique au joueur. L'une de ces cartes — Ère Glaciaire — enclenche la fin de la partie. La carte Survie n'est pas une carte Dominance et possède ses règles propres (voir p.18).

**CHAÎNE ALIMENTAIRE** – Permet entre autres de résoudre une égalité lors de l'attribution des points d'une tuile au cours d'une action Suprématie. La chaîne alimentaire est définie, de haut en bas (du plus fort au plus faible) :

- Mammifère
- Reptile
- Oiseau
- Amphibien
- Arachnide
- Insecte



**PIONS ACTION (PA)** – Jetons en bois cylindriques utilisés par les joueurs pour marquer l'action qu'ils souhaitent accomplir.

**ÉLÉMENTS ASSOCIÉS** – Le nombre de disques d'un élément A présents sur le plateau Animal du joueur multiplié par le nombre de disques de ce même élément A présents sur une tuile occupée par au moins une espèce de ce joueur. On y rajoute le même calcul pour un élément B, C, etc. jusqu'à obtenir un nombre total d'éléments associés entre un animal et une tuile.

Voir exemple pages 7.

**POINTS DE VICTOIRE (PV)** – Ils sont gagnés au cours de la partie par chaque animal. Le joueur possédant le plus grand nombre de PV est déclaré vainqueur.

**ESPÈCE EN VOIE D'EXTINCTION** – Définit une espèce présente sur une tuile où aucun des disques élément n'est associé à ceux de l'animal (ou si la tuile est dépourvue de disques élément).



**ÉLÉMENTS** – Herbe, Larve, Viande, Graine, Soleil et Eau. Ces marqueurs circulaires (des « disques ») représentent les ressources nécessaires à la croissance des animaux. Les disques élément sont placés sur les plateaux Animal pour représenter les « besoins » et sur la Terre pour représenter les « réserves ». Lorsqu'ils sont placés sur la Terre, ils sont placés à l'angle des tuiles — ainsi, un même disque élément peut être présent sur trois tuiles contiguës.

**TERRAIN** – Toundra, Montagne, Désert, Forêt, Jungle, Savane, Marécage ou Mer. Chaque tuile constituant la Terre représente l'un de ces 8 types de terrain.

**MARQUEURS INITIATIVE** – Six marqueurs en forme de figurines utilisés sur la piste Initiative pour déterminer l'ordre de placement au cours de la Phase de Planification.



# MISE EN PLACE

## PLATEAU

Placez le plateau face visible au centre de la table.

## ANIMAUX

**A** Chaque joueur choisit l'animal qu'il incarnera et reçoit le plateau Animal correspondant et 1 carte d'aide. Vous pouvez également décider d'assigner les animaux de manière aléatoire.

**B** Dans l'ordre inverse de la Chaîne alimentaire (d'abord l'Insecte, puis l'Arachnide, puis l'Amphibien, etc.), les joueurs placent leurs marqueurs Initiative dans les cases situées sous la section Initiative, de gauche à droite.

Si la partie compte moins de 6 joueurs, une ou plusieurs cases Initiative resteront vides pour toute la partie.

Remettez tout plateau Animal — ainsi que le matériel concerné — dans la boîte : ils ne serviront plus pour cette partie.

## TUILES

**C** Placez une tuile de chacun des 7 types de terrains non-Toundra à leur place assignée au centre du plateau, puis placez une tuile Toundra par-dessus la tuile Mer.

**D** Constituez une pile avec les 11 tuiles Toundra restantes face visible et posez-la sur la section « **Tuiles Glaciation** » du plateau.

**E** Retournez les 24 grandes tuiles restantes face cachée et mélangez-les comme il vous sied. Divisez-les en trois piles de 8 tuiles et placez celles-ci sur les trois sections « **Tuiles Expansion** » du plateau. Retournez la première tuile de chaque pile face visible.

## CARTES

**F** Écartez la carte Survie

**G** Écartez la carte **Ère Glaciaire** et mélangez les 25 autres cartes Dominance\*. Placez la carte Ère Glaciaire face cachée à proximité du plateau et posez la pile de cartes Dominance par-dessus, face cachée.

\* Pour une partie plus courte, consultez le paragraphe rouge page 18.

**H** Piochez les 5 cartes supérieures de la pile et placez-les face visible sur le plateau, à la section « **Cartes Dominance Disponibles** ».

## ÉLÉMENTS

**I** Prenez 2 exemplaires de chacun des 6 types d'éléments et placez-les sur les tuiles de la Terre tel qu'indiqué sur le plateau.

Placez chaque disque élément de manière à ce qu'il recouvre légèrement chacune des tuiles d'une intersection.

**J** Placez les disques élément restant dans le sac de pioche.

**K** Piochez aléatoirement 4 éléments du sac de pioche et placez-les sur les 4 cases correspondantes de la section **Adaptation**.

**L** Puis faites de même avec 4 nouveaux éléments dans les sections **Abondance**.

**M** Puis faites de même avec 4 nouveaux éléments dans les sections **Expansion**.

## ESPÈCES

**N** Les joueurs prennent à présent les 10 **figurines d'animaux** (marqueurs Dominance) de leur couleur ainsi qu'un nombre de **cylindres** (PA) et de **cubes** (pour former le pool génétique de leur espèce) correspondant au nombre de joueurs :

- Partie à 6-joueurs – 3 cylindres et 35 cubes
- Partie à 5-joueurs – 4 cylindres et 40 cubes
- Partie à 4-joueurs – 5 cylindres et 45 cubes
- Partie à 3-joueurs – 6 cylindres et 50 cubes
- Partie à 2-joueurs – 7 cylindres et 55 cubes

Remettez le reste des cubes et cylindres dans la boîte.

**O** Prenez 1 cube de chaque joueur qui servira de marqueur PV : placez-le sur la case « 0 » de la piste Points de Victoire.


**P** Chaque joueur prend alors des espèces de son pool génétique et les place sur les tuiles de départ comme suit :

- Insecte – 2 sur Savane, 1 sur Marécage et Désert
- Arachnide – 2 sur Jungle, 1 sur Forêt et Marécage
- Amphibien – 2 sur Marécage, 1 sur Jungle et Savane
- Oiseau – 2 sur Forêt, 1 sur Montagne et Jungle
- Reptile – 2 sur Désert, 1 sur Savane et Montagne
- Mammifère – 2 sur Montagne, 1 sur Désert et Forêt

Dans une partie à moins de 6 joueurs, ignorez les instructions de placement pour tout animal qui n'est pas en jeu.

**Q** Chaque animal débute donc la partie en possédant la Dominance sur une tuile spécifique.

## DÉBUT DE LA PARTIE

**R** La partie débute avec la Phase de Planification du 1er tour. L'animal situé le plus à gauche de la piste Initiative initie le placement de .



REPTILE

INSECTE

OISEAU

MAMMIFERE

AMPHIBIEN

ARACHNIDE

A

A

A

A

A

A

A

A

A

N

N

N

N

N

N

N

N

N

O

O

O

O

O

O

O

O

O

F

F

F

F

F

F

F

F

F

G

G

G

G

G

G

G

G

G

H

H

H

H

H

H

H

H

H

M

M

M

M

M

M

M

M

M

P

P

P

P

P

P

P

P

P

Q

Q

Q

Q

Q

Q

Q

Q

Q

C

C

C

C

C

C

C

C

C

I

I

I

I

I

I

I

I

I

D

D

D

D

D

D

D

D

D

B

B

B

B

B

B

B

B

B

L

L

L

L

L

L

L

L

L

K

K

K

K

K

K

K

K

K

A

A

A

A

A

A

A

A

A

N

N

N

N

N

N

N

N

N

J

J

J

J

J

J

J

J

J

5

The main board area features a grid of hexagonal tiles. At the top, there are sections for 'DOMINANT SPECIES' and 'CLASSE ALIMENTAIRE'. Below these are various species cards and icons. The board is surrounded by a numerical scale from 1 to 100. Various game components like tokens, dice, and cards are scattered across the board.

This section contains several species cards and tokens. From top to bottom: a blue card labeled 'AMPHIBIEN', a grey card labeled 'MAMMIFERE', and a red card labeled 'INSECTE'. There are also various colored tokens and a small blue bag labeled 'J'.

This section contains several species cards and tokens. From left to right: a red card labeled 'INSECTE', a grey card labeled 'MAMMIFERE', a blue card labeled 'AMPHIBIEN', and a black card labeled 'ARACHNIDE'. There are also various colored tokens and a small blue bag labeled 'J'.

5



## TERRE



Les grandes et petites tuiles hexagonales constitueront, une fois placées sur le plateau de jeu, la « Terre » : la surface sur laquelle se déroule le jeu.

Les espèces appartenant à chaque animal seront placées sur les tuiles Terre depuis leurs pools génétiques respectifs. Toute espèce retirée du plateau pour toute autre raison que la Glaciation (voir p. 13) est remise dans la boîte — et NON dans le pool génétique.

Lorsque les éléments ne sont ni sur le plateau Animal ni dans le sac de pioche, ils sont positionnés aux angles des tuiles Terre.

Les marqueurs Dominance (en forme de figurines d'animaux) seront placés sur les tuiles Terre lorsque l'animal correspondant en revendiquera la Dominance.

De nouvelles grandes tuiles (Mer, Marécage, Savane, Jungle, Forêt, Désert et Montagne) seront ajoutées en bordure de la Terre lorsque les joueurs exécuteront une action Expansion. Ils sélectionneront ces tuiles parmi celles disponibles sur les trois piles de la section Tuiles Expansion.

De nouvelles petites tuiles (Toundra) seront prises de la pile Tuiles Glaciation et placées sur de grandes tuiles existantes lorsque les joueurs exécuteront une action Glaciation. La grande tuile devient alors une Toundra pour le reste de la partie.

Deux tuiles possédant un bord en commun sont dites « adjacentes ».

Bien qu'une tuile Toundra soit légèrement plus petite que la tuile sur laquelle elle repose — et ne touche donc pas réellement les 6 tuiles qui pourraient l'entourer — elle est pourtant considérée comme adjacente à ces tuiles puisqu'elle transforme en Toundra la grande tuile sur laquelle elle est placée (qui, elle, touche les autres tuiles).

## ÉLÉMENTS

Ce sont les disques qui composent les six éléments utilisés dans **Dominant Species** : Herbe, Larve, Viande, Graine, Soleil et Eau. Lorsqu'il est placé sur une tuile Terre, un élément représente une « réserve » ; lorsqu'il est placé sur un plateau Animal, il représente un « besoin ». Lorsqu'un besoin et une réserve concordent, on dit qu'ils sont « associés ».

## SAC DE PIOCHE

Lorsqu'un élément n'est pas placé sur un plateau Animal ou sur une tuile Terre, il est gardé dans le sac de pioche. Lorsqu'un nouvel élément est nécessaire, il est toujours pioché dans ce sac, et inversement, lorsqu'un élément est retiré d'un plateau Animal ou Terre, il est replacé dans ce sac.



## DOMINANCE

Lorsqu'au moins 1 espèce d'un animal est présente sur une tuile et que cet animal est associé à au moins 1 élément de plus que tout autre animal en présence, on dit qu'il possède la Dominance sur cette tuile. En cas d'égalité entre plusieurs animaux, aucun d'eux ne peut revendiquer la Dominance.

Les espèces en voie d'Extinction ne peuvent jamais revendiquer la Dominance sur une tuile, même si elles sont seules sur celle-ci.

La Dominance sur une tuile est représentée en y plaçant une figurine d'animal de la couleur du joueur. La Dominance peut être revendiquée ou perdue à tout moment, et est immédiatement effective. Il est de la responsabilité des joueurs — et non des règles en elles-mêmes — de constater un changement de Dominance.

En d'autres termes, la revendication et la perte de la Dominance doivent être verbalement et physiquement déclarées et ne sont pas automatiques. Ainsi, une fois la Dominance d'une tuile légalement établie, celle-ci reste sous le contrôle du joueur jusqu'à ce qu'un autre :

- revendique la Dominance sur cette tuile ;
- démontre une égalité pour le plus grand nombre d'éléments associés.

Le marqueur Dominance du joueur est alors retiré. Les joueurs évaluent généralement les changements de Dominance après les actions affectant la pose ou le retrait d'éléments : notamment les actions Adaptation et Raréfaction.

Chaque animal possède 10 marqueurs Dominance, et ceux-ci ne constituent pas une limite : dans l'éventualité peu probable où un joueur parvient à revendiquer la Dominance sur 11 tuiles ou plus, utilisez tout moyen adapté pour représenter cet état de fait.



## ESPÈCE EN VOIE D'EXTINCTION

Toute espèce occupant une tuile où aucun des éléments n'est associé à ceux de son animal est dite « en voie d'Extinction ».

Les espèces en voie d'Extinction sont vulnérables à l'élimination au cours de l'action Extinction et ne peuvent revendiquer la Dominance sur une tuile.

## ÉLÉMENTS ASSOCIÉS

Lorsque les joueurs doivent déterminer les éléments « associés » entre leur animal et une tuile, ils procèdent de la façon suivante :

- Comptez le nombre de fois où apparaît sur une tuile donnée le premier élément du plateau Animal;
- Puis ajoutez le nombre de fois où apparaît le 2d élément du plateau Animal;
- Répétez cette opération pour les 3e, 4e, 5e et 6e éléments, jusqu'à arriver à une somme totale.

Voir le graphique ci-dessous pour exemple.

## EXEMPLE D'ÉLÉMENTS ASSOCIÉS:

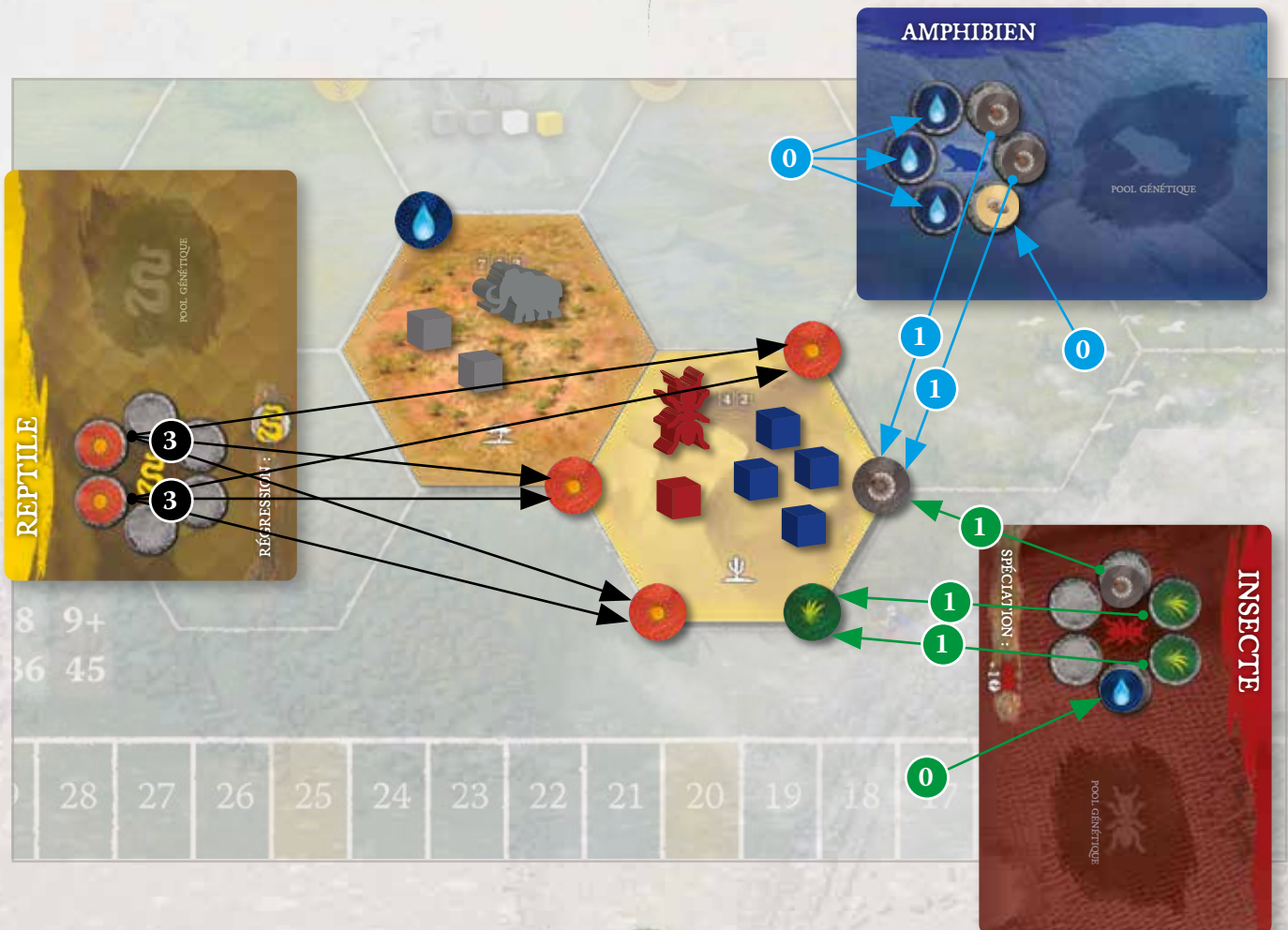
Sur le graphique en bas, l'Insecte domine la tuile Désert bien qu'il y possède moins de cubes espèce que l'Amphibien : la Dominance est basée sur la qualité d'adaptation et non sur la quantité d'espèces présentes.

L'Insecte associe un total de 3 éléments (1 Herbe + 1 Larve + 0 Eau) tandis que l'Amphibien n'en associe que 2 (1 Larve + 1 Eau + 0 Viande + 3 x 0 Eau).

Bien que ne possédant que 2 éléments Soleil, si le Reptile déplaçait un de ses cubes depuis la tuile Savane vers la tuile Désert, il revendiquerait immédiatement la Dominance de cette tuile, avec un total de 6 éléments associés (2 Soleil x 3).

Remarque : si l'Amphibien bougeait sur la tuile Savane, il revendiquerait la Dominance sur le Reptile par 3 éléments associés contre 2.

2e Remarque : si l'élément Soleil situé à l'intersection des deux tuiles était retiré, le Reptile serait en voie d'Extinction, puisqu'il n'aurait plus aucun élément associé à la tuile Savane.





## ESPÈCES

Les cubes en bois représentent les « espèces » que chaque animal utilise pour se positionner sur la Terre. La plupart des espèces débutent la partie dans le pool génétique du joueur. Toutes, ou la majorité, finiront par occuper (être placé sur) les tuiles de la Terre. Les espèces retirées du plateau pour toute autre raison que l'action Glaciation sont retirées du jeu de manière permanente.

Un joueur n'est jamais « retiré de la partie », même s'il perd sa dernière espèce sur Terre et que son pool génétique est vide. Un animal confronté à un tel dilemme ne pourra notamment plus procéder à des actions comme Spéciation ou Migration, mais il lui restera d'autres possibilités d'action (et il conserve son total de PV).

## POOL GÉNÉTIQUE

Avant d'être placées sur une tuile de la Terre, les espèces appartenant à un animal sont placées en tas devant le joueur — ce tas est alors appelé « pool génétique ». Lorsqu'une espèce est ajoutée sur la Terre, elle provient toujours du pool génétique du joueur. Cependant, toute espèce retirée du plateau pour toute autre raison que la Glaciation est remise dans la boîte du jeu, et non dans le pool génétique du joueur.

## PHASES DE JEU

**Dominant Species** se joue en une série de tours au cours desquels les joueurs participent plus ou moins simultanément. Chaque tour est divisé en 3 Phases :

### PHASE DE PLANIFICATION PHASE DE RÉALISATION PHASE DE RÉINITIALISATION

Au cours de la Phase de Planification, les joueurs placent tour à tour leurs PA dans les cases du **Tableau des Actions**, dans la partie droite du plateau. Chaque PA placé indique une action à venir du joueur au cours de la prochaine Phase de Réalisation. En respectant le principe du « 1er arrivé, 1er servi », chaque case ne peut accueillir qu'un seul PA.

Au cours de la Phase de Réalisation — qui débute une fois que tous les PA disponibles ont été placés — les PA sont retirés du **Tableau des Actions** de haut en bas et de gauche à droite. Lorsqu'un PA est retiré de cette manière, le joueur exécute l'action correspondant au titre de cette section (comme Glaciation ou Migration).

Au cours de la Phase de Réinitialisation (p. 18), certaines espèces peuvent être amenées à l'extinction et un joueur pourra gagner des PV grâce à la carte **Survie**. Puis, si la partie n'est pas terminée, le **Tableau des Actions** est réinstallé en vue du prochain tour.

Les tours se succèdent ainsi jusqu'à la fin de la partie et le décompte final des scores.

## TABLEAU DES ACTIONS

Il s'agit du grand rectangle situé du côté droit du plateau. C'est le « moteur » du jeu, organisant les actions des joueurs et modelant la destinée de leur animal sur la Terre.

### TABLEAU DES ACTIONS EXPLIQUÉ :








## PISTE POINTS DE VICTOIRE

La piste Point de Victoire entoure le plateau. Chaque joueur y place son jeton de points de victoire. Et y met à jour son score actuel de PV.

Lorsqu'un animal gagne ou perd des PV, il avance ou recule son marqueur sur la piste. S'il dépasse 100 PV, le joueur remplace son cube par son jeton de points de victoire face «+100» visible et continue sa progression sur la case «0». Les PV ne peuvent jamais descendre sous «0».

## PHASE DE PLANIFICATION

Chacun leur tour, de gauche à droite selon l'ordre d'Initiative, les joueurs vont placer l'un de leurs  sur une case action vacante de leur choix sur le Tableau des Actions. Chaque case action ne peut contenir qu'un seul .

Les  ne peuvent pas être placés sur d'autres cases que les cases action, comme l'icône Arachnide de la section Compétition par exemple.

Une fois que le dernier animal sur la piste Initiative a placé un PA, le tour actuel se termine et un nouveau tour commence, débutant par l'animal le plus à gauche de la piste Initiative. Les tours se succèdent de gauche à droite de la piste Initiative jusqu'à ce que chaque animal ait placé tous ses PA. Lorsque vient le tour d'un animal qui n'a plus de PA ou qui n'est pas joué, on passe au suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué tous ses PA.

## PHASE DE RÉALISATION

Au cours de la Phase de Réalisation, les PA placés sur le Tableau des Actions en sont retirés un par un, de haut en bas et de gauche à droite. Lorsqu'un PA est ainsi retiré d'une section, le joueur exécute l'action correspondante. L'ordre est donc le suivant :

1. INITIATIVE
2. ADAPTATION
3. RÉGRESSION
4. ABONDANCE
5. ENFRICHEMENT
6. RARÉFACTION
7. GLACIATION
8. SPÉCIATION
9. EXPANSION
10. MIGRATION
11. COMPÉTITION
12. SUPRÉMATIE

## ACTIONS VOLONTAIRES

Exécuter une action n'est jamais obligatoire : lorsque le PA d'un joueur est retiré du Tableau des Actions, celui-ci peut choisir d'y renoncer entièrement.

## PASSER DES SECTIONS

Si elles ne contiennent pas de PA, la plupart des sections du Tableau des Actions peuvent être passées, à l'exception des suivantes :

- Régression — Cette section affecte systématiquement tous les animaux associés aux éléments ajoutés;
- Enfrichement — Cette section affecte systématiquement toutes les tuiles Tundra et leurs éléments associés;
- Spéciation — L'Insecte a toujours l'occasion de placer une espèce sur le plateau;
- Compétition — L'Arachnide a toujours l'occasion d'éliminer une unique espèce adverse.

Les différentes actions sont expliquées en détail dans les pages suivantes, dans le même ordre que leur exécution au cours de la partie.

Les actions sont également présentées succinctement — dans l'ordre d'exécution — sur chaque carte d'aide..



## INITIATIVE



Au début de la Phase de Réalisation, retirez tout PA qui a été placé ici. Son propriétaire exécute alors les actions suivantes :

- Sur la piste Initiative, il échange son marqueur avec celui situé à sa gauche, et avance donc d'un cran. Ignorez cet effet si le joueur actif est déjà sur la case la plus à gauche de la piste Initiative.
- Il place alors le PA retiré sur une case action disponible.

Le joueur effectue alors le dernier placement d'un PA de ce tour, et avance d'une place dans l'ordre du tour suivant.

**EXEMPLE :** Lors de la Phase de Planification, le Reptile (noir) décide d'améliorer sa position sur la piste Initiative et place un PA sur cette case au cours d'une partie à 6 joueurs.

Lorsque le PA est retiré, il échange d'abord la position de son marqueur Initiative avec celle de l'Oiseau (A). Puis, il déplace son PA sur une case action vacante de son choix : il perçoit l'occasion de revendiquer plus de Soleil et prend la dernière place de la section Abondance (B).



## ADAPTATION



Une fois l'éventuelle action Initiative exécutée, les PA sont retirés l'un après l'autre de cette section, de gauche à droite. Lorsqu'un de ses PA est retiré, l'animal choisit 1 des disques élément disponible dans cette section. L'élément sélectionné est retiré du Tableau des Actions et placé sur une case élément disponible (case grise) du plateau Animal du joueur.

Aucun animal ne peut posséder plus de 6 éléments sur son plateau Animal (en comptant les éléments innés de cette classe). Si le joueur actif en possède déjà 6, l'action est annulée.

Il est cependant possible d'acquérir plusieurs éléments du même type.

**EXEMPLE :** L'Insecte (vert) souhaite se diversifier. Il retire d'abord son PA et choisit la Viande disponible et la place sur son plateau Animal (A). Il reste les éléments Larve et Herbe au choix pour les joueurs blanc et rouge. L'Insecte pourrait également avoir choisi de se spécialiser en prenant l'Herbe (B) et en l'ajoutant à ses 2 Herbes de départ. Il serait risqué de prendre une des 2 Larves (C), car si aucun des deux autres joueurs ne prend l'autre Larve, celle-ci descendrait dans le cadre Régression à la fin du tour, forçant l'Insecte à dépenser un précieux PA afin de la sauver au tour suivant.





## RÉGRESSION



Une fois toutes les actions Adaptation exécutées, la Régression se déroule ainsi : pour chaque type d'élément présent dans le cadre Régression, chaque joueur doit retirer 1 disque élément du même type présent sur son plateau Animal.

**Bénéfice du Pion Action** — Chaque PA présent dans cette section empêche 1 disque élément du joueur d'être retiré.

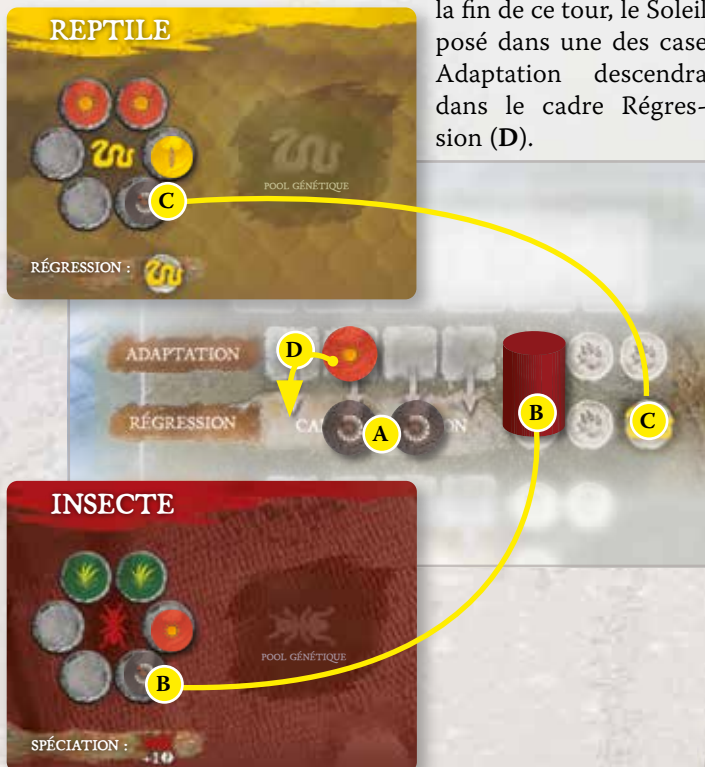
Remarque : La 3e case possède un symbole Reptile car le Reptile est toujours considéré comme ayant posé un PA gratuit dans cette section.

Au cours de la Phase Planification, le Reptile peut également décider de placer un ou des PA sur cette section s'il le souhaite.

Les éléments innés (imprimés dans le coin supérieur sur le plateau de chaque joueur) d'un animal ne peuvent jamais être ôtés. Les joueurs ne possédant que ces éléments ne sont donc pas affectés par les actions Régression. Une fois toutes les éventuelles actions Régression exécutées, les PA de cette section retournent sur le plateau Animal de leur propriétaire.

EXEMPLE: Le cadre Régression possède 2 éléments Larve (ceux-ci ne comptent alors que comme 1 seul type présent) (A). L'Insecte place alors un PA, lui permettant de sauver son élément Larve (B). Le PA gratuit du Reptile lui permet également de protéger sa Larve (C).

Remarque : le Soleil de l'Insecte est en danger, puisqu'à la fin de ce tour, le Soleil posé dans une des case Adaptation descendra dans le cadre Régression (D).



## ABONDANCE



Une fois l'action Régression exécutée, les PA sont retirés l'un après l'autre de cette section, de gauche à droite. Lorsqu'un de ses PA est retiré, l'animal sélectionne un des éléments présents sur cette section et le place sur la Terre, sur un angle disponible d'une tuile de son choix. Les éléments peuvent être placés sur tout angle disponible des tuiles composant la Terre, y compris les angles du «bord», qui ne possèderaient que 1 ou 0 tuile adjacente.

EXEMPLE : L'Amphibien choisit en premier et prend l'élément Eau en le plaçant à l'angle indiqué (A). Il revendique alors la Dominance sur la Savane avec 6 éléments associés contre 4 pour l'Insecte (B).

Le Reptile choisit en second (C) et place le Soleil à l'angle indiqué. Il pourra alors s'étendre sur la tuile Montagne sans voir ses espèces risquer l'Extinction.





## ENFRICHEMENT



Une fois toutes les actions Abondance exécutées, retirez l'éventuel PA placé ici. L'animal concerné retire alors 1 élément présent dans le cadre Enrichissement et le replace dans le sac de pioche.

Puis, qu'un PA ait été présent ou non sur cette section, l'action Enrichissement est automatiquement exécutée : retirez des tuiles Toundra tous les disques élément associés aux types présents dans le cadre Enrichissement et placez-les dans le sac de pioche.

Remarque : Au premier tour de jeu, le cadre Enrichissement est vide, l'action est donc passée.

EXEMPLE : L'Arachnide retire son PA et choisit de sortir la Larve du cadre Enrichissement et de la remettre dans le sac, sauvant ainsi les 2 Larves touchant la Toundra (A). Le cadre Enrichissement contient encore un disque Eau, donc tous les éléments Eau adjacents à une tuile Toundra sont retirés et placés dans le sac de pioche (B). L'Amphibien perd sa Dominance sur la tuile Désert et est désormais en voie d'Extinction (C).



## RARÉFACTION



Une fois toutes les actions Enrichissement exécutées, retirez l'éventuel PA placé ici. L'animal choisit alors 1 élément sur Terre associé à 1 type présent dans le cadre Rarefaction. Cet élément est alors retiré de la Terre et placé dans le sac de pioche.

Si aucun élément du cadre Rarefaction n'est associé à 1 élément présent sur Terre, cette action est sans effet. Remarque : Aux 1er et 2e tours de jeu, le cadre Rarefaction est vide, l'action est donc passée.

EXEMPLE : Le Mammifère retire son PA et choisit de retirer 1 Graine, celle-ci étant le seul élément présent dans le cadre Rarefaction. Il décide de retirer 1 Graine à l'angle des tuiles Désert et Savane (A).

Sur chacune de ces tuiles, l'Oiseau passe de 4 à 2 éléments associés. Il ne possède plus la Dominance sur le Désert, étant désormais à égalité avec le Reptile (B). Le Mammifère revendique la Dominance sur la Savane, où il était auparavant à égalité (C).





## GLACIATION



Une fois l'éventuelle action Raréfaction exécutée, retirez le PA le plus à gauche de cette section (et seulement lui). L'animal exécute alors une action Glaciation comme suit :

1. Choisissez 1 tuile non-Toundra adjacente à au moins 1 tuile Toundra.
2. Enlevez temporairement les cubes espèce qui se trouveraient dessus.
3. Prenez une nouvelle Toundra de la pile et placez-la sur la tuile choisie.

Pour le reste de la partie, cette tuile devient une tuile Toundra et n'est plus considérée comme étant du type précédent.

4. Retirez tous les disques élément qui seraient entourés par exactement 3 tuiles Toundra.

Un disque élément occupant un angle de seulement une ou deux tuiles Toundra sur le bord de la Terre n'est pas affecté.

5. Gagnez un **bonus de PV** (voir p. 3) en fonction du nombre de tuiles Toundra adjacentes à cette nouvelle tuile Toundra.
6. Reposez sur la tuile Toundra 1 cube de chaque animal écarté précédemment.
7. S'il reste des cubes espèce écartés, ceux-ci retournent dans les pools génétiques de leur propriétaire.

Cette action est annulée si aucune tuile Toundra n'est disponible (les 12 étant déjà placées).

Remarque : Si les 2e, 3e ou 4e cases action sont occupées par des PA, ceux-ci ne sont pas retirés lors de ce tour. Ils seront déplacés d'un cran vers la gauche lors de la prochaine Phase de Réinitialisation.

L'action Glaciation ayant un potentiel conséquent, les joueurs pourront être enclins à investir pour l'exécuter à l'avenir, même si cela implique de se priver de PA pour un tour ou deux.

EXEMPLE : Le Reptile exécute l'action Glaciation. Il souhaiterait glacer la Savane, car il gagnerait ainsi 3 PV (2 tuiles Toundra adjacentes) et revendiquerait le contrôle de la carte Survie (3 cubes Reptile sur des tuiles Toundra, contre 2 cubes Arachnide et 1 cube Insecte). Cependant, il ne souhaite pas voir le Soleil être entouré par 3 tuiles Toundra et donc être retiré au cours de l'étape 4... Il choisit donc de glacer la tuile Désert (étape 1). Il écarte tous les cubes espèce présents dessus (étape 2) et y place une tuile Toundra (étape 3). L'étape 4 n'a pas lieu. Il gagne 1 PV à l'étape 5 (1 tuile Toundra adjacente) puis replace (étape 6) sur la nouvelle Toundra 1 cube de chaque animal écarté de la tuile Désert originelle lors de l'étape 2 (1 cube Insecte, 2 cubes Oiseau et 4 cubes Amphibien). Le cube Oiseau et les 3 cubes Amphibien restants retournent dans leurs pools génétiques respectifs (étape 7).





## SPÉCIATION



Une fois l'éventuelle action Glaciation exécutée, retirez les PA de cette section, l'un après l'autre et de gauche à droite. Lorsqu'un de ses PA est retiré, l'animal choisit sur la Terre un disque élément correspondant au type de la case où son PA était placé. Puis, il place des cubes espèce venus de son pool génétique sur les tuiles adjacentes comme suit :

- Jusqu'à 4 cubes espèce sur une tuile Mer ou Marécage.
- Jusqu'à 3 cubes espèce sur une tuile Savane, Jungle ou Forêt.
- Jusqu'à 2 cubes espèce sur une tuile Désert ou Montagne.
- 1 cube espèce sur une tuile Toundra.

Remarque : Seules les tuiles dont un angle est occupé par le disque élément désigné peuvent être peuplées, soit 3 tuiles maximum.



Une fois que toutes les actions Spéciation ont été exécutées, l'Insecte peut placer un cube espèce unique de son pool génétique sur la tuile de son choix.

Au cours de la Phase de Planification, le joueur Insecte peut décider de placer un ou des PA dans cette section s'il le souhaite.

EXEMPLE : L'Arachnide retire son PA de la case d'action Herbe. Il choisit le disque Herbe ci-dessous (A). Il peut alors placer 3 cubes sur la Savane (B), 2 sur le Désert (C) et 1 sur la Toundra (D).

L'Amphibien perd la Dominance sur le Désert car il possède 3 éléments associés, comme l'Arachnide (E).

L'Insecte place son cube espèce gratuit sur la Savane afin de conserver son avantage numérique (F).



## EXPANSION



Une fois que toutes les actions Spéciation ont été exécutées, les PA sont retirés de cette section, l'un après l'autre et de gauche à droite. Lorsqu'un de ses PA est retiré, l'animal choisit l'une des grandes tuiles disponibles face visible (sur les piles Tuiles Expansion). Il exécute alors les actions suivantes dans l'ordre :

1. Choisissez 1 hexagone vide adjacent à au moins 1 tuile existante de la Terre et placez-y la nouvelle tuile.
2. Vous pouvez sélectionner 1 des disques élément disponible dans la section Expansion du Tableau des Actions et le placer sur l'un des angles disponibles de la nouvelle tuile.
3. Gagnez un **bonus de PV** (voir p. 3) relatif au nombre de tuiles déjà présentes adjacentes à la nouvelle tuile.

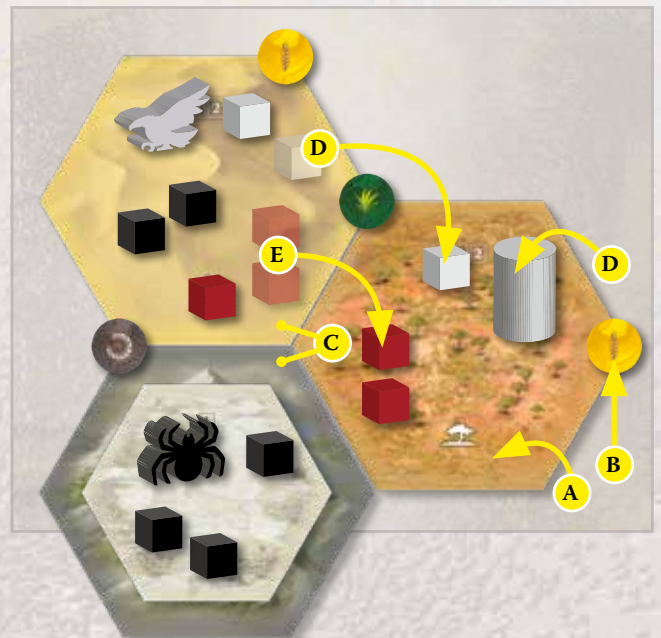
Enfin, dans l'ordre de la chaîne alimentaire, chaque joueur peut déplacer tout, partie ou aucune de ses espèces actuellement adjacentes à la nouvelle tuile sur cette dernière.

Si l'une des 3 piles de tuiles est vidée, le choix passe tout simplement à 2 tuiles différentes, on ne recharge pas la 3e pile.

EXEMPLE : L'Oiseau joue en 1er. Il choisit une tuile Marécage (A) ainsi qu'un élément Graine disponible (B).

2 tuiles sont adjacentes au nouveau Marécage (C) : il gagne donc 3 PV (voir table PV Bonus).

L'Oiseau décide de déplacer 1 cube espèce adjacent sur la nouvelle tuile et en revendique immédiatement la Dominance (D). L'Arachnide ne déplace rien (auquel cas il risquerait l'Extinction), et l'Insecte déplace 2 de ses cubes espèce (E).





## MIGRATION



Une fois que toutes les actions Expansion ont été exécutées, les PA sont retirés de cette section, l'un après l'autre et de gauche à droite. Lorsqu'un de ses PA est retiré, l'animal choisit un nombre X de ses cubes espèce présent sur Terre (X représentant le nombre indiqué sur la case d'action où était placé le PA). Chaque cube espèce choisi est ainsi déplacé sur une tuile adjacente.



Chaque cube Oiseau peut se déplacer jusqu'à 2 tuiles de distance. L'Oiseau se déplace sur une 1re case puis sur une 2e.

Les cubes Oiseau ne peuvent se déplacer par-dessus les hexagones vides.

Les cubes espèce présents sur une même tuile peuvent effectuer leur Migration tous ensemble sur la même tuile ou sur plusieurs tuiles différentes, au choix du joueur.

EXEMPLE : L'Insecte retire un PA de la case d'action «7». Il déplace 1 cube du Désert sur la Savane adjacente et en revendique la Dominance (A). Étant en voie d'Extinction sur la Toundra, il utilise ses 6 dernières migrations disponibles pour évacuer la tuile : 4 vers le Désert (B) et 2 vers la Montagne (C).

L'Oiseau détient également un PA sur la Migration. En voyant l'action de l'Insecte, il utilise son habilité spéciale pour déplacer 1 de ses cubes de la Mer jusqu'à la Toundra désormais inoccupée (D).



## COMPÉTITION



Une fois que toutes les actions Expansion ont été exécutées, les PA sont retirés de cette section, l'un après l'autre et de gauche à droite. Lorsqu'un de ses PA est retiré, l'animal choisit 1 tuile de chacun des 3 types de terrain correspondant à la case où était posé le PA. Pour qu'une tuile soit choisie, elle doit contenir :

- au moins 1 cube espèce du joueur actif **et**
- au moins 1 cube espèce d'un autre joueur.

Sur chacune des tuiles choisies, le joueur élimine alors 1 cube appartenant à un opposant. Retirez le cube éliminé du jeu (ne le placez pas dans le pool génétique).



L'Arachnide est toujours considéré comme possédant un PA gratuit sur cette section. Il joue alors le 1er, sur une unique tuile de son choix.

Au cours de la Phase Planification, l'Arachnide peut décider de placer un ou des PA sur cette section s'il le souhaite.

EXEMPLE : Le Reptile retire 1 PA de la case d'action «Toundra, Désert, Forêt» (A). Il choisit d'éliminer 1 Mammifère de la Forêt la plus à gauche (B) et 1 Insecte de la Toundra (C). Il n'a pas de cube dans le Désert et ne joue donc pas sur cette tuile (D).

Bien que possédant des cubes sur la 2e Forêt et sur la Mer, il ne peut pas y exécuter l'action Compétition (E)





## SUPRÉMATIE



Une fois que toutes les actions Compétition ont été exécutées, les PA sont retirés de cette section, l'un après l'autre et de gauche à droite. Lorsqu'un de ses PA est retiré, l'animal choisit une tuile de la Terre qui n'a pas encore été choisie pour l'action Suprématie à ce tour-ci. Des points sont alors marqués selon l'ordre suivant :

1. L'animal possédant le plus de cubes espèce sur la tuile gagne X PV, X correspondant au 1er chiffre associé à ce type de terrain dans le cadre PV Tuile du plateau.
2. S'il s'agissait d'une tuile d'un autre type que Toundra, l'animal possédant le 2e plus grand nombre de cubes espèce sur la tuile gagne X PV (X = 2e chiffre de la tuile).
3. S'il s'agissait d'une tuile d'un autre type que Toundra, Montagne et Désert, l'animal possédant le 3e plus grand nombre de cubes espèce sur la tuile gagne X PV (X= 3e chiffre de la tuile).

	PV TUILE
	1
	5/2
	0/2
	5/3/2
	6/3/2
	7/1/2
	8/1/1
	9/5/3/2

Un même animal ne peut réclamer la 1re, la 2e, la 3e et la 4e place, il doit s'agir d'un animal différent.

4. S'il s'agissait d'une Mer ou d'un Marécage, l'animal possédant le 4e plus grand nombre de cubes espèce sur la tuile gagne X PV (X= 4e chiffre de la tuile).

**IMPORTANT :** En cas d'égalité sur les situations précédentes, la résolution de l'égalité a lieu dans l'ordre descendant de la chaîne alimentaire (Mammifère en 1er, puis Reptile, etc.).

5. Enfin, si un animal possède la Dominance sur une tuile sélectionnée pour la Suprématie, ce joueur doit sélectionner et exécuter une carte Dominance (si disponible). Si un choix se présente sur la carte, c'est le joueur qui décide. Puis, il retire cette carte du jeu et la remet dans la boîte.

Les effets des cartes sont précisés en pages 17 et 18.

Remarque : Lorsque la carte **Ère Glaciaire** est choisie, la partie s'achève à la fin du tour en cours (voir p. 19).

2e Remarque : l'animal possédant la Dominance peut ne pas être le même que celui ayant choisi d'exécuter l'action Suprématie sur cette tuile, et peut ne pas être l'animal qui y a marqué le plus de points.

Enfin, gardez en tête que le 1er joueur de chaque tour à sélectionner une carte Dominance aura le choix entre 5 cartes, tandis que les suivants se verront progressivement proposer moins de choix.

Une fois que toutes les actions Suprématie ont été exécutées, la Phase de Réalisation est terminée et la Phase de Réinitialisation commence (voir p. 18).

**EXEMPLE :** Le Reptile a décidé de marquer les points de la seule tuile Marécage en jeu. La 1e place (8 PV) va à l'Amphibien avec 4 cubes présents. Le Reptile et l'Oiseau ont 2 cubes chacun : le Reptile étant plus haut dans la chaîne alimentaire, il prend 4 PV pour la 2e place et l'Oiseau 2 PV pour la 3e place. Personne ne gagne le dernier PV pour la 4e place.

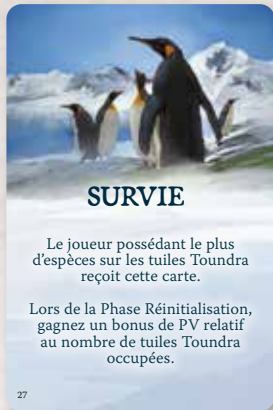
Puis, le Reptile possédant la Dominance sur la tuile, il choisit et exécute une carte Dominance face visible.





## Cartes

### CARTE SURVIE



Au début de la partie, la carte Survie est mise de côté. Au cours de la partie, les joueurs comptabilisent le nombre d'espèces présents sur des tuiles Toundra. Le joueur qui en possède le plus grand nombre se voit automatiquement et immédiatement attribuer la carte Survie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, personne ne contrôle la carte (elle reste incontrôlée et personne ne marque de points).

Au cours de chaque Phase de Réinitialisation, après l'Extinction, le joueur contrôlant la carte Survie gagne des PV (voir p. 3) en fonction du nombre de tuiles Toundra occupées par au moins un de ses cubes espèce.

### CARTES DOMINANCE



Les 26 cartes Dominance sont une récompense accordée au joueur possédant la Dominance sur une tuile qui a marqué des points lors d'une action Suprémie. Lorsqu'il sélectionne une carte Dominance face visible, le joueur doit exécuter tous les effets de la carte (ou autant qu'il le peut au vu de la situation du jeu). Puis, la carte est remise dans la boîte, inutilisable.

Référez-vous aux précisions indiquées ci-dessous en cas de questionnement sur le fonctionnement d'une carte.

### BIOMASSE

Si votre animal est le seul présent sur une tuile surpeuplée, vous devez éliminer l'une de vos espèces. Si plusieurs animaux possèdent des espèces sur une telle tuile, vous choisissez qui est éliminé.

### MALADIE

Un élément inné ne peut être retiré. Si l'ordre de retrait à une importance, celui-ci se fait selon l'ordre de la chaîne alimentaire. Remplacez tous les éléments retirés dans le sac de pioche.

### PRÉDATEUR

Le mot «adverse» a ici toute son importance : vous n'éliminez pas 1 de vos espèces sur une tuile ne contenant que celles-ci. Vous pouvez choisir un adversaire différent pour chaque tuile.

### ÉCODIVERSITÉ

Rappelez-vous que le Soleil est un «type» d'élément. Ainsi, les 2 éléments Soleil innés du Reptile comptent pour 1 seul type, et non deux.

### ÈRE GLACIAIRE

La partie s'achèvera à la fin du tour où cette carte est sélectionnée : après l'action Suprémie, exécutez l'action Extinction et marquez normalement les PV de la carte Survie, mais passez l'étape Ensemencement. Puis, passez au décompte final des points (voir Fin de la partie p. 19).

### ÉVOLUTION

Vous pouvez choisir des espèces présentes partout sur la Terre, vous n'avez pas à partager cette tuile avec l'animal en question. S'il ne vous reste qu'une seule ou zéro espèce dans votre pool génétique, vous ne pouvez remplacer qu'une seule ou zéro espèce adverse.

### IMMIGRANT\*

Les animaux exécutent cette action dans l'ordre de la chaîne alimentaire. Un animal ne possédant que ses éléments innés ne peut pas choisir la 1re option — bien essayé!

### AQUATIQUE

Prenez l'élément sélectionné du sac de pioche. Si aucun angle de tuile Mer ou Marécage n'est disponible, cette 1re action est annulée. Si aucune espèce n'est disponible dans votre pool génétique, la 2e action de cette carte est annulée.

### INSTINCT

Le PA peut être placé sur toute case action vide — même une case à venir dans ce tour-ci. Cette carte sert généralement à se placer en 1er pour le tour suivant.

### INTELLIGENCE\*

Si l'animal le plus haut dans la chaîne alimentaire prend cette carte, seul lui en bénéficie. Prenez les nouveaux PA parmi ceux laissés de côté lors de la mise en place.

### CATASTROPHE

Le joueur actif décide quelles espèces sont éliminées. Il décide également quelles espèces retirer des tuiles adjacentes. La 2e action de la carte est obligatoire : si le joueur actif est le seul occupant d'une tuile adjacente, il élimine une espèce de son animal.



## MÉTAMORPHOSE

Vous ne pouvez pas échanger vos 2 éléments innés. Vous choisissez l'élément dans le sac de pioche, il n'est pas tiré aléatoirement.

## NOCTURNE

Cette carte est sans effet si le joueur est déjà tout à gauche de la piste Initiative.

## VAGUE DE FROID

Tous les joueurs — sauf le joueur actif — perdent 1 espèce sur chaque tuile Toundra.

## PARASITISME\*

Si l'animal le plus bas dans la chaîne alimentaire prend cette carte, seul lui en bénéficie. Prenez les nouveaux PA parmi ceux laissés de côté lors de la mise en place.

## FÉCONDITÉ

Vous ajoutez 1 espèce par tuile occupée, et non 1 espèce par espèce déjà présente. Si le nombre d'espèces restant dans votre pool génétique est inférieur au nombre de tuiles occupées, vous choisissez quelle tuile est peuplée et quelle tuile est omise.

## FERTILITÉ

Gagnez 1 PV par espèce présente sur une tuile donnée : une des vôtres comme celles de vos adversaires.

## CALOTTE GLACIAIRE

Cette action suit les règles en vigueur de l'action Glaciation (voir p.13).

## BIODIVERSITÉ

Vous ne recevez pas de PV supplémentaire s'il y a plusieurs espèces adverses sur la tuile : **1 PV par tuile** contenant une ou plusieurs espèces adverses.

## HIBERNATION

Ces espèces proviennent exclusivement d'espèces préalablement éliminées (et non du pool génétique du joueur ou des cubes remis dans la boîte lors de la mise en place).

## HABITAT

Vous ne piochez pas aléatoirement l'élément : vous le choisissez parmi ceux disponibles dans le sac de pioche.

## NICHE ÉCOLOGIQUE

Rappelez-vous que cette carte n'est choisie qu'après l'action Suprématie exécutée sur la tuile en question. Le « 1er chiffre » d'une tuile est celui placé tout à gauche dans le cadre **PV Tuile** : 9 pour la Mer, 8 pour le Marécage, etc.

## SYMBIOSE

Les éléments innés et les éléments ajoutés sont tous comptabilisés.

## EXODE MASSIF

Le joueur choisissant cette carte déplace toutes les espèces présentes, y compris celles de ses adversaires. Il peut répartir les différentes espèces sur les tuiles adjacentes comme il l'entend.

## OMNIVORE\*

Prenez ce nouveau PA parmi ceux laissés de côté lors de la mise en place.

## AFFLICTION

Le joueur actif décide quels éléments sont retirés.

\* Pour une partie plus courte, écartez ces 4 cartes lors de la mise en place : la pioche possédera donc 22 cartes au lieu de 26.

## PHASE DE RÉINITIALISATION

Au cours de la Phase de Réinitialisation, les espèces peuvent être menées à l'extinction et un animal peut gagner des PV grâce à la carte Survie. Puis, le Tableau des Actions est réinitialisé en vue du prochain tour de jeu.

## EXTINCTION

L'Extinction est la 1re étape et se déroule de la façon suivante : éliminez toutes les espèces en voie d'Extinction en les remettant dans la boîte, hors du jeu.



**EXCEPTION** : À chaque tour, le Mammifère peut sauver l'une de ses espèces de l'Extinction (de son choix, si plusieurs sont en voie d'Extinction).

## SURVIE

La Survie est la 2e étape et se déroule ainsi : Assurez-vous que le joueur possédant le plus de cubes espèce sur des tuiles Toundra est en possession de la carte Survie (en cas d'égalité, personne ne reçoit la carte). Il gagne alors des PV (voir p. 3) en fonction du nombre de tuiles Toundra occupées par au moins un de ses cubes espèce (le nombre de cubes présent sur chaque tuile n'a pas d'importance).



## ENSEMENCEMENT

Remarque : Au cours du dernier tour de jeu (voir carte Ère Glaciaire), n'effectuez pas cette action.

Ensemencement est la 3e étape et se déroule ainsi :

- Piochez suffisamment de nouvelles cartes Dominance pour remplir tous les espaces de la section Cartes Dominance Disponibles. Toutes les cartes déjà présentes restent en place. Si tous les espaces ne peuvent être remplis, certains resteront vacants.

Lorsque la pile de cartes Dominance est vide, aucune nouvelle carte ne sera placée sur ces espaces pour le restant de la partie.

- Déplacez les PA présents sur les 2e, 3e et 4e cases action de la section Glaciation d'un cran vers la gauche sur une case disponible.
- Retirez tous les éléments des sections Régression, Raréfaction et Expansion du Tableau des Actions. Replacez-les dans le sac de pioche.
- Descendez tous les éléments du cadre Enrichissement au cadre Raréfaction.
- Descendez tous les éléments de la section Abondance au cadre Enrichissement.
- Descendez tous les éléments de la section Adaptation au cadre Régression.
- Piochez 4 disques élément aléatoires du sac de pioche et placez-les sur les 4 cases de la section Adaptation.
- Piochez 4 disques élément aléatoires du sac de pioche et placez-les sur les 4 cases de la section Abondance.
- Piochez 4 disques élément aléatoires du sac de pioche et placez-les sur les 4 cases de la section Expansion.
- Si la tuile supérieure d'une ou plusieurs des 3 piles est face cachée, retournez-la face visible. Ne remplissez pas les piles vides.

Les joueurs passent alors à la prochaine Phase Planification.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsque la carte Ère Glaciaire conclut la partie, exécutez si besoin les dernières actions Suprématie, puis l'Extinction et marquez les points de la carte Survie, comme dans un tour normal. Retirez alors tous les marqueurs Dominance de la Terre et marquez une dernière fois les points de chacune des tuiles présentes sur Terre : la Dominance est ignorée au cours du décompte final des scores : les animaux gagnent des PV mais aucune carte Dominance n'est attribuée.

Une fois le décompte final effectué, le joueur possédant le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, c'est l'animal le plus haut dans la chaîne alimentaire qui est déclaré vainqueur.

## RÈGLES OPTIONNELLES À 2 ET 3 JOUEURS

Lorsque vous jouez à **Dominant Species** à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez utiliser les règles suivantes pour contrôler plusieurs animaux. Lorsque celles-ci diffèrent de la règle du jeu de base, respectez la règle Animaux Multiples.

Remarque : Cette option rajoute une certaine complexité stratégique et n'est pas recommandée aux joueurs inexpérimentés.

## ANIMAUX MULTIPLES

Lors du choix des animaux au cours de la mise en place, assignez les 6 animaux : 2 par joueur pour une partie à 3 personnes et 3 par joueur pour une partie à 2 personnes. Les joueurs assignent 1 couleur à chacun de leurs animaux et reçoivent 3 cylindres ainsi que 35 cubes, comme dans une partie à 6 joueurs. Chaque animal possède son propre compte de PV.

## ACTIONS

Lorsqu'un joueur utilise un de ses animaux, tout autre animal qu'il possède est considéré comme «adverse» (comme s'il était contrôlé par un autre joueur). Par exemple, si une carte Dominance réfère à «votre animal», il réfère seulement à l'animal possédant la Dominance de la tuile marquant des points. Dans pareil cas, vos autres animaux sont comptés comme des adversaires.

## SCORE FINAL

Bien que chaque animal gagnera ses propres PV au cours de la partie, un seul d'entre eux sera comptabilisé pour le score final du joueur : il s'agira de son animal ayant obtenu **le plus bas** score individuel, tandis que les autres seront ignorés.

Cette règle vous incite à trouver un équilibre entre vos différents animaux, plutôt qu'à en sacrifier un pour en favoriser d'autres.



Par exemple, dans une partie à 2 joueurs, les animaux de Mark ont comptabilisé respectivement 70, 145 et 160 PV. Mark totalise donc seulement 70 PV. Les animaux de Bob ont quant à eux comptabilisé respectivement 75, 85 et 95 PV. Il gagne donc en marquant 75 PV.

## MISE EN PLACE ALÉATOIRE (OPTIONNELLE)

La mise en place alternative efface l'équilibre créé dans la mise en place originale entre les différents animaux, mais le compense par une variation des PV de base. Vous pouvez l'utiliser pour effectuer une partie avec les règles de base ou selon les règles à 2 et 3 joueurs situées sur cette page.

Suivez la mise en place standard en appliquant les modifications suivantes :

### TUILES

Avant de placer les tuiles, mélangez toutes les grandes tuiles face cachée. Piochez-en 7 et placez-les aléatoirement sur les sept espaces de départ. Formez 3 piles de pioche avec les tuiles restantes, selon les règles standard. Placez une tuile Tundra sur la tuile centrale.

### ÉLÉMENTS

Piochez aléatoirement un total de 12 disques élément dans le sac de pioche et placez-les sur les 12 angles des tuiles tel qu'indiqué dans les règles standard. Remplissez normalement le Tableau des Actions.

### ESPÈCES

Placez 1 cube Mammifère sur chaque tuile non-Toundra contenant 1 unique disque Viande. Placez 2 cubes Mammifère sur chaque tuile non-Toundra contenant 2 disques Viande, puis 3 cubes si 3 disques Viande, etc. Répétez cette action avec les combinaisons suivantes : Reptile et Soleil; Oiseau et Graine; Amphibien et Eau; Arachnide et Larve; Insecte et Herbe.

Comptez le nombre de cubes espèce de l'animal en possédant le plus sur la Terre. Placez ensuite les marqueurs PV de tous les animaux sur cette case de la piste Points de Victoire. Puis, chaque joueur perd un nombre de PV égal au nombre de ses cubes espèce présents sur la Terre. Ainsi, le ou les animaux les plus représentés débutent la partie à 0 PV.

Bien qu'improbable, il est possible pour un animal de débiter la partie sans cube espèce sur Terre. Pas de panique! L'animal débitera avec un nombre confortable de PV et plus de chances de voir sortir les disques élément recherchés du sac de pioche.

### Crédits

**Auteur** – Chad Jensen

**Développeur** – Kai Jensen

**Design produit** – Rodger MacGowan

**Graphisme et mise en page des règles**

– Chechu Nieto, Chad Jensen

**Testeurs** – Alex Ostroumov, Mark Beyak, Terry Beyak, Devon Biasi, Bob Borbe, Kris Adamson, Martin Scott, Kris Skold, Wilma Flintstone, Paul Bravey, Richard Gage, Mike Chevalier i Andy Lewis

**Illustrations et graphismes (@Phalanx)**

– Bartłomiej Jędrzejewski

**Illustration de couverture (@Phalanx)** – Tomasz Zarucki

**Producteurs** – Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan i Mark Simonitch

*Un grand merci aux correcteurs bénévoles du livret de règles*

– David East, Kevin Morris i Paul Marjoram

**Traduction française** – Matthieu Emont pour The Geeky Pen

**Koordynacja projektu** – Arleta Staniszewska i Agata Jurczyszyn

**Corection française** – Michel Sorbet

**PAO** – Krzysztof Klemiński, Artur Bartos

**Coordinateur de production** – Agata Jurczyszyn



**PHALANX CO. LTD**  
Vertima Sp. z o.o.  
Aleja Przyjaźni 59L/7  
45-573 Opole  
[www.phalanxgames.co.uk](http://www.phalanxgames.co.uk)