Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

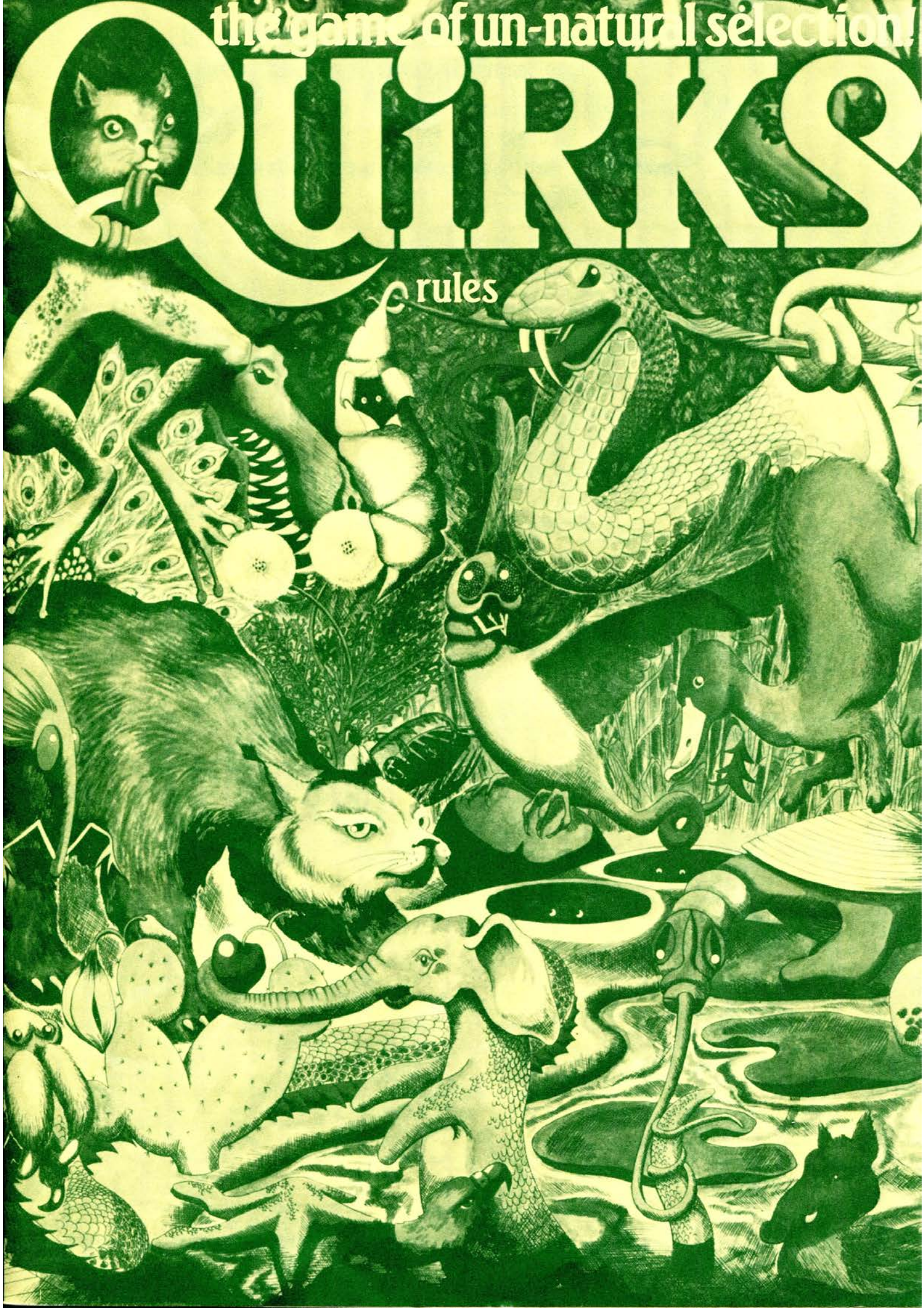
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

the game of un-natural selection!

QUIRKS

rules



LE JEU DE LA SELECTION NON-NATURELLE !

QUiRKS est un jeu où chaque joueur doit créer des animaux et des plantes étranges,
des bizarreries de la nature, des QUiRKS .
Les QUiRKS doivent pour survivre,
s'adapter aux changements de climat et sortir victorieux des combats entre eux.

Un jeu de : Future Pastimes – Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka.
Développement : Bill Eberle, Ned Horn, Jack Kittredge, Peter Olotka.
Illustrations : Linda Bound.

Traduction des règles : Laurent Journaux d'après la règle anglaise et la traduction de Jeux Actuels.

BUT

Le but du jeu est de créer trois QUiRKS dominants.

MATERIEL

1-TABLE DES CLIMATS (Plateau de jeu)

La table est composée de 5 climats différents et de zones (ronds bleu,vert etc.) par climat. Elle indique également l'emplacement des piles de CARTES CARACTERES et les trois niches écologiques réservées aux QUiRKS. Il y a une niche PLANTE, une niche HERBIVORE (qui mange les plantes) et une niche CARNIVORE (qui mange les herbivores). Chaque niche principale est subdivisée en une niche supérieure et une niche inférieure (voir diagram 2).

Les 5 climats sont :

- OCEAN : environnement marin incluant les habitats côtiers ;
- FORET : froid et humide, incluant lacs et rivières ;
- PLAINE : froid et sec, généralement plat ;
- DESERT : chaud et sec ;
- JUNGLE : Chaud et humide, incluant les marais et les rivières.

2-MARQUEUR CLIMAT

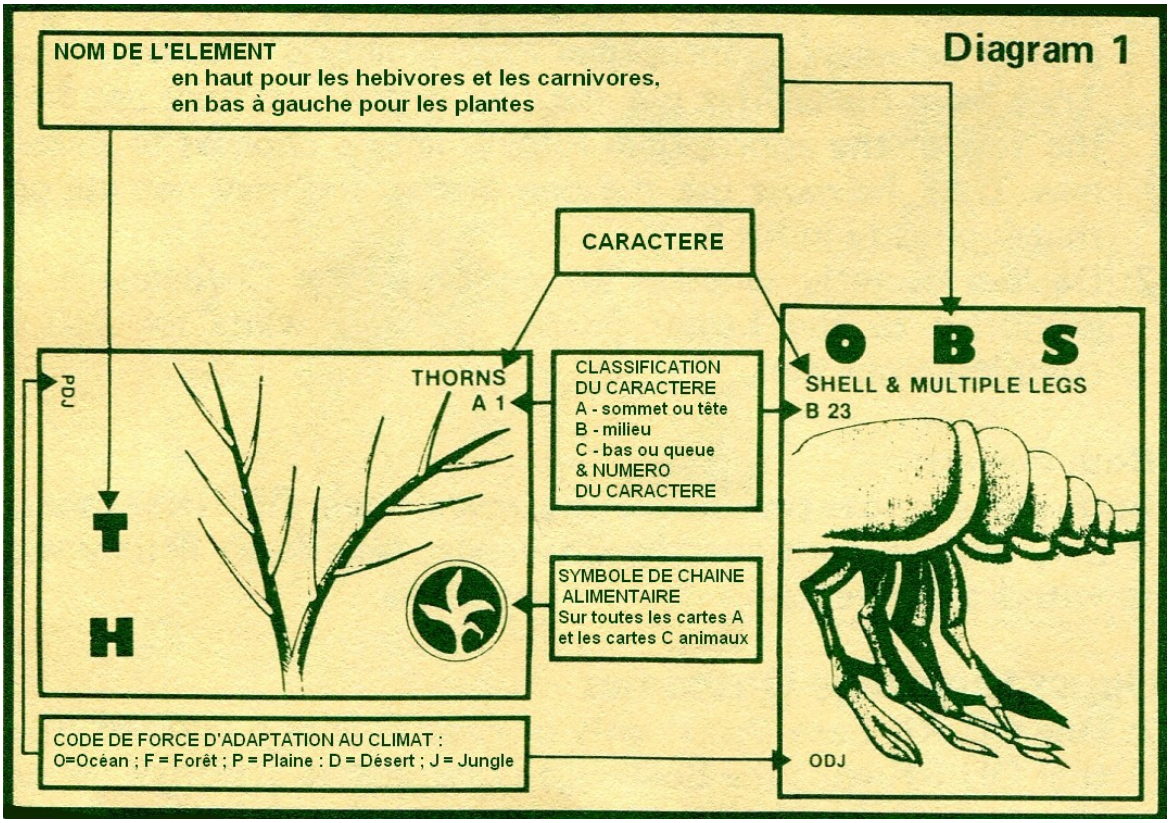
C'est un petit disque marqué d'un "C" qui au cours de la partie est déplacé sur la table des climats et donne le climat en cours.

3-108 CARTES CARACTERE

Ces cartes comprennent :

- 12 cartes PLANTE A (haut A3 à A12) ;
- 12 cartes PLANTE B (milieu Bl à B12) ;
- 12 cartes PLANTE C (bas Cl à Cl2) ;
- 12 cartes HERBIVORE A(têtes avec un symbole de plante dans un cercle A13 à A24) ;
- 12 cartes CARNIVORE A (têtes avec un symbole d'animal dans un cercle A25 à A36) ;
- 24 cartes ANIMAL B (corps B13 à B36) ;
- 24cartes ANIMAL C (queues C13 à C36).

Ces cartes ANIMAL B et C peuvent être aussi bien utilisées pour créer des HERBIVORES que des CARNIVORES.
Chaque carte de caractère porte des informations comme indiqué sur le diagram 1 ci-dessous.



Un code de FORCE D'ADAPTATION au climat est porté sur chaque carte caractère indiquant la capacité d'adaptation au climat. Chaque carte a une valeur comprise entre 0 et 5 pour chacun des 5 climats. Ainsi une carte peut avoir une valeur d'adaptation de 3 pour l'océan, de 1 pour la forêt, de 0 pour la plaine, de 3 pour le désert et de 5 pour la jungle.
Les cartes ont été codées de façon à ce que les joueurs en faisant appel à leur bon sens et à la vie réelle puissent évaluer la capacité d'adaptation d'un QUiRKS au climat. Par exemple, les écailles auront une plus grande valeur dans l'océan que dans le désert. Lorsque le code d'un climat est mentionné, la carte a un degré d'adaptation de 3 ou plus dans ce climat. Par exemple, si une carte porte OJ on aura 3 ou plus pour l'océan et la jungle. Quand un code de climat n'est pas mentionné, la carte a un degré d'adaptation de 3 ou moins pour ce code. Ainsi, pour la carte codée OJ, la forêt, la plaine et le désert valent 3 ou moins.

NOTE : si la carte a un degré d'adaptation égal à 3 il se peut que le code n'apparaisse pas.

4-TABLE DU POTENTIEL D'ADAPTATION

Cette table est utilisée pour déterminer le degré d'adaptation de chaque QUiRKS pour chaque climat. Pour s'en servir on assemble le cache percé de trous et on y insère l'échelle des nombres.

5-MARQUEURS DESTIN

Ils sont marqués PLANTE, HERBIVORE, CARNIVORE et sont utilisés pour déterminer dans quelle niche un joueur peut jouer.

6-12 MARQUEURS D'IDENTIFICATION

Il s'agit de 4 jeux de trois bandes de couleur qui servent à identifier à quel joueur appartiennent les QUiRKS et à dissimuler les codes climats aux yeux des autres joueurs.

PREPARATION DU JEU

1. Placez 1'échelle des climats sur une surface plane.

2. Placez le marqueur climat n'importe où sur l'échelle.

3. Triez les cartes caractère en tas : Plante A, Plante B, Plante C,Herbivore A, Carnivore A, Animal B, Animal C. Battez chaque tas et placez-le face cachée dans l'espace réservé à cet usage sur l'échelle des climats. Les cartes défaussées seront placées face visible à coté du tas correspondant. Lorsqu'un tas est fini, on prend toutes les cartes défaussées du tas, on les bat et on les replace face cachée.

4. Tournez tous les marqueurs destin face cachée et mélangez-les. Dans le jeu on attend que 5 marqueurs destin aient été tirés pour les replacer dans la pioche et mélanger le tout.

5. Chaque joueur prend trois marqueurs d'identification de la même couleur.

DEBUT DE LA PARTIE

Les trois NICHES sont subdivisées en une NICHE SUPERIEURE et une NICHE INFERIEURE. La NICHE SUPERIEURE qui est directement sous l'indication sur le plateau de jeu est constituée par trois cartes CARACTERE, alors que la NICHE INFERIEURE placée sous la NICHE SUPERIEURE n'est constituée que de deux cartes CARACTERE (diagram 2). Les joueurs doivent compléter chacune des NICHES avec des QUiRKS composés de cartes CARACTERE piochées dans les tas adéquats. Après avoir mis en place les tas de cartes CARACTERE on procède comme suit :

a) Déterminez qui commence le premier.

b) Le premier joueur pioche une carte PLANTE A, B et C et crée une PLANTE QUiRKS en plaçant verticalement directement sous la NICHE (PLANT NICHE) les cartes A B et C. Le joueur place ensuite un de ses marqueurs d'identification le long des trois cartes de façon à cacher les codes climat.

c) Le joueur à sa gauche tire une carte HERBIVORE A, une carte animal B et une carte animal C et crée un herbivore en plaçant horizontalement les cartes A B C, sous HERBIVORE NICHE. Il place un marqueur d'identification le long des trois cartes de façon à cacher les codes climat.

d) Le joueur à sa gauche tire une carte Carnivore A, une carte animal B et C et crée un Carnivore qu'il place dans la niche Carnivore avec son marqueur d'identification.

e) Les NICHES INFERIEURES sont maintenant créées de la même manière. Le joueur suivant crée un début de Carnivore avec deux cartes, par exemple Carnivore A et animal B ou Carnivore A et animal C .Il place son assemblage sous la NICHE SUPERIEURE avec son marqueur d'identification.

f) Le joueur suivant tire 2 cartes et crée un début d'herbivore (herbivore A plus ANIMAL B ou C). Le joueur suivant pioche 2 cartes et crée un début de PLANTE (PLANTE A, plus PLANTE B ou C). Les joueurs doivent toujours utiliser leur marqueur d'identification. Les NICHES SUPERIEURES et INFERIEURES sont maintenant créées.

NOTE : Dans le jeu à trois joueurs, la NICHE INFERIEURE PLANTE est crée avant la NICHE INFERIEURE HERBIVORE.

ATTENTION ! Un joueur ne doit jamais créer un QUIRKS dans une NICHE INFERIEURE s'il contrôle déjà la NICHE SUPERIEURE. Par exemple, la NICHE SUPERIEURE et la NICHE INFERIEURE de la NICHE PLANTE ne peuvent pas être contrôlées par le même joueur.

Chaque joueur tire ensuite neuf cartes des tas de façon à avoir en main une plante, un Carnivore et un herbivore complets. Ces cartes constituent la main du joueur et sont gardées secrètes. Durant la partie vous pouvez utiliser tout ou partie de votre main. A la fin d'un tour de jeu (pas d'une action) vous devez toujours avoir en main, une plante, un carnivore et un herbivore soit 9 cartes. On complète sa main en piochant dans les tas correspondants.

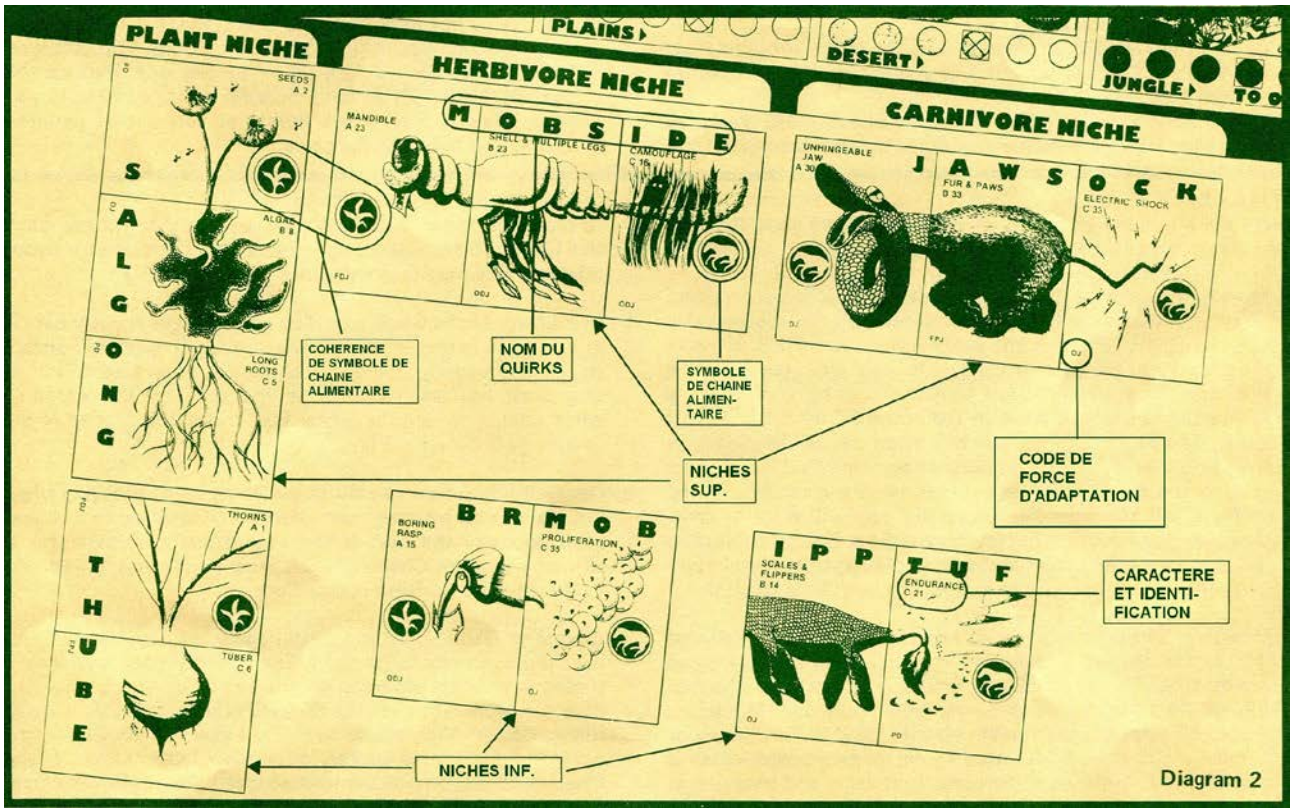


Diagram 2

INTRODUCTION AU JEU PROPREMENT DIT

1. Le but du jeu est d'occuper les trois NICHES SUPERIEURES avec ses propres QUiRKS. Le vainqueur est le premier joueur qui occupe les trois NICHES SUPERIEURES et qui réussit à les défendre contre les trois NICHES INFERIEURES en jeu.

2. Le tour de jeu : chaque tour d'un joueur est divisé en actions. Pendant une action vous essayez d'occuper les NICHES INFERIEURES avec vos QUiRKS et/ou vous essayez d'occuper les NICHES SUPERIEURES avec vos QUiRKS se trouvant déjà dans les NICHES INFERIEURES. Vous pouvez aussi muter un de vos QUiRKS en changeant une de ses cartes CARACTERE pour augmenter ses chances de survie dans le futur. Pendant un tour un joueur a la possibilité de réaliser plusieurs actions.

3. Le premier joueur : dans les parties à deux ou à quatre joueurs, le premier joueur est celui qui a le moins de QUiRKS dans les NICHES SUPERIEURES au début de la partie. Dans les parties à trois, le premier joueur est celui qui contrôle la NICHE SUPERIEURE PLANTE.

LA PARTIE PROPREMENT DITE

A VOTRE TOUR VOUS

1. Piochez un marqueur destin, il indique dans quelle NICHE vous pouvez jouer. Si vous tirez un marqueur qui indique une NICHE dont vous occupez déjà la NICHE SUPERIEURE vous pouvez soit tenter une mutation (voir en 3) soit tirer un autre marqueur.

2. Le marqueur climat. Après avoir tiré votre marqueur destin et vu où vous devez jouer, , vous devez avancer le marqueur climat d'un ou deux espaces vers la droite. Cette opération est répétée à chaque action et non à chaque tour (un joueur peut donc avancer le marqueur climat plusieurs fois dans un tour).Tous les QUiRKS sont considérés comme vivant dans le climat en cours. Lorsque le marqueur passe le dernier espace jungle, il revient au premier espace océan.

3: A-Si vous contrôlez la NICHE SUPERIEURE et que vous décidiez de ne pas tirer un marqueur destin vous devez muter (voir ci-dessous).
B-Si vous ne contrôlez pas la NICHE SUPERIEURE , vous devez soit tenter une mutation dans la NICHE INFERIEURE (si vous la contrôlez), soit entrer en compétition pour tenter d'occuper la NICHE SUPERIEURE.

MUTATION : Pour muter un de vos QUiRKS, vous enlevez une de ses cartes CARACTERE, vous avez alors le choix entre : défausser cette carte et en prendre une dans le tas correspondant, ou l'échanger avec une de votre main. Dans tous les cas votre QUiRKS demeure où il était avec un caractère modifié et votre tour se termine. Vous passez la main au joueur sur votre gauche.

COMPETITION : Si vous contrôlez un NICHE INFERIEURE vous pouvez entrer en compétition avec le QUiRKS de la NICHE SUPERIEURE. Si vous n'avez pas de QUiRKS dans la NICHE INFERIEURE vous pouvez entrer en compétition avec le QUiRKS de la NICHE INFERIEURE seulement. Si la NICHE où vous projetez une compétition est vide vous l'occupez immédiatement et ceci compte comme une compétition gagnée (voir tableau ci-dessous).
Lorsque vous gagnez une compétition, vous avez la possibilité d'entamer une nouvelle action ou bien de terminer votre tour. Si vous perdez une compétition votre tour cesse immédiatement et le jeu passe au joueur se trouvant à votre gauche.

COMPETITIONS

COMPETITION POUR UNE NICHE INFERIEURE

Pour entamer une compétition avec un QUiRKS se trouvant dans une NICHE INFERIEURE vous devez sélectionner deux cartes CARACTERE de votre main et les placer à coté du QUiRKS à battre. N'oubliez pas de cacher le potentiel d'adaptation avec une bande d'identification. Votre adversaire a alors le choix entre : passer ou accepter la compétition.

S'il passe : il retire son QUiRKS et vous gagnez la compétition.

S'il ne passe pas : vous avez le choix entre abandonner et défausser votre QUiRKS ou accepter le combat.

Si les deux restent en compétition : la valeur réelle des deux QUiRKS est alors calculée en utilisant la TABLE de POTENTIEL d'ADAPTATION (voir évaluation du potentiel d'adaptation des QUiRKS plus bas). Le QUiRKS ayant la plus grande valeur gagne et occupe la NICHE. Le QUiRKS perdant est déclaré "branche éteinte" et est placé face cachée en face de son créateur (voir extinction ci dessous). En cas d'égalité, c'est le QUiRKS qui occupe déjà la NICHE qui gagne.

NOTE : Il faut se souvenir qu'en cas de NICHE INFERIEURE vide, le simple fait d'y poser ses cartes donne la victoire.

COMPETITION POUR UNE NICHE SUPERIEURE

Pour entrer en compétition avec un QUiRKS occupant uen NICHE SUPERIEURE, vous annoncez votre intention d'entrer en compétition. Votre adversaire à la possibilité de voir les deux cartes occupant la NICHE INFERIEURE mais ne connaît pas leur potentiel d'adaptation. Les deux joueurs reprennent alors leur QUiRKS en main.

Vous

1. Vous complétez votre QUiRKS en tirant la troisième carte CARACTERE nécessaire du tas approprié. Vous décidez si vous complétez votre QUiRKS avec la carte tirée ou en utilisant une carte de votre propre main.
2. Vous décidez SECRETEMENT si vous continuez la compétition où si vous abandonnez ; dans ce cas, votre QUiRKS restera dans la NICHE INFERIEURE. Pendant ce temps votre adversaire réalise un certain nombre d'opérations.

Votre adversaire

1. Il peut faire une mutation en échangeant une carte de son QUiRKS avec une carte de sa main où en défaussant une carte de son QUiRKS et en tirant une carte dans le tas approprié. S'il choisit de piocher une carte il doit utiliser obligatoirement cette carte.
2. Il décide SECRETEMENT s'il continue la compétition ou s'il abandonne. En cas d'abandon son QUiRKS passe immédiatement dans la NICHE INFERIEURE.

Les deux joueurs ensemble

En même temps chacun des deux joueurs abat son QUiRKS face visible s'il accepte la compétition ou face cachée s'il veut être rétrogradé ou demeurer dans la NICHE INFERIEURE.

RESULTATS

1. Si un seul QUiRKS est face visible,il gagne et occupe la NICHE SUPERIEURE, le QUiRKS perdant (celui qui est resté face cachée) passe dans la NICHE INFERIEURE après que son possesseur ait défaussé une carte caractère. La carte défaussée doit avoir le code climat en vigueur. Si aucune des trois cartes n'a le code climat du climat en vigueur on peut défausser n'importe laquelle.

2. Si les deux QUiRKS sont face cachée, le joueur occupant la NICHE SUPERIEURE garde sa place, il gagne et son challenger retourne dans la NICHE INFERIEURE en défaussant une carte de son QUiRKS (même code climat comme plus haut).

3. Si les deux QUiRKS sont face visible, un des deux joueurs peut encore abandonner. Il défausse alors les trois cartes de son QUiRKS (c'est le challenger qui décide en dernier). Le QUiRKS restant occupe la NICHE SUPERIEURE et la NICHE INFERIEURE est laissé vide (ATTENTION : un QUiRKS qui disparaît de cette manière n'est pas considéré comme une BRANCHE ETEINTE). Si aucun joueur n'admet sa défaite, on fait le décompte des potentiels d'adaptation des deux QUiRKS et le plus fort gagne comme il est dit plus haut. Le QUiRKS perdant est déclaré BRANCHE ETEINTE et est placé face cachée en face de son créateur. En cas d'égalité c'est le QUiRKS occupant déjà la NICHE SUPERIEURE qui gagne.
   NOTE : si un joueur accumule trois extinctions, il est automatiquement éliminé de la partie.

EVALUATION DU POTENTIEL D'ADAPTATION DES QUiRKS

Pour connaître la valeur totale de chaque QUiRKS il faut connaître la valeur de chaque carte qui le compose. On se sert de la table de potentiel d'adaptation en faisant glisser l'échelle jusqu'à ce que le numéro de la carte apparaisse dans le premier trou du climat en vigueur (le trou à coté du code correspondant à A, B ou C). La valeur de la carte apparaît dans le deuxième trou au bout de la ligne. La valeur totale du QUiRKS correspond à la somme de toutes les cartes qui le compose plus ou moins les points de CHAINE ALIMENTAIRE (voir plus bas).

NOTE : L'utilisation de la table de potentiel d'adaptation d'un QUiRKS ne se fait qu'au cours d'une compétition, lorsque les deux joueurs refusent de passer la main. La table potentiel d'adaptation ne doit jamais être utilisée autrement que pour une compétition.

LES POINTS DE CHAINE ALIMENTAIRE

En plus de sa valeur normale, un QUiRKS peut gagner ou perdre des points en fonction de sa place dans la chaîne alimentaire (voir diagram 2). La chaîne alimentaire est symbolisée par un cercle de couleur représentant un animal ou une plante.

NOTE : un QUiRKS n'est affecté que par la chaîne alimentaire de la NICHE INFERIEURE ou SUPERIEURE pour laquelle il concourt. Ainsi, une NICHE SUPERIEURE ne peut pas considérer une NICHE INFERIEURE comme une proie ou un prédateur et,vice-versa.
La référence à un QUiRKS "mangeant" ou "étant mangé" n'a aucun rapport avec la compétition. La seule incidence étant le gain ou la perte de points dans la chaîne alimentaire.

A PLANTE

Une plante perd des points si l'herbivore se trouvant au niveau de la NICHE en compétition la mange. Une plante est mangée si le symbole de sa carte A est de même couleur que le symbole de la carte A de l'herbivore. Si la plante est mangée, on soustrait la valeur du potentiel d'adaptation de la carte A de l'herbivore pour le climat considéré à la valeur totale de la plante.

B HERBIVORE

Un herbivore gagne des points s'il peut manger la plante se trouvant au niveau de la NICHE en compétition. Un herbivore mange une plante si le symbole de sa carte A est de même couleur que le symbole de la carte A de la plante. Si l'herbivore mange la plante, on ajoute la valeur du potentiel d'adaptation de la carte A de la plante à la valeur totale de l'herbivore. Mais, un herbivore peut également perdre des points s'il est mangé par le carnivore se trouvant au niveau de la NICHE en compétition. Un herbivore est mangé si le symbole de sa carte C est de même couleur que le symbole de la carte A du Carnivore. On soustrait alors la valeur de la carte A du Carnivore au total de l'herbivore.

C CARNIVORE

Un carnivore gagne des points s'il peut manger l'herbivore se trouvant au niveau de la NICHE en compétition : il faut que le symbole de la carte A du carnivore soit de la même couleur que le symbole de la carte C de l'herbivore. On ajoute la valeur de la carte C de l'herbivore au total du Carnivore.

EXTINCTION

Lorsque l'on perd une compétition après consultation de la table de potentiel d'adaptation le QUiRKS est déclaré BRANCHE ETEINTE. Les cartes sont placées face cachée en face du joueur. Ces cartes ne seront plus utilisées tant que le joueur les contrôlant restera dans la partie. Si un joueur cumule trois EXTINCTIONS il est automatiquement éliminé. Toutes les cartes de sa main, les cartes de ses QUiRKS placés sur la table et les cartes de ses QUiRKS éteints sont défaussées dans les tas correspondants.

NOTE : tout NICHE laissé libre par élimination d'un joueur peut être occupé par le prochain joueur qui tire un marqueur destin correspondant (soit en plaçant un nouveau QUiRKS dans la NICHE vacant ou en faisant grimper son QUiRKS d'une NICHE INFERIEURE vers une NICHE SUPERIEURE). Cette opération est possible tant que le joueur n'occupe pas simultanément les deux NICHES d'une même classe.

LE VAINQUEUR

Dés qu'un joueur occupe les trois NICHES SUPERIEURES avec trois de ses QUiRKS, le jeu s'arrête. Chaque QUiRKS occupant 1'une des trois NICHES INFERIEURES a le droit de tenter une compétition. On commence par le joueur se trouvant à gauche du joueur en passe de gagner et ainsi de suite. Les compétitions se déroulent normalement mais aucun marqueur destin n'est tiré et le marqueur climat n'avance pas. Si 1'un des joueurs réussit à vaincre le QUiRKS d'une NICHE SUPERIEURE la partie reprend normalement. Si aucun joueur ne réussit à déloger l'un des trois QUiRKS des NICHES SUPERIEURES ceux-ci remportent la partie.

ICI FINISSENT LES REGLES DE BASE,
LES PAGES SUIVANTES CONTIENNENT LES REGLES OPTIONNELLES,
LES CONSEILS STRATEGIQUES, LES REGLES POUR LE JEU EN SOLITAIRE
ET LES REGLES POUR JOUER AVEC LES ENFANTS.

REGLES OPTIONNELLES

1-MUTATION ALEATOIRE

Lorsque le marqueur climat s'arrête ou passe sur un espace marqué d'un X, le jeu s'arrête et chaque joueur doit se défausser d'une carte de sa main ou d'une des cartes de ses QUiRKS et la remplacer par une carte tirée du tas approprié. Le joueur se trouvant à gauche de celui qui vient de déplacer le marqueur commence le premier et ainsi de suite de manière à ce que le joueur qui a déplacé le marqueur climat pioche en dernier, puis le jeu reprend son cours normalement.

2-POSSIBILITE DE RACE INTELLIGENTE

Le joueur qui possède un QUiRKS composé de la carte « C29 intelligence » a la possibilité d'avoir un potentiel d'adaptation aléatoire pour ce QUiRKS. Pour ce faire, il lance un dé pour chacune des trois cartes du QUiRKS au lieu d'utiliser la table du potentiel d'adaptation. Le résultat donne le potentiel d'adaptation de chaque carte (de 1 à 6) à la place du potentiel inscrit sur la table. Le joueur doit faire son choix avant de consulter la table du potentiel d'adaptation.

3-JEU AVANCE

Dans le jeu avancé, on n'utilise pas les marqueurs destin. Les joueurs à leur tour peuvent choisir librement dans quelle NICHE ils vont intervenir. Toutefois, lors du premier tour les joueurs n'ont la possibilité de tenter qu'une seule compétition. Dès le tour suivant, le nombre de compétitions par joueur et par tour redevient libre.

REGLES POUR LE JEU EN SOLITAIRE

NOTE : Lire d'abord les règles de base.

1-BUT

Dans le jeu en solitaire, vous jouez contre le climat, afin de créer un groupe de QUiRKS parfait, avant d'accumuler trois extinctions, ou que les cartes CARACTERE soient épuisées. Un groupe de QUiRKS parfait doit (en tenant compte des bonus et malus de la chaîne alimentaire) atteindre au minimum une valeur totale pour 1'un des climats de :

OCEAN	35
FORET	40
PLAINE	35
DESERT	30
JUNGLE	40

2-LE JEU

a) Placez le marqueur climat n'importe où sur l'échelle des climats. Piochez trois QUiRKS complets, et créez les trois QUiRKS des NICHES SUPERIEURES.

b) Piochez une main de 9 cartes.

c) Piochez un marqueur destin pour savoir dans quelle niche jouer.

d) Déplacez le marqueur climat d'une ou deux zones après chaque action.

e) Une action correspond au changement d'une carte caractère d'un de vos QUiRKS. Vous pouvez l'échanger avec 1'une des cartes de votre main ou la défausser en la remplaçant par une carte piochée dans un des tas. Les cartes défaussées ne sont plus en jeu.

   REGLE OPTIONNELLE : Si le marqueur climat passe ou s'arrête sur une zone marquée d'un X vous devez défausser une carte d'un de vos QUiRKS et la remplacer par une carte tirée du tas correspondant.

f) A tout moment, vous pouvez consulter la table de potentiel d'adaptation pour savoir si vous avez le nombre de points suffisants dans le climat en cours pour gagner la partie. Si vous avez moins que le score demandé vous perdez la partie.

g) Si après avoir fait le compte de la valeur d'un ou deux de vos QUiRKS vous décidez d'arrêter (parce que vous pensez ne pas arriver au total demandé), les QUiRKS déjà comptés sont considérés comme branches éteintes. Avec trois extinctions cumulées, vous perdez la partie. Les QUiRKS éteints sont placés devant vous face cachée. Vous remplacez les QUiRKS éteints en piochant les cartes caractères selon le principe habituel. Si un tas de cartes caractère vient à être épuisé, vous perdez la partie.

CONSEILS STRATEGIQUES

Il y a de nombreux points dans le jeu où une bonne stratégie peut augmenter vos chances de victoire.

1-BOUGER LE MARQUEUR CLIMAT DE 1 OU 2 ZONES

Cette décision est en relation avec la force de vos QUiRKS par rapport à ceux de l'adversaire. Si vos QUiRKS sont forts dans le climat en cours bougez lentement ; si vos QUiRKS sont faibles, ou seront plus fort dans un prochain climat bougez vite. La valeur de la chaîne alimentaire peut changer très fortement d'un climat à l'autre aussi doit-elle être gardée à l'esprit. Si vous jouez l'option mutation aléatoire vous avez intérêt à ce que ce soit vous qui vous arrêtiez sur la zone marquée d'une croix. Ceci afin de pouvoir tenir compte du jeu des autres joueurs.

2-MUTATION

II s'avère souvent plus judicieux de muter plutôt que d'entrer en compétition lorsque le destin a désigné un NICHE où vous n'avez que peu de chances d'être le vainqueur d'une compétition pour une NICHE SUPERIEURE ou si le destin risque d'amoindrir vos chances dans un tour à venir. De telles mutations défensives peuvent être effectuées pour rendre votre QUiRK plus compétitif dans le climat en cours ou celui qui va suivre. Une mutation pour dévorer ou éviter d'être dévoré est presque toujours bénéfique en ce qu'elle majore votre valeur et diminue celle de votre adversaire.

3-COMPETITION

Lorsque vous vous lancez dans une compétition, vous présupposez en partie que la valeur de votre QUiRKS dépasse celle de votre adversaire pour ce qui concerne les points de CHAINE ALIMENTAIRE et les points de CLIMAT, tout en utilisant autant que possible votre sens du jeu en mettant à profit ce qui vous apparaît comme très avantageux dans ce climat et la manière de mettre en évidence les meilleures caractéristiques de votre QUiRK. Souvent un simple bluff permet d'éliminer du jeu avec une fréquence surprenante des QUiRKS pourtant plus performants.

4-DANS UNE COMPETITION POUR UNE NICHE SUPERIEURE

L'avantage de l'agresseur tient au fait qu'il a la possibilité de compléter son QUiRK avec une autre carte que lui seul connaît. Ceci est particulièrement avantageux s'il s'agit d'une carte CHAINE ALIMENTAIRE. Ce qui vous donne la possibilité de faire correspondre les couleurs ou d'éviter cette possibilité. Si vous êtes néanmoins surclassé, il s'avérera plus judicieux de jouer face cachée au moment de révéler le QUiRK ainsi vous pouvez vous pouvez revendiquer la NICHE INFERIEURE et survivre dans l'attente d'un nouveau climat où votre valeur relative pourra être fortement majorée.

5-DANS UNE COMPETITION POUR UNE NICHE INFERIEURE

L'avantage de l'agresseur réside dans le fait qu'il se présente avec deux nouvelles cartes contre son adversaire qui lui ne peut rien modifier. Il s'avérera plus judicieux de ne pas jouer une carte CHAINE ALIMENTAIRE pour que, une fois que vous êtes présent dans la NICHE, vous ayez le choix de la couleur à utiliser quand vous vous lancerez ultérieurement dans une compétition pour la NICHE SUPERIEURE.

6-DE MANIERE GENERALE

Il est conseillé de jouer rapidement, en vous lançant dans des compétitions dés que vous pensez qu'il est opportun de le faire, en tentant votre chance et en bluffant pour l'emporter. Si les marqueurs destin sont avec vous, une série de compétitions réussies peut vous mener de l'absence totale sur le plateau de jeu à la victoire en un seul tour.

7-JEU AVANCE

C'est un jeu long car vous avez beaucoup d'options à prendre en considération. L'important est de savoir comment vous allez vous y prendre, dans quel ordre, vous allez enchaîner vos compétitions. Vous avez aussi un meilleur contrôle du climat si vous pouvez le modifier pendant que vous occupez les NICHES INFERIEURES tout en évitant des compétitions pour une NICHE SUPERIEURE ceci jusqu'à ce qu'un nouveau climat se montre plus favorable pour vous. Si les QUiRKS des NICHES SUPERIEURES sont bien adaptés, c'est la niche HERBIVORE qui est la clef. En déplaçant les occupants des autres NICHES, vous pouvez altérer la CHAINE ALIMENTAIRE de l'HERBIVORE afin de l'affaiblir même s'il semble particulièrement adaptée au climat qui règne.

8-JEU EN SOLITAIRE

C'est l'écoulement du temps de jeu qui est crucial car vous jouez contre la montre. Vous voulez déterminer le meilleur climat pour vous et patienter jusqu'à sa venue pour tester votre valeur. Vous voulez avoir suffisamment de temps pour piocher des cartes de fortes valeurs mais vous voulez éviter d'en avoir trop. Il s'avère parfois plus avantageux de provoquer l'extinction d'un QUiRK particulier mal adapté et le remplacer au hasard mais le résultat n'est pas acquis d'avance.

NOTE : Les points de la chaîne alimentaire ne sont pas à prendre en ligne de compte tant que la carte "mangeant" a une valeur inférieure ou égale à celle de la carte "mangé". Mais si la carte "mangeant" est supérieure, ceci aura pour conséquences de minorer le grand total des trois QUiRKS. Le meilleur moyen d'avoir une chaîne alimentaire compétitive est de la constituer avec les cartes "mangées" de la plus haute valeur possible.

QUiRKLINGS

Le **QUiRKLING** est le petit **QUiRK** ! '
7 à 11 ans. Temps de jeu 30mn. De 2 à 6 joueurs.

1. BUT DU JEU

Pour gagner vous devez être le premier à fabriquer au moins une plante, un herbivore et un carnivore. Pour ce faire, vous devez collectionner les cartes d'un même genre et les rassembler 3 par 3.

2. DEBUT DE PARTIE

a) La table des climats est posée sur une surface plane et le marqueur climat est mis sur une des six cases d'un climat précis. Il y a cinq climats: OCEAN-FORET-PLAINE-DESERT-JUNGLE.
b) Toutes les cartes CARACTERE sont battues ensemble et chaque joueur en tire 7.
c) On fait un tas avec les cartes restantes. La première carte du tas est retournée et mise de coté pour amorcer le tas de cartes déjà piochées.
d) Le joueur le plus jeune commence.
e) Le joueur le plus vieux avance le marqueur climat de deux cases chaque fois qu'un joueur a joué.

3. UN TOUR DE JEU

a) Le joueur qui joue demande à chaque joueur s'il possède la carte qu'il désire.
Par exemple : "Christian, as-tu une carte plante A?".Le joueur,s'il la possède, doit vous donner la carte (il prend alors une carte dans la pioche pour avoir toujours 7 cartes en main).
b) Si le joueur n'a pas ce que vous demandez, vous piochez une carte.
c) Maintenant vous avez 8 cartes en main. Si vous le pouvez, vous fabriquez un **QUiRKLING** avec 3 cartes. Attention : le **QUiRKLING** doit pouvoir vivre dans le climat en cours. Le climat en cours est signalé par le marqueur climat (voir plus bas).
NOTE : pour pouvoir fabriquer un **QUiRKLING**, les 3 cartes doivent avoir le code du climat en cours (O.F.P.D.J.). Le code climat apparaît sur chaque carte en bas à gauche.
d) Après avoir fabriqué votre **QUiRKLING** vous complétez votre main de cartes afin d'avoir 8 cartes. Vous allez donc demander 3 cartes. La demande doit toujours être précise.
Par exemple:"Gregory, donnes-moi un carnivore A" Si le joueur a la carte, il doit la donner ; s'il ne l'a pas, vous devez piocher sur le talon ou au sommet de la défausse. Vous répétez l'opération pour avoir 8 cartes en main. Vous pouvez demander plusieurs cartes à un même joueur, mais vous devez arrêter dés que le joueur n'a pas ce qu'il vous faut.
e) Si vos 8 cartes récupérées, vous pouvez faire un autre **QUiRKLING**, faites- le et répétez l'opération aussi longtemps que possible.
f) Lorsque vous ne pouvez plus faire de **QUiRKLING**, votre tour est terminé et vous vous débarrassez d'une carte de façon à n'en garder que 7. C'est au tour de votre voisin de gauche de jouer. Souvenez-vous que c'est le joueur le plus vieux qui avance le marqueur climat de deux cases vers la droite après le tour de chaque joueur. Après la jungle, le marqueur repasse à l'océan.

4. FAIRE UN QUiRKLING

a) Pour faire une plante vous devez avoir :
   1 carte plante A "tête";
   1 carte plante B "tronc";
   1 carte plante C "racines"

b) Pour faire un herbivore vous devez avoir :
   1 carte herbivore A qui représente une tête d'animal dévorant une plante dans un cercle.
   1 carte animal B qui sera son corps;
   1 carte animal C qui sera sa queue.

c) Pour faire un carnivore vous devez avoir:
   1 carte carnivore A qui représente une tête d'animal dévorant un animal dans un cercle.
   1 carte animal B qui sera son corps;
   1 carte animal C qui sera sa queue.

   NOTE : Chaque carte a un code A B C dans un coin. Ce code est suivi d'un nombre (ex.A13). Ce nombre n'est pas utilisé dans ce jeu.

5.LE GAGNANT

Vous gagnez lors que vous avez devant vous au moins une plante, un herbivore, un carnivore. Dans beaucoup de parties, vous vous retrouverez avec plusieurs QUiRKLING d'un genre ou deux avant que la partie ne se termine.

Traduction initiale de la règle en français et distribution

JEUX ACTUELS S.A.R.L.
B.P, 534
27005 ÉVREUX Cedex
Tél.(32) 36.95.54

Published in the UK under licence from
EON PRODUCTS, INC.
by

GAMES WORKSHOP

LONDON

A Future Pastimes creation

©1980, Eon Products, Inc.