

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# S-EVOLUTION

 2,3, ou 4 joueurs  
45 à 60 minutes

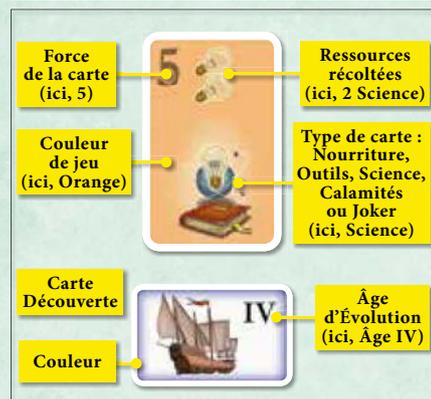
## INTRODUCTION

S-Evolution est un jeu de cartes et de gestion rapide et innovant. En jouant des plis contre les autres joueurs, vous essayez de récolter assez de ressources pour satisfaire votre population. Quand vous y parvenez, vous montez d'un Âge d'Évolution et bénéficiez de meilleures règles de jeu. Mais les besoins de votre population augmentent par la même occasion...

Vos Pops, les membres de votre population, ne sont pas inutiles : placés sur des bâtiments ou des Avantages, ils améliorent vos ressources et vos conditions de jeu. Et ils déterminent aussi vos points de victoire.

Hélas, une population trop nombreuse risque de limiter votre Évolution ! Alors, comment bien équilibrer besoins et progrès, Population et Évolution ? Faites pour le mieux !

## MATÉRIEL



- 4 plateaux individuels (1 par joueur)
- 1 plateau d'Évolution & Score commun
- 120 cartes (30 cartes par joueur, dos rouge, vert, bleu, jaune)
- 28 pions (7 par joueur)
- 20 marqueurs (5 par joueur)

## LES PLATEAUX



**1 Échelle de S-Evolution :** indique à quel Âge est votre civilisation, et dessous, dans quels types de besoins vous devez satisfaire votre Population. Au-dessus de chaque Age, un rappel de sa règle de plis.

**2 Piste de score**



**3 Échelles de Ressources :** vous y notez les Ressources de Nourriture, Outils, et Science dont vous disposez.

**4 Échelle de Population :** indique combien vous avez de population disponible, c'est-à-dire le nombre maximum de « Pops » que vous avez le droit de placer sur les Bâtiments et Avantages.

**5 Bâtiments (Ferme, Usine, Centre de recherche) et Avantages (Commerce, Prestige, Protection) :** les Bâtiments produisent des ressources et les Avantages améliorent votre jeu. Pour les faire fonctionner, il faut placer un Pop dessus, et un seul. Le chiffre de niveau sur lequel il est placé indique son efficacité.

## INSTALLATION

Chaque joueur choisit une couleur et pose devant lui son plateau individuel, ses pions, ses marqueurs, et son paquet de 30 cartes de sa couleur.

Il enlève les 6 cartes Découvertes de son paquet et les place à gauche de son plateau, face cachée.

Il bat les 24 cartes restantes et les pose en pioche face cachée devant lui.

Sur son plateau, le joueur place un marqueur sous chacun de ses stocks de ressources et un marqueur sur le 2 de Population. Sur le plateau d'Évolution, il place un pion sur l'Âge I et son marqueur de score sur 0. Il garde ses 6 autres pions (ses « Pops ») près de son plateau.

Le 1<sup>er</sup> joueur est le plus civilisé.

Asseyez-vous autour de la table dans l'ordre Rouge-Vert-Bleu-Jaune (sens horaire).

3 joueurs : Rouge-Vert-Bleu.

2 joueurs : Rouge-Vert.

## ROUND

La partie se déroule en 6 rounds.

Chacun comprend plusieurs phases :

**1. Cartes**

**2. Ressources (plis)**

**3. Action**

- Récolte des cartes (Calamités en premier)
- Commerce & paiement des Besoins
- Points de Victoire
- Gestion

### 1. Cartes

Chaque joueur prend en main les 4 premières cartes de sa pioche. Il y ajoute la carte Découverte de son Âge d'Évolution, sauf si cette Découverte est déjà face visible à côté de son plateau.



*Attention : quand un joueur est à l'Âge I (Primitif) ou s'il est victime de la Calamité « Obscurantisme », il ne regarde pas les cartes qu'il a prises. Il les bat et les étale juste devant lui face cachée ! Ainsi, au 1<sup>er</sup> round, tous les joueurs jouent sans voir leurs cartes... Utilisez vos qualités divinatoires pour bien jouer!*

## 2. Ressources (plis)

Avec leurs 5 (ou 4) cartes, les joueurs rivalisent pour éviter les Calamités, faire une bonne Découverte, et surtout obtenir les ressources dont ils ont besoin.

*Attention : il n'y a pas de Calamités au 1<sup>er</sup> round ! Pour toute Calamité retournée, le joueur joue à la place la première carte de sa pioche. A la fin du 1<sup>er</sup> round, il rebat cette ou ces Calamités dans sa pioche.*

### Les plis

Les joueurs jouent des plis jusqu'à ce que toutes leurs cartes en main aient été utilisées. Dans un pli, chaque joueur joue une de ses cartes face visible au centre de la table, successivement dans l'ordre du tour (sens horaire).

Le joueur qui commence le 1<sup>er</sup> pli du round est toujours celui qui a joué en dernier la phase d'Action. Pour les plis suivants, c'est toujours le joueur qui vient de gagner le pli.



**Règle d'égalité : en cas d'égalité, c'est toujours le joueur le plus haut en Âge d'Évolution qui l'emporte. Sinon, celui qui a le plus de Population. Sinon, le premier dans l'ordre du tour. Utilisez ce principe pour départager toutes les égalités dans le jeu.**

### Le jeu des cartes

Chaque joueur applique une règle différente selon son Âge d'Évolution.

- **Âges I et II (Primitif et Barbare) :** vos cartes n'ont pas de couleur (pour le montrer, jouez votre carte horizontalement). Si vous commencez le pli, vous ne fixez aucune couleur. Vous pouvez toujours jouer n'importe quelle carte. Le Primitif joue sans voir ses cartes. Le Barbare les voit.
- **Âges III et IV (Moyen Âge et Renaissance) :** vos cartes ont une couleur. Si vous commencez le pli, ou si vous êtes le premier à jouer «avec des cartes de couleur», vous fixez la couleur du pli avec la couleur de votre carte. Si vous ne commencez pas le pli, vous devez jouer une carte de la couleur fixée par un autre joueur. Si vous n'en avez pas, vous pouvez jouer n'importe quelle carte. Si vous jouez la couleur d'atout fixée par un joueur de l'Âge V ou VI, posez votre carte horizontalement

pour montrer que ce n'est pas de l'atout (vous n'y avez pas encore droit !).

- **Âges V et VI (Industriel et Moderne) :** vous bénéficiez maintenant d'une couleur d'Atout, plus forte que les autres. La couleur d'Atout est valable pour tout le round. Sa couleur est choisie et annoncée avant le début du 1er pli du round par un joueur d'Âge V ou VI (déterminé par la règle d'égalité).

Pour jouer vos cartes, vous appliquez les mêmes règles qu'aux Âges III et IV. Mais, quand vous n'avez pas de carte de la couleur fixée, et uniquement dans ce cas, vous pouvez maintenant « couper » avec une carte d'Atout, comme tous les joueurs des Âges V et VI : vous l'emportez sur la couleur jouée. Au lieu de « couper », vous pouvez choisir de jouer toute autre couleur de carte.

### Jouer une Découverte :

Vous pouvez toujours jouer une carte Découverte, librement, quand vous voulez. La carte est neutre, sans force, sans couleur, sans effet.

### Fin de chaque pli

A la fin de chaque pli, les joueurs choisissent chacun une des cartes jouées dans le pli.

**Découvertes :** on s'occupe d'abord des cartes Découvertes, qui ne concernent que les joueurs qui en ont joué une. Chacun prend soit la sienne, soit celle d'un autre joueur si elle est du même Âge, et s'il peut choisir avant lui grâce à la règle d'égalité. Le joueur pose la Découverte prise à gauche de son plateau, face visible.

**Ressources :** ensuite, les joueurs qui ont joué des cartes Ressources en choisissent une dans cet ordre :

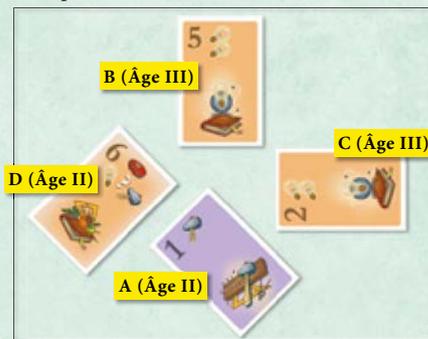
- d'abord le ou les plus forts dans la couleur d'atout (s'il y a un atout)
- ensuite le ou les plus forts dans la couleur fixée (s'il y a une couleur fixée)
- enfin le ou les plus forts dans n'importe quelle autre couleur, sans tenir compte de la couleur.

Le joueur prend la carte et la pose visible à droite de son plateau.

La phase des plis se finit quand tous les

joueurs ont joué toutes leurs cartes. Un pli est joué même si un ou plusieurs joueurs n'ont plus de cartes en main.

### Exemple 1 :



A & D : Âge II / B & C : Âge III

B joue en premier et joue un 5 Orange qui fixe la couleur du pli. C doit jouer Orange et joue un 2. A puis D, qui ne jouent pas encore les couleurs, jouent ce qu'ils veulent, A un 1 Violet et D un 6 Orange.

Ordre de choix de récolte des cartes : B en premier (le 6 de D est plus fort, mais en fait sans couleur). Puis C (second dans la couleur fixée). Enfin, entre A et D, c'est simplement le plus fort des deux, donc D puis A.

### Exemple 2 :



A : Âge VI / B : Âge V / C & D : Âge IV

A (Âge le plus élevé) joue en premier et choisit la couleur d'Atout, Vert. Il joue le 6 Violet. B n'a pas de Violet et coupe avec le 3 Vert d'Atout. C doit jouer la couleur fixée et joue un 4 Violet (une Calamité). D n'a pas non plus de Violet, il joue un 2 Vert, mais ce n'est pas de l'Atout, car il est à l'Âge IV.

Ordre de choix : B (il a coupé) / A (plus forte carte de la couleur fixée) / C (couleur fixée) / D (autre couleur)

B choisit le 3 Vert pour ses 3 Nourritures, A le 2 Vert pour ses 2 Nourritures, C le 6 Violet Joker, et D ramasse la Calamité !

### 3. Action

Quand tous les plis ont été joués, les joueurs effectuent chacun à leur tour la phase d'Action, en commençant par le joueur qui a gagné le dernier pli.

### Récolte

Le joueur applique d'abord les conséquences de la ou des Calamités qu'il a ramassée(s), dans l'ordre qu'il souhaite.

Ensuite, il ajoute sur ses échelles de stock les Ressources données par ses cartes, plus la production de ses Bâtiments. Une carte Joker donne une Ressource au choix du joueur.

On ne peut pas stocker plus de 8 Ressources dans chaque type. Au delà, elles sont perdues.

### Paiement des Besoins

Le joueur doit satisfaire les Besoins de sa population dans chaque type demandé par son Âge (voir icônes sous l'échelle d'Évolution). Il doit dépenser une Ressource de chacun de ces types par Pop. Le joueur descend en proportion ses marqueurs de ressources. S'il ne peut pas satisfaire tous ses Pops dans un besoin, il dépense quand même le maximum et tombe à 0 dans cette Ressource.



**Commerce : avant de payer les Besoins, le joueur peut changer de type un certain nombre de Ressources de son stock s'il a un Pop sur Commerce.**

Satisfaire ou mécontenter sa population a des conséquences immédiates :

#### Bonus :

Un joueur qui satisfait complètement ses Pops dans tous les besoins demandés monte aussitôt à l'Âge d'Évolution suivant.

#### Pénalités (sauf Âges I & II) :

- un joueur qui ne satisfait aucun des besoins de ses Pops descend d'un Âge. Il retourne face cachée la carte Découverte de l'Âge qu'il quitte.
- un joueur qui ne fournit aucune ressource (0 !) à ses Pops dans un ou plusieurs besoins perd 1 Pop. Il descend son

marqueur de Population. Si tous ses Pops disponibles étaient sur des Bâtiments ou des Avantages, il en enlève un de son choix et le remet à côté de son plateau.

*Note : les deux pénalités peuvent se cumuler.*

*Aux Âges I et II, elles ne sont jamais appliquées. On ne peut jamais avoir moins d'1 Pop.*

### Points de victoire

Pour chaque besoin complètement satisfait, le joueur marque autant de points de victoire que le nombre de sa Population. Il avance son marqueur sur la piste de score.

*Exemple : Paul a une population de 4 à l'Âge V. En payant 4 Nourritures, 4 Outils, mais seulement 1 Science, il n'a complètement satisfait que 2 des Besoins de sa Population. Il marque donc  $4 \times 2 = 8$  points.*

### Gestion

Le joueur peut maintenant utiliser les ressources qui lui restent pour gérer son monde. Il peut faire tout ce qu'il veut, dans n'importe quel ordre... tant qu'il a les ressources pour payer !

- **Population** : 1 Population supplémentaire pour 1 Nourriture, 2 Populations pour 3 Nourriture (une seule fois par round). Le marqueur de Population est monté d'autant.
- **Âge d'Évolution** : le joueur peut évoluer à l'Âge suivant pour 3 Science (une seule fois par round). Montez votre pion d'Évolution.
- **Bâtiments et Avantages** : il suffit de placer un Pop (et un seul) sur un Bâtiment ou un Avantage pour en bénéficier. Tant qu'il ne dépasse pas le nombre de son échelle de Population, le joueur peut placer de nouveaux Pops. Il peut aussi augmenter le niveau de Pops déjà placés ou les déplacer vers d'autres Bâtiments ou Avantages. À chaque fois, le joueur paye les ressources correspondantes, indiquées sur son plateau.

### Fin du round

Les cartes Ressources récoltées sont défaussées hors du jeu.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à la fin du 6<sup>e</sup> round (la pioche des joueurs est d'ailleurs épuisée), juste après la phase de Points de victoire (il n'y a pas de phase de Gestion).

Les joueurs ajoutent à leur score des Bonus selon les Découvertes qu'ils ont faites (celles face visible). Pour chaque groupe de Découvertes d'une même couleur, ils comptent :

- 1 point pour 1 carte
- 3 points pour 2 cartes
- 6 points pour 3 cartes
- 10 points pour 4 cartes
- 15 points pour 5 cartes
- 21 points pour 6 cartes

*Note : si votre marqueur dépasse 50, continuez sur l'échelle depuis le 0.*

### Le joueur qui a le score le plus élevé est le leader historique de l'Évolution !

En cas d'égalité,  
utilisez la règle d'égalité...

## S-EVOLUTION

ÉDITEUR

Spiel-ou-Face

www.spiel-ou-face.com

CONCEPTION

Jean-Michel Maman

ILLUSTRATION

Vivien Gros

MISE-EN-PAGE

Maria Dao

CONSEILLER

Patricia Nerre

TRADUCTION

Monika Harke (allemand)

Janpa Neman (anglais)

TESTEURS

Antoine, Charles, David, Eloïse, Gwenn,  
Hughes, Keyvan, Mathieu, Maria, Nicolas,  
Paul, Lardu, Mélanie, Nadège, Rémi,  
Salvatore, Vincent.

© Spiel-ou Face 2013

## ANNEXE

### Bâtiments



(coût : 1 Outil niveau 1, 2 Outils niveau 2)  
La Ferme, l'Usine, et le Centre de recherche produisent respectivement des Ressources de Nourriture, d'Outils, ou de Science : 1 ou 2 par round selon le niveau du Pop qui y est placé.

### Avantages

#### Commerce

(coût : 1 Science par niveau juste avant de payer les besoins de la population (et seulement à ce moment), le joueur peut changer de type un certain nombre de Ressources de son stock : 1, 2 ou 3, selon le niveau du Pop.



#### Prestige

(coût : 1 Science niveau 1, 2 Science niveau 2)  
Le joueur marque quand même des points de victoire (au lieu de 0) dans un seul besoin insatisfait par round : 1 ou 2 points selon le niveau du Pop.



#### Protection

(coût : 2 Science par niveau) elle protège d'une seule Calamité par round. Le joueur n'en subit pas les effets avec un Pop de niveau 1. Avec un Pop de niveau 2, la Calamité donne aussi 2 Ressources de son choix au joueur.



### Calamités



#### Famine

Toutes les cartes de Nourriture récoltées par le joueur sont aussitôt jetées. Le joueur ne peut pas utiliser un Joker comme Nourriture. Heureusement, la Ferme continue à produire.



#### Séisme

Même règle que pour la Famine, mais avec les Outils (et l'Usine).



#### Fanatisme

Même règle que pour la Famine, mais avec la Science (et le Centre de Recherche).



#### Epidémie

Le joueur perd 1 Pop. Il descend son marqueur de Population d'un cran. Si tous ses Pops disponibles étaient déjà sur des Bâtiments ou Avantages, il en enlève un de son choix et le remet à côté de son plateau.



#### Invasion

Cette Calamité s'applique au round suivant (*note : donc sans effet au 6<sup>e</sup> round*). Le joueur jouera avec ses cartes étalées devant lui, visibles de tous les autres joueurs.



#### Ouragan

Le joueur enlève 1 Nourriture, 1 Outil et 1 Science de son stock.



#### Décadence

Le joueur descend d'un Âge d'Évolution.



#### Obscurantisme

Cette Calamité s'applique au round suivant (*note : donc sans effet au 6<sup>e</sup> round*). Le joueur piochera ses cartes sans les regarder, les battra, et les jouera sans les voir, comme à l'Âge I. Il sera bien sûr dispensé de suivre les règles de couleur ou d'atout.

*Note : il peut arriver exceptionnellement qu'un joueur subisse les deux calamités Invasion et Obscurantisme au même round. Dans ce cas, il pioche ses cartes sans les regarder, les bat, puis les tient en main le dos vers lui, visibles de tous les autres sauf de lui !*