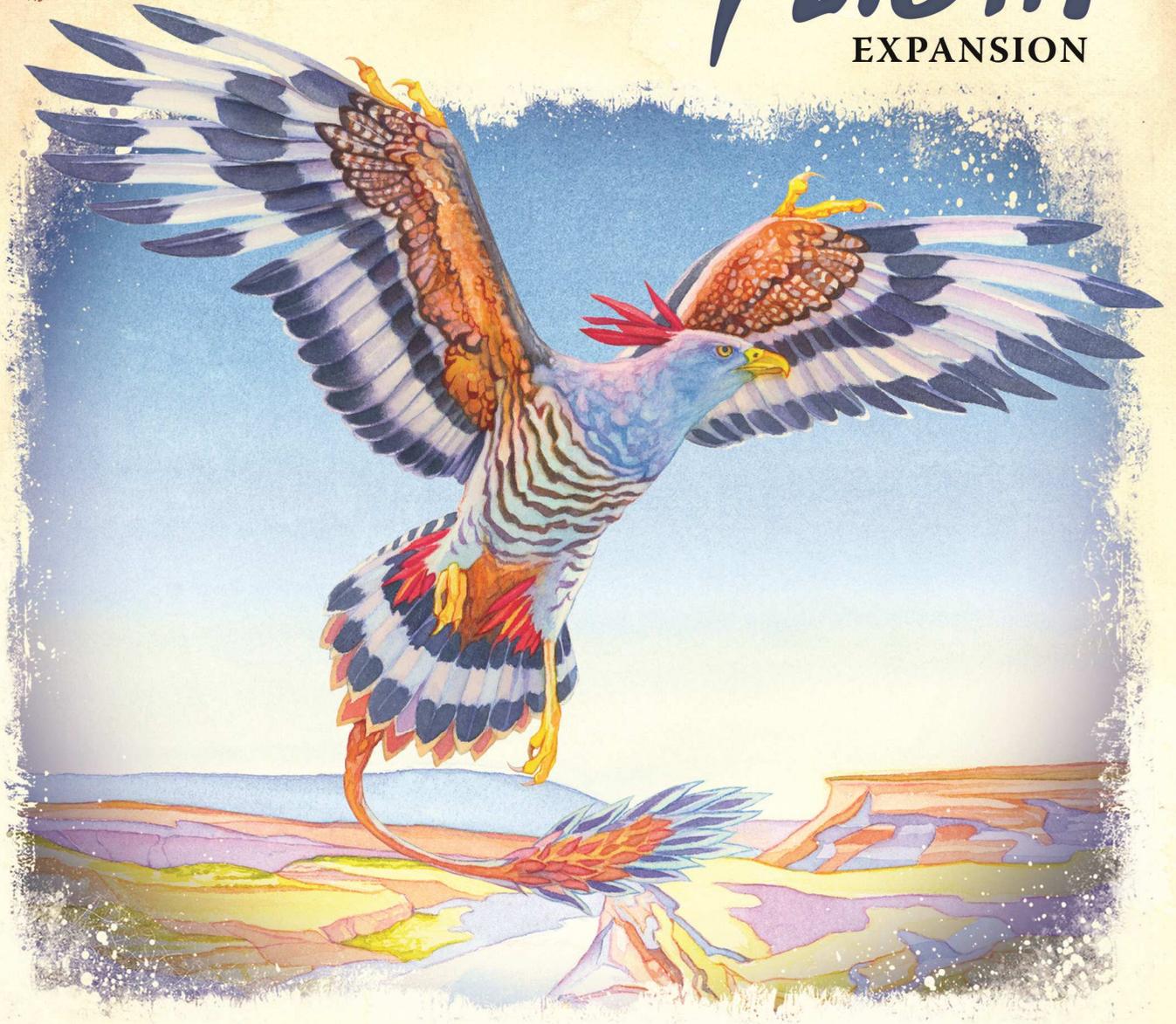


Les règles de

# evolution **FLIGHT**

EXPANSION



Vous n'aimez pas lire les règles ?  
Visionnez à la place la vidéo d'explication du jeu.  
[www.northstargames.com](http://www.northstargames.com) (en anglais)

**NorthStarGames**

# evolution **FLIGHT**

## EXPANSION

De nombreux scientifiques pensent que les premiers animaux à avoir pris leur envol l'ont fait il y a approximativement 350 millions d'années. Cet événement a marqué une évolution monumentale dans l'écosystème biologique de la terre. L'apparition d'ailes a permis aux animaux de rechercher de la nourriture depuis les airs et de la localiser plus facilement quand elle devient rare. Voler a aussi aidé les créatures à échapper efficacement aux prédateurs. Cependant, à cause de l'énorme quantité d'énergie que requièrent les ailes, les créatures aviaires doivent manger, en proportion à leur taille, plus de nourriture que les autres espèces de la planète.

## Vue d'ensemble

*Evolution : Flight* est une extension du jeu *Evolution* qui introduit des espèces aviaires dans l'écosystème. Maintenant, vos espèces peuvent plonger en piqué sur des proies qui ne soupçonnent rien, échapper à des prédateurs par les airs ou filer en flèche vers une nouvelle destination quand la nourriture devient rare. Cette nouvelle capacité va-t-elle vous propulser vers de nouvelles hauteurs ou provoquer votre chute ?



## Matériel

12 plateaux Espèce aviaire  
12 cartes Trait *flight*  
34 cartes Trait  
14 cartes Événement  
1 plateau Falaise

## Mise en place

La mise en place est la même que celle du jeu de base avec les étapes additionnelles suivantes :

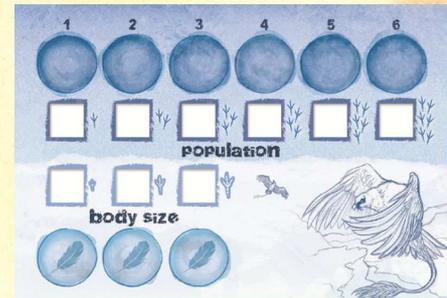
1. Placez les plateaux Espèce aviaire et les 12 cartes Trait de vol à côté des plateaux Espèce terrestre (Espèce du jeu de base).
2. Mélangez les nouvelles cartes Trait et les cartes Événement avec le paquet de base.
3. Retirez 40 cartes du paquet ainsi formé et placez-les de côté faces cachées. Ces cartes serviront en fin de partie pour renouveler la pioche au lieu de mélanger la défausse.
4. Placez le plateau Falaise à côté du plateau Point d'eau.

# Nouveaux composants

## Plateaux Espèce aviaire

Il y a trois différences entre une espèce aviaire et une espèce terrestre.

- Une espèce aviaire a une Taille maximum de 3 au lieu de 6.
- Une espèce aviaire a un coût supplémentaire d'entretien en nourriture égal à sa Taille. Ce surcoût simule le montant de nourriture nécessaire pour voler. Il doit être payé avant que l'espèce aviaire puisse nourrir sa Population. Cette nourriture est placée sur les emplacements en dessous des marqueurs Taille de l'espèce et ne fait pas partie de la nourriture placée dans le sac Nourriture du joueur en fin de tour.
- Un joueur doit défausser 2 cartes Trait pour créer une espèce aviaire.



## La carte Trait *flight*

La carte Trait *flight* accompagne toujours un plateau Espèce aviaire mais se comporte comme n'importe quel trait pour toutes les autres conditions.

- Il compte comme 1 des 3 traits autorisés par espèce.
- Il peut être annulé par la carte *Intelligence*.
- Il rapporte 1 point en fin de partie (s'il est sur une espèce encore en jeu).
- Il peut être échangé pour un autre trait. Quand un joueur échange la carte Trait *flight* pour une autre carte trait, il doit aussi changer le plateau Espèce aviaire contre un plateau Espèce terrestre en maintenant la Population et la Taille inchangées. Il n'est pas possible de transformer une Espèce terrestre en Espèce aviaire.



Voir la Section de « Référence des cartes Trait » pour des explications plus détaillées du Trait *flight*.

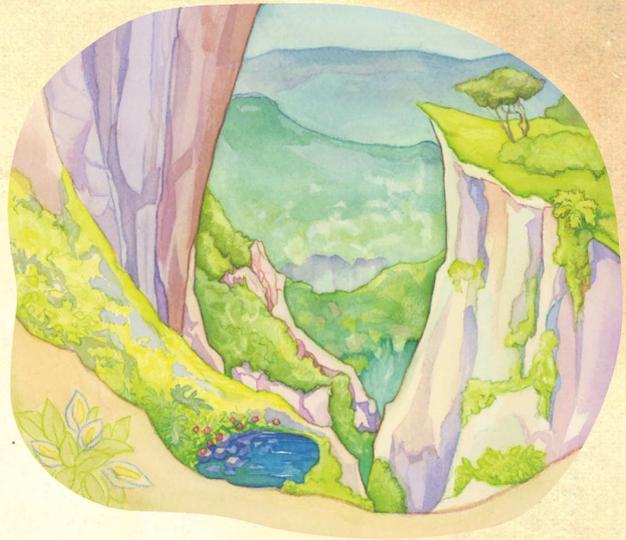
## Cartes Événement

*Evolution* : *Flight* introduit un nouveau type de cartes appelées cartes Événement. Il y a deux cartes Événement différentes dans cette extension : *Dive-Bomb* et *Seed Dispersal*. Ces cartes ne sont pas jouées comme les traits. A la place, un joueur peut jouer cette carte et la défausser directement. Chaque carte Événement doit être jouée à un moment spécifique et a un effet immédiat. Ces deux cartes doivent être jouées durant la phase « Jouer des cartes » **après** que les cartes Trait aient été révélées.



## Le plateau Falaise

Le plateau Falaise est une source de nourriture similaire au plateau Point d'eau, mais il n'est accessible que par les espèces aviaires. A chaque tour, durant la phase « Révéler la nourriture » placez sur le plateau Falaise autant de jetons Nourriture végétale qu'il y a de joueurs.



## But du jeu

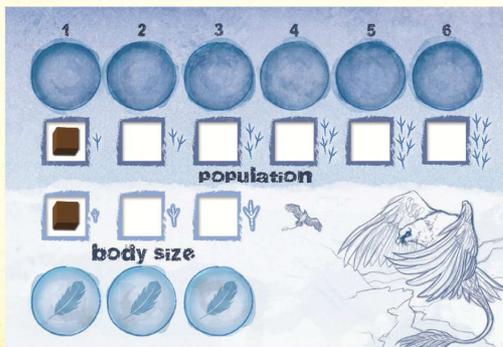
Le but reste le même : propager ses espèces et manger un maximum de nourriture !

## Jouer

Toutes les règles du jeu de base sont appliquées avec les changements suivants :

## Phase 3 : jouer des cartes

Un joueur a maintenant l'option de défausser 2 cartes pour créer une espèce aviaire. Ce joueur prend un nouveau plateau Espèce aviaire et une carte *flight*. Il place un marqueur en bois sur la 1<sup>ère</sup> case Population, un sur la 1<sup>ère</sup> case Taille et place immédiatement la carte *flight* au-dessus de cette nouvelle espèce.



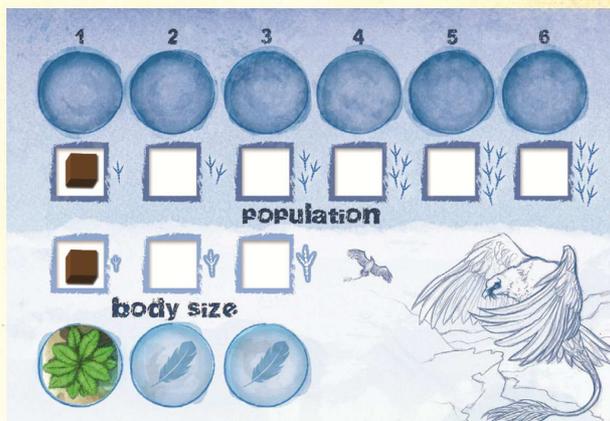
## Phase 4 : alimentation

### 1. Révéler la nourriture

Quand vous révélez et placez la nourriture sur le plateau Point d'eau, placez en plus autant de jetons Nourriture sur le plateau Falaise qu'il y a de joueurs dans la partie.

### 2. Nourrir les espèces

- Une espèce aviaire peut prendre de la nourriture sur le plateau Point d'eau ou le plateau Falaise mais pas sur les deux en même temps (par exemple avec *Cooperation* ou *Foraging*). La carte *Cooperation* est déclenchée normalement quand une espèce prend de la nourriture sur le plateau Falaise, même si l'espèce qui reçoit le 2<sup>ème</sup> jeton Nourriture est une espèce terrestre.
- Une espèce aviaire doit prendre autant de jetons Nourriture que sa Taille avant de pouvoir nourrir sa Population. Cette Nourriture supplémentaire est placée sur les emplacements en dessous des marqueurs Taille de l'espèce. Cette nourriture ne fait pas partie de la nourriture placée dans le sac Nourriture du joueur en fin de tour et ne compte ainsi pas dans le décompte final.



### 3. Fin de l'alimentation

En fin de tour, chaque joueur remet la nourriture supplémentaire utilisée pour les espèces aviaires sous leur Taille dans la réserve de nourriture et pas dans leur Sac Nourriture.

## Fin du jeu

A la place de mélanger la défausse pour renouveler la pioche, utilisez les 40 cartes mises de côté au début du jeu.

## Question de minutage

Il y a des cartes (comme *Good Eyesight* ou *Fertile*) qui peuvent être déclenchées en même temps. Quand il y a plusieurs cartes activées simultanément, elles sont résolues selon l'ordre des tours en partant du 1<sup>er</sup> joueur. Chaque joueur peut choisir l'ordre de déclenchement de ses propres effets quand il a plusieurs cartes à résoudre.



### Brood Parasite

Avant que les cartes Nourriture ne soient révélées, une espèce aviaire avec *Brood Parasite* gagne 1 point Population et prend 1 jeton Nourriture végétale ou viande dans la réserve si le joueur a une autre espèce aviaire.

Cet effet active *Cooperation*, *Nesting* et *Foraging*.

*Brood Parasite* n'a pas d'effet si la carte est jouée sur une espèce terrestre, mais la carte *Brood Parasite* rapporte quand même 1 point en fin de partie.



### Dive-Bomb

Cette carte Événement est jouée pendant la phase « *Jouer des cartes* » après la révélation des cartes Trait. *Drive-Bomb* permet au joueur de nourrir une de ses espèces aviaires et de tirer une nouvelle carte. Si l'espèce est Carnivore, elle attaque immédiatement une cible légale. C'est effet active *Scavenger* et *Cooperation* normalement.

Si l'espèce est Non-Carnivore, elle prend immédiatement 2 jetons Nourriture végétale du plateau Point d'eau, du plateau Falaise ou de la réserve. C'est effet active *Scavenger* et *Cooperation* normalement. Si la nouvelle carte tirée est un autre Événement, elle peut être jouée directement.



### Camouflage

Une espèce avec *Camouflage* ne peut pas être attaquée à moins que le Carnivore attaquant ait le Trait *Good Eyesight*.



### Good Eyesight

Une espèce Non-Carnivore avec *Good Eyesight* prend 2 jetons Nourriture du plateau Point d'eau avant que les cartes Nourriture ne soient révélées.

S'il n'y a plus assez de nourriture sur le plateau pour nourrir toutes les espèces avec *Good Eyesight* alors résolvez les cartes Trait dans l'ordre des tours en partant du 1<sup>er</sup> joueur. *Good Eyesight* active *Cooperation* et *Foraging* normalement. Un Carnivore avec *Good Eyesight* peut attaquer une espèce avec *Camouflage*.



### Flight

Une espèce avec *Flight* doit manger autant de nourriture que sa Taille avant de pouvoir nourrir sa Population. Cette nourriture est placée sur les emplacements Entretien en dessous des marqueurs Taille de l'espèce. En aucun cas la nourriture araire ne peut être placée dans le sac Nourriture avant que cet entretien ne soit payé. Un Non-Carnivore avec *Flight* peut prendre de la nourriture sur le plateau Point d'eau ou le plateau Falaise mais pas sur les deux en même temps (par exemple avec *Cooperation* ou *Foraging*). Une espèce avec *Flight* ne peut pas être attaquée à moins que le Carnivore attaquant ait aussi le trait *Flight*. Si une espèce Carnivore possède le trait *Flight*, le joueur doit défausser une carte de sa main pour pouvoir attaquer une espèce avec *Symbiosis*, *Warning Call* ou *Climbing*.



### Nesting

Si une espèce avec *Nesting* est une espèce terrestre, elle prend 1 jeton Nourriture végétale du plateau Point d'eau ou du plateau Falaise pour chaque Population qu'elle gagne. Cet effet active *Cooperation* et *Foraging* pour chaque augmentation. Si l'espèce avec *Nesting* est une espèce aviaire, elle prend 2 jetons Nourritures viande dans la réserve pour chaque Population qu'elle gagne. Cet effet active *Cooperation* mais n'active pas *Scavenger*. Une espèce aviaire avec *Nesting* pourrait augmenter sa Taille après avoir augmenté sa Population. Dans ce cas, le montant approprié de nourriture pour payer l'entretien (sous la Taille) peut être pris dans la nourriture Population de l'espèce pour être transféré en entretien Taille.



### Seed Dispersal

Cette carte Evénement est jouée pendant la phase « *Jouer des cartes* » après la révélation des cartes Trait. Placez immédiatement autant de nourriture sur le plateau Point d'eau qu'il y a d'espèces aviaires en jeu. Une fois que c'est fait, tirez une carte. Si la nouvelle carte tirée est un autre Evénement, elle peut être jouée directement.



## Crédits

Concepteurs du jeu :	Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin
Chefs de projet :	Dominic Crapuchettes, Nick Bentley
Développeur en chef :	Dominic Crapuchettes
Développeurs du jeu :	Luke Warren, Scott Rencher, Andrew Eiche, Nick Bentley, David Lipman, Andrew Chen
Cartes & boîte :	Catherine Hamilton
Graphiste :	Jacoby O'Connor
Règles :	Dominic Crapuchettes
Edition :	Luke Warren, Andrew Eiche, Scott Rencher, Kristen Rowe, Satish Pillalamarri, Alexandra Thirumalai, Gail Keech
Directeur de production :	Edoardo Kulp, Tom Strom
Testeurs :	Satish Pillalamarri, Edoardo Kulp, Kristen Rowe, Tony Hodge, AJ Gaegler, Liz Burton, Michael Burton, David Miller
Consultante ornithologiques :	Catherine Hamilton avec conseils supplémentaires pris chez Ryan Tate
Remerciements spéciaux :	Ben Corliss pour l'amélioration de <i>Brood Parasite</i> , BoardGameGeek.com pour les échanges vivants de la communauté et tous nos partisans Kickstarter. C'est grâce à votre enthousiasme que le jeu Evolution s'est développé en un « système de jeu évolué ». Nous envisageons soutenir ce jeu pour les 10 prochaines années voire plus. Santé !

Traduction « libre » : Jean Dorthe

**NorthStarGames**  
www.NorthStarGames.com

