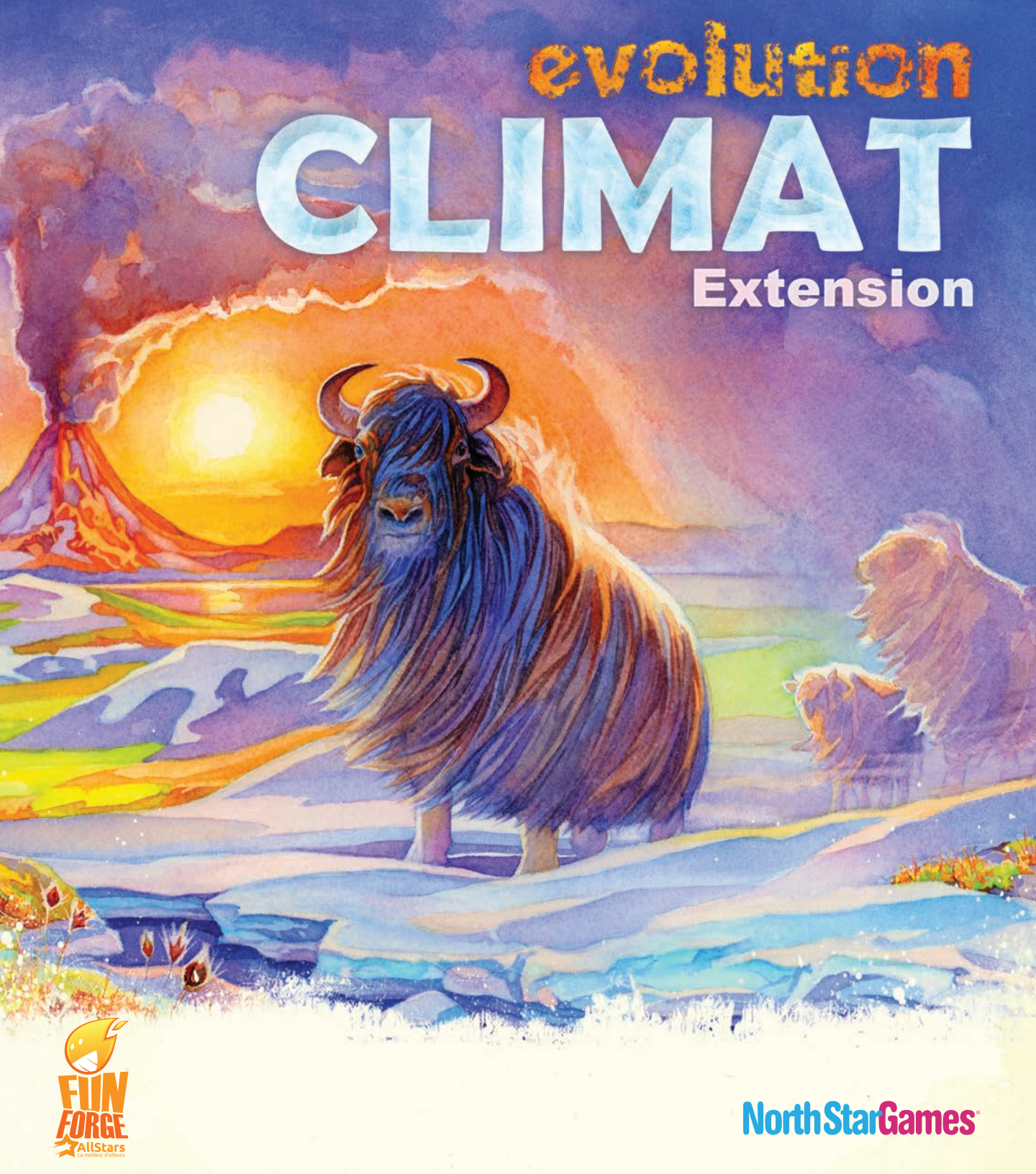


# evolution

# CLIMAT

## Extension



# evolution CLIMAT

Les bouleversements climatiques ont toujours joué un rôle de premier plan dans l'évolution des espèces. Ils affectent l'écosystème dans son intégralité, aussi bien sur le plan animal que végétal. Pour les espèces de grande taille, incapables de se rafraîchir efficacement, un climat trop chaud représente la pire des menaces. De leur côté, les espèces de petite taille se trouvent fort dépourvues face à la rigueur d'une ère glaciaire. L'extension Climat pour Evolution intègre ces nouveaux aléas climatiques au jeu en modifiant quelques éléments.

## NOUVEAUX ELEMENTS

### Cartes Trait

Les icônes de changements climatiques font leur apparition dans cette extension. Chaque carte affiche de 1 à 4 icônes en bas à droite. Le climat évolue en fonction du nombre de soleils (☀) et de flocons (❄).



### Plateau Climat

Le plateau Climat remplace le plan d'eau, qui est intégré dessus. La piste climatique indique le climat et ses effets pendant le tour de jeu. Elle va d'un climat très froid (le plus à gauche, représenté par les flocons) à un climat très chaud (le plus à droite, représenté par les soleils).



### Pion Climat

Le pion Climat se déplace sur la piste pour indiquer le climat du tour.



### Cartes Événement

Il y a 30 cartes *Événement* : 15 sont liées au froid (dos bleu) et 15 sont liées à la chaleur (dos orange).

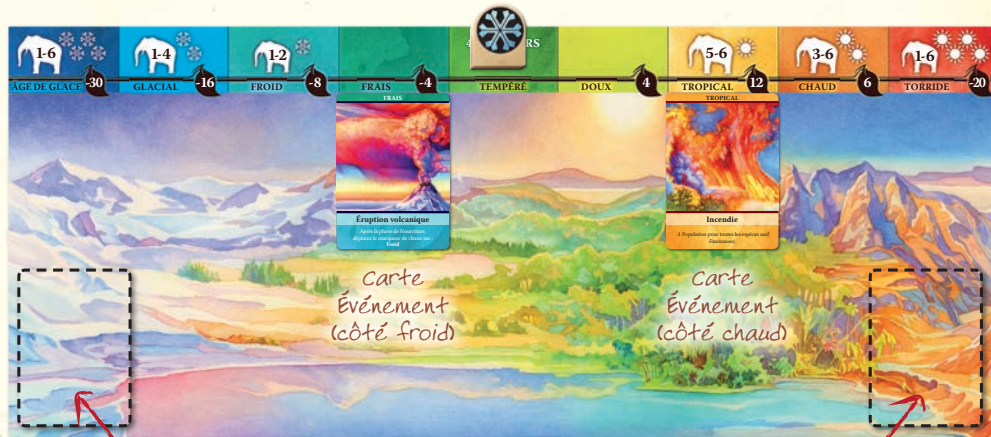


# MISE EN PLACE

Effectuez les mêmes étapes que pour une partie d'Evolution normale, en appliquant les modifications expliquées ci-dessous.

- Retirez du jeu de base les cartes *Fouisseuse*, *Horde défensive*, *Embuscade* et *Carnivore* (ces cartes sont mises à jour dans l'extension). Mélangez les cartes restantes avec les cartes de l'extension pour former la pioche.
- Retirez de la pioche le nombre de cartes indiqué ci-dessous. Ces cartes serviront pour le dernier tour de la partie.
  - 2 joueurs : retirez 88 cartes (voir Règles pour 2 joueurs).
  - 3 joueurs : retirez 60 cartes.
  - 4 joueurs : retirez 30 cartes.
  - 5 et 6 joueurs : ne retirez pas de cartes.
- Assemblez le plateau Climat et posez-le à la place du plan d'eau. Veillez à utiliser le côté correspondant au nombre de joueurs (2-3 joueurs d'un côté, et 4-6 de l'autre).
- Placez le pion Climat sur la case Tempéré.
- Formez un paquet avec les 15 cartes Événement liées au froid et placez-le face cachée en bas à gauche du plateau. Tirez la première carte et placez-la face visible sous la case indiquée sur la carte.
- Faites de même avec les 15 cartes Événement liées à la chaleur. Placez le paquet en bas à droite du plateau, tirez la première carte et placez-la face visible sur la case indiquée.

Pion Climat



Paquet Événement (froid)

Plateau Climat

Paquet Événement (chaud)



## BUT DU JEU

Le but du jeu est le même que dans Evolution : survivre dans un environnement hostile et aux conditions climatiques changeantes.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les règles du jeu de base continuent de s'appliquer, mais subissent quelques changements. Le plus important est la nouvelle phase **Modifier l'environnement** qui survient entre la phase *Jouer des cartes* et la phase *Nourriture*. La phase 2 (Choisir de la nourriture) ne change pas, mais les cartes choisies pourront influencer le climat (voir plus loin).



## PHASE 1 : DISTRIBUER DES CARTES

Chaque joueur prend maintenant 4 cartes Trait (au lieu de 3), ainsi que 1 carte pour chaque espèce qu'il possède devant lui.

## PHASE 3 : JOUER DES CARTES

- Chaque espèce peut maintenant avoir jusqu'à 4 cartes Trait (et non 3).  
*À deux joueurs, chaque espèce peut avoir jusqu'à 3 cartes Trait (et non 2).*
- Lorsqu'un joueur a terminé de jouer des cartes, il peut remettre autant de cartes qu'il le souhaite sous la pioche (ces cartes ne sont donc pas défaussées) et en repiocher un nombre équivalent. Il ne peut pas rendre plus de cartes qu'il n'y en a dans la pioche. Les cartes piochées ne pourront de nouveau être jouées comme des Traits qu'à partir de la phase 3 du prochain tour (Jouer des cartes).

## PHASE 4 : MODIFIER L'ENVIRONNEMENT

Lors de cette phase, les joueurs vérifient si le pion Climat change de zone et s'il faut ajouter (ou retirer) de la nourriture sur le plateau en conséquence.

**Note** : avant de révéler les cartes Nourriture, n'oubliez pas d'appliquer les effets des cartes avec un cadre de feuilles (voir règles de base p.5), le cas échéant.

Révélez les cartes Nourriture placées sur le plateau au début du tour et procédez comme suit :

### 1) Ajustez le climat

- S'il y a plus de soleils que de flocons, déplacez le pion Climat d'un cran vers la droite (le climat se réchauffe).
- S'il y a plus de flocons que de soleils, déplacez le pion Climat d'un cran vers la gauche (le climat se rafraîchit).
- S'il y a autant de soleils que de flocons, le pion Climat ne bouge pas.



## 2) Déclenchez un événement

Si le pion Climat, en se déplaçant, atteint une case sous laquelle se trouve une carte Événement, celle-ci se déclenche aussitôt. Lisez la carte à voix haute et appliquez ses effets. Consultez l'annexe des événements à la fin de ce livret pour plus de précisions. Une fois résolue, la carte Événement est replacée sous son paquet.

## 3) Perte de population due au climat

Six cases de la piste climatique sont marquées d'une icône de taille et d'icônes de climat (soleils et flocons).



L'icône taille indique les espèces concernées (du premier au second chiffre inclus). Chacune d'elle perd alors 1 population par icône de climat représentée dans la case.



Les soleils représentent une perte de population due à la chaleur, les flocons une perte de population due au froid.



- **ÂGE DE GLACE** La population de toutes les espèces est réduite de 4 à cause du froid.
- **GLACIAL** La population des espèces de taille 1-2 est réduite de 2 à cause du froid.
- **FROID** La population des espèces de taille 1-2 est réduite de 1 à cause du froid.
- **TROPICAL** La population des espèces de taille 5-6 est réduite de 1 à cause de la chaleur.
- **CHAUD** La population des espèces de taille 3-6 est réduite de 2 à cause de la chaleur.
- **TORRIDE** La population de toutes les espèces est réduite de 4 à cause de la chaleur.

La perte de population s'exerce en même temps pour toutes les espèces concernées. Si la population d'une espèce est réduite à 0, elle s'éteint.

Les espèces peuvent avoir des traits qui les protègent du climat. Tous les effets sont cumulatifs. Par exemple, avec *Fouisseuse*, *Migratoire* et *Nocturne*, une espèce réduit de 3 sa perte de population due à la chaleur.



#### 4) Ajustez la nourriture

Pour calculer la nourriture disponible à ce tour, additionnez les chiffres indiqués en bas à droite des cartes Nourriture révélées et ajoutez ou soustrayez la valeur de la case où se trouve le pion Climat. Dans des conditions extrêmes, il n'est pas rare que la nourriture vienne à manquer.

#### 5) Remplacez la carte Événement utilisée

Si vous avez déclenché un événement lors de ce tour, piochez une nouvelle carte Événement du paquet approprié pour le remplacer. Cet événement ne pourra pas être déclenché avant le prochain tour. Il doit toujours y avoir deux événements visibles, un pour chaque côté du plateau (froid et chaud), et il ne peut y avoir qu'un seul événement par tour.

## FIN DE LA PARTIE

Si vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs, au lieu de mélanger la défausse pour le dernier tour, utilisez les cartes que vous avez retirées lors de la mise en place. Les points sont comptés de la même façon que dans le jeu de base.

## REGLES POUR 2 JOUEURS

- Écartez aléatoirement la moitié des cartes Trait (88 cartes) avant de débiter la partie ;
- Chaque espèce ne peut avoir que 3 traits maximum (au lieu de 4).

## VARIANTE : PAS D'ÉVÉNEMENTS

Pour une première partie, nous vous conseillons de ne pas utiliser les cartes Événement. Le jeu sera plus équilibré et moins chaotique, mais aussi peut-être un peu moins immersif.



## Traits de nourriture

## Traits défensifs

## Traits de carnivore

## Autres traits



### Embuscade

Permet à un *Carnivore* d'attaquer une espèce protégée par le trait *Cri d'alerte* et d'ignorer un trait défensif chez une espèce *Migratoire*.



### Fousseuse

Cette espèce ne peut pas être attaquée par un *Carnivore* si elle a consommé autant de nourriture que sa population. Avec *Hibernation*, une espèce *Fousseuse* est protégée dès qu'elle a consommé autant de nourriture que sa population -2.

La perte de population due à la chaleur ou au froid est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple, si le climat est à l'Âge de glace, au lieu de perdre 4 populations (4 flocons), elle n'en perd que 3.

*Une espèce fousseuse creuse des abris ou des terriers pour se cacher des prédateurs, et elle devient vulnérable dès qu'elle quitte sa tanière. Son terrier lui sert aussi à se protéger des températures extrêmes. Par temps chaud, un profond terrier lui offre une fraîcheur salutaire, et en cas d'hiver rude, il est la meilleure des protections.*

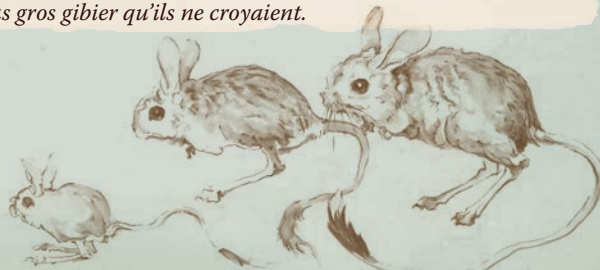


### Collerette

La taille de cette espèce est augmentée de 2 lorsqu'elle est attaquée par un *Carnivore*. Une espèce de Taille 6 avec le trait *Collerette* aura ainsi une Taille effective de 8. Ceci n'augmente pas la quantité de Viande qu'un *Carnivore* prend après l'attaque.

La perte de population due à la chaleur est réduite de 3 pour cette espèce. Par exemple, si le climat est à Torride, au lieu de perdre 4 populations (4 soleils), elle n'en perd que 3.

*Lorsque le rapport entre la surface du corps d'un animal et son poids est élevé, cet animal dissipe plus efficacement la chaleur ambiante. Le fameux lézard à collerette peut augmenter temporairement sa surface corporelle et se rafraîchir lorsqu'il déploie cet appendice. De plus, chez certaines espèces, le déploiement de la collerette permet de décourager certains prédateurs, convaincus qu'ils ont affaire à bien plus gros gibier qu'ils ne croyaient.*



### Horde défensive



Réduit de 1 la perte de Population due au froid.  
Un Carnivore doit avoir une Population supérieure pour pouvoir l'attaquer.

5

## Horde défensive

Cette espèce ne peut être attaquée que par un Carnivore ayant une population plus élevée.

La perte de population due au froid est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple, si le climat est à l'Âge de glace, au lieu de perdre 4 populations (4 flocons), elle n'en perd que 3.

*Les animaux se rassemblent en troupeaux pour se défendre, mais aussi pour se réchauffer. Les manchots empereurs, par exemple, se protègent du vent glacial de l'Antarctique en se rassemblant en "tortues" de plusieurs dizaines d'individus, qui changent régulièrement de position pour que les mêmes individus ne soient pas toujours exposés au froid.*

### Fourrure épaisse



Réduit de 4 la perte de Population due au froid.  
Augmente de 1 la perte de Population due à la chaleur.

6

## Fourrure épaisse

La perte de population due au froid est réduite de 4 pour cette espèce.

Par exemple, si le climat est à l'Âge de glace, au lieu de perdre 4 populations (4 flocons), elle n'en perd aucune.

La perte de population due à la chaleur est augmentée de 1 pour cette espèce. Par exemple, si le climat est à Torride, au lieu de perdre 4 populations (4 soleils), elle en perd 5.

### Hibernation



Réduit de 1 la perte de Population due au froid.  
N'est plus considérée comme Affamée si elle a consommé autant de nourriture que sa Population -2.

3

## Hibernation

Cette espèce n'est plus Affamée à partir du moment où elle a consommé autant de nourriture que sa population -2 (vous pouvez cependant continuer de la nourrir). Les deux populations supplémentaires n'ont pas besoin d'être nourries pour survivre et se maintiennent d'un tour sur l'autre, même sans avoir mangé.

Une espèce Fousseuse en Hibernation est protégée dès qu'elle a consommé autant de nourriture que sa population -2.

La perte de population due au froid est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple, si le climat est à l'Âge de glace, au lieu de perdre 4 populations (4 flocons), elle n'en perd que 3.

ANNEXE : CARTES TRAIT







## Migratoire

À la fin de la phase de nourriture, lorsque toutes les autres espèces ont terminé de se nourrir, et si le plan d'eau est vide, cette espèce prend 2 plantes depuis la réserve (sans excéder la limite de sa population). L'effet de ce trait s'exerce même s'il n'y a pas eu de nourriture du tout dans le plan d'eau pendant le tour.

La perte de population due à la chaleur ou au froid est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple, si le climat est à l'Âge de glace, au lieu de perdre 4 populations (4 flocons), elle n'en perd que 3.

*De nombreuses espèces migrent au fil des saisons pour trouver un habitat plus clément. Toutefois, ces déplacements ne sont pas sans danger. Les prédateurs s'en prennent souvent aux troupeaux en cours de migration, profitant de l'étirement et de la perte de cohésion du groupe.*



## Bain de boue

Lorsqu'un Carnivore souhaite attaquer cette espèce, il doit défausser une carte à chaque attaque.

La perte de population due à la chaleur est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple, si le climat est à Torride, au lieu de perdre 4 populations (4 soleils), elle n'en perd que 3.

*Certaines espèces se plongent dans des mares de boue pour réguler leur température corporelle et rester au frais. L'eau met plus de temps à s'évaporer lorsqu'elle est mêlée à la boue, ce qui permet au corps de maintenir une température supportable plus longtemps. Caché dans la boue, un animal est aussi moins détectable par ses prédateurs.*

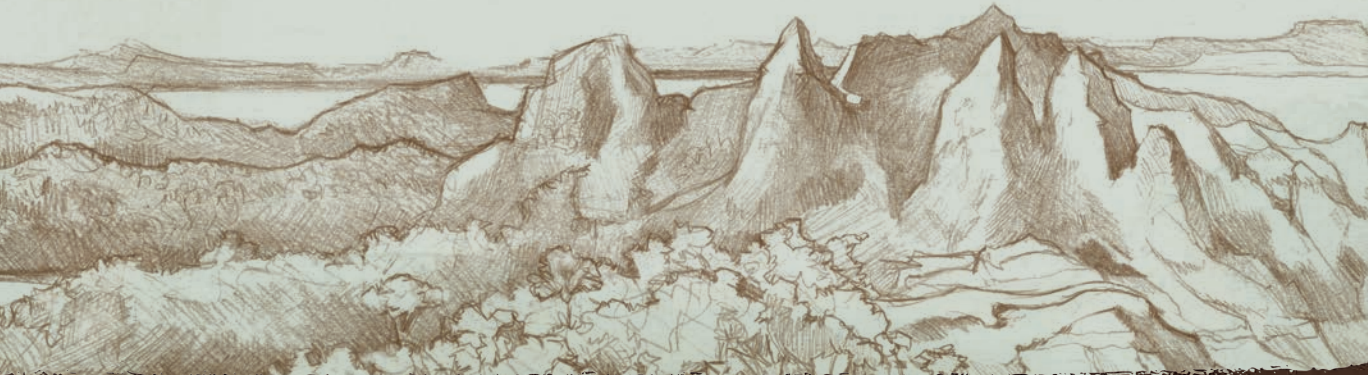


## Nocturne

À chaque fois que vous allez nourrir une espèce, nourrissez d'abord gratuitement votre espèce *Nocturne* (qu'elle soit Carnivore ou non), à condition qu'aucun Carnivore ne puisse l'attaquer à ce tour. Ce tour gratuit de nourriture peut tout à fait déclencher des cartes telles que *Coopération* ou *Fourrageuse*. Ensuite, vous pouvez immédiatement nourrir une autre espèce (ou la même), selon les règles normales.

**Note :** un Carnivore avec *Intelligence* est considéré comme capable d'attaquer si son propriétaire a suffisamment de cartes en main pour ignorer le(s) trait(s) défensif(s) de l'espèce *Nocturne*. Un Carnivore complètement nourri ne peut plus attaquer et ne doit pas être pris en compte.

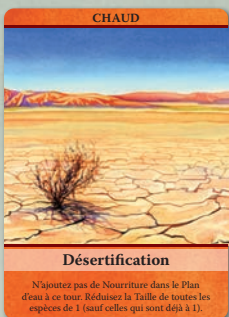
La perte de population due à la chaleur est réduite de 1 pour cette espèce. Par exemple, si le climat est à Torride, au lieu de perdre 4 populations (4 soleils), elle n'en perd que 3.





## Vague de froid

Lorsqu'une vague de froid survient, ignorez les effets de la case où se trouve le pion Climat et appliquez ceux de cette vague de froid à la place.



## Désertification

Lorsqu'une désertification se produit, réduisez la taille de toutes les espèces de 1, sauf celles qui sont déjà à 1. Quel que soit le total des cartes Nourriture jouées, n'ajoutez pas de nourriture au plan d'eau ce tour-ci. Cependant, si le total est négatif, retirez de la nourriture selon les règles normales.

*Le climat d'une région s'adapte constamment à son environnement géographique. D'une ère à l'autre, les masses terrestres se déplacent, les courants océaniques changent, les chaînes de montagnes s'élèvent, empêchant parfois les nuages chargés de pluie d'atteindre des régions à la végétation luxuriante. De telles régions, privées d'eau, donnent progressivement naissance à de vastes déserts. Même le Sahara n'a pas toujours été l'étendue de sable que nous connaissons aujourd'hui.*



## Vague de chaleur

Lorsqu'une vague de chaleur survient, ignorez les effets de la case où se trouve le pion Climat et appliquez ceux de cette vague de chaleur à la place.



## Dégel

Lorsqu'un dégel survient, placez la carte dégel face visible sur le plan d'eau. Lorsque vous révèlez les cartes Nourriture lors de la phase 4 (Modifier l'environnement), ajoutez les 3 soleils présents sur la carte dégel aux symboles révélés.

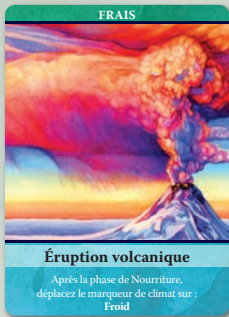




## Météorite

Lorsqu'une météorite survient, c'est la famine ! Dorénavant, jusqu'à la fin du jeu, vous n'ajoutez plus de nourriture au plan d'eau, quel que soit le total des cartes Nourriture jouées. Cependant, si ce total est négatif, vous devez retirer de la nourriture selon les règles normales. La perte de population due à la chaleur ou au froid s'applique normalement.

*L'impact d'une météorite de grande taille contre la planète est l'un des événements les plus cataclysmiques qui puissent se produire. Un tel événement aurait la capacité d'altérer l'orbite de la terre tout en éjectant dans l'atmosphère des quantités phénoménales de débris, qui en retombant provoqueraient immanquablement des dépôts de feu partout sur le globe. Les particules plus légères resteraient en suspension dans l'atmosphère, bloquant la lumière du soleil et la photosynthèse. L'extinction massive de la faune et de la flore qui s'est produite il y a environ 66 millions d'années, désignée sous le nom d'extinction du Crétacé-Paléogène, est probablement due à la collision d'une grande météorite ou d'un astéroïde avec la Terre.*



## Éruption volcanique

Lorsqu'une éruption volcanique survient, déplacez le pion Climat dans la case désignée par la carte à la fin de la phase 5 (Nourriture). Le prochain tour commence avec le pion Climat placé dans cette zone.

*Certaines éruptions volcaniques massives sont capables de propulser de formidables quantités de cendres et de soufre jusqu'à la stratosphère. Or, à haute altitude, le soufre réagit et peut former un voile atmosphérique qui bloque les radiations solaires, faisant baisser la température moyenne de la planète. En 1883, l'éruption du Krakatoa a considérablement perturbé le climat mondial en réduisant sensiblement la température de l'hémisphère nord pendant plus de 5 ans.*



## Incendie

Lorsqu'un incendie survient, réduisez de 1 la population de toutes les espèces qui ne sont pas Fougères. Cette perte n'est pas due à la chaleur, donc les traits qui réduisent la perte de population due à la chaleur ne s'appliquent pas. La nourriture que vous auriez dû rajouter au plan d'eau à ce tour est mise de côté. Elle sera ajoutée au plan d'eau juste avant la phase 1 (Distribuer les cartes) du prochain tour.

# CREDITS & REMERCIEMENTS

Auteurs :	Dominic Crapuchettes, Dmitry Knorre, Sergey Machin
Chef de projet :	Dominic Crapuchettes
Développeurs :	Jonathan D'Angelo, Ben Goldman, Nick Bentley, Scott Rencher
Illustrations :	Catherine Hamilton
Iconographie :	Jacoby O'Connor, Ben Goldman
Mise en page des cartes :	Giorgio De Michele
Règles :	Dominic Crapuchettes
Édition originale :	Jonathan D'Angelo, Edoardo Kulp, Kristen Rahman, Apinya Ramakomud Ken Goldman, Giles Young
Traduction française :	Antoine Prono
Correction :	Gersende Cheylan
Conseillers scientifiques	Dr Giles Young (Paleoclimatologist, Swansea University, UK), Dr Joanne Demmler (Senior Data Analyst & Lecturer, Swansea University, UK), Dr Stuart West (Professor of Evolutionary Biology, University of Oxford), Catherine Hamilton (Artist, Birder, Scientist, Super Genius)
Responsable Production :	Edoardo Kulp
Coordinateur Tests :	Dominic Crapuchettes
Testeurs officiels :	John Lee, Dan Cain, Travis Morton, Jan Ivanauskas, Greg Cooksey, Adrian Koester, David Ahrens, David Chervony, Keith Abel, Nigel Buckle, Ariel Claire, Bryce Summers, Jonathan Brookbank, Liz Burton, Michael Burton, Pedro Goins, Randy Dykstra, Rex Moore, Tim Roza, Seth Locke
Autres testeurs :	Kristen Rahman, Jeffrey Bennett, Vivek Kotecha, Luke Warren, Hammad Shaw, Jason Carr, Will Bowler, Gareth Thomas, Tyler Babcock, Eric Staswick, Blake Durtschi, Kristin Mink, Ryan Mink, Matt Boyer, Emily Boyer, Shannon Sanders

## HISTORIQUE DU JEU

*Evolution : Climat* est le résultat d'une collaboration de plusieurs années entre neuf auteurs de jeu, une illustratrice de talent, et un scientifique russe. Le concept original d'Evolution a été développé par Dmitry Knorre pour illustrer les principes de l'évolution à ses élèves. Dominic Crapuchettes, ancien joueur professionnel de *Magic*, s'est appuyé sur ce concept pour créer, avec son équipe de développement, un jeu de société solide et adapté aux tournois. Enfin, Catherine Hamilton, illustratrice de talent reconnue dans le monde entier et ornithologue, a vu dans ce projet l'occasion parfaite de combiner deux de ses passions : la peinture et les sciences naturelles.

**NorthStarGames**

[www.NorthStarGames.com](http://www.NorthStarGames.com)

