












# LES GENES ET LEURS EFFETS

Un joueur ne peut pas acheter un gène qu'il possède déjà. Lorsqu'il n'y a plus de cartes d'un type donné, ce gène ne peut plus être acheté par un autre joueur.

Les 2 chiffres **x / y** représentent le nombre de cartes utilisées à 3 joueurs (**x**) et à 4 joueurs (**y**), Notez qu'à 4 joueurs, toutes les cartes sont utilisées.

<p><b>INTELLIGENCE</b> Sans effet</p>  <p>Points de mutation Prix: 2</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>1/2 Intelligenz</b> Sans effet. Permet néanmoins d'avancer dans l'échelle de l'évolution.</p>	<p><b>MOUVEMENT 1</b> Lors d'un mouvement incontrôlé, vous pouvez lancer deux dés au lieu d'un</p>  <p>Points de mutation Prix: 3</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2/2 Bewegung 1</b> À la phase 1, vous pouvez lancer deux dés et choisir l'un des résultats cela coûte tout de même 1 PE.</p>	<p><b>SPORES</b> Placez vos nouvelles amibes sur la case de votre choix</p>  <p>Points de mutation Prix: 3</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>1/1 Sporen</b> À la phase 4, vos nouvelles cellules peut être placée sur n'importe quelle case où ne se trouve aucune de vos amibes.</p>
<p><b>VITESSE</b> Vos amibes peuvent se déplacer deux fois</p>  <p>Points de mutation Prix: 4</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>1/2 Geschwindigkeit</b> À la phase 1, vos amibes peuvent se déplacer 2 fois par leurs propres moyens. Le second mouvement commence là où s'est terminé le premier. Une amibe ne peut cependant pas se laisser dériver 2 fois, ni se laisser dériver par ses propres moyens. Le second mouvement ne coûte aucun point d'énergie.</p>	<p><b>DEFENSE</b> En payant 1 PE vous pouvez transformer une attaque en un combat</p>  <p>Points de mutation Prix: 4</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>1/1 Verteidigung</b> En payant 1 point d'énergie, vous pouvez, à la phase 1 ou 5, transformer une attaque en combat. Attaquant et défenseur lancent chacun 1 dé, le résultat le plus élevé l'emporte. On relance en cas d'égalité. Si l'attaquant l'emporte, il mange le défenseur. Si le défenseur l'emporte, l'attaquant souffre de la faim.</p>	<p><b>EVASION</b> Lors d'une attaque vous pouvez vous échapper en dépensant 1 PE</p>  <p>Points de mutation Prix: 4</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>1/2 Flucht</b> À la phase 1 ou 5, vos amibes peuvent tenter d'échapper à une attaque en s'échappant. Le type de mouvement dépend des autres gènes de cette amibe, et ce mouvement coûte 1 point d'énergie.</p>
<p><b>SUBSTITUTION</b> Peuvent se nourrir avec moins de couleurs, mais plus de cubes</p>  <p>Points de mutation Prix: 4</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>1/1 Ersatzkost</b> À la phase 1, vos amibes peuvent se dispenser de manger des cubes d'une couleur, mais doivent alors manger un cube de plus que normalement. A quatre joueurs, au lieu de manger trois cubes (1 + 1 + 1), elles peuvent en manger 2 + 2. A trois joueurs, au lieu de 2 + 1 elles peuvent en manger 4 + 0.</p>	<p><b>ANTI-RADIATION</b> Protection contre la sélection génétique</p>  <p>Points de mutation Prix: 5</p> <p><b>-2</b></p>	<p><b>1/2 Strahlen-Schutz</b> Vous donne une double protection contre la sélection génétique à la phase 2. Cette carte compte en effet -2 dans le décompte de vos points de mutation. En outre, si elle est défaussée, elle compte pour 4 points d'énergie. Cette carte ne compte pas pour le décompte des points.</p>	<p><b>NAGE</b> Les mouvements ne coûtent aucun PE</p>  <p>Points de mutation Prix: 5</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>1/1 Stromlinien-form</b> Le mouvement de vos amibes par leurs propres moyens (y compris en cas d'évasion, avec ou sans cartes de gènes) ne vous coûte aucun point d'énergie.</p>
<p><b>TENTACULES</b> Vos amibes peuvent emporter des cubes de nourriture</p>  <p>Points de mutation Prix: 5</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>1/2 Tentakel</b> Vos amibes qui se déplacent, que ce soit par leurs propres moyens ou en se laissant dériver, peuvent emporter avec elles 3 cubes de nourriture (2 seulement dans le jeu à 3 joueurs).</p>	<p><b>AGRIPPEMENT</b> Vos amibes peuvent s'agripper au sol ou après d'autres amibes</p>  <p>Points de mutation Prix: 5</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>1/1 Klammern</b> 1) À la phase 1, vos amibes peuvent rester sur place au lieu de se déplacer. 2) Si une amibe quitte une case où se trouve également l'une de vos amibes, cette dernière peut suivre le mouvement et se déplacer avec la première. La décision de suivre le mouvement, et éventuellement d'emporter des cubes avec les tentacules, doit être prise avant que la direction de déplacement soit décidée</p>	<p><b>RESISTANCE</b> Vos amibes ne meurent que si elles ont 3 blessures</p>  <p>Points de mutation Prix: 5</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>1/2 Lebens-Erwarten</b> À la phase 5, vos amibes ne meurent que si elles ont 3 blessures.</p>
<p><b>FRUGALITE</b> Vos amibes ont besoin d'un cube de nourriture en moins</p>  <p>Points de mutation Prix: 6</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>0/1 Genügsamkeit</b> À la phase 1, vos amibes peuvent consommer un cube de nourriture de moins. Vous décidez à chaque fois quelle est la couleur dont votre amibe se dispense. L'excrétion se fait normalement.</p>	<p><b>ATTAQUE</b> Plutôt que de manquer de nourriture une amibe peut en attaquer une autre</p>  <p>Points de mutation Prix: 6</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>2/2 Überlebens-kampf</b> À la phase 1, s'il n'y a pas suffisamment de nourriture sur sa case pour l'une de vos amibes, elle peut attaquer une autre amibe se trouvant sur la même case. L'attaque coûte 1 point d'énergie, et est toujours réussie, à moins que l'amibe attaquée ne possède les gènes de défense, évasion ou carapace. Si l'attaque réussit, l'amibe attaquée est retirée de la soupe. L'attaquant la mange, mais n'excrète pas normalement: à la place, un cube de chaque couleur est placé sur cette case. Vous pouvez attaquer vos propres amibes.</p>	<p><b>PARASITISME</b> Un cube de nourriture peut être remplacé par un PE d'une amibe adverse</p>  <p>Points de mutation Prix: 6</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>0/1 Parasitismus</b> À la phase 1, si l'une de vos amibes se trouve sur la même case qu'une amibe d'un autre joueur qui possède encore des points d'énergie, votre amibe mange un cube de moins que normalement, et le propriétaire de l'autre amibe paie un point d'énergie à la banque. Il n'y a aucune défense contre le parasitisme, et vous pouvez parasiter même s'il y a suffisamment de nourriture sur la case. S'il y a plusieurs autres amibes sur la case, vous choisissez celle que vous parasitez.</p>

**SCISSIPARITE**  
Les nouvelles amibes  
coûtent 4 PE au lieu  
de 6 PE



Points de mutation  
Prix: 6

**5**

**1/2 Teilungsrate**  
À la phase 4,  
chaque nouvelle  
amibe vous coûte  
4 Énergies au lieu  
de 6.

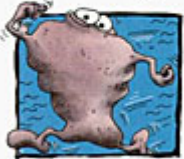
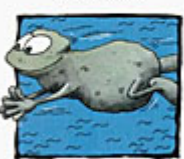


**Notes:**

Si un joueur possède à la fois défense et évasion, il peut utiliser les deux, dans l'ordre de son choix, contre la même attaque. Il ne peut cependant utiliser chacun qu'une seule fois par tour.

Les différents gènes de nourriture (frugalité, substitution, parasitisme) peuvent être utilisés à tous moments. Si un joueur possède frugalité et substitution, chaque amibe a 4 manières de se nourrir. Avec les 3 gènes, elle en a 8.

**LES GENES SUPERIEURS**

Pour acquérir l'un de ces gènes, un joueur doit défausser un gène inférieur spécifique, qu'il doit posséder depuis au moins un tour. Il est donc interdit d'acheter le gène inférieur pour le rendre immédiatement. Il faut en outre payer le prix normal de la carte. Un joueur qui possède un gène supérieur ne peut pas acheter les gènes inférieurs correspondants. Les gènes supérieurs comptent comme deux cartes lors du décompte des points.

<p><b>ENDURANCE</b> Effet identique à vitesse +2nd tentative gratuite attaque / défense / agression</p>  <p>Points de mutation Prix: 4+ défaussé vitesse</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>1/1 Ausdauer</b> défaussez vitesse. 1) Effet identique à vitesse. 2) en outre, si vos amibes possèdent l'un des gènes attaque, défense ou agression, elles peuvent faire une seconde tentative, gratuite, pour utiliser ces capacités lorsque la première à échoué.</p>	<p><b>MOUVEMENT 2</b> Lors du mouvement choisissez librement la direction</p>  <p>Points de mutation Prix: 5+ défaussé mouvement</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>1/2 Bewegung 2</b> défaussez mouvement. À la phase 1, vous ne lancez pas les dés et choisissez la direction de chaque déplacement.</p>
<p><b>AGRESSION</b> Effet identique à attaque + une attaque spéciale par tour pour 1 PE</p>  <p>Points de mutation Prix: 5+ défaussé attaque</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>1/1 Aggression</b> défaussez attaque. 1) Effet identique à attaque. 2) En outre, à la phase 5, après les morts naturelles, une (et une seule) de vos amibes peut tuer une amibe d'un autre joueur se trouvant sur la même case. L'amibe tuée est remplacée par deux cubes de chaque couleur. L'agression vous coûte 1 point d'énergie. Les amibes disposant de carapace ne sont pas tués, mais reçoivent une blessure.</p>	<p><b>CARAPACE</b> Parfaite protection contre les attaques Aggression = 1 blessure</p>  <p>Points de mutation Prix: 6+ défaussé défense et évasion</p> <p><b>6</b></p>	<p><b>1/1 Panzerung</b> défaussez défense ou évasion. Vous êtes protégé, aux phases 1 et 5, contre les attaques des amibes utilisant attaque ou agression. À la phase 1, vos amibes ne peuvent pas être attaquées. À la phase 5, une amibe attaquée par une amibe utilisant agression reçoit seulement une blessure. Cela peut entraîner sa mort naturelle.</p>

**RECAPITULATIF D'UN TOUR DE JEU :**

**1 - Déplacement et nourriture**

Les joueurs jouent dans l'ordre ascendant. Les amibes sont traitées par numéros croissants. Chaque amibe doit se laisser dériver ou se déplacer. Ensuite, elle se nourrit ou reçoit une blessure.

**2 - Environnement et sélection génétique**

Une nouvelle carte d'environnement est placée sur la rose des vents.

Si le nombre de points de mutation d'un joueur excède le niveau d'ozone de la nouvelle carte, alors ce joueur doit compenser la différence en payant des points d'énergie ou en défaussant des cartes de gènes.

**3 - Nouveaux gènes**

Dans l'ordre descendant, chaque joueur peut acheter des cartes de gènes en dépensant des points d'énergie.

**4 - Division des cellules**

Dans l'ordre descendant, chaque joueur reçoit 10 points d'énergie. Pour 6 points d'énergie, de nouvelles amibes peuvent être placées dans la soupe.

Une nouvelle amibe doit être placée sur une case qui ne contient pas de cellule de la même couleur, mais qui est, horizontalement ou verticalement, contiguë à une case contenant déjà une amibe de cette couleur.

**5 - Morts naturelles**

Les amibes qui ont deux blessures ou plus sont remplacées par deux cubes de nourriture de chaque couleur en jeu.

**6 - Décompte des points**

Dans l'ordre descendant, chaque joueur à son tour déplace son marqueur de score. L'avancée du marqueur d'un joueur sur l'échelle de score dépend du nombre d'amibes vivantes et du nombre de cartes de gènes qu'il possède:

<b>Amibes</b>	0-2	3	4	5	6	7
<b>Cases</b>	0	1	2	4	5	6

<b>Cartes de gènes</b>	0-2	3	4	5	6 et +
<b>Cases</b>	0	1	2	3	4

**7 - Fin du jeu**

Si le marqueur d'un joueur a atteint la zone sombre à l'extrémité de l'échelle, la partie est terminée. La partie est également terminée si toutes les cartes d'environnement ont été utilisées.

