



Dans **Darwinning** chaque joueur s'efforce de devenir l'espèce ayant le plus de succès tout au long de quatre Ères d'évolution, en ayant la plus grande Population, en étant le meilleur prédateur et en étant capable de vivre dans le plus d'Environnements possibles.

CONTENU DU JEU

10 plateaux Espèces

120 cartes : 1-15 (deux de chaque) dans chacune des quatre suites (🍄 Gland, 🍇 Myrtilles, 🌿 Feuille, et 🌸 Fleur)

1 piste Chaîne Alimentaire

10 cartes Environnement : 🏜️ désert, 🌲 forêt, 🏔️ haut plateau, 🌿 jungle, 🏔️ montagne, 🌊 océan, 🌆 plaines, ❄️ polaire, 🏠 sous-terrain, et 🌧️ milieux humides

6 marqueurs Joueurs

× marqueurs Population

Vue d'ensemble

Le jeu se déroule sur quatre Ères. À chaque Ère, les joueurs peuvent améliorer leurs espèces en remportant des tours (et en perdant le dernier tour). À la fin de l'Ère, la Population doit avoir assez de nourriture. La nourriture s'acquiert en vivant dans les Environnements appropriés et en étant capable de manger les autres espèces. Après quatre Ères, le joueur avec l'espèce ayant le plus de succès –donc le plus de points– remporte le jeu.

Attributs d'Espèces

Chaque espèce démarre avec une Population basique, une place de démarrage spécifique dans la Chaîne Alimentaire, quelques Environnements dans lesquels prospérer et quelques Caractéristiques de base. Tous ces attributs peuvent être améliorés durant le jeu.

Installation





- Chaque joueur pioche aléatoirement un des plateaux d'espèces et met son marqueur joueur à l'endroit correspondant sur la piste Chaîne Alimentaire, indiqué par le nombre Chaîne Alimentaire.
- Chaque joueur reçoit un nombre de marqueurs Population correspondant à la Population indiquée sur leur plateau d'espèces.
- Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, retirez la suite 🍄 Gland de la pile, afin d'avoir un total de 90 cartes.
- Vous êtes maintenant prêts à jouer. La première Ère débute.

Début d'une Ère

Au début de chaque Ère, prenez toutes les cartes Environnement de l'Ère précédente et mélangez-les dans la pile Environnement. Prenez toutes les cartes défaussées de la pile principale et mélangez-les dans la pile principale.

Distribuez un nombre aléatoire de cartes Environnement face visible au centre de la table.

- Ères Une et Deux – distribuez 5 cartes Environnement.
- Ère Trois – distribuez 4 cartes Environnement.
- Ère Quatre – distribuez 3 cartes Environnement.

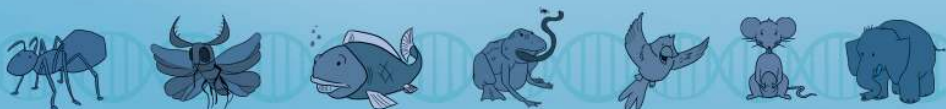
Distribuez 10 cartes de la pile principale à chaque joueur.

Le joueur dont l'espèce est la plus basse dans la Chaîne Alimentaire décide (après avoir regardé ses cartes) quel joueur jouera le premier tour. Il peut se choisir lui-même.

Jouer des Tours

Un tour est composé d'un nombre de cartes jouées sur la table, de telle sorte que chaque joueur ait une chance de jouer dans l'ordre de jeu. Il y aura un certain nombre de tours joués par main. La règle fondamentale d'un tour joué pendant le jeu, est qu'un joueur débute et mène le tour en posant une carte, et que les autres joueurs suivent le mouvement de ce premier joueur (en posant des cartes), dans le sens horaire et autour de la table. Les cartes qu'un joueur est autorisé à jouer suivent un certain nombre de règles dépendantes du jeu.

Dans **Darwinning** les règles pour jouer un tour sont les suivantes.





- Le joueur principal joue une ou plusieurs cartes.
- Dans le sens horaire, les autres joueurs doivent alors jouer une combinaison de carte plus forte que n'importe quelle combinaison déjà jouée ce round, ou une carte simple. Vous n'êtes pas obligés de suivre une suite.
- Quand tout le monde a eu une chance de jouer, le joueur avec la plus forte combinaison remporte le tour.

Les cartes et combinaisons possibles quand vous jouez, dans l'ordre croissant de force sont : **<maybe include IMGs of combinations>**

- Carte seule : une simple et unique carte.
- Paire : Deux cartes d'une même valeur.
- Flush : Trois cartes de la même suite.
- Straight : Trois cartes numériquement consécutives (par exemple, "2,3,4" ou "8,9,10").
- Breelan : Trois cartes de la même valeur.
- Straight Flush : Trois cartes numériquement consécutives de la même suite.
- Carré : Quatre cartes de la même valeur.

Si deux joueurs ou plus jouent la même combinaison, le joueur avec la plus grande somme des valeurs sur les cartes gagne. S'il y a toujours une égalité, alors le joueur ayant joué le dernier, l'emporte.

Après chaque tour, le gagnant du tour peut utiliser une des cartes qu'il a jouées pendant le tour afin de faire évoluer ses espèces (voir page 6).

Ensuite, toutes les cartes restantes sont défaussées et le vainqueur du tour débute le tour suivant.

Un joueur n'est pas obligé de montrer combien de cartes il lui reste.

Fin d'une Ère

Une Ère prend fin quand un joueur n'a plus de cartes en main après qu'un tour ait été joué. Les résultats du dernier tour sont gérés différemment de ceux des autres tours :





Le gagnant du tour ne peut pas améliorer ses espèces, mais les autres joueurs le peuvent, en utilisant les cartes jouées durant le dernier tour.

Toutes les cartes en main restantes sont défaussées.

Une fois que toutes les améliorations ont été effectuées, la survie de chaque espèce est vérifiée (voir page 5).

Survie

En partant de l'espèce la plus basse sur la Chaîne Alimentaire et en remontant, on doit maintenant vérifier la Survie de chaque espèce.

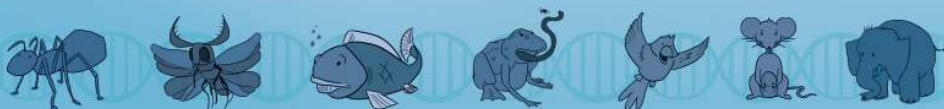
Une espèce a besoin d'une nourriture par marqueur Population.

- S'il n'y a pas assez de nourriture, l'espèce perd 1 Population.
- S'il y a un excès de nourriture, l'espèce reçoit 1 Population.
- S'il y a juste assez de nourriture, alors la Population reste la-même.

La disponibilité de la nourriture pour chaque Ère est calculée comme suit.

- Être bien adapté : Pour chaque correspondance entre une carte d'Environnement central pour l'Ère et un Environnement sur le plateau d'Espèces, ajoutez 1-3 nourriture, comme montré sur le plateau. Pour chaque adaptation à un Environnement supplémentaire apprise, ajoutez 2 nourritures.
- Manger d'autres espèces : Vous pouvez manger n'importe quelle espèce plus basse que la vôtre dans la Chaîne Alimentaire. Si vous le faites, ajoutez 2 nourritures par espèce et donner au joueur correspondant un marqueur morsure. Note : certaines Caractéristiques peuvent permettre à vos espèces de dévorer celles plus haut placées dans la Chaîne Alimentaire (exemple : **Dents**), ou de vous rendre non-comestibles (exemple : **Carapace Dure, Camouflage**), ou indésirables (exemple : **Poison**).
- Caractéristiques : Les Caractéristiques peuvent vous donner de la nourriture supplémentaire ou affecter le calcul dans certains cas.

Une fois que toutes les espèces ont été vérifiées, chaque espèce qui a deux marqueurs morsure ou plus perdent 1 Population.
















Une espèce ne peut perdre plus de 2 Populations à chaque Phase Survie : un, dû au manque de nourriture, et un second à cause de trop nombreuses morsures.

Une espèce ne peut gagner plus de 1 Population dans une Phase Survie : en ayant un excès de nourriture, tout en n'étant pas mangé plus d'une fois.

Une fois tous les ajustements réalisés, l'Ère suivante démarre, ou bien, si c'était la quatrième Ère, le jeu se termine et les scores et les espèces sont comptés (voir page 9).

Améliorer les Espèces

Vous pouvez utiliser une carte de votre tour (voir page 3 et page 4) pour réaliser une des quatre actions.

- Se déplacer sur la Chaîne Alimentaire : Mettez une carte avec <plate icon> une Icône Chaîne Alimentaire sur le dessus de votre plateau d'espèces, pour vous déplacer en haut ou en bas de la piste de Chaîne Alimentaire. (Voir page 9.)
- Augmenter la Population : Mettez une carte avec une  Icône Population à la droite de votre plateau d'espèces et augmentez votre Population par le montant indiqué sur la carte (1 ou 2). Il n'y a pas de limite de Population que vous pouvez ajouter de cette manière.
- S'adapter à un Environnement : Mettez une carte avec une des Icônes Environnement ( désert,  forêt,  haut plateau,  jungle,  montagne,  océan,  plaines,  polaire,  sous-terrain, et  milieux humides) à la gauche de votre plateau d'espèces. Vous ne pouvez pas jouer un Environnement que vos espèces possèdent déjà, soit d'un Environnement de départ, soit d'une précédente carte d'amélioration.
- Acquérir une Caractéristique : Mettez une carte sur l'un des cinq espaces de votre plateau d'espèces pour bénéficier de l'effet de la Caractéristique. Vous pouvez remplacer n'importe quelle Caractéristique de votre plateau en même temps de cette manière. Vous ne pouvez pas avoir plusieurs copies à la fois d'une même Caractéristique sur votre plateau. Vous pouvez remplacer des Caractéristiques existantes, même celles de départ. Les Caractéristiques remplacées de cette manière sont défaut.





sées.

Caractéristiques

| No. | Nom | Effet |
|-----|--|--|
| 1 |  Phéromones | +1 nourriture, vous pouvez manger les espèces un cran au dessus de vous dans la Chaîne Alimentaire. |
| 2 |  Symbiose | Durant la survie, considérez un Environnement d'un autre joueur comme étant le vôtre. L'Environnement doit correspondre avec l'Ère et vous ne devez pas déjà le posséder. |
| 3 |  Animal de troupeau | Vous devez être mangés par 3 espèces ou plus (au lieu de 2) afin de perdre de la Population. |
| 4 |  Carapace dure | Ne peut être mangé. |
| 5 |  Communication | Ne peut être mangé que par des espèces en dessous de vous dans la Chaîne Alimentaire. |
| 6 |  Dents | +1 nourriture. Vous pouvez manger des espèces jusqu'à deux crans au-dessus de vous dans la Chaîne Alimentaire, ainsi que les espèces possédant la Caractéristique Carapace Dure . |
| 7 |  Camouflage | Vous ne pouvez pas être mangés par des espèces adjacentes à vous sur la Chaîne Alimentaire. |





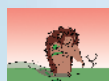
8



Parasite

Durant votre tour de jeu, prenez une Caractéristique sur le plateau d'un autre joueur et placez le au-dessus de **Parasite**. La Caractéristique volée ne rapportera aucun point à la fin du jeu.

9



Poison

N'importe quelle espèce vous mangeant reçoit deux marqueurs morsures.

10



Outils

+1 nourriture. Vous pouvez également manger les espèces possédant la Caractéristique **Carapace Dure**.

11



Réserve de nourriture

Recevez 4 nourritures. Défaussez cette carte après usage.

12



Mains pratiques

Vous ne recevez pas de marqueurs morsures quand vous mangez une espèce avec la Caractéristique **Poison**.

13



De Plus Gros Cerveaux

Vous pouvez manger des espèces avec la Caractéristique **Camouflage** quand vous êtes directement adjacent à eux.

14



Métamorphose

À la fin de la phase Survie dans chaque Ère, prenez une carte aléatoire de la pile et jouez-la en tant que Caractéristique. Vous devez faire ça à chaque Ère. Si vous n'avez pas d'emplacement vide, vous devez remplacer n'importe quelle autre Caractéristique, qui peut être la **Métamorphose** elle-même.

15



Société

Vous pouvez manger des espèces possédant la Caractéristique **Communication**, même s'ils sont au-dessous de vous dans la Chaîne Alimentaire.





Chaîne Alimentaire

Pour chaque point de déplacement sur la Chaîne Alimentaire, vous vous déplacez comme suit.

- Si vous êtes en haut de la Chaîne Alimentaire : Déplacez-vous d'un cran.
- Si le prochain espace est libre : Déplacez-vous vers l'avant-dernier espace devant vous, sautant tous les autres espaces vides. S'il y a seulement un espace vide entre vous et l'espèce suivante, alors vous pouvez vous déplacer dans cet espace.
- Si le prochain espace est occupé : Sautez tous les espaces occupés, vous déplaçant au-delà d'eux.

Exemple: Les espèces des joueurs sont actuellement dans les positions 1, 5 et 9. Si le joueur en position 5 obtient deux points de mouvement sur la Chaîne Alimentaire, il déplacerait d'abord le marqueur de son espèce à 7 (sautant à l'avant-dernier espace vide avant 9). Pour le second point, il se déplacerait dans la position 8 juste derrière l'espèce en 9. S'il a par la suite obtenu un autre mouvement, il pourrait maintenant sauter l'espèce en position 9 et occuper la 10. Nous aurions donc des espèces en positions 1, 9 and 10. Si le joueur en position 1 donne suite avec un mouvement sur la Chaîne Alimentaire, alors il se déplacerait immédiatement en position 7.

Si vous vous déplacez en arrière sur la Chaîne Alimentaire : pour n'importe quelle raison, vous utilisez les mêmes règles de mouvement que pour aller en avant. Si tous les espaces au-dessous de vous sont occupés, vous prenez l'espace le plus bas et les autres espèces se décalent vers le haut pour faire de la place.

Remarquez que quelques cartes vous permettent de délibérément vous déplacer en arrière sur la Chaîne Alimentaire, ce qui est parfois une chose tactique à faire.

Fin du Jeu et Marquage des Points

À la fin du jeu, des points sont attribués à chaque espèce de la façon suivante.

- Chaîne Alimentaire : Donnez un montant de points égal à votre position sur la Chaîne Alimentaire.





- Population : 1 point pour chaque point de Population démarrée que vous possédez encore. 2 points pour chaque Population obtenue au-delà de votre Population de départ.
- Environnements : 1 point pour chaque Environnement que vous possédez sur votre plateau d'espèce. 2 points pour chaque Environnement additionnel obtenu.
- Caractéristiques : 1 point pour chaque Caractéristique avec un nombre entre 1 et 9. 3 points pour chaque Caractéristique avec un nombre entre 10 et 15. Les Caractéristiques de départ d'une espèce, imprimée sur le plateau d'espèce, valent zéro point. Les cartes jouées dans la boîte "zéro point" valent zéro point.

Le joueur dont l'espèce a le plus grand nombre de points est le gagnant. Dans le cas d'une égalité, le gagnant est celui dont l'espèce a la plus grande Population. S'il y a toujours une égalité, le vainqueur est celui étant le plus haut sur la Chaîne Alimentaire.

Règles pour Deux Joueurs

La version deux joueurs, utilise un simple "joueur factice". Ce "joueur factice" est présent sur la Chaîne Alimentaire et sera représenté durant les tours en prenant trois cartes qui seront utilisables par les joueurs humains. Les deux joueurs humains (que l'on référera maintenant en tant que joueur/joueurs) organisent leurs plateaux normalement.

Piochez trois cartes et mettez-les faces visibles à côté de la pile de pioche.

Assignez une couleur au joueur factice et mettez son jeton de marquage de points entre les deux joueurs sur la Chaîne Alimentaire. Si ce n'est pas possible de le placer à égale distance des deux joueurs, il devra être plus proche du joueur le plus bas sur la Chaîne Alimentaire. Si les deux joueurs sont directement l'un à côté de l'autre, placez le marqueur du joueur factice un cran au-dessus du joueur le plus haut.

Le jeu se joue maintenant de manière normale avec les exceptions suivantes :

- Les trois cartes piochées peuvent être utilisées par n'importe quel joueur dans le cadre de leur tour. Au moins une carte du tour doit être de la propre main du joueur. **Exemple:** S'il y a un 7 vert, un 8 vert et un 3 bleu sur la table, le joueur actif peut jouer des 3 de n'importe quelle couleur



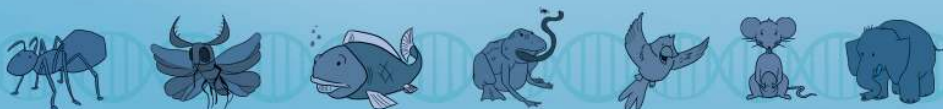


pour faire une paire, des 9 verts pour faire un Straight vert ou des 6 bleus pour faire un Straight normal (ainsi que d'autres combinaisons). Ensuite le deuxième joueur peut aussi utiliser n'importe laquelle des trois mêmes cartes dans n'importe quelles combinaisons.

Une fois que les deux joueurs ont joué leurs cartes, ils déclarent (dans l'ordre de jeu) laquelle (ou lesquelles, ou même aucune) des cartes du joueur factice, ils désirent utiliser pour le tour, sans les retirer de leur emplacement. Quand un joueur gagne le tour, ce joueur prend et enlève les cartes exposées utilisées pour gagner le tour, et en choisit une pour ajouter à leur tableau. La personne qui perd le tour, se défausse de ses cartes de manière habituelle, même si cela signifie que les cartes jouées auraient été invalides. Ceci pourrait mener à une situation où la carte d'un joueur factice (si elle fait partie d'un tour perdant) pourrait être utilisée plusieurs fois.

Si n'importe lequel des joueurs a joué une ou plusieurs cartes, elles-mêmes valables (par exemple une carte seule ou une paire) mais pourraient aussi être utilisées en association avec des cartes du joueur factice (par exemple un joueur a joué une paire de 3 et il y a un autre 3 exposé) le joueur peut choisir de les utiliser ou non.

- Si aucun joueur n'utilise aucune des cartes exposées, le joueur factice avancera sur la Chaîne Alimentaire d'un montant égal aux valeurs Chaîne Alimentaire combinées sur les cartes exposées. Ceci arrive immédiatement après que le gagnant du tour ait été déclaré mais avant que le gagnant ne prenne ses cartes. Ceci peut potentiellement arriver après chaque tour.
- À la fin d'une Ère, le joueur factice sera considéré comme possédant toutes les capacités des cartes exposées (aussi pour le but de reproduction ou vol d'effets/cartes). Le joueur factice n'activera pas de **Parasite** et ne volera jamais donc de cartes de joueurs.
- Le joueur factice mordra toujours s'il est capable de le faire, et peut être mordu (des cartes comme **Dents** et **Camouflage** comptent tant qu'elles sont exposées).
- À la toute fin d'une Ère, toutes les cartes du joueur factice seront retirées et trois nouvelles cartes seront piochées.





- Chaque morsure fait deux marqueurs de morsure dans un jeu à deux joueurs.
- La dernière exception aux règles du jeu à deux joueurs est que le joueur qui initie le dernier tour en jouant sa dernière carte, autorisera l'adversaire à fouiller la pile de défausse après le tour, et de choisir la carte que celui-ci désire afin de la jouer sur leur tableau, de la manière qu'il désire.

REMERCIEMENTS

Nous sommes profondément redevables à nos traducteurs. Merci !

Allemand Thomas Klausner

Français Sébastien "Rejiik" Chapelan

Tchèque David Hladký

Nos merveilleux backers Kickstarter et nos incroyables testeurs de jeu.

Vous & tous les autres !





CRÉDITS

DESIGN DU JEU : Tiinaliisa, Timo, and Vainö Multamäki

ÉDITEUR : Thomas Klausner

ART & DESIGN GRAPHIQUE : Jamie Noble Frier, Akha Hulzebos, Lars Munck