

## Thunderbolts

Tirez une carte Thunderbolt (Éclair) en cas de carte Action qui le demande. La carte Thunderbolt est jouée, puis est remise face cachée sous la pile des cartes Thunderbolt. Vous retournez alors la carte suivante de la pile Évolution.

## Zones instables

Certaines Étapes contiennent une zone de Tremblement de Terre, un Volcan, ou une Tornade. Elles sont instables. Présentes dans votre Échelle, elle peuvent vous causer la perte de pions ou de cartes à la suite de certaines actions Thunderbolt.

## La Source

Chaque fois que vous placez votre animal sur une source, vous pouvez récupérer un de vos pions dans la boîte (s'il y en a, bien sûr)

## Qui gagne ?

Si vous commencez votre tour avec votre Échelle complète, et votre Animal sur sa toute dernière Étape, vous êtes en position de gagner ! Jouez normalement : si votre tour se termine avec votre Échelle toujours complète, et votre Animal toujours sur la dernière Étape, c'est fini, vous êtes le grand vainqueur ! Sinon... la partie continue.

## A 2 JOUEURS

Chaque joueur tient le rôle de 2 joueurs : il prend deux couleurs de pions, joue 2 animaux, et construit 2 Échelles depuis 2 secteurs. Pour les tests de prédiction des cartes Premium, chaque joueur fait 2 prédictions, une pour chacune de ses couleurs.

## JEU PLUS RAPIDE

Pour des parties plus rapides : à chaque fois que vous rebattez la pile Évolution, remettez dans la boîte une ou deux cartes Action (au lieu d'une seulement) si elles se trouvent sur le dessus de la pile de défausse..

## TRUCS & ASTUCES

Essayez de remplacer les Étapes instables de votre Échelle par d'autres moins risquées. Placez le Cône près de l'Animal d'un autre joueur : il sera prêt pour une future éruption, et il peut aussi bloquer son mouvement. Si un Cône vous empêche d'avancer, vous pouvez l'éliminer en remplaçant Étape où il se trouve par une autre (le Cône revient sur le plateau). Avant de déterminer votre prédiction, considérez les cartes Étapes déjà sorties et leur type : il y a dans le jeu 6 Bactéries, 6 Algues, 6 Poissons, 6 Reptiles, 5 Oiseaux, 5 Dinosaures, 4 Mammifères, 4 Primates, et 14 cartes Action.

## REGLES D'EVOLUTION : VERSION FAMILIALE

(traduction Jean-Michel Maman)

## INSTALLATION (3 à 6 joueurs)

Battez séparément les cartes Évolution et Thunderbolt et faites en deux piles, face cachée. Placez le Cône au centre du plateau hexagonal. Chaque joueur prend une carte d'aide, et choisit sa couleur. Chacun monte un de ses 11 pions sur un socle en plastique pour en faire sa pièce de jeu, son " Animal ", et garde ses 10 autres pions devant lui. Enfin, chacun choisit son Secteur, c'est-à-dire un côté du plateau hexagonal, et y place son Animal sur un des trois rochers. Décidez qui commence. Le jeu tourne ensuite dans le sens horaire.

## OBJECTIF

Pour gagner, vous devez être le premier à former une échelle d'évolution de 6 cartes Étape tout en amenant votre Animal au stade le plus avancé, c'est-à-dire sur la carte Étape la plus éloignée du plateau.

## PLACEMENT DES ETAPES

Quand vous ajoutez une carte Étape à une Échelle de l'évolution, vous devez toujours respecter strictement l'ordre chronologique : 1 Bactéries 2 Algues 3 Poissons 4 Reptiles 5 Oiseaux 6 Dinosaures 7 Mammifères 8 Primates. Une Échelle complète doit comprendre 6 cartes. 2 étapes en sont donc absentes, mais l'ordre doit toujours y être respecté, et aucune étape ne peut s'y trouver en plusieurs exemplaires .

