

S-EVOLUTION 2.0



S-EVOLUTION... EVOLUE !

Cette version 2.0 améliore l'équilibre du jeu et offre de nouvelles perspectives de gestion.

Utilisez ce livret de règles au lieu de l'original.

Les quelques changements apportés aux indications des plateaux sont signalés par cette icône : 2.0

INTRODUCTION

S-Evolution est un jeu de cartes et de gestion rapide et innovant. En jouant des plis contre les autres joueurs, vous essayez de récolter assez de ressources pour satisfaire votre population. Quand vous y parvenez, vous montez d'un Âge d'Évolution et bénéficiez de meilleures règles de jeu.

Mais les besoins de votre population augmentent par la même occasion...

Les membres de votre population, ne sont pas inutiles : Travailleurs, placés sur des bâtiments, ils améliorent vos ressources et vos conditions de jeu. Et ils déterminent aussi vos points de victoire.

Hélas, une population trop nombreuse risque de limiter votre Évolution ! Alors, comment bien équilibrer besoins et progrès, Population et Évolution ? Faites pour le mieux !

MATERIEL

Plateau d'Évolution et de Score



1 plateau pour tous les joueurs

1 Piste de S-Evolution : indique à quel Âge est votre civilisation, et dessous, dans quels types de Besoins vous devez satisfaire votre Population.

2 Piste de score : au fur et à mesure de la partie, vous y notez vos Points de Victoire.

Plateaux individuels de civilisation



4 plateaux identiques (1 par joueur)

3 Échelles de Ressources : vous y notez les Ressources de Nourriture, Outils, et Science dont vous disposez.

4 Échelle de Population : indique combien vous avez de population disponible, c'est-à-dire le nombre maximum de Travailleurs que vous pouvez placer sur des Bâtiments.

5 Bâtiments : ils produisent des ressources ou améliorent vos conditions de jeu. Pour en bénéficier, vous devez placer un Travailleur dessus. Plus son niveau est élevé, plus il est efficace.

4 paquets de 30 cartes, 1 par joueur



28 pions (7 par joueur)



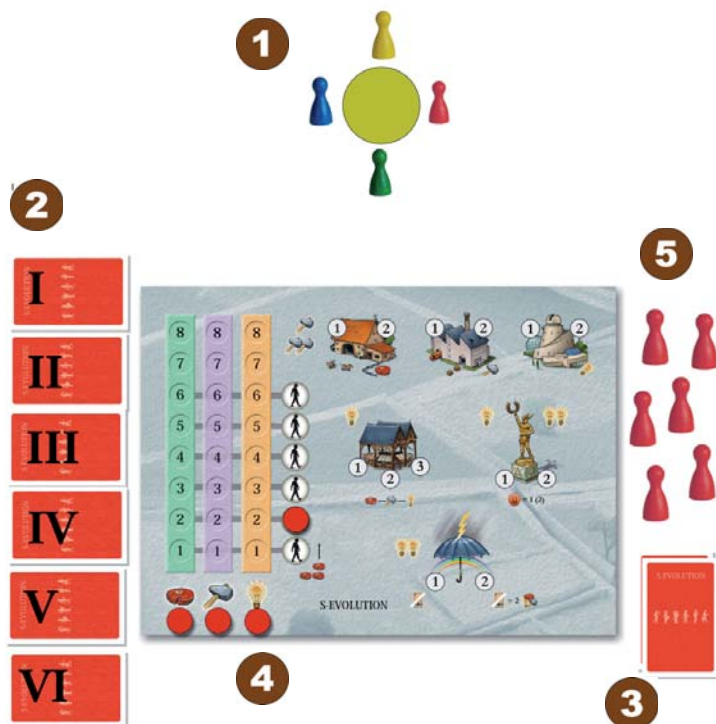
20 marqueurs (5 par joueur)



Dans chaque paquet : 24 cartes de Ressources (8 Nourriture, 8 Outils, 8 Science), et 6 cartes Découverte (fond blanc). Tous les joueurs ont les mêmes cartes Ressource (sauf les deux Calamités «4», aux effets différents).



INSTALLATION



- Chaque joueur choisit une couleur puis s'assoit dans cet ordre (horaire) autour de la table :
4 joueurs : Rouge - Vert - Bleu - Jaune
3 joueurs : Rouge - Vert - bleu
2 joueurs : Rouge - Vert

Chacun pose devant lui son plateau individuel, ses pions, ses marqueurs, et son paquet de 30 cartes de sa couleur.

- Enlevez les 6 cartes Découverte de votre paquet et alignez-les à gauche de votre plateau, face cachée, en ordre d'Age ascendant.
- Mélangez vos 24 cartes restantes (Ressources) et faites-en une pioche face cachée près de vous.
- Placez un marqueur sous chacune des échelles de Ressources de votre plateau, et un marqueur sur le 2 de l'échelle de Population.
- Gardez vos six pions de Population (maximum) près de votre plateau.
- Placez votre 7ème pion sur l'Age I du plateau d'Evolution, et un marqueur sur le Score de 0.

DEROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en 6 tours.

Chaque tour comporte 2 grandes phases :

— CARTES

Tous ensemble, avec leurs cartes, les joueurs rivalisent pour obtenir des Ressources, éviter les Calamités, faire des Découvertes.

— ACTION

Chaque joueur après l'autre récolte ses Ressources, paye les besoins de sa population pour marquer des points, et gère sa civilisation en organisant des Travailleurs.

TOUR DE JEU

— CARTES

1 Main

2 Plis

— ACTION

1 Cartes & Production

2 Besoins

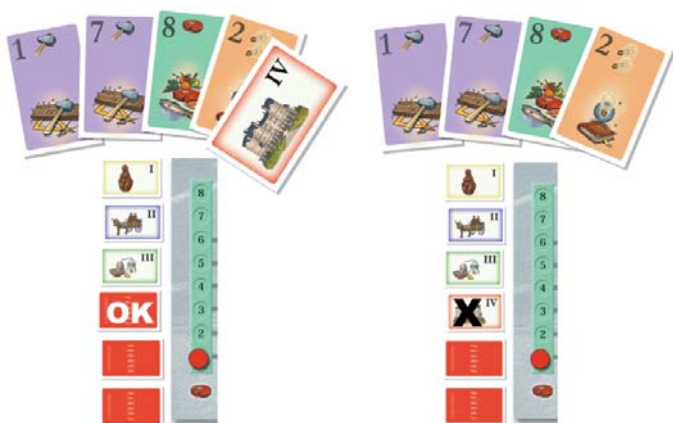
3 Bonus & pénalités

4 Gestion

CARTES

1. MAIN

Chaque joueur prend en main les 4 premières cartes de sa pioche. Il y ajoute la carte Découverte de son Âge d'Évolution, seulement si cette Découverte est face cachée à côté de son plateau.



Vous êtes à l'Age IV. A gauche, votre Découverte de l'Age IV est face cachée, donc vous l'ajoutez à votre main, vous avez 5 cartes. Dans l'exemple à droite, elle est déjà face visible, vous ne la prenez pas, vous n'avez que 4 cartes en main.

— 1er tour : sans Calamités !

Pas de Calamités pendant le 1er tour de jeu. Si vous avez une ou plusieurs Calamités en main, tirez autant de cartes de votre pioche pour les remplacer. Puis remettez les Calamités dans votre pioche et mélangez-la à nouveau.



Les Calamités sont les cartes de force 4 des couleurs Outils et Science.

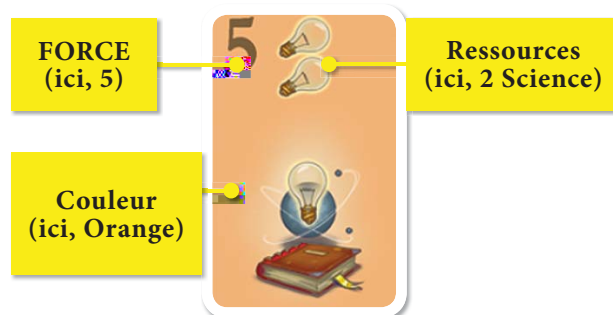
2. PLIS

Dans un pli, chaque joueur joue **une** de ses cartes face visible au centre de la table, successivement dans l'ordre du tour (sens horaire).

Le joueur qui commence le 1er pli du round est toujours celui qui a joué en dernier la phase d'Action.

Pour les plis suivants, c'est toujours le joueur qui vient de gagner le pli.

Les joueurs jouent des plis jusqu'à ce que toutes leurs cartes en main aient été utilisées.



Règles des Ages

Pour jouer ses cartes de Ressources pendant les plis, chaque joueur applique la règle de l'Age d'Évolution auquel il se trouve.

Ages I et II (Primitif & Barbare)

- Vos cartes n'ont pas de couleur, juste une Force.
- Vous pouvez toujours jouer n'importe quelle carte.
- Si vous commencez le pli, vous ne fixez aucune couleur pour le pli.

Ages III et IV (Moyen Age & Renaissance)

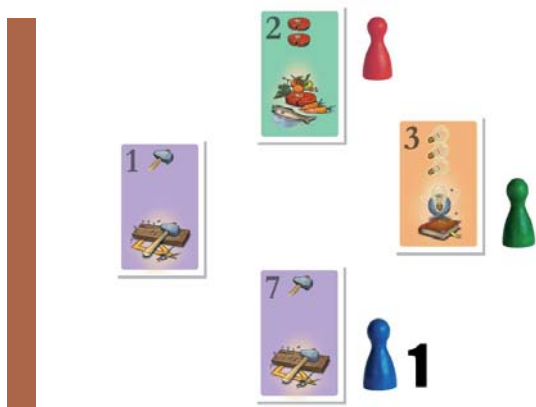
- Vos cartes ont maintenant aussi une couleur.
- Vous devez toujours jouer une carte de la couleur fixée par le joueur qui commence le pli.
- Si vous n'avez pas de carte de cette couleur, vous pouvez jouer n'importe quelle carte.
- Si vous commencez le pli, ou si vous êtes le 1er joueur d'Age III ou plus à jouer le pli, la couleur de votre carte fixe la couleur du pli.



Tous les joueurs sont à l'Age III ou IV. Vert est le 1er à jouer et fixe la couleur du pli à Science. Bleu et Jaune n'ont aucune carte Science et jouent ce qu'ils veulent. Rouge a un 8 de Science et doit le jouer.

Ages V et VI (Industrie & 3ème Millénaire)

- Vos cartes ont toujours une couleur et une force, mais vous pouvez maintenant utiliser l'Atout.
- Maintenant, quand vous n'avez aucune carte de la couleur fixée par le 1er joueur, et uniquement dans ce cas, vous pouvez jouer une carte de la couleur d'Atout (vous «coupez» et êtes plus fort).
- Dans ce même cas, vous pouvez aussi choisir de ne pas couper, et de jouer n'importe quelle carte.



Tous les joueurs sont à l'Age V ou VI. Nourriture a été choisi comme couleur d'Atout (voir le choix ci-dessous). Bleu joue Outils et fixe ainsi la couleur du pli. Jaune a une carte d'Outils et doit la jouer. Red n'a pas de carte d'Outils et choisit de couper avec une carte d'Atout. Vert n'a pas non plus d'Outils, mais ne coupe pas.

— Choix de l'Atout

La couleur d'Atout est choisie et annoncée avant le début de la phase de plis par le joueur d'Age V ou VI qui a le plus haut niveau de Prestige.

En cas d'égalité, utilisez la règle PAPO pour départager les joueurs et déterminer qui choisit.

Egalité : PAPO

Pour toutes les égalités dans le jeu, départagez les joueurs selon cet ordre

- 1) PRESTIGE : plus haut niveau
- 2) AGE : Age le plus élevé
- 3) POPULATION : plus forte Population
- 4) ORDRE : ordre actuel du tour de jeu.

Cartes Découverte



A la différence des cartes Ressources, les cartes Découvertes n'ont aucune règle de jeu. Vous pouvez toujours jouer la carte Découverte de votre main dans un pli quand vous le voulez.

Jouer une Découverte est souvent utile pour éviter de jouer le pli, et donc sauver une bonne carte ou éviter de ramasser une Calamité (c'est l'équivalent de l'Excuse au Tarot).

Les cartes Découvertes donnent aussi des points bonus en fin de partie.

Fin d'un pli

Un pli est fini quand chacun des joueurs a pu jouer une de ses cartes en main.

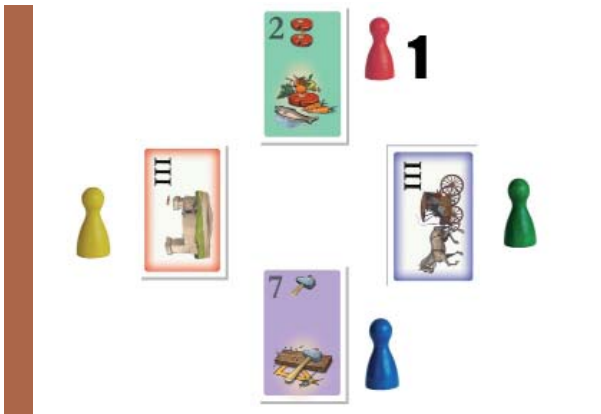
Chaque joueur va maintenant pouvoir choisir une des cartes qui ont été jouées dans le pli.

— Découvertes

Chaque joueur qui a joué une carte Découverte reprend d'abord une carte Découverte du pli, uniquement une carte de l'Age qu'il a joué.

Si plus d'un joueur a joué une Découverte de même Age dans le pli, l'ordre de choix se fait selon la règle PAPO.

Le joueur prend la carte Découverte, et la place face visible à sa place d'Age dans sa colonne de Découvertes à gauche de son plateau.



Vert et Jaune ont joué tous les deux leur Découverte d'Age III. Les deux joueurs n'ont pas de Prestige, le même Age et la même Population, c'est donc l'ordre du tour qui décide : Vert choisit avant Jaune une des deux Découvertes (de même Age). Jaune prend ensuite celle qui reste.

Ressources

Les joueurs qui ont joué des cartes Ressource choisissent maintenant quelle carte Ressource ils reprennent.

Ils choisissent du plus fort au plus faible, dans cet ordre :

ATOUT : le ou les joueurs qui ont joué des Atouts (la carte la plus haute d'abord)

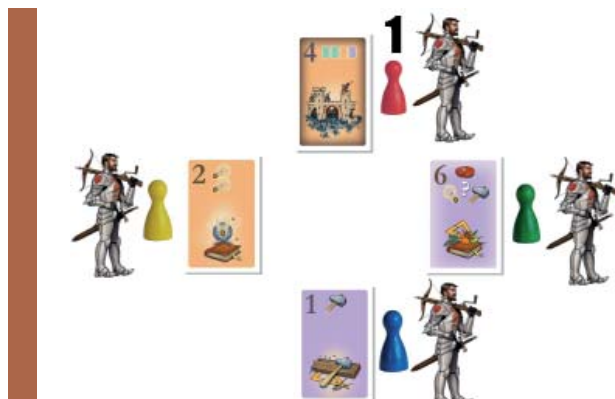
COULEUR DU PLI : le ou les joueurs qui ont joué des cartes de la couleur du pli (la carte la plus haute d'abord)

FORCE (PAS DE COULEUR) : le ou les joueurs qui ont joué des cartes d'autres couleurs (la carte la plus haute d'abord)

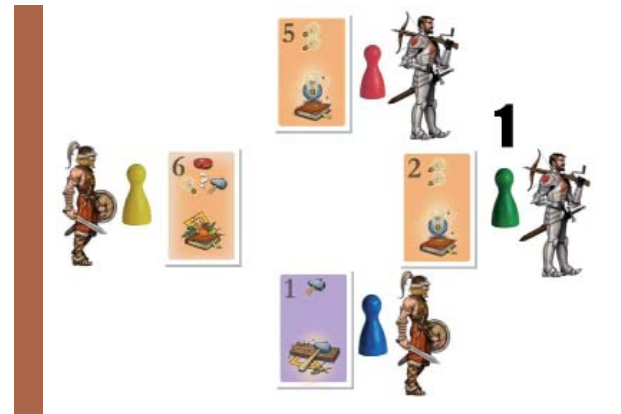
En cas de parfaite égalité entre deux cartes (même couleur, même force, même type), utilisez la règle PAPO pour savoir qui choisit d'abord.

Prenez la carte Ressource choisie et placez-la visible à droite de votre plateau.

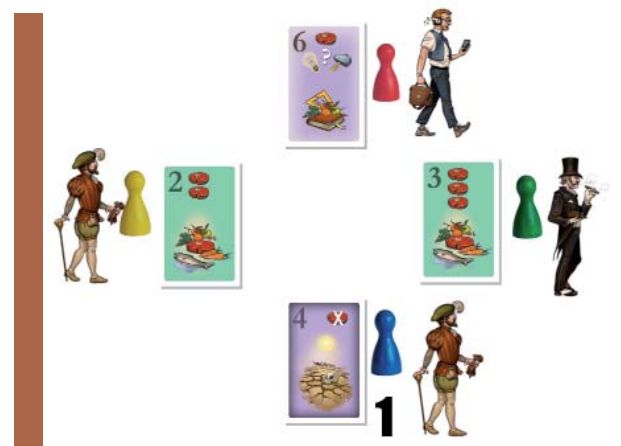
A la fin de toute la phase de plis, vous en récolterez les Ressources.



Tous les joueurs sont à l'Age III, donc avec des cartes de couleur. La couleur du pli est Science, fixée par Rouge, 1er joueur. Vert et Bleu n'ont pas de carte Science. A la fin du pli, Rouge choisit d'abord (Science, Force 4) puis Jaune (Science aussi, mais Force 2) puis Vert (pas la couleur, Force 6), puis Bleu (pas la couleur, Force 1).



Bleu et Jaune sont à l'Age II, donc avec des cartes «sans couleur». Rouge et Vert sont à l'Age III et jouent les couleurs. Vert a joué en premier, fixant la couleur du pli à Science. A la fin du pli, Rouge choisit en premier, puis Vert, puis Jaune (pas de couleur, mais Force 6), puis Bleu (pas de couleur, Force 1).



Vert et Rouge (Ages V et VI) peuvent utiliser l'Atout. Rouge a annoncé Nourriture comme couleur d'Atout. A la fin du pli, Vert choisit en 1er (Atout), puis Rouge (couleur du pli, Force 6), puis Bleu (couleur du pli, Force 4), puis Jaune (sa carte de Nourriture n'est pas un Atout puisqu'il est à l'Age IV, et ce n'est pas non plus la couleur du pli).

— Fin de la phase de plis

La phase de plis se finit quand tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes en main.

On joue un pli même si certains joueurs n'ont plus de carte en main. C'est le cas si un ou plusieurs joueurs n'ont pas eu de Découverte en main, donc seulement 4 cartes au début de la phase de plis.

Un joueur avec une main de 4 cartes doit jouer les 4 premiers plis, et ne pas jouer au cinquième.



3. ACTION PHASE

Les joueurs jouent à tour de rôle toute leur phase d'Action. C'est le joueur qui a choisi une carte en dernier dans la phase de plis qui commence.

1. CARTES & PRODUCTION

— Collecte des cartes

Le joueur applique d'abord les effets de la ou des Calamités qu'il a ramassée(s) (voir effets page 8).

Ensuite, il ajoute sur ses échelles de stock les Ressources données par ses cartes.

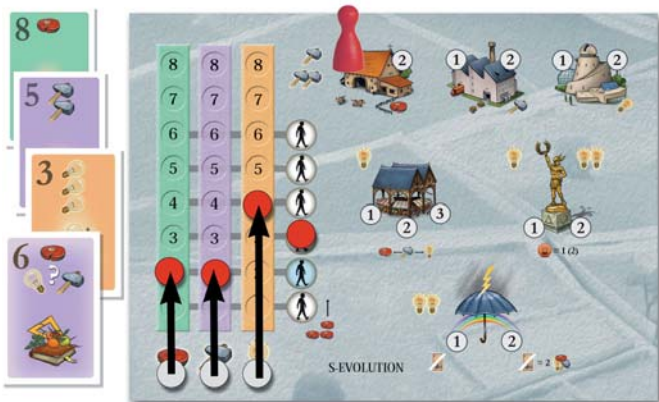
Une carte Joker donne une Ressource au choix du joueur.

On ne peut pas stocker plus de 8 Ressources dans chaque type. Au delà, elles sont perdues.

— Production des bâtiments

Le joueur ajoute ensuite sur ses échelles de stock les ressources produites par ses bâtiments de production (Ferme, Usine, Labo) sur lesquels il a un Travailleur.

La Ferme produit de la Nourriture, l'Usine, des Outils, et le Labo, de la Science. Un Travailleur au niveau 1 produit 1 Ressource du type du building, 2 ressources au niveau 2.



Rouge récolte 2 Nourritures (Carte 1 + Ferme 1), 2 Outils (Carte 2), et 4 Science (Carte 3 + Joker 1).

— COMMERCE



A ce moment, c'est-à-dire avant de payer les Besoins, le joueur peut changer de type un certain nombre de Ressources de son stock s'il a un Travailleur sur le building Commerce.

2. BESOINS

Pour gagner des points, et monter en Age, vous devez satisfaire votre population dans les Besoins essentiels de son Age, c'est-à-dire payer autant de ces Ressources que vous avez de population.

Pour chaque Age, les types de Ressources des Besoins essentiels sont visibles sous la case d'Age du plateau d'Evolution.



Age I & II : Nourriture / Ages III & VI : Nourriture et Outils / Ages V & VI : Nourriture et Outils et Science.

Gérez chacun des Besoins l'un après l'autre :

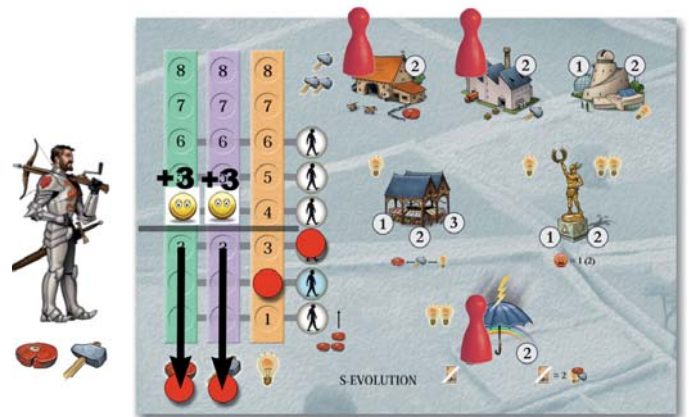
— Satisfaction :

Si vous pouvez fournir autant de Ressources dans un Besoin que toute votre population, vous marquez des points.

Dépensez ces Ressources en déplaçant le marqueur d'autant vers le bas.

Vous marquez aussitôt autant de points que votre population sur la piste de score.

Attention : si vous pouvez satisfaire toute votre population dans un besoin, vous **devez** le faire.



Vous êtes à l'Age III, les Besoins sont Nourriture et Outils, vous avez 3 de Population. Vous payez 3 Nourriture et 3 Outils et marquez 6 points (3 points pour chaque Besoin).

— Mécontentement :

Si vous n'avez pas assez de Ressources dans un Besoin pour satisfaire toute votre Population, vous perdez des points.

Vous perdez autant de points que vous avez de mécontentement, c'est-à-dire de manque de Ressources par rapport à votre Population. Reculez d'autant sur la piste de score.

La seule bonne nouvelle, c'est que vous ne dépensez **AUCUNE Ressource** dans un Besoin insatisfait.

4. GESTION

Vous pouvez maintenant utiliser les Ressources qui vous restent pour améliorer votre civilisation.

Faites tout ce que vous voulez, dans n'importe quel ordre... du moment que vous avez les Ressources pour payer !

Les Ressources inutilisées resteront en stock pour le tour suivant.

— Population

Obtenez 1 Population de plus en payant 1 Science. Montez votre marqueur de Population. La seule limite est 6.

2.0 Attention : sur votre plateau, ignorez les icônes de Nourriture en bas de l'échelle de Population. C'est la vieille règle !

— Evolution

Montez à l'Age d'Evolution suivant en payant 3 Science. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par tour.

— Bâtiments

Vous pouvez placer un nouveau Travailleur ou en améliorer un en payant les Ressources indiquées.

Si vous placez un nouveau Travailleur dans un bâtiment, vous payez le niveau où vous le placez + tous les niveaux inférieurs.

Si vous améliorez un Travailleur déjà placé sur un bâtiment, vous payez juste le nouveau niveau.



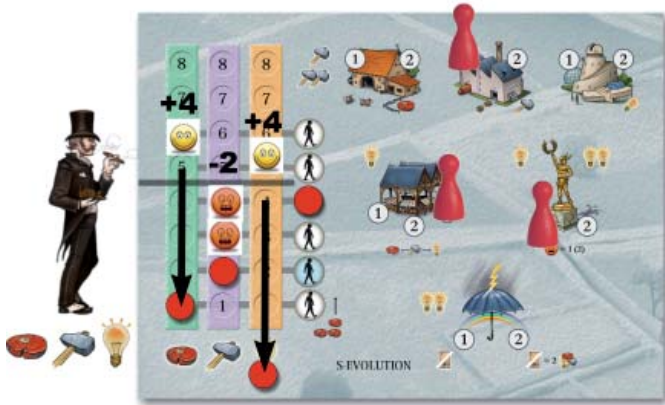
Il ne peut y avoir qu'un seul Travailleur par bâtiment.

Vous pouvez si vous voulez enlever un Travailleur d'un bâtiment, mais vous ne récupérez aucune Ressource. Vous devez payer le plein tarif si vous le placez sur un autre bâtiment.

End of the round

Quand chaque joueur après l'autre a effectué sa phase d'Action, le tour est fini.

Ramassez et mettez hors du jeu toutes les cartes Ressources collectées durant la phase de plis, et commencez le round suivant (nouvelle main, plis, etc.)



Vous êtes à l'Age V, les Besoins sont Nourriture, Outils et Science, vous avez 4 de Population, vous disposez de 5 Nourriture, 2 Outils, 4 Science. Vous dépensez 4 Nourriture, le Besoin est satisfait, vous marquez 4 points et dépensez 4 Nourriture. Pour les Outils, il vous manque 2 Outils pour satisfaire tout le monde : vous perdez 2 points, mais vous gardez vos Ressources d'Outils. Pour la Science, satisfaction comme pour la Nourriture. Vous marquez donc finalement $4 - 2 + 4 = 6$ points.

3. BONUS & PENALITES

Avoir satisfait ou pas votre Population a d'autres conséquences...

— Evolution:

Un joueur qui satisfait **TOUS les Besoins** de sa Population monte d'un Age.

Avancez votre pion d'une case sur la piste d'Evolution.

Note : il n'est pas obligatoire de monter en Age. Mais, dans la plupart des cas, c'est très fortement conseillé...

— Penalités :

Attention : les Pénalités ne s'appliquent pas aux Ages I et II.

• Un joueur qui ne satisfait **AUCUN des Besoins** de sa population descend d'un Age. Reculez votre pion d'une case sur la piste d'Evolution. Retournez aussi face cachée la Découverte de l'Age que vous venez de quitter.

• Un joueur qui ne donne à sa population **AUCUNE Ressource (il en a 0) dans un ou plusieurs Besoins** perd aussitôt une unité de Population. Baissez d'un cran votre marqueur de Population.

Si toute votre Population était déjà employée comme Travailleurs, vous devez donc enlever un de vos Travailleurs d'un bâtiment.

- Les deux pénalités peuvent se cumuler.
- Vous ne perdez jamais plus d'1 Population, même si plusieurs Besoins sont non-satisfaits à 0.
- Vous ne pouvez jamais tomber en dessous d'une Population.

FIN DU JEU

La partie s'arrête à la fin du 6e round (la pioche des joueurs est d'ailleurs épuisée), juste après la phase de Points de victoire (il n'y a pas de phase de Gestion).

Tout joueur qui est monté d'un Age durant le dernier tour retourne face Visible la Découverte de l'Age où il est arrivé (elle comptera dans son bonus).

Les joueurs ajoutent à leur score des Bonus selon les Découvertes qu'ils ont faites (celles face visible). Pour chaque groupe de Découvertes d'une même couleur, ils comptent :

1 point pour 1 carte	10 points pour 4 cartes
3 points pour 2 cartes	15 points pour 5 cartes
6 points pour 3 cartes	21 points pour 6 cartes

Le joueur avec le meilleur score est le vainqueur historique de la S-Evolution!
(en cas d'égalité, voir règle PAPO)

BÂTIMENTS



Bâtiments de production

(coût: 1 Outils niveau 1, 2 Outils niveau 2)

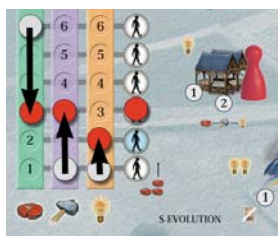
La Ferme, l'Usine, et le Labo produisent respectivement des Ressources de Nourriture, d'Outils, ou de Science.



Commerce

(coût: 1 Science pour chaque niveau)

juste avant de payer les Besoins (et seulement à ce moment), vous pouvez changer de type un certain nombre de Ressources de votre stock : 1, 2 ou 3, selon le niveau du Travailleur.



Exemple: avec un Travailleur de niveau 3, vous échangez ici 3 Nourriture contre 2 Outils et 1 Science.



2.0

Sur votre plateau, ignorez les icônes juste en dessous.

Prestige

(coût: 1 Science niveau 1, 2 Science niveau 2)

Avec un Travailleur de niveau 1 ou 2 sur Prestige, vous jouez toujours les plis avec les règles du joueur d'Age le plus élevé à ce moment. Ex. : vous êtes à l'Age II. Le joueur le plus évolué est à l'Age IV. Vous jouez avec des cartes de couleur comme lui. S'il était à l'Age V, vous auriez même droit à l'Atout comme lui !

Le Prestige vous donne aussi l'avantage dans les égalités (voir règle PAPO). Le niveau 2 l'emporte bien sûr sur le niveau 1.

Bouclier

(coût: 1 Science niveau 1, 2 Science niveau 2)

Le Bouclier vous protège contre toutes les Calamités.

Niveau 1 : vous n'en subissez aucun effet.

Niveau 2 : aucun effet, et chaque Calamité devient aussi un Joker de 2 Ressources à collecter.

2.0

Sur votre plateau, ignorez l'icône 2 Science (c'est l'ancien prix !)

CALAMITES

Famine

Lors de la collecte, vos cartes Nourriture ne vous donnent rien.



Séisme

Même règle que la Famine, mais pour les cartes Outils.



Fanatisme

Même règle que la Famine, mais pour les cartes Science.



Obscurantisme

Cette Calamité s'applique au round suivant. Le joueur piochera ses cartes sans les regarder, les battra, et les jouera sans les voir. Il sera bien sûr dispensé de suivre les règles de couleur ou d'atout. *Note: si vous collectez cette carte au dernier tour, vous devez perdre 2 Ressources de votre choix.*



Epidémie

Le joueur perd 1 Population. Il descend son marqueur d'un cran. S'il n'a que des Travailleurs, il doit en enlever un du bâtiment de son choix et le remettre à côté de son plateau.



Decadence

Vous descendez d'un Age. Reculez votre pion sur la piste d'Evolution.



Ouragan

Chacun de vos Bâtiments de Production produit 1 Ressource de moins pour ce tour.



Invasion

Cette Calamité s'applique au round suivant. Le joueur jouera avec ses cartes étalées devant lui, visibles de tous les autres joueurs.

Note: si vous collectez cette carte au dernier tour, vous devez perdre 2 Ressources de votre choix.



Note : il peut arriver exceptionnellement qu'un joueur subisse les deux calamités Invasion et Obscurantisme au même round. Dans ce cas, il pioche ses cartes sans les regarder, les bat, puis les tient en main le dos vers lui, visibles de tous les autres sauf de lui !