

# S-EVOLUTION EXEMPLES

## INSTALLATION (début de partie)

6 cartes Découvertes (face cachée)      24 cartes Ressources (mélangées)

## 2. PLIS

C Bleu : autre couleur (en fait, aucune) (prend 1 S).

### 3ème pli

Jaune ouvre le pli, car il a gagné le pli précédent. Il joue sa Découverte (et ne fixe aucune couleur).  
Rouge joue violet et fixe la couleur du pli.  
Vert joue sa Découverte.  
Bleu, sans couleurs, joue ce qu'il veut.

#### Ordre de choix

Vert a plus de Population que Jaune. Il peut donc choisir en premier sa Découverte. Il pourrait prendre celle de Jaune, mais il préfère récupérer la sienne. Jaune récupère donc aussi sa Découverte.  
A Rouge : le plus fort dans la couleur fixée (choisit 3 O).  
B Bleu : autre couleur (en fait, aucune) (prend 2 N).

### 4ème pli

Rouge ouvre le pli, car il a gagné le pli précédent. Il joue violet et fixe ainsi la couleur du pli.  
Vert doit jouer la couleur fixée mais n'en a pas.  
Bleu, sans couleurs, joue ce qu'il veut.  
Jaune doit jouer la couleur fixée mais n'en a pas. Il joue une Calamité orange.

#### Ordre de choix

A Rouge : le plus fort dans la couleur fixée (choisit 2 O).  
B Bleu : autre couleur (en fait, aucune) mais le plus fort (choisit 1 N).  
C Jaune : autre couleur, second (choisit 7 S).  
D Vert : autre couleur, le plus faible (prend la Calamité).

## UN ROUND COMPLET

### Situation de l'Evolution (round 4 de la partie)



Rouge, Vert et Jaune jouent les couleurs.  
Bleu, en retard à l'Age II, a des cartes «grises» dont seule la force compte.

### 1er pli

Vert ouvre le 1er pli, car il a fini la phase Action du round précédent.  
Il joue orange et fixe ainsi la couleur du pli.  
Bleu est à l'âge Barbare, sans couleurs.  
Il peut jouer ce qu'il veut.  
Jaune doit jouer la couleur fixée, orange.  
Rouge aussi, mais il n'en a pas.  
Il joue ce qu'il veut.

#### Ordre de choix

A Jaune : le plus fort dans la couleur fixée (choisit 2 S).  
B Vert : second dans la couleur fixée (choisit 1 O).  
C Bleu : autre couleur (en fait, aucune) mais plus fort que Rouge (choisit 8 S).  
D Rouge : autre couleur, le plus faible (prend 7 S).

## 1. CARTES

4 cartes Ressources  
5 cartes en main

Chaque joueur prend en main les 4 premières cartes de sa pioche Ressources + la carte Découverte l'Age où il se trouve.

#### EXCEPTION AGE I (PRIMITIF) :

Les joueurs ne regardent pas leur main de 5 cartes et les posent sur la table cachées pour les jouer au feeling.  
Dans tous les autres Ages, les joueurs prennent leurs cartes en main et jouent en les voyant, très normalement.

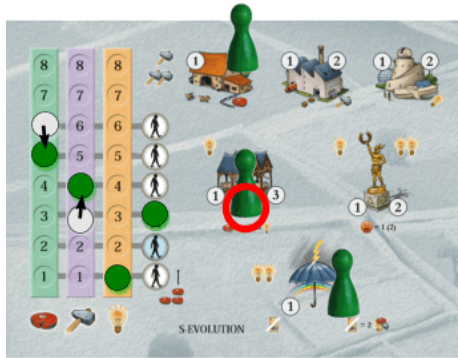
### 2ème pli

Jaune ouvre le pli, car il a gagné le pli précédent. Il joue vert et fixe ainsi la couleur du pli.  
Rouge décide de jouer sa Découverte.  
Vert doit jouer la couleur fixée.  
Bleu, sans couleurs, joue ce qu'il veut.

#### Ordre de choix

Rouge est seul à avoir joué une Découverte. Il la récupère et la pose face visible près de son plateau.  
A Jaune : le plus fort dans la couleur fixée (choisit 7 N).  
B Vert : second dans la couleur (choisit 5 N).

## b) COMMERCE



Comme il a satisfait TOUS les besoins de sa population, il passe à l'Age supérieure, la Renaissance.

## e) GESTION



Vert dépense 1 Nourriture pour monter sa population et obtenir 1 Pop supplémentaire.



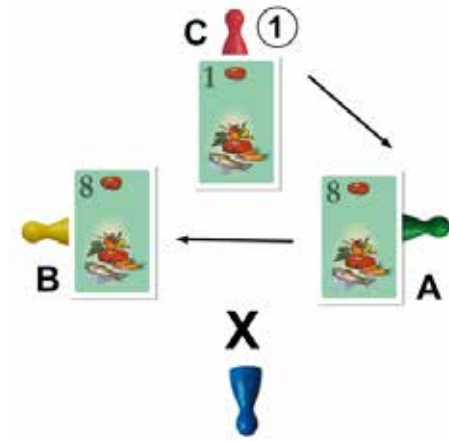
Vert dépense 1 Outil pour placer son tout nouveau Pop sur le niveau 1 de la Production d'Outils. A partir du round suivant, il pourra ajouter 1 Outil à sa récolte de Ressources.



Vert dépense 1 Science pour monter son Pop de Commerce du niveau 2 au niveau 3. A partir du round suivant, il pourra faire 3 échanges de Ressources s'il le souhaite.

## Fin de la phase Action de Vert

Vert a fini son tour, il garde en stock 1 Nourriture pour l'avenir... C'est à Bleu maintenant d'effectuer sa phase d'action, puis Jaune, puis Rouge. Rouge ouvrira le 1er pli du round suivant.



## 5ème pli

Rouge ouvre le pli, car il a gagné le pli précédent. Il joue vert et fixe ainsi la couleur du pli. Vert doit jouer la couleur fixée. Bleu, qui n'était pas monté en Age d'Evolution, n'a eu que 4 cartes en main (pas de Découverte). Il ne participe pas à ce pli. Jaune doit jouer la couleur fixée.

### Ordre de choix

A Vert : le plus fort dans la couleur fixée, et avant Jaune par sa population (choisit 8 N).  
B Jaune : le plus fort dans la couleur fixée, mais après Vert par sa population (choisit 8 N).  
C Rouge : dernier dans la couleur fixée (choisit 1 N).  
Bleu : rien du tout.

## 3. ACTION

### a) RECOLTE



Vert, à qui il restait en stock 1 Nourriture et 1 Outils, récolte les Ressources de ses cartes et de ses Bâtiments. Il gagne 5 Nourritures (Cartes 3, Bâtiment 2). Puis 1 Outils (Carte 1).



Grâce à son Pop de niveau 2 sur Protection, sa calamité devient un Joker de 2 Ressources : il choisit de prendre 1 Outil de plus, et 1 Science.

## c) BESOINS

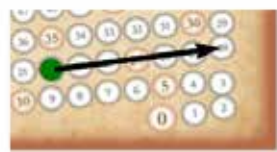


Vert est au Moyen-Age, sa population réclame Nourriture et Outils.



Il a 3 de population, il paye donc 3 Nourriture et 3 Outils.

## d) POINTS DE VICTOIRE & BONUS



Vert a satisfait pleinement 2 besoins de sa population.

Il marque donc aussitôt :  
2 (nombre de besoins pleinement satisfaits) x 3 (population) = 6 points.