

ACCIDENT

Éliminez un dino adverse.
A jouer pendant la phase 2: Climat,
contre un joueur qui a au moins 5 dinos
sur le plateau de jeu.

DELUGE

Lancez un dé par dino sur une zone
touchant la mer. Ajouter 1 par parasol
possédé par son espèce. Si le résultat est
inférieur ou égale à 4, le dino meurt.
A jouer pendant la phase 2: Climat.

ÉVOLUTION SÉPARÉE

Ceux qui veulent surenchérir sur vous
doivent le faire de 3 points de mutation au
moins.
**A jouer pendant la phase 6: Météorite et
enchères.**

GENE METEO

Pas de détermination du climat ce tour.
Choisissez le résultat du dé.
A jouer au début de la phase 2: Climat.

L'ÉVOLUTION CAPOTE

Pas de phase de naissance ce tour-ci.
**A jouer au début de la phase de
naissance.**

ON CRAME

Toutes les espèces ont un parasol de
moins ce tour-ci.
**A jouer pendant la phase 5: Survie et
points de mutation.**

PTHERMOLACTYL

Tous vos dinos survivent en zone froide
(mais pas très froide) pendant ce tour.
**A jouer pendant la phase 5: Survie et
points de mutation.**

RÉGIME VÉGÉTARIEN

Pas de combat au cours de ce tour.
**A jouer au début de la phase 3:
Mouvements et combats.**

CA CAILLE

Toutes les espèces ont une fourrure de
moins ce tour-ci.
**A jouer pendant la phase 5: Survie et
points de mutation.**

CIEL MON MARI

Choisissez un nouveau-né adverse et
remplacez-le par un dino de votre réserve
(pas par un de vos dinos déjà sur le
plateau de jeu).
**A jouer à la fin de la phase 4: Naissance
et contre un joueur qui possède au
moins 5 dinos sur le plateau de jeu.**

EON CALME

Aucune carte ne peut plus être jouée
jusqu'à la fin du tour, les cartes déjà jouées
ne sont pas annulées.
A jouer à n'importe quel moment.

GENE INATTENDU

Cette carte vaut 2 points de mutation
après le dernier tour lors du décompte
final.
A jouer après le dernier tour de jeu.

GRAND FRÈRE

Pour la durée de cette phase-ci, tous vos
dinos ont 2 cornes supplémentaires s'ils
sont attaqués.
**A jouer au début de la phase 3:
Mouvements et combats.**

MOI D'ABORD

Vous pouvez jouer le premier au cours de
chacune des phases jusqu'à la fin du tour.
**A jouer au début d'une phase
quelconque.**

PEAU ADAPTABLE

Tous vos dinos survivent en zone chaude
(mais pas très chaude) pendant ce tour.
**A jouer pendant la phase 5: Survie et
points de mutation.**

RATE ÉVOLUTIONNISTE

On doit tirer un gène de moins qu'il n'y a
de joueurs. Un joueur peut passer son tour
d'enchère, il ne reçoit aucun gène ce
tour-ci.
**A jouer pendant la phase 6: Météorite et
enchères.**

C'EST LA CATA

Pas de détermination aléatoire du climat
pour ce tour. Déplacez le pion climat de
deux cases dans la direction 3,4,5,6.
A jouer au début de la phase 2: Climat.

ENCORE

Récupérer la dernière carte jouée. Vous ne
pouvez pas la jouer avant le prochain tour.
**A jouer juste après qu'une autre carte a
été jouée.**

GAZ DE COMBAT

Faites la paix avec un autre joueur pour ce
tour. Vous ne pourrez pas vous attaquer
mutuellement durant la phase de
mouvement.
**A jouer au début de la phase 3:
Mouvement et combats.**

GENE SURVIVALISTE

A la fin de la phase de survie, chaque
joueur perd un point de mutation par dino
qu'il a perdu au cours de cette phase.
**A jouer à la fin de la phase 5: Survie et
points de mutation.**

MAOUSSE KOSTO

Pour la durée de cette phase-ci, tous vos
dinos ont 2 cornes supplémentaires s'ils
attaquent.
**A jouer au début de la phase 3:
Mouvement et combats.**

MOTIVATION

Vous avez autant de pas pour vos
déplacements que de dinos sur le plateau
de jeu, quel que soit le nombre de pattes
que vous avez sur le portrait de votre
espèce.
**A jouer pendant la phase 3:
Mouvements et combats.**

PONDEUSE MUSCLÉE

Vous pouvez faire naître vos nouveaux
dinos du tour dans les zones situées à une
distance de 2 ou 3 zones de vos dinos
adultes.
**A jouer au cours de la phase 4:
Naissance.**

SURSAUT GÉNÉTIQUE

Cette carte vaut 3 points de mutation pour
payer une enchère.
**A jouer pendant la phase 6: Météorite et
enchères, ou en payant son enchère.**

Y A PLUS DE SAISON

Si le pion climat est sur une case verte ou brune, il faut le mettre sur l'autre case de la même couleur avant de lancer le dé.
A jouer au début de la phase 2: Climat avant de lancer le dé.

Y A PLUS DE JEUNESSE

Vous pouvez faire naître vos dinos dans des zones occupées, ils ont une corne supplémentaire pour cette phase-ci. Les combats sont résolus immédiatement.
A jouer pendant la phase 4: Naissances.

Déroulement d'un tour

- 1. Initiative:** on détermine l'ordre dans lequel les joueurs joueront les phases.
- 2. Climat:** le climat du tour est déterminé.
- 3. Déplacements:** les dinos sont déplacés et les éventuels combats sont résolus.
- 4. Naissances:** de nouveaux dinos apparaissent.
- 5. Survie et points de mutation:** certains dinos meurent et des points de mutation sont attribués aux survivants.
- 6. Évolution:** la météorite est avancée d'une case. Si la partie n'est pas terminée, les espèces sont modifiées par l'achat aux enchères de gènes.

Déroulement d'un tour

- 1. Initiative:** on détermine l'ordre dans lequel les joueurs joueront les phases.
- 2. Climat:** le climat du tour est déterminé.
- 3. Déplacements:** les dinos sont déplacés et les éventuels combats sont résolus.
- 4. Naissances:** de nouveaux dinos apparaissent.
- 5. Survie et points de mutation:** certains dinos meurent et des points de mutation sont attribués aux survivants.
- 6. Évolution:** la météorite est avancée d'une case. Si la partie n'est pas terminée, les espèces sont modifiées par l'achat aux enchères de gènes.

