LA SOUPE PRIMORDIALE

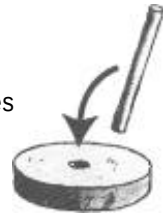
Ursuppe





par Doris Matthäus & Frank Nestel
Un jeu de stratégie pour 3 ou 4 joueurs
Durée: environ 2 heures

A- Matériel



1 Plateau de jeu (la Soupe), avec une échelle des scores et une boussole centrale.

28 Amibes, de 4 couleurs différentes.

(Avant la première partie, vous devez construire les amibes : enfoncez délicatement un bout de bois dans chaque amibe).

37 Points Biologique (PB), 30 petits (1 pt) et 7 gros (5 pts).

25 Points de Dommage (PD).



220 Cubes de nourriture, 55 de chacune des 4 couleurs.



4 Marqueurs de score.



33 Cartes de gènes, donnant des capacités nouvelles aux amibes.

11 Cartes d'environnement, montrant chacune une direction (en rouge) et un niveau d'ozone (en gris).

2 Dés.

4 Cartes de référence - résumant les phases du jeu et les effets des mutations génétiques.

Et, bien sûr, ce livret de règles.

B- Principe du jeu

Chaque joueur contrôle une colonie d'amibes, en un temps de l'histoire de la terre où elles étaient la forme de vie la plus avancée. Au début du jeu, les amibes se nourrissent, se multiplient et se déplacent d'une manière assez chaotique. En achetant des cartes de gènes, les joueurs augmenteront les aptitudes de leurs amibes, modifiant la manière dont les règles du jeu agissent sur eux. Bien sûr, tout n'est pas toujours si simple, mais en général plus vous avez d'amibes, et plus elles sont déjà développées, plus vous êtes avancés dans l'évolution, et c'est par cette avance que l'on gagne la partie.

C- A propos de ces règles

Ces règles peuvent être divisées en 4 parties.

- L'introduction comporte les sections A – C.
- Dans la section D, vous trouverez les règles pour l'installation du jeu.
- La section E contient les règles pour le cours du jeu.
- L'encyclopédie de la soupe primordiale est un index alphabétique des mots clés. Dispersé parmi les règles, vous constaterez que quelques mots clés sont identifiés par une étoile (*).
- Sur les cartes de référence vous trouverez une liste des diverses cartes de gène, expliquant leurs propriétés.

D- Mise en place

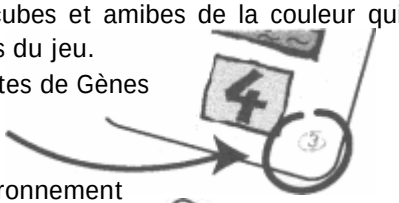


Le *Plateau de jeu est placé au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les amibes de cette couleur, ainsi que 4 *Points Biologique (PB).

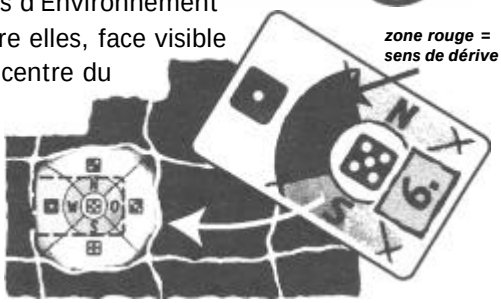
Placer deux *Cubes de nourriture de chaque couleur sur toutes les cases de la Soupe. Les cubes restant sont placés à portée de main. A trois joueurs, les cubes et amibes de la couleur qui n'est pas utilisée sont retirés du jeu.



A 3 joueurs, seules les *Cartes de Gènes avec un "3" dans leur coin inférieur droit sont utilisées.



Mélanger les *Cartes d'Environnement et placer l'une d'entre elles, face visible sur la *Boussole au centre du *Plateau.



Les joueurs déterminent alors l'ordre de jeu du premier tour. Chaque joueur lance deux dés, et celui qui obtient le total le plus élevé place son marqueur de score sur l'une des cases marquées 1, 2, 3 et 4 de l'échelle des scores de son choix (A trois joueurs, sur l'un des emplacements marqués 1, 2 et 3). Le joueur qui a obtenu le second total choisit sa place ensuite, et ainsi de suite.



Il ne peut jamais y avoir plusieurs marqueurs de score sur la même case.



Dans l'*Ordre Ascendant (c'est à dire en commençant par le joueur qui a placé son marqueur sur la case n°1), chaque joueur place l'une de ses amibes, de son choix (pas forcément la n°1), sur un espace libre du plateau de jeu. A quatre joueurs, chaque amibe reçoit au départ un point de dommage (*PD), à trois joueurs, elles n'en reçoivent aucune. Ensuite, dans l'*Ordre Descendant cette fois, chaque joueur place une seconde amibe, sans point de dommage. A la fin de cette mise en place, aucune case du plateau de jeu ne doit contenir plus d'une amibe, mais cela pourra changer en cours de jeu.

E- Déroulement du jeu

Le jeu est divisé en tours. Chaque tour se compose de **6 phases**, effectuées toujours dans le même ordre.

1- Déplacement et nourriture

Les joueurs jouent dans l'*Ordre Ascendant. Le joueur dont c'est le tour doit s'occuper l'une après l'autre, dans l'ordre croissant de leurs numéros (1,2,3,4,5,6 puis 7), de toutes ses amibes présentes sur le plateau de jeu.

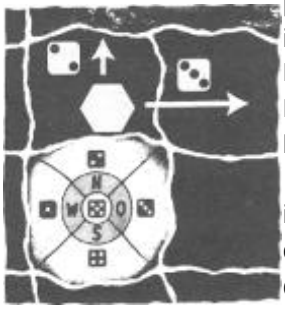
Chaque amibe a deux possibilités:

a- L'amibe peut se laisser *Dériver

L'amibe glisse d'une case dans la direction indiquée par la *Carte d'Environnement se trouvant sur la boussole. Si un obstacle l'en empêche (bord du plateau, boussole), elle ne bouge pas. Les autres amibes ne sont pas des obstacles, et durant le jeu on peut placer plusieurs amibes sur une seule case.

b- L'amibe peut faire un *Mouvement par ses propres moyens

Si l'amibe n'a pas acquis de gènes supplémentaires, cela va prendre la forme d'un *Déplacement incontrôlé. Le joueur paie un *Point Biologique (PB) et lance un dé. L'amibe se déplace d'une case dans la *Direction indiquée par le dé sur la *Boussole (1 Ouest, 2 Nord...). Un 5 indique que l'amibe reste dans sa case. Un 6 permet au joueur de déplacer l'amibe dans la direction de son choix.

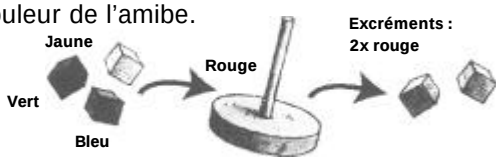


Si un obstacle empêche le mouvement, l'amibe reste sur place. Chaque amibe doit soit se laisser *Dériver, soit faire un *Mouvement (sauf en cas d'obstacle).

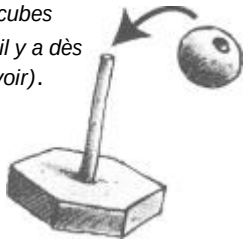
Nourriture.

Après s'être éventuellement déplacée, l'amibe tente de se nourrir. Une amibe mange trois cubes de nourriture par tour, dont aucun ne doit être de sa propre couleur. Dans une partie à quatre joueurs, elle mange un cube de chacune des trois autres couleurs. Dans une partie à trois joueurs, elle mange un cube de l'une des autres couleurs et deux de l'autre; le joueur peut décider laquelle des deux couleurs est consommée deux fois.

Si l'amibe a trouvé de quoi se nourrir, les cubes qu'elle a consommés sont remplacés par deux cubes d'excréments de la couleur de l'amibe.



En cours de partie, il peut y avoir une *Pénurie de cubes d'une certaine couleur dans une case. *(Les cubes manquant ne sont jamais remplacés par d'autres, et il y a dès lors sur la case moins de cubes qu'il aurait pu y en avoir)*.



Une amibe qui n'a pas assez de nourriture souffre de la *Faim et reçoit un *Point de dommage. Elle ne **consomme aucun cube**, et ne produit pas d'excréments.

Après qu'une amibe s'est éventuellement déplacée et nourrie, on passe à l'amibe suivante du même joueur. Une fois qu'un joueur s'est ainsi occupé de toutes ses amibes, on passe au joueur suivant dans l'*Ordre Ascendant.

2- Environnement et sélection génétique

L'ancienne *Carte d'Environnement sur la *Boussole est écartée et remplacée par une nouvelle. La *Sélection Génétique n'intervient pas au 1er tour Aux tours suivants, chaque joueur additionne les *Points de Mutation de ses *Cartes de Gènes. Si le total est supérieur à l'épaisseur de la couche d'ozone indiqué sur la nouvelle *Carte d'Environnement, il doit supprimer l'excédent. Cela peut être fait en défaussant des *Cartes de Gènes ou en dépensant des PBs. Les cartes de gènes défaussées comptent pour leur nombre de points de mutation, chaque PB compte pour 1.





Si le seul moyen de supprimer l'excédent est de défausser des cartes de gènes pour un total supérieur à ce qui serait nécessaire, le joueur perd les points en excédent.

Les cartes de gènes défaussées sont disponibles à l'achat.

3- Nouveaux gènes

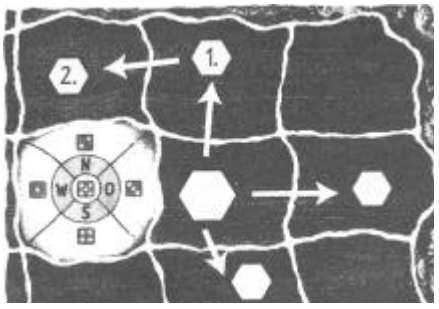
Dans l'*Ordre Descendant, chaque joueur peut dépenser des *Points Biologique pour acquérir des *Cartes de Gènes. Chaque joueur à son tour a la possibilité d'acheter toutes les cartes de gènes qu'il souhaite et qu'il peut payer.

- Personne ne peut avoir une *Carte de Gène en double.
- Les gènes sont expliqués en détail sur les cartes de référence.
- Les indications des *Cartes de Gène l'emportent sur les règles du jeu.
- Les nouvelles capacités génétiques sont appliquées immédiatement pour toutes les amibes du joueur.

À l'exception du gène "agression" de niveau 2, toutes les capacités génétiques peuvent être utilisées autant de fois par tour que le joueur le souhaite.

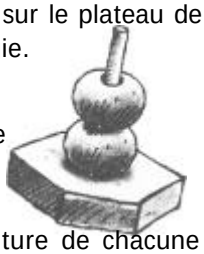
4- Division des amibes

Dans l'*Ordre Descendant, chaque joueur reçoit **10 PBs**. En dépensant ces points, et éventuellement ceux qu'ils avaient économisés auparavant, ils peuvent faire se diviser leurs amibes. Pour un prix de **6 PBs**, une nouvelle amibe, sans blessure, peut être placée sur le plateau de jeu. La nouvelle amibe doit être placée dans une case qui ne contient pas d'amibe de la même couleur, mais qui est contiguë à une case contenant une amibe de même couleur. Cette dernière amibe peut éventuellement avoir juste été placée sur le plateau de jeu.



Si un joueur n'a plus d'amibes sur le plateau, il peut placer une amibe gratuitement où il le souhaite sur le plateau de jeu.

Si un joueur n'a plus qu'une seule amibe sur le plateau, il peut en placer une seconde où il le souhaite sur le plateau de jeu, mais doit toujours payer 6 points d'énergie.



5- Morts naturelles

Les amibes qui ont deux *Points de dommage ou plus meurent de mort naturelle.

Une amibe morte est retirée du plateau de jeu et est remplacée par 2 cubes de nourriture de chacune des quatre (ou trois) couleurs en jeu. S'il y a pénurie de cubes d'une certaine couleur, ils ne sont pas remplacés par d'autres. Les amibes mortes peuvent être utilisées de nouveau par le joueur dans la suite du jeu.

6- Décompte des points

En suivant l'*Ordre Descendant, chaque joueur *Avance son marqueur de score. L'avancée du marqueur d'un joueur sur l'échelle de score dépend du nombre d'amibes vivantes et du nombre de cartes de gènes qu'il possède:

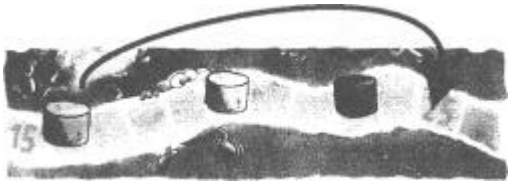
Amibes	**0-2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
Cases	**0**	**1**	**2**	**4**	**5**	**6**

Cartes de gène	**0-2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
Cases	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**

Attention: Les gènes de niveau 2 (endurance, autonomie, agression, armure) comptent comme **2 cartes**. Le gène Protection anti-radiations **n'est pas pris en compte**.

Les cases de l'échelle des scores qui sont déjà occupées ne sont pas prises en compte dans l'avance des marqueurs. Ainsi, il ne peut y avoir qu'un marqueur par case de l'échelle.

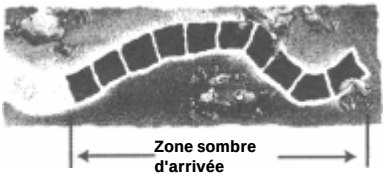
Exemple : 7 cases



7- Fin du jeu? Victoire?

Si, une fois que tous les marqueurs ont été avancés, il n'y a pas de marqueur dans la zone sombre de l'échelle, un nouveau tour commence.

Si au moins un marqueur a atteint la zone sombre à l'extrémité de l'échelle, la partie est alors terminée.



La partie est également terminée si toutes les cartes d'environnement ont été utilisées. Le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur l'échelle des scores est le vainqueur.

Vous pouvez aussi raccourcir la duré du jeu en convenant d'une zone d'arrivée plus courte.

L'encyclopédie de la soupe primordiale

Alimentation: Une amibe sans gène spécifique mange 3 cubes de nourriture par tour, mais jamais un de sa propre couleur. A 4 joueurs, elle mange un cube de chacune des 3 autres couleurs, à 3 joueurs elle mange 2 cubes d'une couleur et 1 de l'autre, le joueur décide quelles couleurs manger. Une fois qu'elle a mangé, elle excrète 2 cubes de sa propre couleur. Une amibe qui ne trouve pas assez à manger, ou ne trouve pas la bonne combinaison de couleurs, souffre de la faim, c'est à dire **ne mange rien**, n'excrète rien et obtient un point de dommage.

Attaque: Les amibes ayant le gène "lutte pour la survie" ou "agression" peuvent attaquer d'autres amibes.

Aptitude: Une colonie d'amibes qui gagne une carte de gène acquiert une aptitude supplémentaire qui l'aide à survivre et à prospérer.

Avance: pendant la phase de décompte des points (phase 6), le joueur avance son marqueur de points le long de l'échelle des scores. Les cases de l'échelle des scores qui sont déjà occupés sont franchies à "saute-mouton". Le nombre de case d'avance dépend du nombre d'amibes de vivantes que le joueur a sur le plateau et sur le nombre de cartes de gène qu'il possède.

IMPORTANT: Les gènes avancés (ou de niveau 2, le titre est imprimé en rouge) PERSISTANCE, MOUVEMENT 2, AGRESSION et ARMURE, comptent pour deux gènes.

Le Gène: Protection anti-radiations ne compte pas pour l'avance.

Boussole: La boussole au centre du plateau convertit un jet de dé en une direction de mouvement pour les amibes. De 1 à 4 indique une direction spécifique, un 5 signifie que l'amibe ne se déplace pas, et un 6 signifie que le joueur a le choix de la direction. La boussole montre également le sens actuel de la dérive.

Cartes d'Environnement: Il y a 11 cartes d'environnement dans le jeu. Chaque carte montre deux choses : le sens de la dérive et l'épaisseur de la couche d'ozone.

Cubes de nourriture: Ce sont la base du jeu. Chaque amibe exige une quantité suffisante de cubes de nourriture pour survivre et excrète plus de cubes de nourriture, qui peuvent être employés par d'autres amibes. Si une amibe meurt, elle libère les cubes de nourriture qui la constitue.

Dérive: Opposée au mouvement actif. Une amibe qui ne se déplace pas activement durant la phase 1 dérive dans la direction du courant (voir sens de la dérive).

Direction: Il y a 4 directions de base dans Ursuppe, Nord, Sud, Ouest et Est. Les amibes peuvent seulement se déplacer dans un de ces directions, jamais en diagonal. Les quatre directions sont imprimées sur la boussole au centre du plateau, numéroté de 1 à 4. Indépendamment des 4 directions, le numéro 5 force l'amibe à rester sur place, alors que le 6 donne au joueur le choix de la direction.

Échelle des scores: Chaque joueur a un marqueur de points sur l'échelle des scores, qui est imprimé en périphérie du plateau. On ne peut placer qu'un seul marqueur sur une case de l'échelle. La position des marqueurs détermine qui gagne, et qui est dernier, n'importe quand. L'ordre des marqueurs détermine aussi l'ordre dans les diverses phases du jeu. (Ordre croissant, Ordre décroissant). Le mouvement des marqueurs vers le haut de l'échelle des scores est régi par l'Avance, si un marqueur atteint la zone foncée de l'échelle des scores, le jeu finit.

Épaisseur de la Couche d'Ozone: Plus la couche d'ozone est épaisse, moins la sélection génétique a de chance de s'effectuée. L'épaisseur de la couche change de tour en tour, et est indiqué sur la carte d'environnement courante (imprimé en noir sur fond gris).

Gagnant: Grand vainqueur.

Gène, carte de gène: Chaque carte de gène donne à toutes les amibes que le joueur possède une aptitude supplémentaire. Pour toutes ces amibes, les règles normales sont remplacées par la règle de la carte de gène. *(Les diverses aptitudes sont décrites en détail dans les cartes de référence)*. Chaque carte a un prix, payable en PBs, qu'un joueur doit payer pour pouvoir l'acquérir. Chaque carte a également un nombre de point de mutation.

La somme de ces points de mutation, de toutes les cartes qu'un joueur possède, prise en combinaison avec l'épaisseur de la couche d'ozone indiquée sur la carte d'environnement courante détermine l'action du rayonnement d'UV sur les gènes des amibes. Si la sensibilité de mutation est plus grande que l'épaisseur de la couche d'ozone, ceci mènera à la sélection génétique. Puisque la plupart des gènes sont difficiles à obtenir, aucun joueur ne peut acheter une deuxième carte de gène qu'il possède déjà.

Gènes avancés: Pour obtenir une de ces cartes de gène avancé, un joueur doit défausser une carte de gène normal. Le joueur doit avoir obtenu la carte de gène à défausser lors d'un tour précédent. Tant qu'un joueur dispose d'un gène avancé, il ne peut pas acheter de gène normal servant à obtenir ce gène avancé.

Fin du jeu, vainqueur: Le jeu se termine lorsqu'un ou plusieurs marqueurs de score franchissent la zone sombre de l'échelle de score, durant la phase 6. Le jeu se termine aussi lorsque la dernière carte d'environnement est retournée. Le vainqueur est alors le joueur qui a son marqueur de score le plus proche de la zone d'arrivée.

Manque de nourriture: Le nombre total de cubes de nourriture dans le jeu est limité. S'il y a un nombre insuffisant de cubes disponibles à placer sur le plateau, par exemple, si une amibe meurt, alors les cubes qui manquent ne sont pas remplacés par une autre couleur.

Mourir de faim: Une amibe qui ne trouve pas assez de cube de nourriture à la phase 1 d'un tour, ou qui ne trouve pas la bonne combinaison, meurt de faim. Elle ne mange rien, n'excrète rien et obtient un point de dommage.

Mort: La mort d'une amibe durant la phase 5 est une mort naturelle. Qu'elle soit provoquée par une accumulation de PDs ou par l'action du gène "agression", l'amibe morte est retirée du jeu et est remplacée par deux cubes de nourriture de chaque couleur. Contrairement à la mort naturelle, une amibe peut également mourir d'une mort violente. Durant la phase 1, une autre amibe possédant le gène de "lutte pour la survie" peut la dévorer. Ici aussi, l'amibe morte est retirée du jeu, mais elle est seulement remplacée par un cube de chaque couleur, puisque l'amibe attaquante s'est nourrie de sa victime.

Mort naturelle: Toute mort d'une amibe dans la phase 5.

Mouvement: Opposé à la dérive. Il coûte 1 PB et n'est pas toujours réussi, puisque la direction du mouvement est déterminée par un lancé de dé.

Mü: Unité de mesure que les amibes utilisent sur leur carte d'identité pour indiquer leur taille.. Souvent faussement écrit comme Mu ou µ.

Mutation, Sensibilité de Mutation: Un propriété négative qu'une amibe gagne avec une carte de gène.

Ordre Croissant, Ordre Décroissant: Quand les joueurs jouent une phase dans l'ordre croissant, c'est celui dont le marqueur est le plus bas sur l'échelle des scores qui joue en premier, les autres joueurs jouent ensuite dans l'ordre de la position de leur marqueur de score.

Une phase jouée dans l'ordre décroissant est jouée en sens inverse, le joueur dont le marqueur de score est le plus haut sur l'échelle des scores joue en premier…

Ordre de mouvement: Donné par l'ordre des marqueurs de score des joueurs sur l'échelle de score.

Ordre numérique: Dans n'importe quelle phase où les amibes doivent jouer, les amibes sont déplacés, meurent, etc.. dans l'ordre numérique, c'est à dire du numéro 1 puis 2 jusqu'à 7. Les amibes qui ne sont pas sur le plateau ne comptent pas. Lorsqu'il doit placer une amibe sur le plateau, le joueur peut prendre n'importe qu'elle amibe disponible.

PB: Abréviation de Points Biologique.

PD: Abréviation pour Point de dommage.

Plateau de Jeu: Le plateau inclut les dispositifs suivants. La soupe primordiale, comportant les 19 cases. Une île au centre, avec la boussole dessus, qui montre la direction du courant de dérive. Les amibes ne peuvent pas aller sur l'île. L'échelle des scores est dessinées sur les bords du plateau.

Point Biologique: Les points biologiques (PB), représentent une mesure de la vitalité d'une colonie d'amibe. Ils permettent à un joueur de faire évoluer ses amibes, de diviser ses amibes, de les déplacer, ou d'employer certain gènes que ses amibes possèdent.

Point de dommage: Chaque amibe reçoit des points de dommages (PD) pendant le jeu. Une amibe nouveau-née n'a aucun point de dommage, une amibe qui reçoit deux points de dommage meurt lors de la phase 5.

Sélection génétique: Chaque joueur totalise les points de mutation inscrits sur ses cartes de gène. Si ce total est supérieur à l'épaisseur de la couche d'ozone (imprimée sur la carte d'environnement), alors le joueur doit rembourser la différence, en payant de PBs ou en défaussant des cartes de gène. Exemple: Un joueur a les cartes de gènes suivant :"nage", "scissiparité" et "vitesse", le total de mutation est 4 + 3 + 5 = 12. Si l'épaisseur de la couche d'ozone sur la carte d'environnement courante est de 6, le joueur doit rembourser 6 points. Il y a plusieurs manières de le faire. Par exemple il peut payer 6 PBs, ou il peut défausser la carte "vitesse" pour 3 points et payer 3 PBs. Si le joueur n'a pas assez de PBs, il devra alors défausser 2 cartes de gènes. La valeur des 2 cartes étant supérieur à 6, il perd les points en excédent.

Sens de la dérive: direction dans laquelle une amibe dérive durant la phase 1, si elle n'effectue pas de Mouvement. Il est donné par la carte d'environnement placée sur la boussole.

Zone d'arrivée: les 10 dernières case de l'échelle des scores, imprimées dans une couleur plus foncée que les autres. Le jeu se termine lorsqu'un ou plusieurs marqueurs de score atteignent la zone d'arrivée durant un tour de jeu.

Merci à toutes les personnes mentionnées dans les règles allemandes.

Traduction Bruno Faidutti, mise en page Cédric Dubois.