Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LA GRANDE SOUPE PRIMORDIALE
(BOUILLON DE CULTURE)

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 rose des vents centrale et une échelle des scores.

- 28 amibes, de 4 types et de 4 couleurs différentes.

- 37 points d'énergie (PE), 30 petits (1 pt) et 7 gros (5 pts).

- 25 points de blessure (PB) (billes grises).

- 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 fiches d'aide - enfin, 4 en anglais et 4 en allemand - 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 tribu 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 possibilités 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- Mise en place

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend les quatre amibes de cette couleur, ainsi que 4 points d'énergie (PE).

Deux cubes de nourriture de chaque couleur sont placés sur chaque case 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 trois joueurs, seules les cartes de gènes avec un trois dans leur coin inférieur droit sont utilisées.

Les cartes d’environnement sont mélangées et l’une d’entre elles est placée, face visible, sur la rose des vents au centre de la soupe.

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 (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, sur un espace libre du plateau de jeu. A quatre joueurs, chaque amibe reçoit au départ une blessure (PB), à trois joueurs, elles n’en reçoivent aucune. Ensuite, dans l’ordre descendant cette fois, chaque joueur place une seconde amibe, cette fois sans blessure. 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.

D- Déroulement du jeu

Le jeu est divisé en tours. Chaque tour se compose de six 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, de toutes ses amibes présentes sur le plateau de jeu.

Chaque amibe a deux possibilités:

1- 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 rose des vents. Si un obstacle l’en empêche (bord du plateau, rose des vents), elle ne bouge pas.

2- L’amibe peut se déplacer par ses propres moyens

Si l’amibe n’a pas acquis de gènes supplémentaires, cela va prendre la forme d’un mouvement incontrôlé. Le joueur paie un point d’énergie (PE) et lance un dé. L’amibe se déplace d’une case dans la direction indiquée par le dé sur la rose des vents. Un 5 indique que l’amibe reste ne place. Un 6 permet au joueur de déplacer l’amibe dans la direction de son choix. Si un obstacle empêche le mouvement, l’amibe reste en place.

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 qui 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 pénurie de cubes d’une certaine couleur. 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 ne trouve pas de quoi se nourrir souffre de la faim et reçoit une blessure. Elle ne consomme rien, et on ne place donc aucun cube de déjection.

Après qu’une amibe s’est éventuellement déplacée, et s’est nourrie si elle l’a pu, 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 rose des vents est écartée et remplacée par une nouvelle.

La sélection génétique n’intervient pas au premier tour. Aux tours suivants, chaque joueur additionne les points de mutation de ses cartes de gènes. Si le total est supérieur au niveau 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 points d’énergie. Les cartes de gènes défaussées comptent pour leur nombre de points de mutation, chaque point d’énergie 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.

3- Nouveaux gènes

Dans l’ordre descendant, chaque joueur peut dépenser des points d’énergie 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.

Les indications des cartes de gène l’emportent sur les règles du jeu.

À l’exception de la seconde partie du gène agression, toutes les capacités génétiques peuvent être utilisés autant de fois par tour que le joueur le souhaite.

4- Division des amibes

Dans l’ordre descendant, chaque joueur reçoit 10 points d’énergie.

En dépensant ces points, et éventuellement ceux qu’ils avaient économisé auparavant, ils peuvent faire se diviser leurs amibes. Pour un prix de 6 points d’énergie, 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 (horizontalement ou verticalement, mais pas diagonalement) 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 blessures ou plus meurent de mort naturelle.

Une amibe morte est retirée du plateau de jeu et remplacée par deux cubes de nourriture de chacune des trois ou quatre 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

Dans l'ordre descendant, chaque joueur à son tour déplace 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 gènes 0-2 3 4 5 6 et +

Cases 0 1 2 3 4

Attention: Les gènes supérieurs (endurance, autonomie, agression, armure) comptent comme deux 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.

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 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 vainqueur.

LE TOUR DE JEU

1 - Déplacement et nourriture

Les joueurs jouent dans l'ordre ascendant. Les amibes sont traitées par numéros croissants.

Chaque amibe doit se laisser dériver ou se déplacer. Ensuite, elle se nourrit ou reçoit une blessure.

2 - Environnement et sélection génétique

Une nouvelle carte d'environnement est placée sur la rose des vents.

Si le nombre de points de mutation d’un joueur excède le niveau d’ozone de la nouvelle carte, alors ce joueur doit compenser la différence en payant des points d’énergie ou en défaussant des cartes de gènes.

3 - Nouveaux gènes

Dans l’ordre descendant, chaque joueur peut acheter des cartes de gènes en dépensant des points d’énergie.

4 - Division des cellules

Dans l’ordre descendant, chaque joueur reçoit 10 points d’énergie. Pour 6 points d’énergie pièce, de nouvelles amibes peuvent être placées dans la soupe. Une nouvelle amibe doit être placée sur une case qui ne contient pas de cellule de la même couleur, mais qui est, horizontalement ou verticalement, contiguë à une case contenant déjà une amibe de cette couleur.

5 - Morts naturelles

Les amibes qui ont deux blessures ou plus sont remplacées par deux cubes de nourriture de chaque couleur en jeu.

6 - Décompte des points

Dans l’ordre descendant, chaque joueur à son tour déplace 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 gènes 0-2 3 4 5 6 et +

Cases 0 1 2 3 4

7 - Fin du jeu

Si le marqueur d’un joueur a atteint la zone sombre à l’extrémité de l’échelle, la partie est terminée. La partie est également terminée si toutes les cartes d’environnement ont été utilisées.

LES GÈNES ET LEURS EFFETS

Un joueur ne peut pas acheter un gène qu’il possède déjà. Lorsqu’il n’y a plus de cartes d’un type donné, ce gène ne peut plus être acheté par un autre joueur.

Prix	Points de mutation	Gène	cartes 3/4 joueurs	Effet
2	3	intelligence	1/2	Sans effet. Permet néanmoins d’avancer dans l’échelle de l’évolution.

3	2	mouvement	2/2	À la phase 1, vous pouvez lancer deux dés et choisir l’un des résultats.
3	3	spores	1/1	À la phase 4,vos nouvelles cellules peut être placée sur n’importe quelle case où ne se trouve
4	3	vitesse	1/2	À la phase 1, vos amibes peuvent se déplacer deux fois par leurs propres moyens. Le second mouvement commence là ou s’est terminé le premier. Une amibe ne peut cependant pas se laisser dériver deux fois, ni se laisser dériver une fois puis se déplacer par ses propres moyens. Le second mouvement ne coûte aucun point d’énergie.
4	3	défense	1/1	En payant 1 point d’énergie, vous pouvez, à la phase 1 ou 5, transformer une attaque en combat. Attaquant et défenseur lancent chacun un dé, le résultat le plus élevé l’emporte. On relance en cas d’égalité. Si l’attaquant l’emporte, il mange le défenseur. Si le défenseur l’emporte, l’attaquant souffre de la faim.
4	4	évasion	1/2	À la phase 1 ou 5, vos amibes peuvent tenter d’échapper à une attaque en s’échappant. Le type de mouvement dépend des autres gènes de cette amibe, et ce mouvement coûte 1 point d’énergie.
4	4	substitution	1/2	À la phase 1, vos amibes peuvent se dispenser de manger des cubes d’une couleur, mais doivent alors manger un cube de plus que normalement. À quatre joueurs, au lieu de manger trois cubes (1+1+1), elles peuvent en manger 2 + 2. À trois joueurs, au lieu de 2+1 elles peuvent manger 4+0.
5	-2	protection anti-radiation	1/2	Vous donne une double protection contre la sélection génétique à la phase 2. Cette carte compte en effet -2 dans le décompte de vos points de mutation. En outre, si elle est défaussée, elle compte pour 4 points d’énergie. Cette carte ne compte pas pour le décompte des points.
5	4	nage	1/1	Le mouvement de vos amibes par leurs propres moyens (y compris en cas d’évasion, avec ou sans cartes de gènes, ne vous coûte aucun point d’énergie.

5	4	tentacules	1/2	Vos amibes qui se déplacent, que ce soit par leurs propres moyens ou en se laissant dériver, peuvent emporter avec elles 3 cubes de nourriture (2 seulement dans le jeu à trois joueurs).
5	4	agrippement	1/1	1) À la phase 1, vos amibes peuvent rester sur place au lieu de se déplacer. 2) Si une amibe quitte une case où se trouve également l'une de vos amibes, cette dernière peut suivre le mouvement et se déplacer avec la première. La décision de suivre le mouvement, et éventuellement d'emporter des cubes avec les tentacules, doit être prise avant que la direction de déplacement soit décidée.
5	5	résistance	1/2	À la phase 5, vos amibes ne meurent que si elles ont 3 blessures.
6	5	frugalité	0/1	À la phase 1, vos amibes peuvent consommer un cube de nourriture de moins. Vous décidez à chaque fois quelle est la couleur dont votre amibe se dispense. L'excrétion se fait normalement.
6	4	attaque	2/2	À la phase 1, s'il n'y a pas suffisamment de nourriture sur sa case pour l'une de vos amibes, elle peut attaquer une autre amibe se trouvant sur la même case. L'attaque coûte 1 point d'énergie, et est toujours réussie, à moins que l'amibe attaquée ne possède les gènes de défense, évasion ou carapace. Si l'attaque réussit, l'amibe attaquée est retirée de la soupe. L'attaquant la mange, mais n'excrète pas normalement: à la place, un cube de chaque couleur est placé sur cette case. Vous pouvez attaquer vos propres amibes.

6	5	parasitisme	0/1	À la phase 1, si l'une de vos amibes se trouve sur la même case qu'une amibe d'un autre joueur qui possède encore des points d'énergie, votre amibe mange un cube de moins que normalement, et le propriétaire de l'autre amibe paie un point d'énergie à la banque. Il n'y a aucune défense contre le parasitisme, et vous pouvez parasiter même s'il y a suffisamment de nourriture sur la case. S'il y a plusieurs autres amibes sur la case, vous choisissez celle que vous parasitez.
6	6	scissiparité	1/2	À la phase 4, chaque nouvelle amibe vous coûte 4 points d'énergie au lieu de 6.

Notes:

Si un joueur possède à la fois défense et évasion, il peut utiliser les deux, dans l'ordre de son choix, contre la même attaque. Il ne peut cependant utiliser chacun qu'une seule fois par tour.

Les différents gènes de nourriture (frugalité, substitution, parasitisme) peuvent être utilisés à tous moments. Si un joueur possède frugalité et substitution, chaque amibe a 4 manières distinctes de se nourrir. Avec les trois gènes, elle en a 8.

Les gènes supérieurs

Pour acquérir l'un de ces gènes, un joueur doit défausser un gène inférieur spécifique, qu'il doit posséder depuis au moins un tour. Il est donc interdit d'acheter le gène inférieur pour le rendre immédiatement. Il faut en outre payer le prix normal de la carte. Un joueur qui possède un gène supérieur ne peut pas acheter les gènes inférieurs correspondants. Les gènes supérieurs comptent comme deux cartes lors du décompte des points.

Prix	Points de mutation	Gène	cartes 3/4 joueurs	Effet
4+	4	endurance	1/1	défaussez vitesse. 1) Effet identique à vitesse. 2) en outre, si vos amibes possèdent l'un des gènes attaque, défense ou agression, elles peuvent faire une seconde tentative, gratuite, pour utiliser ces capacités lorsque la première à échoué.
5+	5	autonomie	1/2	défaussez mouvement. À la phase 1, vous ne lancez pas les dés et choisissez la direction de chaque déplacement.

5+	6	agression	1/1	défaussez attaque. 1) Effet identique à attaque. 2) En outre, à la phase 5, après les morts naturelles, une (et une seule) de vos amibes peut tuer une amibe d'un autre joueur se trouvant sur la même case. l'amibe tuée est remplacée par deux cubes de chaque couleur. L'agression vous coûte 1 point d'énergie. Les amibes disposant de carapace ne sont pas tués, mais reçoivent une blessure.
6+	5	carapace	1/1	défaussez défense ou évasion.. Vous êtes protégé, aux phases 1 et 5, sont les attaques des amibes utilisant attaque ou agression. À la phase 1, vos amibes ne peuvent pas être attaquées. À la phase 5, une amibe attaquée par une amibe utilisant agression reçoit seulement une blessure. Cela peut entraîner sa mort naturelle.

Critiques, suggestions, variantes et louanges:

Doris Matthäus and Frank Nestel, Obere Büch 24, 91054 Buckenhof, Allemagne.

tel: 09131/55045

fax: 09131/55085

email: nestel@am.uni-erlangen.de

traduction française de Bruno Faidutti.