**Matériel**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fiches mutations  Bassine (milieux)  Petits pots (estomacs) | Nourriture :  - Boules de cotillons de différentes couleurs  - Pièces de monnaie  - Billes en verre | Outils de préhension :  - Pinces en bois  - Pinces fines  - Cure dents  - Baguettes  …de chaque type autant que de participant |

*Ce jeu permet de visualiser la dispersion de caractères dans une population (augmentation de la présence au sein d’une population d’un ensemble de caractères adaptés au milieu et persistance de certains caractères défavorables ou neutres)*

**But du jeu**

Survivre et étendre sa progéniture

**Déroulement de la partie**

La nourriture est placée dans les différents milieux (bassines)

4 joueurs par bassine plus un maître du jeu

Chaque joueur se voit attribuer un outil de préhension parmi les 4 par le maître du jeu

Chaque joueur pioche au hasard 2 cartes et les applique à son mode de vie (en cas d’incompatibilité entre 2 cartes, on en repioche 2 autres)

Chaque tour de jeu dure 30s, le top départ et le top de fin est donné par le maître du jeu de chaque milieu.

Le joueurs se nourrissent uniquement à l’aide de leur moyen de préhension en suivant les règles données par leur patrimoine génétique et déposent la nourriture dans leur estomac.

Les proies doivent être attrapées individuellement et avec une seule main (sauf ordres contraires)

En fin de tour

- faites le compte des points de nourriture présents dans les estomacs de chaque joueur (en effectuant les modifications nécessaires)

- le joueur le moins bien nourri meurt

- tout joueur non nourri meurt

- le joueur le mieux nourri peut se reproduire (il donne alors naissance à un descendant possédant l’ensemble de ses caractéristiques génétiques (cartes et outil de préhension)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Toxicité**  Vous ne pouvez pas manger les proies vertes | **Toxicité**  Vous ne pouvez pas manger les proies rouges | **Toxicité**  Vous ne pouvez pas manger les proies jaunes | **Toxicité**  Vous ne pouvez pas manger les proies bleues |
| **Génome flexible**  Piochez 2 cartes de mutation à la place de celle-ci | **Préférence sexuelle**  Vous êtes si beau et apprécié que vous pouvez vous reproduire même si vous arrivez 2e au classement des points | **Fertilité**  Vous donnez naissance à 2 petits au lieu d’un seul chaque fois que vous avez l’occasion de vous reproduire | **Mutation létale**  Une mutation grave apparait  Vous êtes mort |
| **Double bouche**  Vous pouvez vous servir des 2 mains pour vous nourrir | **Ailes**  Vous pouvez partir vers un autre milieu au début des tours pairs | **Vision nocturne**  Vous voyez dans la pénombre et pouvez donc vous nourrir 5s avant les autres et encore 5s après | **Grande bouche**  Vous pouvez prendre les proies 2 par 2 |
| **Mauvaise digestion**  Votre système digestif peu efficace vous empêche de digérer toutes vos proies (ôtez 20% arrondi à l’inferieur) | **Efficacité digestive**  Vous tirez davantage d’énergie de la digestion de vos proies, ajoutez 50% à votre score de proies (arrondi à l’inférieur) | **Immobilité**  Voue êtes un organisme fixé. Posez votre coude sur la table à un point fixe et ne le bougez plus. Nourrissez vous ainsi sans déplacer le coude | **Maladresse**  Réflexes et système nerveux peu élaboré. Les droitiers prenez la main gauche et les gauchers prenez la main droite |
| **Métabolisme lent**  Vous n’avez besoin que de peu d’énergie pour survivre. Conservez une proie du tour précédent | **Faible efficacité métabolique**  Vous avez des difficultés à extraire l’énergie de vos aliments, soustrayez une portion de nourriture à votre décompte | **Frénésie**  Chaque bille compte double mais votre période de chasse n’est que de 20s par jour.  Vous passez le reste du temps à vous reposer de vos efforts | **Faible instinct de reproduction.**  Ne faites pas de petits |
| **Hypocalcémie**  La coquille de vos œufs est fragile. Lorsque vous vous reproduisez seule la moitié de vos petits nait. (1 chance sur 2) | **Cécité**  Fermez les yeux | **Plumes**  Si vous avez des ailes vous pouvez vous déplacer à chaque tour.  Si vous n’avez pas d’ailes la production couteuse des plumes vous prend 1 ration par tour | **Ailes**  Vous pouvez partir vers un autre milieu au début des tours pairs |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ile** | **Noms des individus** | **Caractéristiques des individus** | **Début du round 1** | **Début Round**  **2** | **Début Round**  **3**  **FEU de brousse**  **Otez les cotillons** | **Début Round**  **4** | **Début Round**  **5**  **1 mutation supplémentaire pour tous les joueurs** | | **Début Round**  **6** | **Début Round**  **7** | **Début Round**  **8** |
| **1** | **A** | **PB** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **B** | **PF** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **C** | **BA** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **D** | **CD** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **E** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** | **F** | **PB** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G** | **PF** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **H** | **BA** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **I** | **CD** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **J** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** | **K** | **PB** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **L** | **PF** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **M** | **BA** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **N** | **CD** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **O** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

On notera les nouveaux individus en round 5 B1, B2...