CONDITIONS DU MILIEU DE VIE

Nombre de tours

2

Réchauffement climatique

Les activités humaines ont rejeté trop de gaz à effet de serre. La température de la Terre a augmenté et a provoqué un réchauffement du climat. Les plantes produisent des fruits plus petits : *enlever la moitié des billes et des pions et doubler le nombre de cotillons et de fils de laine.*

CONDITIONS DU MILIEU DE VIE

Nombre de tours

2

Crise biologique

(grande extinction)

Une grande extinction massive se met en place à cause de grands cataclysmes comme un supervolcan en activité et un astéroïde qui s'est écrasé sur Terre. Le climat et les écosystèmes sont totalement bouleversés : *la moitié (arrondi au supérieur) de chaque type de nourriture et de chaque espèce d'oiseaux (joueurs) disparaît. Ils sont remplacés par les descendants des survivants.*

CONDITIONS DU MILIEU DE VIE

Nombre de tours

1

Élévation de température
(climat plus chaud)

Nous rentrons dans un cycle où les températures augmentent. Le climat se réchauffe et cela favorise plus de sécheresses. Les plantes produisent plus de fruits secs : ***enlever la moitié des cotillons et de fils de laine et doubler le nombre de billes.***

CONDITIONS DU MILIEU DE VIE

Nombre de tours

1

Diminution de température
(climat plus froid)

Nous rentrons dans un cycle où les températures diminuent. Le climat se refroidit et cela favorise un plus climat frais et humide. Les plantes produisent alors plus de fruits charnus : *enlever la moitié des billes et de fils de laine et doubler le nombre de cotillons.*

CONDITIONS DU MILIEU DE VIE

Nombre de tours

1

Espèces invasives

Une espèce d'insecte est venue coloniser un nouveau milieu. Mais elle s'est trop reproduite au dépend des autres espèces et à perturber l'équilibre de l'écosystème. Cela perturbe la reproduction des plantes à cause des pollinisateurs : *doubler le nombre de pions et de fils de laine.*

CONDITIONS DU MILIEU DE VIE

Nombre de tours

1

Changement d'habitat

Un événement tectonique (séisme) sépare deux zones sur une île, isolant les espèces et favorisant la transformation d'un milieu de vie. Une prairie se transforme en forêt dense. Cela améliore la colonisation de certaines plantes :
doubler le nombre de pions et de billes.

Mutation et changement de caractères

Nombre de tours

1

Préhension accrue

Une série de mutations a modifié certains allèles sur le mouvement et la préhension des objets, améliorant la prise de nourriture de l'oiseau : *le joueur peut se servir de ses deux mains avec son outil pour pouvoir attraper les objets.*

Mutation et changement de caractères

Nombre de tours

1

Vision nocturne

Une série de mutations a modifié certains allèles sur la vision et le traitement de l'information par le cerveau, permettant à l'oiseau de voir dans l'obscurité : *le joueur peut attraper les objets 5 secondes avant tous les autres joueurs et encore 5 secondes après.*

Mutation et changement de caractères

Nombre de tours

1

Grande bouche

Une série de mutations a modifié certains allèles sur la taille de la cavité buccale et les os du crâne, améliorant la prise de nourriture de l'oiseau : ***le joueur peut récupérer un objet en plus à chaque prise.***

Mutation et changement de caractères

Nombre de tours

1

Efficacité digestive

Une série de mutations a modifié certains allèles sur la structure de l'appareil digestif et les enzymes fabriquées pour la digestion, améliorant et accélérant la digestion : ***le joueur ajoute 50 % à son score (arrondi à l'inférieur) en fin de tour.***

Mutation et changement de caractères

Nombre de tours

1

Caractère neutre

Une série de mutations a modifié certains allèles mais cela n'a eu aucun impact sur les caractères de l'animal ou leur modification : *le joueur joue son tour normalement.*

Mutation et changement de caractères

Nombre de tours

1

Toxicité alimentaire

Une série de mutations a modifié certains allèles sur la sensibilité à manger certaines proies. Elles deviennent ainsi toxiques et peuvent entraîner la mort de l'animal : *le joueur ne peut pas récupérer les objets rouges et verts.*

Mutation et changement de caractères

Nombre de tours

1

Cécité

Une série de mutations a modifié certains allèles sur la vision de l'animal le rendant aveugle : ***le joueur doit fermer les yeux pendant le tour. S'il ouvre les yeux, il perd tous les objets récupérés.***

Mutation et changement de caractères

Nombre de tours

1

Maladresse

Une série de mutations a modifié certains allèles sur le système nerveux et les réflexes. Cela entraîne des problèmes de mouvement et de dextérité : *le joueur droitier utilise sa main gauche ou le joueur gaucher utilise sa main droite.*

Mutation et changement de caractères

Nombre de tours

1

Faible efficacité métabolique

Une série de mutations a modifié certains allèles sur le respiration cellulaire et donc sur les réactions chimiques dans le cytoplasme des cellules de l'animal. Cela entraîne des difficultés à extraire des aliments suffisament d'énergie :
le joueur enlève 50 % à son score (arrondi à l'inférieur) en fin de tour.