

# Dominant Species



A játékot tervezte: Chad Jensen

## BEVEZETŐ

**i.e. 90,000** - A hatalmas jégkorszak a nyakunkon, a fajok között globális harc folyik a fennmaradásért.

A **Dominant Species** (Domináns Fajok) egy olyan játék, ami szórakoztató módon mutatja be ennek az ősi történelemnek egy kis szeletét: a jégkorszak súlyos hatását, és az élőlények alkalmazkodását a lassan változó földi élethez.

Minden játékos választ egyet a hat jelentős állati osztály közül (emlősök, hüllők, madarak, kételtűek, pókok és rovarok). A játék elején többé-kevésbé természetes egyensúly van közöttük. De ez nem lesz mindig így: lássuk ki a legalkalmasabb a túlélésre.

Az akcióbábuk ravasz elhelyezésével a játékosok arra törekszenek, hogy minél több terepkártyán dominánssá váljanak, annak érdekében, hogy megszerezzék az erős kártyahatásokat. A játékosok a maguknak választott osztályok elterjesztésével győzelmi pontokat szereznek az adott állat számára. A játékosok törekvéseit segítik többek között a Sokasodás (Speciation), a Vándorlás (Migration) és az Alkalmazkodás (Adaptation) akciók.

Mindez végül a végjátékhoz vezet – a jégkorszak utolsó előretöréséhez –, amikor is az a játékos, aki a legtöbb győzelmi pontot halmozta fel, elnyeri állata számára a **Dominant Species** dicső koronáját.

De valaki más is gyorsan domináns lehet, hiszen közeledik a szörnyű hideg...



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com



**FRONT LINE BLOG**

A 2018-as kiadáshoz aktualizálta,  
javította és szerkesztette: Hipszki László,  
Színes Géza fordítását felhasználva

GMT1011-12

# TARTALOM

A játék összetev i .....	2
A játék áttekintése .....	2
Szószedet .....	3
El készületek .....	4
A Föld .....	6
Elemek .....	6
Húzózsák	
Elemek párosítása	
Veszélyeztetett fajok	
Dominancia	
Fajok .....	8
Génkészlet	
Gy zelmi pontszámláló .....	8
Akciótábla .....	8
A játék lépései .....	9
Tervezés Fázis .....	9
Végrehajtás Fázis .....	9
Kezdeményezés .....	10
Alkalmazkodás .....	10
Visszafejl és .....	11
B ség .....	11
Pusztaság .....	12
Kimerülés .....	12
Eljegesedés .....	13
Sokasodás .....	14
Felfedezés .....	14
Vándorlás .....	15
Versengés .....	15
Dominancia .....	16
Opcionális szabályok <b>2-3 játékos számára</b> .....	17
Módosított kezdés (véletlen Föld beállítás) .....	17
A kártyák .....	18
Túlélőkártya	
Dominanciakártyák	
Visszaállítás Fázis .....	20
Kihalás	
Túlélés	
Újravetés	
A játék vége .....	20

A játékban számos ehhez hasonló megjegyzés található. Ezek példákat, értelmezéseket, útmutatásokat, szerz i jegyzeteket és egyéb tanácsokat tartalmaznak, melyek segítik a könnyebb megértést.

# A JÁTÉK ÖSSZETEV I

- ez a 20 oldalas szabálykönyv
- egy játéktábla
- hat állattábla
- 27 kártya - 1 Túlél kártya és 26 Dominanciakártya
- 31 nagy és 12 kis hatszög lapka a "Föld" elkészítéséhez
- 330 kis fakocka a hat állati osztályba tartozó fajok jelölésére
- 60 fahenger az állatok akcióinak jelöléséhez (AP)
- 60 fakúp az állatok dominanciájának jelöléséhez
- 120 kör alakú korong a Föld forrásainak, az "elemeknek" a jelöléséhez
- 6 négyzet lapka, az egyes fajok jelével, a "kezdeményezés" sorrend jelölésére a "Tervezés Fázis" során
- egy vászon húzózsák

# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A nagy hatszöglet lapkákat arra használjuk a játék során, hogy b vítsük a Földet, ami akár így is kinézhetett ezer évszázaddal ezel tt. A kisebb tundra mez ket a nagyobb mez kre fogjuk helyezni - tundrává változtatva azokat - a jégkorszak hatását jelezve.

A fahengerek, az akcióbábuk ("AP") irányítják a játékot. Minden AP azt jelzi, hogy egy játékos elvégezheti a jelölt akciót, módosulást, környezeti változást, a vándorlást, eljegesedést. Miután valaki a **Tervezés Fázis** alatt egy akcióbabut elhelyez az akciótáblára, az biztosítja számára a lehet ségét az akció elvégzésére a Végrehajtás Fázis során.

Általában a játékosok megpróbálják növelni saját állataik túlélési esélyeit, illetve akadályozni próbálják ellenfeleiket - és mindeközben remélhet leg értékes gy zelmi pontokat ("VP") is gy jtenek. A különféle kártyák segítenek ebben az er feszítésben, egyszerhasználatos képességeket adva a játékosoknak vagy újabb VP-k szerzésére nyújtanak lehet séget.

A játék folyamán a fajok (a kis fakockák) szaporodnak, vándorolnak és elpusztulnak a játék "Föld" lapkáiról. Az elem korongok elhelyezésre, illetve levételre kerülnek az állattáblákról és a Földr l.

Amikor a játék véget ér, a játékosok még értékelik az aktuális helyzetüket az összes lapkán - ez után az a játékos nyeri a játékot, akinek az állata a legtöbb VP-vel rendelkezik.

5\_VjCzVi \_ f5Dk! '5' zhf\_cgc\_ 'YnY\_ \Ugnbz\_Uhzj U' Y'n]\_ Uhc\_Uh Uh' U\_VjCzUz' Ua ]Yh jf[ fY' U\_UfbU\_ \UfUub] a körben"

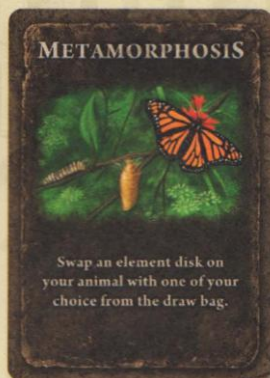
**Állat (Animal)** - Emlős, hüllő, madár, kétéltű, pók vagy rovar. A játékban minden játékos egy állati osztályt képvisel a hat közül. Az állati osztály különböző fajtáit a kis fakockák mutatják a "Földön", egy választott színből. Minden állati osztálynak van egy állattáblája (animal display) és egy kezdeményezésjelzője az állat képével.

**Bónusz győzelmi pontok** - Számos akció és kártya hatásával szerezhet

BONUS POINTS TABLE									
QUANTITY:	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
VICTORY POINTS:	1	3	6	10	15	21	28	36	45

a játékos "Bónusz győzelmi pontot". A **bónuszpont tábla (Bonus Points Table)** a játéktábla bal alsó sarkában található. A felső sorban az akció vagy a kártyahatás eredményét találjuk - például, hány tundra mezőt birtokol az állat a Túlélés akció során (ld. 20. oldal) - míg az alsó sorban az így szerezhető győzelmi pontszámot (VP) látjuk.

**Dominanciakártyák** - A 26 kártyából álló pakliból az választhat, akinek egy lapka kiértékelésekor az állata megszerzi a dominanciát. A dominanciakártyák hatása egyszeri. Az egyik kártya - a "Jégkorszak" (Ice Age) - a játék végét jelenti. A "Túlélőkártya" (Survival) nem dominanciakártya, külön szabály vonatkozik rá (ld. 20. oldal).



**Domináns / Dominancia** - Minden egyes lapkán, ahol legalább egyetlen faj megtalálható (kis fakocka), ott az a domináns állat, amelyik a legtöbb párosított elemmel rendelkezik azon állatok közül, akiknek fajai jelen vannak az adott lapkán.

**Föld** - A hatszögletű lapkák összessége a játéktáblán a Föld. A játékosok ezekre helyezik el az elemeket, állataik fajtait és a dominancia jelzőket.

**Elemek** - Fű, hernyó, hús, mag, nap és víz. Ezek a kör alakú jelzők



(korongok) jelképezik az állatok számára nélkülözhetetlen erőforrásokat. Az elemeket az állattáblák bal felső részére kell elhelyezni, jelezve ezzel a "szükségletet", illetve a Földön (a hatszögek sarkában), ahol az adott elem "jelenlétét", rendelkezésre állását jelezzük. A Földön a mezők sarkában lévő elem mindig legfeljebb három mezőhöz tartozik egyidőben.

**Veszélyeztetettség** - Egy faj veszélyeztetetté válik, ha egy lapkán, ahol a játékosnak állata található, nincs meg a számára szükséges elemek közül egyik sem (vagy ha a lapkán nincs semmilyen elem).

**Tápláléklánc** - Többek között a Dominancia akció pontozásakor, a döntetlen helyzetek eldöntésére használjuk. A tápláléklánc felülről lefelé - azaz a jobb felől a rosszabb felé:

- Emlős
- Hüllő
- Madár
- Kétéltű
- Pók
- Rovar



**Kezdeményezés jelzők** - Ez a hat kis négyszögletű lapka az állatok képével a Tervezés Fázisban a kezdeményezés sorrendjét jelöli. (Alternatívaként, ha a játékosok nem akarják használni a tervező által javasolt állatszíneket, az egyik oldal semleges fehér.)

**Párosítás** - Az "A" elem száma a játékos állattábláján szorozva az "A" elem számával az adott Föld lapkán. Ehhez hozzáadva a "B" elem hasonló szorzatát, majd a "C" elemét, és így tovább minden elemre elvégezzük és összegezzük.

Lásd a 7. oldal ábráját

**Fajok** - Minden kis fakocka egy fajt szimbolizál. Egyetlen szín tartozik a különböző fajokhoz, amik együtt az állatot (a valós világban ismerős kifejezéssel az állati osztályt) jelképezik.

**Terep** - Tundra, hegy, sivatag, erdő, dzsungel, szavanna, mocsár vagy tenger. A Föld minden eleme e nyolc tereptípus egyike lehet.

**Lapka** - A nagy és kis hatszögletű lapok a Föld egy-egy felszíntípusát jelképezik. Ezeket használva épül ki a játéknak terepet adó Föld felszíne.



**Győzelmi pontok (VP)** - Ezt gyűjti mindegyik állat a játékban. A legtöbb VP-t elérő megnyeri a játékot.

# ELŐKÉSZÜLETEK

## A TÁBLA

Helyezzük el a játéktáblát - képpel felfelé! - az asztal közepén.

## AZ ÁLLATOK

Minden játékos kiválasztja az állatot, amellyel játszani szeretne, majd a játékosok megkapják az állathoz tartozó állattáblát. A fajokat sorsolással is ki lehet választani.

A

A kezdeményezés jelzőket a tápláléklánc szerinti sorrenddel ellentétesen - azaz első a rovar, utána a pók, a kétéltű, és így tovább - elhelyezik a játékosok az akció tábla **Kezdeményezés** (Initiative) mezőjén színükkel felfelé.

B

Amennyiben a játékosok nem akarnak az előre meghatározott állatszínekkel játszani, úgy a fehér oldaluk legyen felfelé.

Ha kevesebb, mint hat játékos van, ebben a szekcióban egy vagy több jobb oldali doboz üres marad a játék során.

A nem használt állattáblákat a kezdeményezés jelzőkkel együtt tegyük vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség.

## A LAPKÁK

Helyezzünk el mind a hét nagy felszín lapkából (a tundrát kivéve) egyet-egyet a tábla közepén. Tegyük egy tundra lapkát a közepén lévő tengerre.

C

A megmaradt 11 tundra lapkát tegyük színével felfelé az **"Eljegesedés lapkák"** (Glaciation Tiles) feliratú helyre a táblán.

D

A megmaradt 24 tereplapkát megkeverve és színével lefelé három nyolcas kupacot képezve tegyük a **"Felfedezés lapkák"** (Wanderlust Tiles) feliratú helyre a táblán. Fordítsuk fel mindhárom kupac felső lapját.

E

## A KÁRTYÁK

Tegyük a tábla mellé a Túléléskártyát (Survival).

F

Vegyük ki a **Jégkorszak** (Ice Age) kártyát a Dominanciakártyák közül. Keverjük meg a maradék 25 Dominanciakártyát.\* Tegyük a Jégkorszak (Ice Age) kártyát képpel lefelé az asztalra, és tegyük a tetejére a megkevert Dominanciakártyákat, így képezve egy húzópaklit.

G

\*Rövidebb játékhoz nézd meg a 19. oldalon lévő piros megjegyzést.

Húzzuk fel a felső öt kártyát és helyezzük el őket színnel felfelé a **"Rendelkezésre álló Dominanciakártyák"** (Available Dominance Cards) feliratú helyre a játéktáblára.

H

## AZ ELEMÉK

Vegyünk el mind a hat elemből kettőt és helyezzük el őket a táblán a jelölt helyre.

I

Az elem korongokat a Föld lapkák metszéspontjaiba tegyük.

A maradék elem korongokat gyűjtjük össze, készítsünk belőlük egy húzókészletet, majd tegyük mindet a húzózsákba.

J

Húzzunk ki a zsákból négy elemet és tegyük őket az **"Alkalmazkodás"** (Adaptation) részre az akció táblán a levél szimbólummal jelölt helyekre. Húzzunk további négy elemet és ezeket a **"Bőség"** (Abundance) részre tegyük, majd négyet a **"Felfedezés"** (Wanderlust) részhez is.

K

L

M

## A FAJOK

Ha nem az alapértelmezett színeket használjuk, akkor minden játékosnak most kell eldöntenie, melyik szín jelképezi az állatát.

A fából készült részekből minden játékos választ egy színt, ezek szimbolizálják a játék során az ő állatát. Minden játékos elvesz tíz **kúpot** (ezek jelölik a dominanciát), továbbá a játékosok száma szerint az alábbi számú **hengert** (ezek lesznek az akcióbábuk - AP-k) és **kockát** (a fajai génkészletének jelölésére):

N

- **6 játékos** - 3 henger és 35 kocka
- **5 játékos** - 4 henger és 40 kocka
- **4 játékos** - 5 henger és 45 kocka
- **3 játékos** - 6 henger és 50 kocka
- **2 játékos** - 7 henger és 55 kocka

A maradék hengert és kockát tegyük vissza a dobozba.

Minden játékos az összegyűjtött kockákból vegyen ki egyet és tegye azt a "0"-ás mezőre a Győzelmi pontszámlálón.

O

Ezután minden játékos a saját génkészlete közül (a kockáiból) tegyen az alábbiak szerint a Föld kezdőlapkáira:

P

- **Rovarak** - 2 a szavannára, 1-1 a mocsárra és a sivatagra
- **Pókok** - 2 a dzsungelre, 1-1 az erdőre és a mocsárra
- **Kétéltűek** - 2 a mocsárra, 1-1 a dzsungelre és a szavannára
- **Madarak** - 2 az erdőre, 1-1 a hegyre és a dzsungelre
- **Hüllők** - 2 a sivatagra, 1-1 a szavannára és a hegyre
- **Emlősök** - 2 a hegyre, 1-1 a sivatagra és az erdőre

Kevesebb, mint hat játékos esetén, a nem szereplő állatokat ne helyezzük el. Kezdekör minden állat azon a lapkán domináns, ahova két kockát helyezett el.

Q

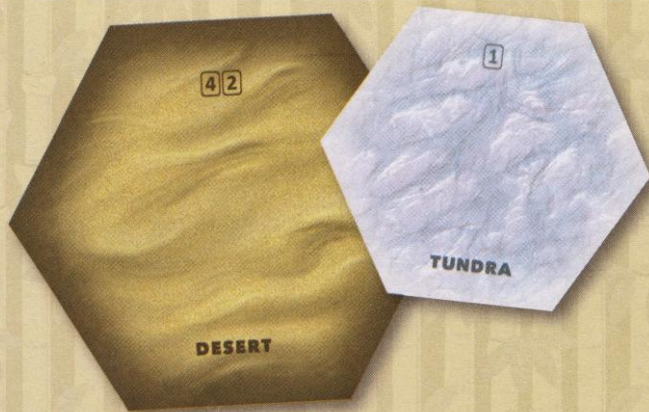
## A KEZDÉS

A játék az első kör Tervezés Fáziséval kezdődik. A játékot a Kezdeményezés (Initiative) részen elől lévő játékos kezdi, vagyis az, aki a legközelebb van az akciótábla első üres AP helyéhez, amit a szem ikon jelöl.

R



# A FÖLD



A kis és nagy hatszögletű lapkákból készül a "Föld" - itt történnek a játék meghatározó eseményei.

Mindegyik állathoz tartozó fajtákat ezekre a lapkákra helyezük le a génkészletből. Ha bármilyen okból lekerül egy faj (kocka) a tábláról, az Eljegesedés akció kivételével (Glaciaton - lásd 13. oldal), akkor az visszakerül a dobozba - és NEM a génkészletbe.

Az elemeket mindig a hatszögek sarkaiba tesszük, illetve az állattáblákra, az akciótáblára vagy a húzózsákba.

A gúla-alakú dominancia jelzők is a Föld lapkákra kerülnek, ha az adott állat ott domináns.

Új (nagy) tenger, mocsár, szavanna, dzsungel, erdő, sivatag és hegy lapka helyezhető el a már meglévő Föld széléhez csatlakoztatva, amikor a játékos a **Felfedezés (Wanderlust)** akciót választja. Az új lapkát a három halom tetejéről a felfordított lapok közül vehetjük el.

Új (kis) tundra lapka helyezhető el a tundra lapkák halmából egy már meglévő (nagy) lapka tetejére, amikor a játékos az **Eljegesedés (Glaciation)** akciót választja. Az így elhelyezett tundra lapkák a játék végéig a helyükön maradnak.

Ha két lapka egy éle közös, akkor azokat "szomszédosnak" tekintjük.

Annak ellenére, hogy a tundra lapka némileg kisebb, mint a nagyobb lapka, amire tesszük - és következésképp fizikailag nem érintkezik a hat körülötte lévő lapkával -, mégis szomszédosnak tekintjük az általa letakart lapka szomszédjaival.

# ELEMEK

Ezek a korongok jelölik a hat elemet a **Dominant Species** játékban: fű, hernyó, hús, mag, nap és víz. A Földön elhelyezett elemek jelképezik az "ellátottságot", az állattáblákon lévő pedig a "szükségletet". Mindezek együtt gondoskodnak az állatok elempárosításáról a Föld minden lapkáján.



## HÚZÓZSÁK

Amikor az elemek nem az állattáblákon, az akciótáblán, vagy a Föld lapkáin vannak, akkor a húzózsákban kell tartani őket. Bármikor, ha egy új elemre van szükség, akkor azt mindig ebből a húzózsákból vesszük elő. Viszont bármikor, ha egy elemet leveszünk a tábláról, vagy az állattábláról, akkor az visszakerül ebbe a zsákba és később újra ki lehet húzni.

**PÉLDA AZ ELEM PÁROSÍTÁSÁRA:** A jobb oldali ábrán a rovar domináns a sivatag lapkán annak ellenére, hogy kevesebb egyede van, mint a kétéltűnek: a dominancia a minőségen és nem a mennyiségen alapul.

A rovarnak 3 eleme passzol (1 fű + 1 fű + 1 hernyó + 0 víz), míg a kétéltűnek kettő (1 hernyó + 1 hernyó + 0 hús + 0 víz háromszor).

A hüllőnek éppen csak két nap eleme van, de ha az egyik fajtát átköltözteti a szavannáról a sivatagra, azonnal megszerzi a dominanciát a rovartól, mert összesen 6 párosított eleme van (2 nap x 3).

Vegyük észre, hogy a kétéltű domináns lehetne a három víz elemével (3 a 2 arányban a hüllővel szemben), ha átköltözne a szavannára.

Azt is vegyük észre, hogy a hüllő veszélyeztetetté válik a szavannán, ha a két lapkán lévő közös nap elem onnan lekerül, hiszen nem marad olyan elem a játékban azon a lapkán, amire neki a túléléshez szüksége lenne.



# FAJOK

A kis fakockák képviselik az egyes állatok fajait a Földön. A legtöbb faj a játék elején a játékos génkészletében van. A többségük - vagy akár az összes -, a játék során a Föld lapkái kerülnek elhelyezésre. A fajok különböző okokból lekerülhetnek a Földről, és az Eljegesedést (Glaciation) kivéve, ekkor ki is kerülnek a játékból.

Egy játékos soha nem esik ki a játékból, még akkor sem, ha elveszti az összes fajt a génkészletből, és az utolsó faja is levételre kerül a tábláról. Az állat bajba kerül, nem lesz képes Sokasodni (Speciation) vagy Vándorolni (Migration), de más akciók még használhatók maradnak számára (és megtartja az összes VP-ét is).

# GÉNKÉSZLET

Kezdséhez az állatokhoz tartozó néhány faj a kezdő Föld lapkákra kerülnek, a többi a játékos előtt, egy halomban van, ezt nevezük "génkészletnek". Ha egy fajt kell elhelyezni a Földön, akkor azt mindig a játékos ezen génkészletéből kell elvenni. Viszont, ha egy fajt valamilyen okból leveszünk a tábláról, kivéve az Eljegesedés akciót, akkor az a dobozba kerül, és nem vissza a játékos génkészletébe (a játékban ez már nem vehet részt).

# GYŐZELMI PONT SZÁMLÁLÓ

A **győzelmi pont számláló** a játéktábla külső szélén körben helyezkedik el. Itt, az egyik fakockánkkal jelöljük a győzelmi pontjaink (VP) aktuális értékét a játék folyamán.

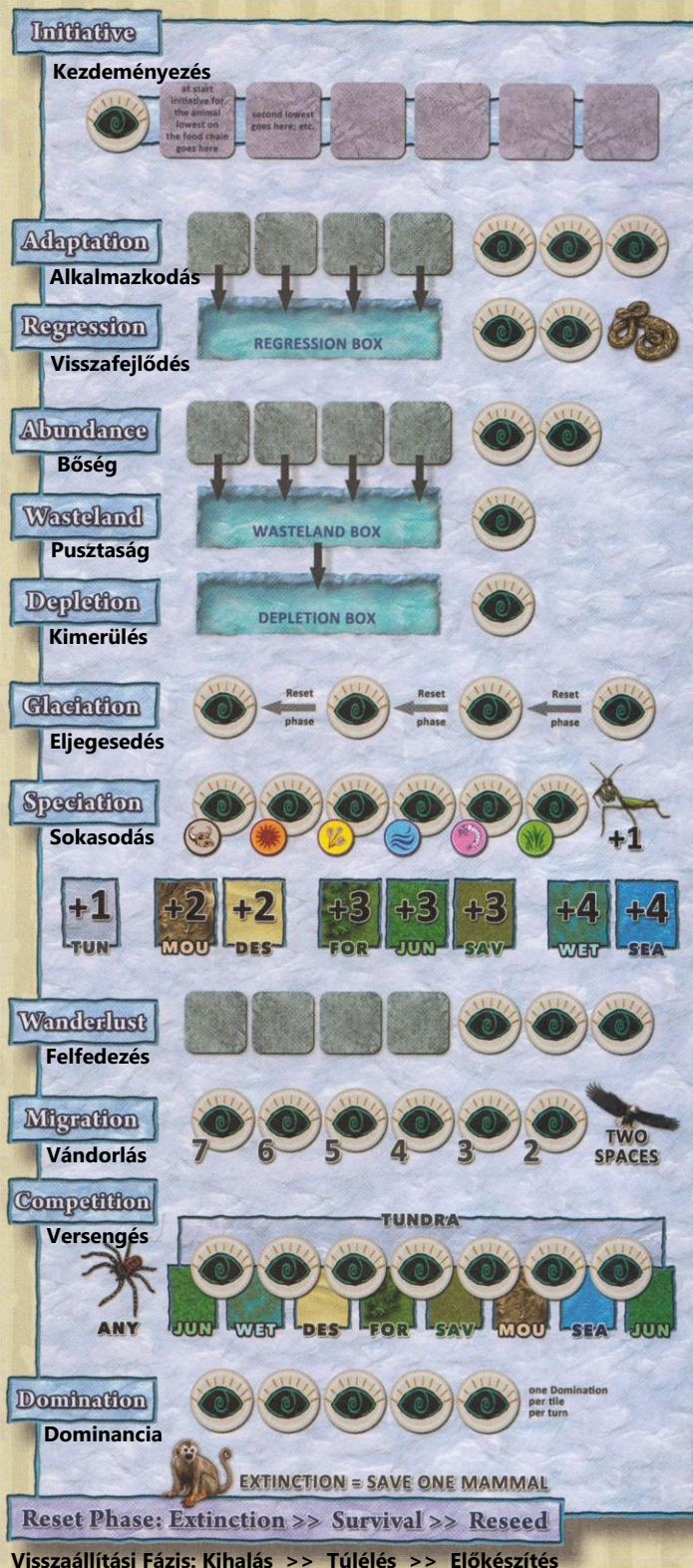
Amikor egy állat VP-t nyer vagy veszít, akkor a kockáját előre vagy hátra mozgatja a számlálón. Helyezzük el egy tartalék kockánkat a "+100"-as jelen, ha egy állat túlhaladna a 100 ponton. Sosem lehet kevesebb pontunk, mint nulla.

A tartalék kockát a dobozból vegyük ki, a játékból már kikerültek közül.

# AKCIÓTÁBLA

Ez a nagy, rózsaszín-szürke terület a játéktábla, jobb oldalán az akciótáblával. Az akciótábla a játék szó szerinti "üzeme", ami a működésével a játékosok akarata és vágya szerint viszi az állatokat a végzetük felé a Földön.

Az akciótábla:





# A JÁTÉK LÉPÉSEI

A **Domináns Fajok** játék körök sorozatából áll, melyekben a játékosok többé-kevésbé párhuzamosan vesznek részt. Minden kör három fázisból áll:

## TERVEZÉS FÁZIS

### VÉGREHAJTÁS FÁZIS

### VISSZAÁLLÍTÁS FÁZIS

A Tervezés Fázis során a játékosok elhelyezik az akcióbábuikat (AP-k) a játéktábla jobb oldalán lévő akciótábla "szemekkel" jelölt üres helyeire. Minden AP egy akciót jelöl, amit a Végrehajtás Fázis során a játékosok végrehajtanak. Minden akcióhelyen legfeljebb egy bábu (AP) állhat, azaz "szemesnek áll a világ".

A Végrehajtás Fázis során sorban levesszük az AP-eket az akciótábláról fentről lefelé és balról jobbra haladva. Mindannyiszor, amikor levesszünk egy AP-t, annak tulajdonosa végrehajtja az adott szekcióba tartozó akciót, például az "Eljegesedést" (Glaciation) vagy a "Vándorlást" (Migration).

A Visszaállítás Fázis során (lásd 20. oldal) néhány faj kihalhat és az egyik játékos győzelmi pontokat (VP) szerezhet a Túlélőkártya (Survival Card) által. Amíg a játék nem ér véget, addig ebben a fázisban az akciótáblát visszaállítjuk a következő kör kezdéséhez.

A játék körről körre folytatódik, amíg véget nem ér, amikor is a végső pontok összeszámolálása következik (lásd 20. oldal).

# TERVEZÉS FÁZIS

Minden kör Tervezés Fázisában a játékosok egyenként, balról jobbra haladva a Kezdeményezés (Initiative) sorrend szerint elhelyeznek egy AP-t valamelyik szabad "szem"-re az akciótáblán. Minden "szem"-en legfeljebb egy AP állhat.

Az AP-eket nem lehet elhelyezni nem szemmel jelölt helyen, pl.: a pók ikonon a Versengés (Competition) akción.

Amikor a Kezdeményezés (Initiative) sorrend szerinti utolsó játékos is elhelyezett egy AP-t, az adott "kör" véget ér és egy új kör kezdődik az első játékosal kezdve. Mindaddig, amíg az utolsó AP-ja is el nem fogy mindegyik állatnak. Minden körben, amikor egy olyan állat következne, akinek már nincs AP-je, őt kihagyjuk. A nem játszott állatokat is egyszerűen kihagyjuk.

# VÉGREHAJTÁS FÁZIS

A Végrehajtás Fázis alatt az akciótáblán lévő AP-k levételre kerülnek - egyesével, fentről lefelé és balról jobbra -, és az akció az aktív játékos irányítása alatt végrehajtásra kerül az alábbi sorrendben:

1. Kezdeményezés - Initiative
2. Alkalmazkodás - Adaptation
3. Visszafejlődés - Regression
4. Bőség - Abundance
5. Pusztaság - Wasteland
6. Kimerülés - Depletion
7. Eljegesedés - Glaciation
8. Sokasodás - Speciation
9. Felfedezés - Wanderlust
10. Vándorlás - Migration
11. Versengés - Competition
12. Dominancia - Domination

## AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Az akciók végrehajtása sosem kötelező. Amikor egy játékos leveszi AP-ját az akciótábláról, szabadon dönthet úgy is, hogy teljesen eláll az aktuális akciójának végrehajtásától.

## SZEKCIÓK KIHAGYÁSA

A legtöbb akció, ahol nincs AP az akciótáblán, átugrásra kerül. Kivéve:

- Visszafejlődés - Regression: ez a szekció mindig az összes hozzáadott elemmel párosítva lévő állatot érinti;
- Pusztaság - Wasteland: ez a szekció mindig érinti az összes tundra lapkán az egyező elemeket;
- Sokasodás - Speciation: a rovarok mindig kapnak egy lehetőséget, hogy egy fajukat elhelyezzék a játéktáblán;
- Versengés - Competition: a pókok mindig kapnak egy lehetőséget, hogy versengjenek egy ellenséges fajjal.

A különböző akciók a következő oldalakon abban a sorrendben kerülnek részletezésre, ahogy azokat a játék során végre kell hajtani.

Az akciók leírása - végrehajtásuk sorrendjében - rövidített formában szerepel a játékosok állattábláján.

# KEZDEMÉNYEZÉS - INITIATIVE



A Végrehajtás Fázis kezdetekor vegyük el az itt lévő AP-t. Az AP tulajdonosa a következőket teszi:

- A Kezdeményezés sorban az állata jelzőjét eggyel előre léptetheti és ezzel ő eggyel előbbre kerül a Kezdeményezésben. Az akciót kihagyjuk, ha az akciót választó állat a Kezdeményezés sorban az első.
- A levett AP-t azonnal elhelyezheti az akciótábla egy szabad szemére.

Az egy jó lehetőség, ha az utolsó játékos ide helyezi el az utolsó bábuját, mert ezt még át is helyezheti és előrébb is jut a Kezdeményezésben a következő körök Tervezés Fázisában.

# ALKALMAZKODÁS - ADAPTATION



A Kezdeményezés (Initiative) akció után az összes AP egyesével levételre kerül ebben a szekcióban is, balról jobbra haladva. Amikor egy állat AP-ja lekerül, a játékos választhat a szekción lévő elemek közül egyet. A választot elemet elveszi az akciótábláról és elhelyezi egy üres (szürke) helyre a saját állattábláján.

Egy állat sosem rendelkezhet több, mint hat elemmel az állattábláján (beleértve a már meglévő és szerzett elemeket is). Ha egy játékos megszerezte mind a hat elemet, akkor ez az akció számára elveszett.

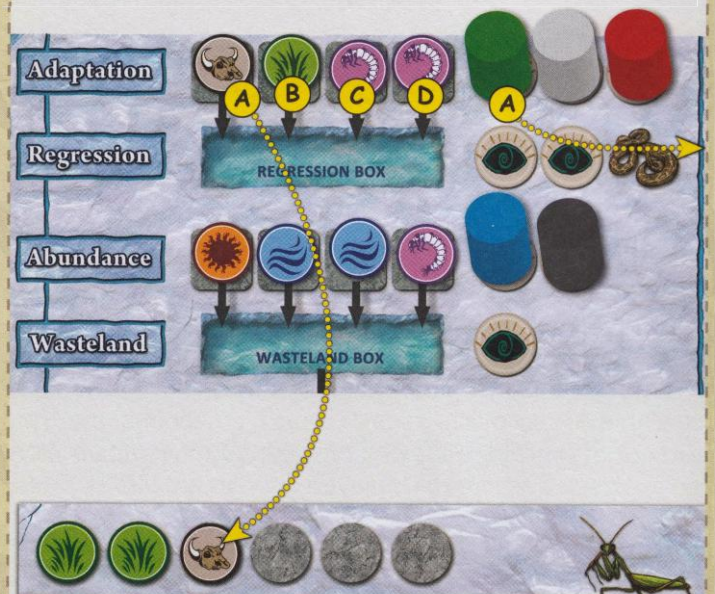
Állatok egy adott elemtípusból rendelkezhetnek több darabbal is.

PÉLDA: A Tervezés Fázisban a hulló játékos (fekete) úgy döntött, hogy egy kicsit előrébb akar kerülni a Kezdeményezésben, ezért az AP-ját a hatszemélyes játék első körében ide helyezte el.

Amikor leveszi az AP-t, először megcseréli pozícióját a madár játékosának kezdeményezés jelzőjével (A). Ezután a levett AP-t egy üres szemre teszi: látva az alkalmat hogy több nap elemet hozzon játékba, az AP-t a Bőség (Abundance) szekció szabad helyére teszi (B).

PÉLDA: A rovar játékos (zöld) szeretne egy kicsit fejlődni. Ő veszi le először az AP-ját és választ egy hús elemet, amit elhelyez az állattábláján (A). A fehér és a piros játékosok már csak a fűvet és a hernyót választhatják.

A rovar választhatta volna a specializálódáshoz a fűvet is (B) a meglévő két füve mellé. Az egyik hernyó választása (C) rizikós, mert ha a másik hernyót egyik játékos sem választja, akkor az lekerül a Visszafejlődés (Regression) dobozra a kör végén (D), ezáltal arra kényszerítve a rovar, hogy egy értékes AP-vel a következő körben megmentsse azt.



## VISSZAFEJLŐDÉS - REGRESSION



Az Alkalmazkodás (Adaptation) akciók után a Visszafejlődés (Regression) akció következik: minden elemtípusból, ami a Visszafejlődés dobozban (Regression Box) van, abból az összes állatnak le kell vennie egy elemkorongot az állattáblájáról.

**AP előny** - minden ebben a szekcióban elhelyezett AP tulajdonosa megmenhet egy elemet az állattábláján. Látható,



hogy a harmadik hely itt a hüllőé: ez azt jelenti, hogy ez olyan, mintha a hüllőnek mindig lenne egy "ingyen" AP-ja ezen a szekción.

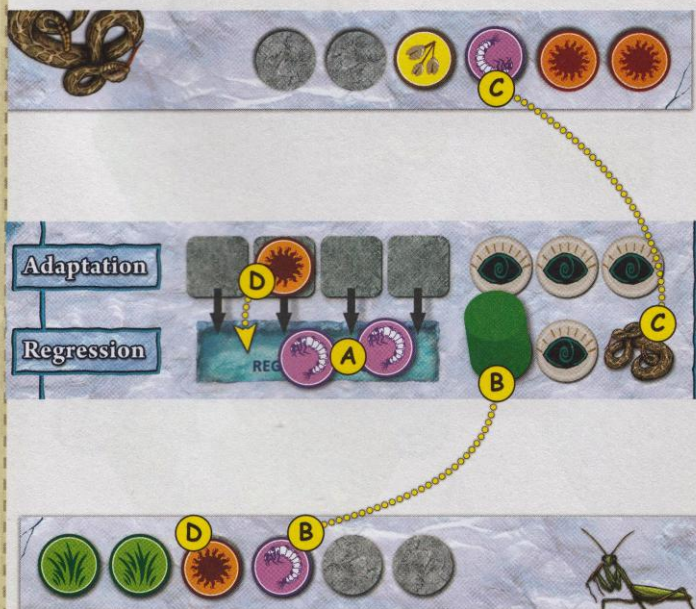
A Tervezés Fázisban a hüllő játékos is választhatja azt, hogy elhelyez ezen a szekción további AP-kat, ha ezt szeretné tenni.

Az állattáblán alapból meglévő elemeket nem lehet elveszíteni (ezek a tábla bal oldali helyeire vannak nyomtatva). A csak alapelemekkel rendelkező játékosokra a Visszafejlődés (Regression) akció semmiképpen nincs hatással.

Minden egyes Visszafejlődés után az AP-k visszakerülnek a játékosokhoz.

PÉLDA: A Visszafejlődés doboz (Regression Box) tartalmaz két hernyót (ez csak egy elemtípusnak számít) (A). A rovar játékos elhelyezett itt egy AP-t (zöld), ami megmenti a hernyóját (B). A hüllő játékosnak van egy kiváltsága (szabad AP), ezért ő is megmentheti a hernyóját (C).

A rovar nap eleme veszélyben van a következő körben, mert az Alkalmazkodás (Adaptation) szekcióból le fog kerülni a nap (D) a Visszaállítás Fázisban a kör végén.



## BŐSÉG - ABUNDANCE

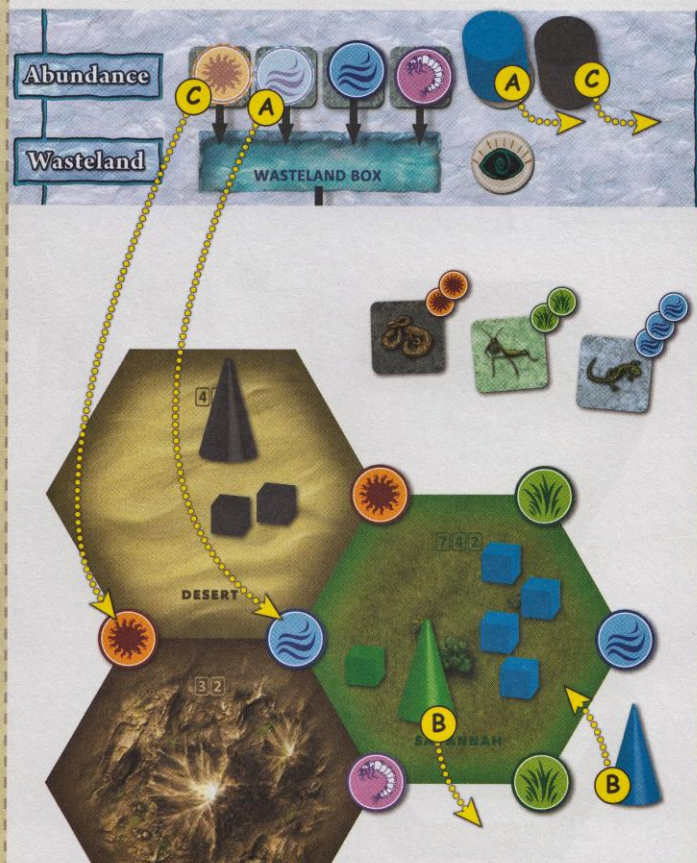


A Visszafejlődés (Regression) akció után levesszük erről a szekcióról is balról jobbra haladva az AP-keket. Amikor egy állat AP-je levételre kerül, a játékos választ egyet a szekción lévő elemek közül és áthelyezi azt az akciótábláról bármelyik földlapra egyik szabad sarkára.

Az elemek bármelyik szabad sarokba kerülhetnek, még olyan sarokba is, amelyek egy vagy nulla másik lapkához csatlakozik (ez az amit úgy nevezünk, hogy a Föld "széle").

PÉLDA: A kételtű (kék) választ először (A) és a választott víz elemet elhelyezi egy szabad helyre. Ezzel ő megszerzi a dominanciát a szavanna lapkán: hat passzoló eleme van a rovar (zöld) négy elemével szemben (B).

A kígyó (fekete) választ másodszor (C), és a választott nap elemet elhelyezi úgy, ahogy az az ábrán látszik. Ez lehetőséget ad számára, hogy később terjeszkedjen a hegy lapkán anélkül, hogy fajtait a kihalás fenyegetné.



## PUSZTASÁG - WASTELAND



Minden Bőség (Abundance) akció végrehajtása után levételre kerül az ide helyezett AP (akcióbábú). Az a játékos, aki ide helyezte az AP-ját, levehet egy elemet a Pusztaság dobozból, majd visszarakja azt a húzózsákba.

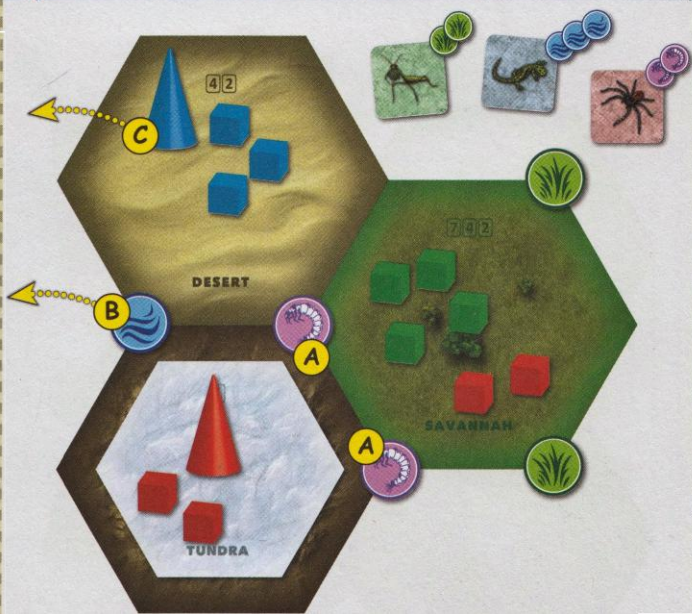
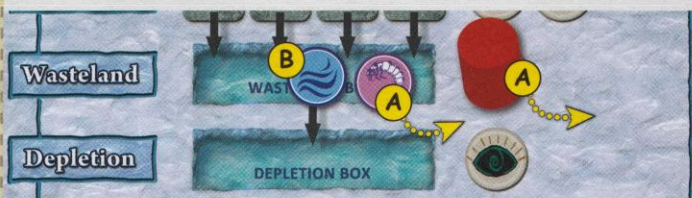
Ezután, függetlenül attól, hogy volt-e AP ezen az akción vagy sem, a Pusztaság akció automatikusan végrehajtódik: a tundra lapkák mellőli lapkákról levételre kerül az összes olyan elem, amely még mindig megtalálható a Pusztaság dobozban. A levett elemek a húzózsákba kerülnek.

Megjegyzés: a Pusztaság doboz az első körben üres, így ez az akció kihagyásra kerül.

PÉLDA: A pók (piros) leveszi AP-ját, kiválaszt egy hernyó elemet a Pusztaság dobozból és visszateszi a húzózsákba. Így a tundra mellett lévő két hernyó megmarad (A).

A víz elem a Pusztaság dobozban maradt, így a Földről el kell távolítani az összes víz elemet, amely egy tundrával szomszédos, és vissza kell őket rakni a húzózsákba (B).

A kétéltű ezáltal elveszti dominanciáját a sivatag (Desert) lapkán, mert fajai itt veszélyeztetetté váltak (C).



## KIMERÜLÉS - DEPLETION



A Pusztaság (Wasteland) akció végrehajtása után levételre kerül az itt lévő AP, és a tulajdonosa választ a Földön egy olyan elemet, amely típus megtalálható a Kimerülés dobozban.

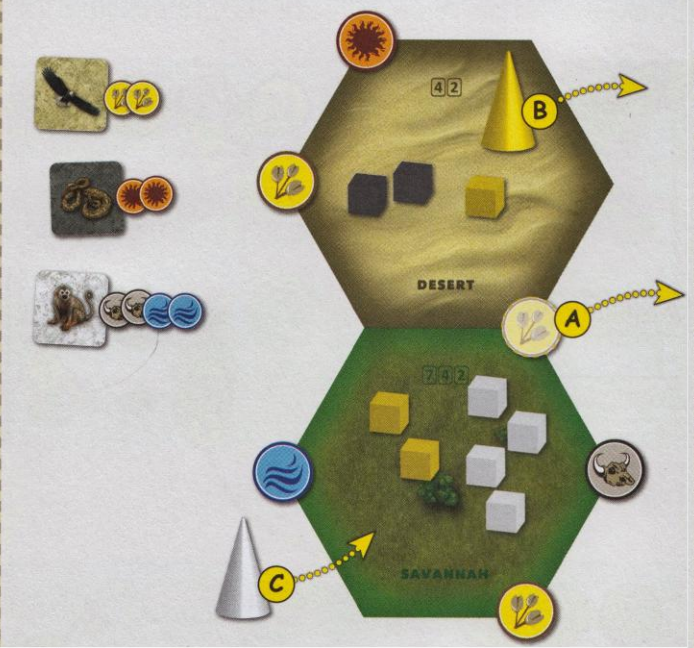
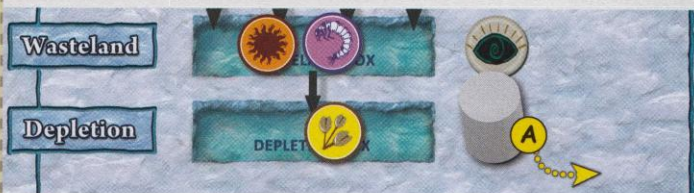
A választott elem lekerül a tábláról és visszarakjuk a húzózsákba.

Ha nincs a Kimerülés dobozban lévő elemekkel azonos elem a Földön, akkor ez az akció kimarad.

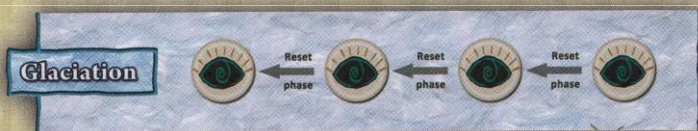
Megjegyzés: a Kimerülés doboz az első két körben üres, így ez az akció e két körben kimarad.

PÉLDA: Az emlős játékos leveszi AP-ját erről a szekcióról. Egyedül egy mag elem van a Kimerülés dobozban, így ő is csak egyetlen mag elemet vehet le a tábláról. Azt választja, hogy leveszi a sivatag és a szavanna között lévő mag elemet (A).

A madárnak így mindkét mezőn a 4 párosított eleme helyett már csak 2 marad. Ezzel a sivatagban elveszti a dominanciáját, mert a hullóval döntetlenben van (B). A szavannán pedig az emlős lesz domináns, ahol eddig döntetlen volt (C).



# ELJEGESEDES - GLACIATION



A Kimerülés (Depletion) Fázis végrehajtása után csak a szekció bal legszélső AP-ját vesszük le. Az AP tulajdonosa elvégez egy Eljegesedés (Glaciation) akciót az alábbiak szerint:

1. Választ egy nem tundra lapkát, amely szomszédos legalább egy tundra lapkával.
2. Leszedi és ideiglenesen félrerakja az összes fajtát a kiválasztott lapkáról.
3. Ráhelyez egy tundra lapkát (a képpel felfelé álló készletből elvéve) a kiválasztott lapkára.

A továbbiakban ezt a lapkát, mint "tundra lapka" kezeljük a játékban, nem az eddigi tereptípusa szerint.

4. Le kell venni az összes olyan elemet a tábláról, amelyik pontosan három tundra lapkával érintkezik.

Ez azt jelenti, hogy olyan elemre ez nem vonatkozik, amely csak egy vagy két tundra lapkával érintkezik, például a Föld szélén.

5. A játékos **bónusz győzelmi pontokat** (VP) kap az alapján, hogy hány tundra lapkával érintkezik a most lerakott lapka (ld. 3. oldal).
6. A félretett fajokból, állatonként egyet-egyet (kis fakockát) helyezzük vissza a tundra lapkára.
7. A maradék fajokat rakja vissza minden játékos a génkészletébe (és NEM a dobozba, mint más esetekben).

Ha elfogyott az összes tundra lapka a készletből (mind a 12 felkerült a Földre), ezt az akciót többet nem lehet használni.

Megjegyezzük, hogy ha van AP a második, harmadik vagy a negyedik helyen, azt nem vesszük le. Ezek majd a Visszaállítás (Reset) Fázisban egy-egy mezővel előrébb lépnek.

A játékosok így biztosíthatnak maguknak lehetőséget egy későbbi Eljegesedés akcióra, viszont ezzel egy AP-val kevesebbet tudnak használni egy-két körig.

PÉLDA: A hüllő játékos egy Eljegesedés akciót választott ebben a körben. Választhatná a szavanna eljegesítését, mert így kapna 3 győzelmi pontot (VP) a két meglévő tundrához történő csatlakozás miatt, és megszerezné a Túlélőkártya (Survival) felett is a kontrollt (3 hüllő áll szemben a tundrán két pókkal és egy rovarral). Mindamellett, nem akarja három tundrával körbezárni az egyedüli nap elemet, és így levenni azt a 4. lépésben...



Ezért ehelyett a sivatag (desert) mezőt választja az Eljegesedésre (1. lépés). Leveszi az összes fajt a mezőről (2. lépés) és ráhelyez egy tundra lapkát (3. lépés). A 4. lépésben nem történik semmi. Az 5. lépésként kap 1 győzelmi pontot (VP) - mivel egy tundra lapkához csatlakozik az új tundra. Ezután a 2. lépésben levett - 1 rovar, 2 madár és 4 kétlétű - fajokból egyet-egyet visszatesz az új tundra lapkára (6. lépés). A megmaradt fajokat - 1 madár és 3 kétlétű - a játékosok visszateszik a saját génkészletükbe (7. lépés).

# SOKASODÁS - SPECIATION



Az Eljegesedés (Glaciation) akciót követően, egymás után erről a szekcióról is levesszük az AP-eket, balról jobbra haladva. Amikor egy állat AP-ja levételre kerül, a játékos választ egy olyan elemet a Földön, mint ahol az AP állt. Ezt követően új fajokat helyez le a génkészletéből a kiválasztott elemmel szomszédos lapkákra a következők szerint:

- Legfeljebb 4 fajt, ha a lapka tenger vagy mocsár.
- Legfeljebb 3 fajt, ha a lapka szavanna, dzsungel vagy erdő.
- Legfeljebb 2 fajt, ha a lapka sivatag vagy hegy.
- Legfeljebb 1 fajt, ha a lapka tundra.

Jegyezzük meg, hogy csak 1, 2 vagy 3 lapkán lehet egyszerre szaporodni, azokon, melyek sarka a választott elemmel érintkezik.



Az összes Sokasodás végrehajtása után a rovar lehelyezhet a génkészletéből egy fajt bármelyik Föld lapkára.

A Tervezés Fázisban a rovar játékos dönthet úgy, hogy a Sokasodás szekció üres helyeire is elhelyez további AP-akat, ha ezt szeretné tenni.

# FELFEDEZÉS - WANDERLUST



A Sokasodás akciók után egymás után levesszük az AP-eket a Felfedezés szekcióról is, balról-jobbra haladva. Amikor egy állat AP-ja lekerül, a játékos elvesz egy lehetséges felfordított nagyobb lapkát a Felfedezés lapkák (**Wanderlust Tiles**) közül. Ezt követően sorban elvégzi az alábbiakat:

1. Választ egy üres (fehér) lapkát a játéktáblán és elhelyezi itt a választott új lapkát. Az újonnan letett lapkának legalább egy már meglévő Föld lapkához kell csatlakoznia.
2. Választhat egy lehetséges elemet az akciótábla Felfedezés (Wanderlust) szekciójából, és elhelyezheti azt az újonnan lehelyezett lapka egyik szabad sarkára.
3. **Bónusz győzelmi pontot** (VP) kap aszerint, hogy az új lapka hány meglévő lapkához csatlakozik (lásd 3. oldal).

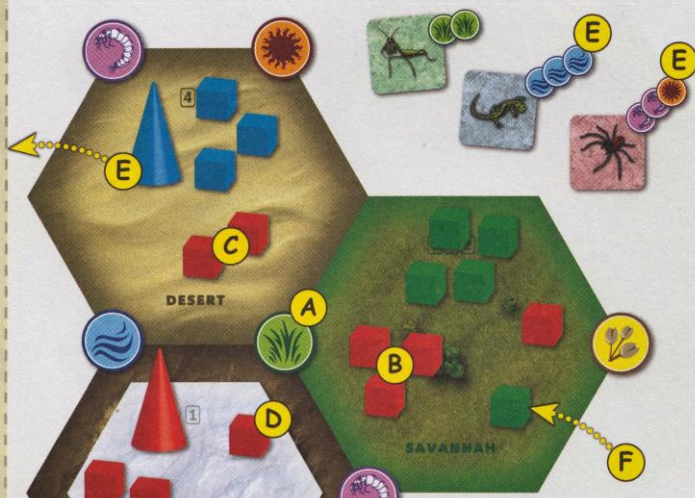
Végül, a tápláléklánc sorrendjében eldöntik a játékosok, hogy hány (mind, néhány vagy semennyi) fajukat költöztetik át az új lapkára az **azzal szomszédos** lapkákról.

Ha a három rakás valamelyike elfogy, a Felfedezés szekciónál választható akciók száma is értelemszerűen lecsökken.

PÉLDA: A pók leveszi AP-ját a fűvel jelölt helyről. A képen látható fű elemet választja (A). Ez lehetővé teszi számára, hogy elhelyezzen még 3 fajt a szavannán (B), kettőt a sivatagon (C) és még egyet a tundrán (D).

A kételtű elveszti dominanciáját a sivatagon, miután a pókkal döntetlenre állnak, mindkettőjüknek 3 párja van (E).

A rovar elhelyezi egy saját ingyen fajtát a szavannán, annak érdekében, hogy fenntartsa ott a létszámfölkényét (F).



PÉLDA: A madár az első. Egy mocsár lapkát választ és leteszi azt (A), majd rátesz egy mag elemet (B). Az új mocsár két meglévő lapkához csatlakozik (C), így a Bónusz győzelmi pont táblázat szerint 3 győzelmi pontot (VP) kap.

A madár ekkor úgy dönt, hogy 1 egyedét áthelyezi a szomszédos sivatagról az újonnan lehelyezett mocsár lapkára, és azonnal meg is szerzi ott a dominanciát (D).

A pók kihagyja (veszélyeztetett lenne ezen a lapkán). Végül a rovar 2 egyedét mozgatja át (E).



# VÁNDORLÁS - MIGRATION



Az összes Felfedezés akció végrehajtása után, le vesszük - balról-jobbra haladva - sorban az AP-eket a Vándorlás szekcióról. Amikor egy állat AP-ja levételre kerül, a játékos kiválasztja állata legfeljebb X db fajt bárhol a Földön, ahol az X azt a számot jelenti, amely a levett AP-nál szerepelt. Mindegyik kiválasztott faj átlép valamelyik szomszédos lapkára.

Minden madárfaj a Vándorlásnál legfeljebb két lapkányit mozoghat, azaz egy szomszédos lapkát átlépetve léphet egy másik lapkára.

A madár nem tud átvándorolni üres mező felett (azaz ott, ahol nincs Föld lapka).

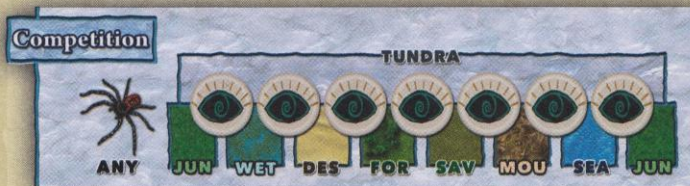
A vándorló fajok a költözést kezdhetik egy lapkáról és onnan együtt elköltözve ugyanarra a lapkára, vagy szétvála léphetnek különböző lapkákra is, a játékos döntése szerint.

PÉLDA: A rovar leveszi AP-ját a 7-es "szem" akciómezőről. Elköltöztet egy fajt a sivatagra a szomszédos szavannára, megszerelve ott a dominanciát (A). Veszélyeztetett lenne a tundrán, így mind a 6 fajt elvándoroltatja onnan, 4-et a sivatagra tesz (B), 2-öt pedig a hegyre (C).

A madárnak is van egy Vándorlás AP-ja ebben a körben. Látva a rovar lépéseit, azt tervezi, hogy használja a különleges képességét, és egyik fajt átköltözteti a kiürült tundrára a tengerről (D).



# VERSENGÉS - COMPETITION



Miután végrehajtottuk az összes Vándorlás akciót, következhetnek a Versengés szekcióra helyezett AP-k, melyeket szintén balról-jobbra haladva vesszünk le. Amikor egy állat AP-ja levételre kerül, a játékos megjegyzi a három lapkatípust, amelyen az AP állt. Aztán mindegyik tereptípusból választ legfeljebb egyet a Földön. A választott lapkának tartalmazni kell:

- az állat legalább egy saját fajt; és
- legalább egy ellenséges fajt.

A játékos ezután levehet minden választott lapkáról egy-egy ellenséges fajt. A levett fajokat a dobozba tesszük vissza, ezzel kikerülnek a játékból (NEM a játékos génekészletébe kerülnek).



A póknak mindig van egy "ingyen" AP-ja ezen az akción. Kezdeként ő versenghet, de csak egy lapkán.

A pók játékos a Tervezés Fázisban dönthet úgy, hogy elhelyez további AP-kat a szekció valamelyik akcióhelyén, ha ezt szeretné.

PÉLDA: A kígyónak van egy AP-ja a "tundra-sivatag-erdő" akcióhelyen (A). Úgy dönt, hogy levesz egy emlőst a bal oldali erdőről (B) és egy rovarat a tundráról (C). A sivatagon nincs faja, így a harmadik Versengést kihagyja (D).

Habár jelen van, de nem versenghet a másik erdőn vagy a tengeren ebben a körben (E).



# DOMINANCIA - DOMINATION



Az összes Versengés akció elvégzése után következik a Dominancia szekció, ahonnan szintén balról-jobbra haladva levesszük az AP-kat. Amikor egy állat AP-ja levételre kerül, a játékos választ egy olyan lapkát a Földön, amit még senki nem választott a Dominancia akcióban ebben a körben. Ez a lapka ezt követően pontozásra kerül az alábbiak szerint:

1. Az az állat, akinek a legtöbb faja van a választott lapkán, kap X győzelmi pontot (VP), ahol X a terep típusának megfelelő első szám a **Lapka pontozása (Tile Scoring)** táblázatban a játéktáblán.
2. Ha a választott lapka nem egy tundra, akkor a második legtöbb fajjal rendelkező állat megkapja a **Lapka pontozása** táblázat megfelelő terep típusánál lévő második értéknél látható VP-t.

TILE SCORING			
9	5	3	2
SEA			
8	4	2	1
WETLAND			
7	4	2	
SAVANNAH			
6	3	2	
JUNGLE			
5	3	2	
FOREST			
4	2		
DESERT			
3	2		
MOUNTAIN			
1			
TUNDRA			

Ehhez egy másik állatnak is kell lennie a lapkán -- ha egy állat egyedül van egy lapkán, nem kapja meg az első és a második hely pontjait is.

3. Amennyiben a pontozott lapka egy tenger, mocsár, szavanna, dzsungel vagy erdő, akkor a harmadik legtöbb fajjal rendelkező állat megkapja a harmadik értékhez tartozó VP-t a **Lapka pontozása** táblázatról.

Ehhez egy harmadik állatnak is kell a lapkán lennie - az első vagy második helyezett nem kapja meg a harmadik pontjait is.

4. Ha a pontozott lapka egy tenger vagy mocsár, akkor a negyedik legtöbb fajjal rendelkező állat megkapja a negyedik értékhez tartozó VP-t a **Lapka pontozása** táblázatról, tehát vagy 1, vagy 2 VP-t.

Ehhez egy negyedik fajnak is kell a lapkán lennie - az első, második, vagy a harmadik helyezett nem kapja meg a negyedik pontjait is.

- Fontos: ha valamelyik helyen döntetlen van, akkor a helyezést a tápláléklánc csökkenő sorrendje dönti el (az emlős az első, aztán a hüllő...).
5. Végül, ha van domináns állat a pontozott lapkán, akkor a domináns játékosnak választania kell egyet a felfordított Dominanciakártyák közül (ha van még). A kártyán lévő hatást annak a játékosnak kell végrehajtania, aki a lapot választotta. Ezt követően a kártyát a dobozba tesszük, és kikerül a játékból.

A kártyák leírásához kiegészítés található a 18-19. oldalon.

Jegyezzük meg, hogy ha az Ice Age (Jégkorszak) kártya kiválasztásra kerül, a játék a kör befejezése után véget ér (lásd 20. oldal).

Jegyezzük meg, hogy a domináns állat nem feltétlenül az, aki a pontozásra kiválasztotta a lapkát, és lehet hogy nem is az az állat kapta a legtöbb pontot.

Végül, legyél tisztában azzal, hogy az első játékosnak minden körben esélye van arra, hogy elsőnek válasszon az öt lehetséges Dominanciakártya közül - ezt követően folyamatosan csökken a lehetőségek száma, ahogy fogynak a felfordított Dominanciakártyák.

Az összes Dominancia akció végrehajtása után a Végrehajtás Fázis (Execution Phase) véget ér és megkezdődik a Visszaállítás Fázis (Reset Phase) - lásd a 20. oldalt.

PÉLDA: A hüllő játékos a pontozásra az egyetlen játékban lévő mocsár lapkát választja. Az első helyen (8 VP) a kétlábú végez 4 fajjal. A hüllőnek és a madárnak 2-2 faja van: a hüllő áll magasabb helyen a táplálékláncban, így megkapja a második helyért járó 4 VP-t. A madárnak a harmadik helyért járó 2 VP-vel kell beérnie, míg a negyedik helyért járó 1 VP-t nem kapja meg egyik állat sem.

Végül, mivel a lapkán a hüllő a domináns, választania kell egy képpel felfelé lévő Dominanciakártyát és végre kell azt hajtania.





## OPCIONÁLIS SZABÁLYOK 2-3 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Amennyiben a **Domináns fajok** játékot csak 2 vagy 3 játékos játssza, akkor alkalmazhatják az alábbi szabályt, mely szerint egy játékos több fajt is irányíthat. Ezek a szabályok több helyen is eltérnek az alapszabályoktól. Ilyenkor mindig a lejjebb olvasható, megváltoztatott szabályokat kell alkalmazni.

Ez az opció nagy stratégiai komplexitást ad a játékhoz, ezért tapasztalatlan játékosoknak nem ajánlott.

### TÖBB ÁLLAT

Amikor a játék elején elosztjuk az állatokat a játékosok között, akkor mind a hat állati osztályt elosztjuk. Így három játékos esetén minden játékos két különböző állattal rendelkezik; két játékos esetén pedig mindenki három-három állatot kap.

A játékosok elosztják az állatokhoz tartozó színes fa elemeket is (kockák, hengerek, kúpok). Minden állat kap 3 hengert (AP) és 35 kockát (fajt), úgy, mintha hat játékos játszana. Minden állat külön-külön gyűjti a győzelmi pontokat (VP).

### AKCIÓK

Amikor egy játékos egyik állata akciót hajt végre, akkor a többi állata és annak fajai tulajdonképpen "ellenségek" (mintha egy másik játékos játszana velük). Például, ha egy Dominanciakártya valamire utasítja az "állatodra" utal, akkor csak arra az egy állatodra utal, amelyik domináns volt a pontozott lapkán - ebben az esetben a többi általad irányított állatod is ellenfél fajnak számít.

### VÉGSŐ PONTOZÁS

Mialatt mind a hat állat látszólag győzelmi pontokat (VP) gyűjt a játék alatt, csak egyikét kapja meg a játékos a végső pontozás során. A játék végén, minden játékos az állatai közül annak a pontjait kapja meg végső pontszámként, amelyik a **legkevesebb** saját pontot érte el - a játékos több pontot elért állata(i)nak pontjait győzelmen kívül hagyjuk.

Így figyelj arra, hogy a játék során inkább igyekezz kiegyensúlyozottan előrehaladni minden állatoddal, ahelyett hogy az egyiket beáldozod a másik előnyére.

Például egy kéjtékos játékban Márk állatai 70, 145 és 160 pontot gyűjtöttek - így ő végül 70 pontot kap. Bob állatai 75, 85 és 95 pontot gyűjtöttek - így ő nyer 75 ponttal.

## MÓDOSÍTOTT KEZDÉS (VÉLETLEN FÖLD BEÁLLÍTÁS)

A Föld alternatív berendezésével kezdve, a játékosoknak egyenetlen elosztású lesz az elem párosítása, de ezt kompenzálják a kezdéskor kiosztott VP-k. Ezt a szabályt alkalmazhatjuk az alapjátékban és a 2, illetve 3 játékos változatban is.

A normál kezdést alkalmazzuk, kivéve a Föld felrakását, ott a következők szerint járunk el:

### LAPKÁK

A lapkák elhelyezése előtt keverjük meg azokat, színükkel lefelé. Húzzunk véletlenszerűen hetet és helyezzük el őket a hét kezdőhelyre a táblán. (Ezután a szokásos módon állítsuk fel a három húzópaklit a Felfedezés lapkák (Wanderlust Tiles) helyére). Tegyük egy tundrát a középső mező tetejére.

### ELEMEK

Egyesével húzzunk a zsákból 12 elemet és helyezzük el azokat a lapkák 12 sarkánál, úgy, mint a normál kezdésnél. (Az akciótáblára szintén helyezzük fel a kezdő elemeket.)

### FAJOK

Helyezzünk egy emlős fajt minden nem tundra mezőre, amelyik egy hús elemet tartalmaz, kettőt minden nem tundra mezőre, amelyik 2 hús elemet tartalmaz, 3 emlőst oda, ahol három hús van, és így tovább.

Ismételjük meg az eljárást a hüllőkkel és a nappal; a madarakkal és a maggal; a kétélűekkel és a vízzel; a pókokkal és a hernyóval; végül a rovarokkal és a fűvel.

Számoljuk meg, hogy melyik állatnak van a legtöbb faja (kis kocka) a Földön. Minden állat rakja a VP jelző kockáját erre a számra. Majd minden állat elveszt a győzelmi pontjaiból annyit, ahány faja van a Földön (így az az állat - vagy állatok -, amelyiknek a legtöbb egyede van, 0 VP-vel kezdi a játékot).

Lehetséges, bár valószínűtlen, hogy egy állat egyetlen felhelyezett faj nélkül kezdené a játékot. Ha ez történne, semmi gond! Ez a játékos így igen jelentős VP-vel indul - továbbá nagyobb az esélye arra is, hogy számára kedvező elem kerüljön a húzózsákból az akciótáblára.

# A KÁRTYÁK

## TÚLÉLŐKÁRTYA

Add oda ezt a kártyát annak a játékosnak, akinek a legtöbb faja él tundra lapkákon. A Visszaállítás Fázisban **bónusz** VP-t kapsz a birtokolt tundra mezők után.

A Túlélőkártyát tegyük félre a játék elején. A játék során a játékosok nyomonkövetik, hogy kinek mennyi faja van a tundra lapkákon. Ha valakinek egyedülként legtöbb van, akkor automatikusan azonnal megkapja a Túlélőkártyát. Ha két vagy több játékos osztozik az elsősegen, akkor senki sem szerzi meg a kártyát (azaz a kártya ebben a körben nem fejt ki hatását). Minden Visszaállítás Fázis (Reset Phase) során, a Kihalás után, az a játékos, aki megkapta a Túlélőkártyát, bónusz pontokat kap (lásd a 3. oldalt), aszerint, hogy hány tundra lapkán van állatának egy vagy több faja jelen.



## BIOMASSZA - BIOMASS

Vegyél le 1 fajt minden olyan lapkáról, amelyiken több faj van, mint elem.

Ha egy túlnépesedett lapkán csak a te állataid vannak, akkor azok közül kell egyet levinned. Ha több állat fajtaiból is vannak a lapkán, akkor kiválaszthatod, hogy melyikük haljon ki.

## ÜSZÖG - BLIGHT

Válassz egy lapkát. Egy kivételével vedd le róla az összes elemet.

A domináns játékos választja ki, hogy mely elemeket veszi le.

## KATASZTRÓFA - CATASTROPHE

Válassz egy lapkát. Egy kivételével vedd le róla az összes fajt. Minden szomszédos lapkáról vegyél le 1 fajt.

A domináns játékos választja ki, hogy melyik fajokat veszi le. És ő dönti el, hogy a szomszédos lapkákról is mit vesz le. A második rész kötelező, azonban lehetséges, hogy egy szomszédos lapkáról egy egyedül ott lévő saját fajtát kell majd levennie.

## HIRTELEN HIDEG - COLD SNAP

Minden ellenfél állatnak le kell vennie egy saját fajtát az összes tundra lapkáról.

A domináns játékos kivéve, minden állat elveszíti egy-egy fajtát minden tundra lapkán.

## KÓRSÁG - DISEASE

Minden állat, akinek több eleme van mint neked, elveszít egyet a saját választása szerint.

Az állatok az alap (nyomatott) elemeiket nem veszítik el. Ha számít valamit, akkor a játékosok a tápláléklánc sorrendje szerint veszik le 1-1 elemüket. A levett elemek a hűzősákba kerülnek.

## ÖKOLÓGIAI SOKFÉLESÉG - ECODIVERSITY

A Föld minden eleme után kapsz 1 VP-t, amelyik típus megtalálható az állatkártyádon.

Emlékeztetőül: a "nap" az egy elemtípus, azaz, ha például a hüllőnek van két nap is a kártyáján, attól még azt csak egyszer számoljuk.

## EVOLÚCIÓ - EVOLUTION

Válassz ki legfeljebb két ellenséges állatot. Bárhol a Földön cseréld ki 1-1 fajukat a sajátodra.

A Földön bármelyik fajt kiválaszthatod - nem kell például olyan lapkán, ahol már eleve ott vagy. Ha már csak nulla vagy egy faj van a génkészletedben, akkor csak nulla vagy egy fajt cserélhetsz ki.

## TERMÉKENYSÉG - FECUNDITY

Lehelyezheted egy-egy új fajodat a génkészletedből minden olyan lapkára, ahol már legalább egy fajod jelen van.

Lapkánként +1 faj tehető; nem a lapkán lévő fajonként +1. Ha kevesebb fajod van a génkészletedben, mint amennyi lapkán jelen vagy, akkor dönts el, hova teszel és hova nem teszel le új fajt.

## TERMŐFÖLD - FERTILE

Válassz ki egy lapkát, ahol legalább egy saját fajod van. Majd annyi VP-t kapsz, ahány faj összesen megtalálható ezen a lapkán.

Minden faj után 1 VP jár - a sajátod és az ellenfeleid állatainak fajai után is.

## DOMINANCIÁKÁRTYÁK

A 26 Dominanciakártya a játékosok jutalma, melyet akkor kapnak meg, ha egy olyan mezőn dominánsak, amelyet értékelték egy Dominancia akcióban. Amikor egy játékos kiválaszt egy Dominanciakártyát a lehetséges felfordítottak közül, akkor végre kell hajtania az azon szereplő összes hatást (illetve minden olyan hatást, amit az éppen folyó játékban végre lehet hajtani). A kártya ezután visszakerül a dobozba, vagyis a játékból kikerül.



A kártyák értelmezéséhez a következő tippek és kiegészítések adnak segítséget. (Megj: Itt szerepelnek a kártyák fordításai is!)

## VÍZI ÁLLAT - AQUATIC

Helyezz el egy választott elemet egy tenger vagy mocsár lapkára. Rakj legfeljebb 4 fajt is a génkészletedből erre a lapkára.

Az elemet a húzószákból vedd ki. Ha nincs szabad lapkasarok, ahova elemet helyezhetsz, akkor az első rész kimarad. Ha nincs már fajod a génkészletedben, akkor a második rész kimarad.

## BIOLÓGIAI SOKFÉLESÉG - BIODIVERSITY

Kapsz 1 VP-t minden olyan lapkéért, amit 1 vagy több ellenfél fajjal osztasz meg.

Nem jár több pont, ha a lapka több ellenfél fajtát is tartalmazza - egyszerűen 1 VP jár minden olyan lapka után, amin LEGALÁBB egy ellenfél faja van a tizeden kívül.

## ÉLŐHELY - HABITAT

Válassz egy elemet a húzózsákból és helyezd el a Földön.

Az elemet nem húzni kell, a játékos tetszőlegesen választhat egy elemet a húzózsákból.

## TÉLI ÁLOM - HIBERNATION

Helyezz vissza legfeljebb 5 fajodat a már levettek közül bármelyik lapkára. Ezek ebben a körben védettek a Kihalástól.

A fajokat csak a korábban levettek közül veheted vissza (nem a génkészletedből, vagy a játék elején megmaradt készletből).

## JÉGKORSZAK - ICE AGE

Minden állat bónusz VP-t kap, azon lapkák után, ahol domináns. Ez a játék utolsó köre.

A játék az utolsó körhöz ér, amint ezt a kártyát kiválasztja valaki a Dominancia akcióban - lejátszuk a Kihalást és pontozzuk a Túlélőkártyát, mint máskor, de kimarad az Újravetés lépés. Végül elvégezzük a záró pontozást (lásd **A játék vége** fejezetet a 20. oldalon).

## JÉGTAKARÓ - ICE SHEET

Hajts végre egy azonnali Eljegesedés (Glaciation) akciót.

Az Eljegesedést a normál akció leírása szerint kell lejátszani (lásd a 13. oldalon).

## BEVÁNDORLÓK - IMMIGRANTS\*

A tápláléklánc sorrendjében minden állatnak választani kell egyet: elveszít egy elemet; vagy elveszít egy akcióbábút (AP); vagy minden olyan lapkán, ahol egynél több faj is jelen van, egyre redukálja fajainak számát.

Az állatok a döntésüket a tápláléklánc sorrendjében hozzák meg. Ha egy állatnak csak az alap elemei (nyomatott) vannak meg, akkor az első lehetőséget nem választhatja - ügyes próbálkozás!

## ÖSZTÖN - INSTINCT

Helyezd egy akcióbábudat (AP) bármelyik szabad "szem"-re.

Bármelyik üres akcióhelyre teheted az AP-t - olyanra is, amit még ebben a körben végre kell hajtani. Ez a kártya a következő körre ad egy mindenkit megelőző AP elhelyezési lehetőséget.

## ÉRTELEM - INTELLIGENCE\*

Az állatod és a táplálékláncban feletted lévő állatok kapnak +1 AP-t.

Ha a táplálékláncban legfelül lévő állat választja ezt a kártyát, akkor csak ő kap extra AP-t. Az AP-eket a dobozból vesszük ki.

## TÖMEGES KIVÁNDORLÁS - MASS EXODUS

Válassz egy lapkát. Tedd át az összes fajt egy vagy több szomszédos lapkára.

Aki ezt a kártyát választja, az mozgat minden állatot, az ellenfelekét is. A fajokat szétoszthatja egy vagy több szomszédos lapka között is, ahogy jónak látja.

## ÁTALAKULÁS - METAMORPHOSIS

Cseréld ki az egyik elemet az állattábládon egy tetszőleges elemre a húzózsákból.

A két alap elememet (nyomatott) nem tudod kicserélni. Jegyezzük meg, hogy kiválaszthatasz egy elemet - és nem véletlenszerűen kell húznod.

## KÖRNYEZETI TÉNYEZŐK - NICHE BIOMES

Minden állat, akinek több VP-je van nálad, elveszít annyi VP-t, amennyi az éppen értékelt mező első helyén lévő pontérték.

Ne feledjük, nem választható, amíg a tárgyi lapkát nem értékeltük ki teljesen. Az "első hely" a bal legszélő értéket jelenti a **Lapka pontozása** táblázaton: például tengernél 9, mocsárnál 8, szavannánál 7, stb.

## ÉJJELEI ÁLLAT - NOCTURNAL

Mozgasd egygel előbbre az állatodat a Kezdeményezés (Initiative) soron.

Ennek a kártyának nincs hatása, ha a legelő álló játékos választja.

## MINDENEVŐ - OMNIVORE\*

Kapsz egy új AP-t.

Az új AP-t a dobozból vedd ki, a kezdésnél félrerakottak közül.

## ÉLŐSKÖDÉS - PARASITISM\*

Az állatod és a táplálékláncban alattad lévő állatok kapnak +1 AP-t.

Ha a táplálékláncban legalul lévő állat választja ezt a kártyát, akkor csak ő kap extra AP-t. Az AP-eket a dobozból vesszük ki, a kezdésnél félrerakottak közül.

## RAGADOZÓ - PREDATOR

Vegyél le egy-egy ellenséges fajt minden lapkáról, ahol jelen vagy.

Jegyezzük meg, hogy "ellenséges", azaz nem kell levenned egy saját fajodat egy lapkáról, ahol csak te vagy jelen. Választhatasz különböző állatok fajai közül is minden lapkán.

## SZIMBIÓZIS - SYMBIOTIC

Az állatod, és minden állat, akinek kevesebb eleme van, mint neked, kap egy véletlen elemet a húzózsákból.

Az alap (nyomatott) és a szerzett elemek is számítanak.

\* Rövidebb játékhoz ezt a négy lapot ne vedd ki a dobozból az előkészítés során, és játssz 22 Dominanciakártyával a 26 helyett.

# KÉSZÍTETTÉK

**Játéktervező** — Chad Jensen

**Fejlesztő** — Kai Jensen

**Doboztervező** — Rodger MacGowan

**Grafikák és szabálykönyv** — Chechu Nieto and Chad Jensen

**További játékesztelők** — Alex Ostroumov, Mark Beyak, Terry Beyak, Devon Biasi, Bob Borbe, Kris Adamson, Martin Scott, Kris Skold, Wilma Flintstone, Paul Bravey, Richard Gage, Mike Chevalier and Andy Lewis

**Termékkordinátor** — Tony Curtis

**Producerek** — Gene Billingsley Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan and Mark Simonitch

Külön köszönet a következő személyeknek, akik idejüket áldozták e szabálykönyv javítására — David East, Kevin Morris and Paul Marjoram

Az új kiadás aktualizálásához Színes Géza régebbi fordítását használtam fel. Köszönet érte! (gszines@yahoo.com)

# J =GN5ã @@@hã G: ã N=G

5' J ]ggñUz`'fz g': zn]g' gcfzbz`Un' z`Urc`\_Yj Ygnh`Yh`\_ZUJ`\_Uh`U`  
?]\Uzg' gcfzbz`fg` Un' Y[m]` z`Un' JDI`\_Yh' bnYf`Yh` U`  
H`\_f`fg`z`f`m`U` f`G` f`j`j`U` 7UfXE` gY[ f`g`f`f`j`Y`" 5ni hzb` Un`  
U`VJ`fz`V`zh`Y`\_f`gn`f`\_U`\_`j`Yh`\_Yn`\_`" f`HY`f`j`Ynf`g': zn]g`\_`cn`

## ? < 5 @ @ G! ' 9 L H B 7 H C B

9` gn` f`U`?]\Uzg`h` f`h`f`b`\_`z`U`\_`" j`Yh`\_Yn`\_`gn`Y`f`b`h`"Y`j`Y`ggñ`\_`Un`  
"ggñ`Y`g`j`Y`gn`f`n`Y`n`h`Y`h`i`Z`U`h`U`:"`X`f`" f`g`U`\_`z`h`f`\_`X`c`V`c`r`z`V`U`  
h`Y`ggñ`\_`j`]ggñ`U`z`j`U`[`m`g`\_`]`Y`f`\_`b`Y`\_`U`\_`z`h`f`\_`V`C`E`"



? ÷ vH9@'A ]bXYb`\_`" fVYb`Un`Ya` `g`U`i`h`ca`U`h`i`g`U`b`  
a`Y`[`a`Y`b`h`Y`h`i`\_`Y`[`m`j`Y`gn`f`n`Y`n`h`Y`h`i`Z`U`h`U`  
?]\U`z`g`t`E`f`l`j`z`U`gn`h`U`\_`z`a`Y`m`\_`Y`h`\_`U`h`V`V`Z`U`J`g`  
j`Y`gn`f`n`Y`n`h`Y`h`i`h`E`"

## H @ @ G! ' G F J ÷ 5 @

9ni hzbz` [ m n X^b`\_` a Y[`\_` f`E`U`z`\_`\_`c`[`m`\_`]`b`Y`\_`j`U`b`  
"ggñ`Y`g`f`f`V`Y`b`\_`U`\_`Y`[`h`V`V`Z`U`J`U`h`i`b`X`f`U`\_`U`d`\_`z`\_`c`b`z`\_`\_`U`d`\_`U`\_`U`  
H`\_`f`\_`z`f`m`z`h`" 5ncbcg`gnza` • Z`U`c`\_`Y`g`Y`h`f`b`\_`g`Y`b`\_`]`b`Y`a`\_`\_`U`d`\_`U`  
a`Y`[`\_`U`\_`z`f`m`z`h`" 5`\_`z`f`m`U`\_`V`]f`r`c`\_`c`g`U`z`\_`\_`U`j`U`b`z`\_`U`\_`c`f`\_`V`C`E`i`g`n`  
[`m`n`Y`a`\_`]`d`c`b`h`c`\_`U`h`\_`U`d`\_`f`l`z`g`X`\_`U`" "c`X`U`c`b`l`z`a`Y`n`b`Y`\_`U`d`\_`U`  
U`n`c`b`\_`h`i`b`X`f`z`\_`\_`gn`z`a`U`z`\_`U`c`\_`\_`Y`Y`b`\_`j`U`b`b`U`\_`U`\_`z`h`f`\_`c`g`\_`Z`U`J`\_`f`U`h`  
Y`[`m`Y`g`h`i`b`X`f`U`a`Y`n`\_`\_`" b`"f`j`\_`Z`U`c`\_`\_`gn`z`a`U`b`Y`a`\_`\_`gn`z`a`\_`\_`h`E`"

## ÚJRAVETÉS - RESEED

>X[ mYnn`\_`\_`a`Y`[`\_`b`Y`a`\_`\_`Y`"j`f`[`f`Y`U`h`U`b`z`\_`\_`U`Y`n`\_`Un`i`h`c`\_`g`E`\_`" f`U`  
\_`z`h`f`\_`V`U`b`\_`f`U`h`U`h`\_`]`z`h`g`z`g`f`U`\_`Y`f`\_`h`U`\_`\_`f`[`\_`c`f`g`U`\_`\_`z`f`m`U`E`"

Végül, az alábbiak szerint járunk el a következő kör előkészítéséhez:

- Húzzunk annyi új Dominanciakártyát a pakliból, amivel feltöltjük a hiányzó helyeket - képpel felfelé - a játéktábla **Elérhető Dominancia Kártyák (Available Dominance Cards)** területén.

Az előző körökből megmaradt kártyák maradnak a helyükön. Ha már nincs elég kártya a pakliban, tegyünk ki annyi kártyát amennyi van, a többi hely üresen marad.

Ha a húzópakli elfogy, akkor már nem lesz új kártya a játék hátralévő részében.

- Előremozgatjuk az AP-kat a második, harmadik és negyedik helyről az Eljegesedés (Glaciation) szekción egy-egy üres akciómezővel.
  - Le vesszük az összes elemet az akciótábla Visszafejlődés (Regression), Kimerülés (Depletion), Felfedezés (Wanderlust) szekcióról. Az elemeket visszatesszük a húzózsákba.
  - Átmozgatjuk az összes elemet a Pusztaság dobozról (Wasteland Box) a Kimerülés dobozra (Depletion Box).
  - Átmozgatjuk az összes elemet a Bőség szekcióról (Abundance) a Pusztaság dobozra (Wasteland Box).
  - Átmozgatjuk az összes elemet az Alkalmazkodás szekcióról (Adaptation) a Visszafejlődés dobozra (Regression Box).
  - Húzzunk 4 új elemet a zsákból (véletlenszerűen) és tegyük a négy "levél" mezőre az Alkalmazkodás (Adaptation) szekciónál.
  - Húzzunk további 4 új elemet a zsákból (véletlenszerűen) és tegyük a négy "levél" mezőre a Bőség (Abundance) szekciónál.
  - Húzzunk újabb 4 elemet a zsákból (véletlenszerűen) és tegyük a négy "levél" mezőre a Felfedezés (Wanderlust) szekciónál.
  - Ahol nincs felfordított Föld lapka a három nagyobb lapka paklijában (Wanderlust Tiles), ott fordítsunk fel. A kiürült helyek üresek maradnak.
- Kezdődhet a következő kör Tervezés Fázisa.

# A JÁTÉK VÉGE

Amikor a játék a Jégkorszak kártya (Ice Age) következtében véget ér, befejezzük a hátralévő Dominancia (Domination) akciókat, ha vannak. Elvégezzük a Kihalásokat és pontozzuk a Túlélőkártyát (Survival Card), mint máskor, a játék közben. Ezután levesszük az összes Dominancia jelölőt (kúp) a Földről és végül pontozzuk a Föld minden egyes mezőjét még egyszer utoljára. A Dominancia már nem számít a végső pontozásnál - ahol csak az állatok kapnak VP-t, a pontozó tábla (Tile Scoring) szerint, például a tengeren a legtöbb fajjal rendelkező állat kap 9 pontot, a második 5 pontot, és így tovább. A megmaradt Dominanciakártyák nem kerülnek játékba. A végső pontozás után a legtöbb VP-t elérő állatot irányító játékos a győztes. Döntetlen esetén a táplálékláncban magasabb helyen álló állat nyeri meg a játékot az irányítójának.