

KARTA POMOCY

INICJATYWA

- Przesuń swój znacznik Inicjatywy o jedno pole do przodu.
- Umieść ten pionek akcji, na innym pustym polu w obszarze akcji.


ADAPTACJA

Wybierz jeden żeton zasobów z tej sekcji i umieść na swojej planszecie.

REGRESJA



Za każdy rodzaj zasobów znajdujący się tutaj, usuń jeden żeton tego zasobu ze swojej planszетки. Każdy twój pionek akcji w tej sekcji chroni cię przed utratą jednego żetonu zasobu.

 Gady mają w tej sekcji jedną darmową akcję.

WZBOGACENIE

Wybierz jeden żeton zasobów z tej sekcji i umieść na dowolnym, pustym wierzchołku kafla terenu.

ZUBOŻENIE

- Twój pionek akcji pozwala ci usunąć jeden żeton zasobów z tej sekcji.
- Usuńcie z kafla tundry wszystkie żetony zasobów tych rodzajów, które są w tej sekcji.

WYJAŁOWIENIE

Usuń z dowolnego kafla 1 żeton zasobu tego rodzaju, który jest w tej sekcji.

ZŁODOWACENIE

Wybierz jeden kafel, który nie jest tundrą, ale sąsiaduje z co najmniej jednym kaflem tundry.

- Odłóż chwilowo na bok wszystkie gatunki zwierząt z tego kafla.
 - Umieść nowy kafel tundry na wybranym kaflu.
- Usuń żetony zasobów z wszystkich wierzchołków, gdzie stykają się dokładnie trzy kafle tundry.
 - Zdobywasz bonusowe PZ za sąsiadujące kafle tundry.
- Spośród odłożonych na bok, umieść z powrotem na tym kaflu tundry dokładnie po jednym gatunku.
 - Pozostałe gatunki zwróć do puli genów ich właścicieli.

SPECJACJA



Wskaż jeden żeton zasobu znajdujący się na Ziemi, powiązany z polem akcji.
Umieść na wszystkich kafłach sąsiadujących z tym żetonem nowe gatunki ze swojej puli genów:

- Do 4 na kafłu morza lub mokradeł.
- Do 3 na kafłu sawanny, dżungli lub lasu.
- Do 2 na kafłu pustyni lub gór.
- Do 1 na kafłu tundry.



Owady mogą umieścić jeden nowy gatunek na dowolnym kafłu.

ODKRYWANIE

- Umieść jeden z dostępnych (odkrytych) kafli terenu na pustym polu planszy.
- Możesz umieścić na nim jeden z żetonów zasobów dostępnych w tej sekcji.
 - Zdobywasz bonusowe PZ w zależności od liczby kafli sąsiadujących z dołożonym kafłem.
- W kolejności łańcucha pokarmowego, gracze mogą przemieścić dowolne swoje gatunki z sąsiadujących kafli na ten nowy.

MIGRACJA



Przenieść do X swoich gatunków na sąsiednie kafle (X – wartość obok pionka akcji).



Ptaki mogą w tej sekcji przenieść się o jeden lub dwa kafle.

RYWALIZACJA



Wybierz na Ziemi po jednym kafłu terenu każdego z trzech rodzajów powiązanych z twoim polem akcji. Na każdym z wybranych kafli usuń jeden gatunek przeciwnika, jeśli jest na nim także co najmniej jeden gatunek twojej gromady.



Pajęczaki mają w tej sekcji jedną darmową akcję.

PRZEWAGA

- Wybierz kafel terenu, który w tej rundzie nie był jeszcze punktowany.
- Przydziel punkty gromadzie zwierząt, która ma na tym kafłu 1. / 2. / 3. / 4. miejsce wg liczebności gatunków (remisy rozstrzyga łańcuch pokarmowy).
- Dominująca na tym kafłu gromada zwierząt musi wybrać i zrealizować jedną z odkrytych kart dominacji.

FAZA PRZYGOTOWANIA



WYMIERANIE, potem PRZETRWANIE, a potem ROZKŁADANIE.



Ssaki mogą ocalić przed WYMIERANIEM jeden zagrożony gatunek.