

DOMINANT SPECIES

WŁADCY ZIEMI

CHAD JENSEN



Edo

Wprowadzenie

Oto nadchodzi czas wielkich zmian klimatu, czas mrozu i zamieci. Nadchodzi Czas Migracji i Wymierania, Czas Adaptacji i Rywalizacji, Czas Dominacji. Świat pochłonie zlodowacenie, a odrodzi się wraz z nową ewolucją. Odrodzi się z Dominujących Gatunków, które nie wymrą, lecz rozprzestrzenia swe geny.

Dominant Species: Władcy Ziemi to gra, która swoimi mechanizmami odtwarza pewien wycinek historii życia na naszej planecie – stopniowe nadejście epoki lodowcowej i jej wpływ na żywe istoty.

Gracze będą kierować jedną z sześciu gromad zwierząt: **ssaków, gadów, ptaków, płazów, pajęczaków** oraz **owadów**. Każda z tych grup rozpoczyna rozgrywkę w stanie względnej równowagi z innymi. Jednak stan ten nie jest stabilny. Każde działanie, zmiana, nowe przystosowanie ewolucyjne napędzają bezwzględną walkę między gatunkami. Będziecie mieli okazję obserwować, na czym polega przetrwanie najlepiej przystosowanych.

Gracze będą dążyć do osiągnięcia dominacji na jak największym obszarze, mądrze wykorzystując swoje pionki akcji. Dominacja zostanie nagrodzona. Gracze będą również dążyć do mnożenia i rozprzestrzeniania się ich zwierząt, co zapewni im punkty zwycięstwa. Pomogą im w tym takie akcje jak: ZMIANA WARUNKÓW ŚRODOWISKA, SPECJACJA, MIGRACJA I ADAPTACJA.

Rozgrywka kończy się nadejściem epoki lodowcowej. Gracz, który zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa, zdobędzie dla swoich zwierząt miano gatunku dominującego.

Ale lepiej, żebyście się pospieszyli, bo robi się coraz zimniej...

Spis treści

Komponenty	2
Wprowadzenie do gry	2
Glosariusz	3
Przygotowanie rozgrywki	4
Ziemia	6
Zasoby	6
Worek z zasobami	
Poziom przystosowania	
Zagrożone gatunki	
Dominacja	
Gatunki	8
Pula genów	
Obszar akcji	8
Przebieg rozgrywki	8
Tor Punktów Zwycięstwa	9
Faza Planowania	9
Faza Wykonywania	9
Inicjatywa	10
Adaptacja	10
Regresja	11
Wzbogacenie	11
Zubożenie	12

Wyjałowienie	12
Zlodowacenie	13
Specjacja	14
Odkrywanie	14
Migracja	15
Rywalizacja	15
Przewaga	16
Karty	17
Karta <i>Przetrwanie</i>	
Karty dominacji	
Faza Przygotowania	18
Wymieranie	
Przetrwanie	
Rozkładanie	
Zakończenie rozgrywki	19
Zasady opcjonalne dla 2 i 3 osób	19
Opcjonalne (losowe) przygotowanie Ziemi	20

W tej instrukcji znajdziecie wiele takich ramek. Są one wypełnione przykładami, wyjaśnieniami, wskazówkami dotyczącymi rozgrywki, komentarzami autora i innymi informacjami, które mają na celu ułatwienie rozgrywki.

Komponenty

- Instrukcja
- 1 plansza do gry
- 6 planszetek gromad
- 27 kart: 1 karta *Przetrwanie* i 26 kart dominacji
- 31 dużych i 12 małych sześciokątnych kafli terenu, używanych do stworzenia obszaru gry
- 330 drewnianych kostek reprezentujących gatunki należące do sześciu gromad zwierząt
- 60 drewnianych walców używanych jako pionki akcji
- 66 drewnianych figurek zwierząt używanych jako znaczniki dominacji gatunków oraz do oznaczania inicjatywy każdej gromady zwierząt (kolejności podczas *Fazy Planowania*)
- 120 okrągłych żetonów reprezentujących zasoby Ziemi oraz potrzeby gatunków
- 1 płócienny worek
- 6 dwustronnych żetonów punktów zwycięstwa
- 6 kart pomocy

Wprowadzenie do gry

Duże, sześciokątne kafle terenu używane są do tworzenia obszaru gry. Mniejsze kafle tundry będą podczas rozgrywki umieszczane na większych kafkach – co oddaje proces przemian klimatycznych wraz z nasilaniem się zlodowacenia.

Gracze wykorzystują walcowate pionki akcji, aby zarządzać rozgrywką. Każdy pionek akcji pozwala graczowi na wykonanie jednej z wielu dostępnych akcji. Są wśród nich takie jak: ADAPTACJA, SPECJACJA, MIGRACJA, RYWALIZACJA czy

ZŁODOWACENIE. Najpierw, podczas *Fazy Planowania* gracze umieszczają swoje pionki akcji w obszarze akcji, a następnie w *Fazie Wykonywania* realizują zaplanowane akcje. Celem graczy jest zwiększanie zdolności przetrwania zwierząt ich gromady, jednocześnie utrudniając to przeciwnikom, a przy okazji zdobywając punkty zwycięstwa (PZ). Zróznicowane karty dominacji będą dawały graczom jednorazowe korzyści albo okazję do regularnego zdobywania PZ. Podczas gry, znaczniki gatunków będą dodawane, przesuwane bądź usuwane z kafli terenu. Żetony zasobów będą dodawane i usuwane zarówno z planszetek gromad, kafli terenu, jak i obszaru akcji.

W momencie zakończenia rozgrywki (po ostatecznym podliczeniu punktów), gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa.

Glosariusz

BONUSOWE

PZ – niektóre akcje i efekty kart pozwalają graczowi

uzyskać dodatkowe PZ. Ich liczbę należy odczytać z tabeli Punktów Bonusowych umieszczonej w lewej dolnej części planszy. Górny wiersz tej tabeli wskazuje na liczbę wystąpień rozpatrywanego efektu np.: ile kafli tundry zajmuje dany gatunek podczas akcji PRZETRWANIE (str. 18). Dolny wiersz zawiera informację, ile PZ zdobędzie gracz w takiej sytuacji.

TABELA PUNKTÓW BONUSOWYCH									
LICZBA:	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
PUNKTY:	1	3	6	10	15	21	28	36	45

DOMINUJĄCY / DOMINACJA – ten termin oznacza obecność na kafli terenu co najmniej jednego gatunku, którego poziom przystosowania jest większy niż wszystkich innych gatunków obecnych na tym samym kafli.



GATUNEK – każda drewniana kostka umieszczona na planszy reprezentuje jeden gatunek danej gromady. Wszystkie kostki jednego koloru reprezentują różne gatunki tej samej gromady.



GROMADA ZWIERZĄT – ssaki, gady, ptaki, płazy, pajęczaki i owady. Jedna z sześciu gromad zwierząt występujących w grze. Każda gromada zwierząt jest reprezentowana przez kostki w konkretnym kolorze. Każda gromada zwierząt ma swoją planszетkę, przydzieloną graczowi przed rozpoczęciem rozgrywki.



KAFEL TERENU – duże i małe sześciokątne kafle odpowiadają różnym rodzajom terenu. Najpierw tworzą one początkowy obszar gry, a w trakcie rozgrywki pozwalają rozbudowywać Ziemię przez dokładanie kolejnych kafli.

KARTY DOMINACJI – to talia 26 kart, spośród których gracze wybierają jedną z dostępnych, w momencie punktacji kafli terenu, na którym dominują. Karty dominacji mają jednorazowy efekt. Jedną z nich – *Epoka lodowcowa* – uruchamia



INTELIGENCJA
Twoja gromada oraz te gromady, które są wyżej w łańcuchu pokarmowym, dobierają nowy pionek akcji.

zakończenie rozgrywki. Karta *Przetrwanie* **nie jest** kartą dominacji i odnoszą się do niej specjalne zasady (str. 18).

ŁAŃCUCH POKARMOWY – używany jest do rozstrzygania remisów podczas akcji PRZEWAGA. Obowiązuje kolejność z góry na dół, od najsilniejszego do najsłabszego. Łańcuch pokarmowy tworzą kolejno:

- ssaki
- gady
- ptaki
- płazy
- pajęczaki
- owady.



PIONKI AKCJI – zestaw drewnianych walców, których gracze używają w każdej rundzie do oznaczania akcji.

POZIOM PRZYSTOSOWANIA – liczba zasobów znajdujących się na planszетce gromady pomnożona przez liczbę takich samych zasobów na kafli terenu zajmowanym przez dany gatunek. Do tego wyniku należy dodać wartość przystosowania dla kolejnego zasobu itd., aż otrzyma się całkowity poziom przystosowania gatunku.

Zobacz ilustrowany przykład na str. 7.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA (PZ) – każdy gracz kontrolujący daną gromadę zwierząt zdobywa je podczas gry. Ten, kto zdobędzie ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

TEREN – tundra, góry, pustynia, las, dżungla, sawanna, mokradła i morze. Ziemia na planszy głównej tworzona jest z kafli tych ośmiu rodzajów.

ZAGROŻONY GATUNEK – gatunek znajdujący się na kafli terenu, gdzie nie ma zasobów pasujących do zasobów widocznych na planszетce gromady.



ZASOBY – trawa, pędraki, mięso, nasiona, słońce i woda.

Te okrągłe żetony reprezentują różne zasoby kluczowe dla przystosowania i rozwoju gatunków. Zasoby układane są na planszетkach gromad, gdzie pokazują zapotrzebowanie każdej z gromad oraz na kaflach terenu, gdzie symbolizują ich dostępność. Na planszy głównej, żetony zasobów umieszcza się na wierzchołkach kafli terenu – dzięki temu jeden zasób może wystąpić równocześnie na trzech kaflach. **ZIEMIA** – grupa kafli umieszczona na sześciokątnej siatce na planszy głównej. Na nich gracze umieszczają swoje kostki gatunków, figurki zwierząt (znaczniki dominacji), a także żetony zasobów.

ZNACZNIKI INICJATYWY – figurki zwierząt umieszczane na torze Inicjatywy, aby określić kolejność podczas *Fazy Planowania*.

Przygotowanie rozgrywki

PLANSZA

Umieśćcie planszę na środku stołu.

GROMADY ZWIERZĄT

- A** Każdy gracz wybiera, którą gromadą zwierząt chce grać. Gracze mogą przydzielić je losowo. Weźcie odpowiednie planszeczki gromad.
- B** W kolejności **odwrotnej** łańcucha pokarmowego (najpierw **owady**, potem **pajęczaki**, **płazy** itd.) umieśćcie swoje figurki (znaczniki Inicjatywy) na polach toru Inicjatywy.

Jeżeli w rozgrywce uczestniczy mniej niż sześciu graczy, jedno albo więcej pól na torze Inicjatywy pozostanie wolne.

Nie używane planszeczki gromad wraz z odpowiadającymi im znacznikami i żetonami odłóżcie do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

KAFLE

- C** W odpowiednich miejscach na planszy umieśćcie duże kafle terenu (każdego rodzaju poza tundrą). Mały kafel tundry umieśćcie na wierzchu kafla morza.
- D** Pozostałe 11 kafli tundry umieśćcie na planszy w stosie, w miejscu podpisanym jako Kafle złodowacenia.
- E** Pozostałe 24 kafle terenu odwróćcie i dokładnie wymieszajcie. Utwórzcie z nich trzy zakryte stosy, po 8 kafli w każdym i umieśćcie je na miejscach podpisanych jako Kafle odkrywania. Odkryjcie po jednym kaflu na wierzchu każdego ze stosów.

KARTY

- F** Kartę Przetrawanie na razie odłóżcie na bok. Umieśćcie zakrytą kartę Epoka lodowcowa obok planszy. Następnie odszukajcie karty o numerach 16, 18, 23, 24 i usuńcie je z talii do pudełka. Pozostałe karty (22*) przetasujcie i połóżcie zakryte na karcie Epoka Lodowcowa.

* Aby rozegrać dłuższą rozgrywkę, zostawcie w talii karty nr 16, 18, 23, 24.

- H** Dobierzcie pięć kart z przygotowanej talii kart dominacji i umieśćcie je **odkryte** na obszarze planszy podpisanym jako Dostępne Karty dominacji.

ZASOBY

- I** Weźcie po 2 żetony zasobów każdego typu i umieśćcie je na kaflach terenu, zgodnie z opisem na planszy.

Umieśćcie te żetony zasobów na styku kafla Ziemi, aby nachodziły na każdy z nich.

- J** Pozostałe żetony zasobów umieśćcie w płóciennym worku i dobrze wymieszajcie.
- K** Dobierzcie z worka 4 żetony zasobów i umieśćcie je w obszarze akcji na kwadratowych polach, obok napisu **ADAPTACJA**.
- L** Dobierzcie z worka kolejne 4 żetony zasobów i umieśćcie je w obszarze akcji na kwadratowych polach, obok napisu **WZBOGACENIE**.
- M** Następnie dobierzcie jeszcze 4 żetony zasobów i umieśćcie je w obszarze akcji na kwadratowych polach, obok napisu **ODKRYWANIE**.

GATUNKI

- N** Zależnie od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce, każdy z nich dobiera znaczniki w odpowiednim kolorze. Walce będą używane jako pionki akcji. Każdy z graczy dobiera 10 figurek zwierząt (znaczniki dominacji), a także:

- W rozgrywce 6 graczy – po 3 pionki akcji i 35 kostek gatunków
- W rozgrywce 5 graczy – po 4 pionki akcji i 40 kostek gatunków
- W rozgrywce 4 graczy – po 5 pionków akcji i 45 kostek gatunków
- W rozgrywce 3 graczy – po 6 pionków akcji i 50 kostek gatunków
- W rozgrywce 2 graczy – po 7 pionków akcji i 55 kostek gatunków.

Kostki gatunków tworzą pulę genów.

Pozostałe walce i kostki umieśćcie w pudełku.


Nie będą już używane w tej rozgrywce.

- O** Każdy gracz umieszcza jedną ze swoich kostek gatunku jako znacznik PZ na polu „0” na torze Punktów Zwycięstwa.
- P** Każdy z graczy umieszcza 4 kostki ze swojej puli genów na startowych kaflach terenu:
 - **owady** – 2 na **sawannie** i po 1 na **mokradłach** i na **pustyni**
 - **pajęczaki** – 2 w **dżungli** i po 1 w **lesie** i na **mokradłach**
 - **płazy** – 2 na **mokradłach** i po 1 w **dżungli** i na **sawannie**
 - **ptaki** – 2 w **lesie** i po 1 w **górach** i w **dżungli**
 - **gady** – 2 na **pustyni** i po 1 na **sawannie** i w **górach**
 - **ssaki** – 2 w **górach** i po 1 na **pustyni** i w **lesie**.

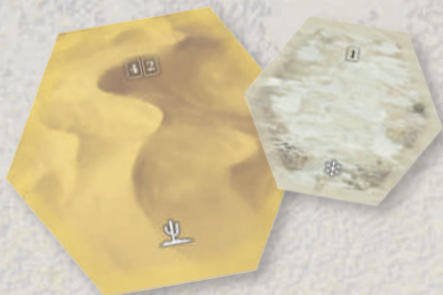
Jeżeli w rozgrywce uczestniczy mniej niż 6 graczy, należy zignorować rozstawienie gromad zwierząt nieuczestniczących w rozgrywce.

- Q** Każda gromada zwierząt rozpoczyna rozgrywkę jako dominująca na jednym kaflu terenu.

POCZĄTEK ROZGRYWKI

- R** Rozgrywka zaczyna się od *Fazy Planowania* pierwszej rundy. Pierwszym graczem jest ten, którego figurka (znacznik Inicjatywy) znajduje się najbardziej na lewo na torze Inicjatywy. Umieszcza on, jako pierwszy, swój pionek akcji na wybranym polu akcji .

Ziemia



Duże i małe sześciokątne kafle będą stopniowo umieszczane na planszy, tworząc w ten sposób Ziemię - obszar na którym będzie toczyła się rozgrywka.

Gracze będą dobierać kostki gatunków ze swoich pul genów i umieszczać je na kaflach terenu. Gatunki usuwane z planszy (z wyjątkiem akcji ZŁODOWACENIE, str. 13) są zawsze umieszczane poza pulą genów i pozostają tam do końca rozgrywki.

Zasoby mogą znajdować się tylko: na wierzchołkach kafli terenu, na planszeczce gromady albo w obszarze akcji na planszy głównej. **Pozostałe żetony zasobów zawsze znajdują się w worku.**

Figurki zwierząt (znaczniki dominacji) będą umieszczane na kaflach terenu, w sytuacji gdy jakaś gromada zwierząt osiągnie tam dominację.

Kiedy gracze będą wykonywali akcję ODKRYWANIE, będą dokładać duże kafle terenu (**morze, mokradła, sawanny, dżungla, las, pustynia** bądź **góry**), w taki sposób, by przylegały one do przynajmniej jednego z już wyłożonych kafli. Nowe kafle gracze dobierają z wierzchu trzech stosów kafli odkrywania.

Kiedy gracze będą wykonywali akcję ZŁODOWACENIE, będą dobierać małe kafle tundry (ze stosu kafli zlodowacenia) i umieszczać je na już wyłożonych kaflach terenu (i tylko tam). Ta akcja zmienia taki teren w tundrę do końca rozgrywki.

Kafle terenu stykające się ze sobą wzdłuż krawędzi nazywamy **sąsiadującymi**.

Pomimo tego, że kafel tundry jest mniejszy niż kafel terenu, na którym leży (a więc nie styka się z krawędziami kafli przylegających), to nadal jest uznawany za **sąsiadujący** z otaczającymi go kafłami terenu.

Zasoby

Zasoby to okrągłe żetony reprezentujące sześć podstawowych zasobów występujących w grze: **trawa, pędziki, mięso, nasiona, słońce** i **woda**. Kiedy znajdują się na kaflach terenu, są dostępnymi tam zasobami. Natomiast umieszczone na planszeczce gromady, wskazują na zapotrzebowanie gatunków tej gromady. Razem pozwalają

określić poziom przystosowania gatunków zwierząt znajdujących się na kaflach terenu.

WOREK Z ZASOBAMI

W trakcie rozgrywki, żetony zasobów mogą znajdować się na planszeczce gromady, kaflach terenu czy w obszarze akcji. Pozostałe zasoby należy przechowywać w worku, z którego dobiera się kolejne żetony. Jeżeli żeton zasobu jest usuwany z planszeczki gromady albo planszy głównej, to **zawsze należy go zwrócić do worka**, aby mógł być ponownie wykorzystany.

DOMINACJA

Jeśli gromada zwierząt ma na danym kafłu terenu przynajmniej jeden swój gatunek oraz poziom przystosowania tych gatunków jest tam **najwyższy**, to oznacza jej dominację na tym kafłu. W przypadku **remisu**, żadna gromada zwierząt nie dominuje. Zagrożone gatunki nigdy nie mogą dominować, nawet jeśli na kafłu nie ma żadnych zwierząt innych gromad. Dominację zaznacza się umieszczając figurkę zwierzęcia w kolorze gracza na zdominowanym kafłu terenu. Dominacja może zostać osiągnięta bądź utracona w dowolnym momencie gry. Obowiązkiem graczy jest stałe weryfikowanie dominacji.

Innymi słowy, gracz musi ogłosić zmianę dominacji, a potem odpowiednio oznaczyć nowy status na planszy. Jeśli na którymś kafłu została zgodnie z zasadami ogłoszona dominacja, to pozostaje ona w mocy tak długo, aż inny gracz:

- nie przejmie tam dominacji dla swojej gromady zwierząt albo
- nie wykaże, że ma tam miejsce remis pomiędzy różnymi gromadami zwierząt o najwyższym poziomie przystosowania, co spowoduje usunięcie figurki (znacznika dominacji).

W interesie graczy jest sprawdzanie, czy w wyniku ich akcji zmieniających rozmieszczenie zasobów nie doszło do uzyskania czy utraty dominacji na danym terenie (np.: w wyniku akcji Adaptacja lub Wyjałowienie).

Każdy gracz ma 10 znaczników dominacji (figurki zwierząt), ale nie są one ograniczone zasadami gry. Rzadko udaje się jednej gromadzie zwierząt zdominować więcej niż 10 kafli terenu. W tak wyjątkowej sytuacji należy użyć dowolnej metody do oznaczenia dominacji na kolejnych kafłach.



ZAGROŻONE GATUNKI

Jeżeli poziom przystosowania któregoś gatunku wynosi zero, to określany jest on jako gatunek zagrożony wymarciem na tym kaflu.

Gatunki zagrożone prawdopodobnie zostaną usunięte podczas akcji WYMIERANIE i **nie mogą dominować**.

POZIOM PRYZSTOSOWANIA

Niektóre efekty wymagają od gracza określenia poziomu przystosowania w odniesieniu do jego gatunków znajdujących się na danym kaflu terenu. Aby określić poziom przystosowania na konkretnym kaflu:

- dla każdego zasobu znajdującego się na planszeczce gromady, policz ile takich zasobów jest na tym kaflu,
- suma tych wartości (dla maksymalnie 6 żetonów z planszeczki gromady) daje poziom przystosowania zwierząt tej gromady na tym kaflu terenu.

Zobacz przykład na rysunku poniżej

Przykład obliczania poziomu przystosowania:

Na rysunku obok, **owady** dominują na kaflu **pustyni**, mimo że jest tam mniej kostek **owadów** niż **płazów**. Dominacja określana jest na podstawie *poziomu przystosowania*, a nie liczby gatunków na kaflu.

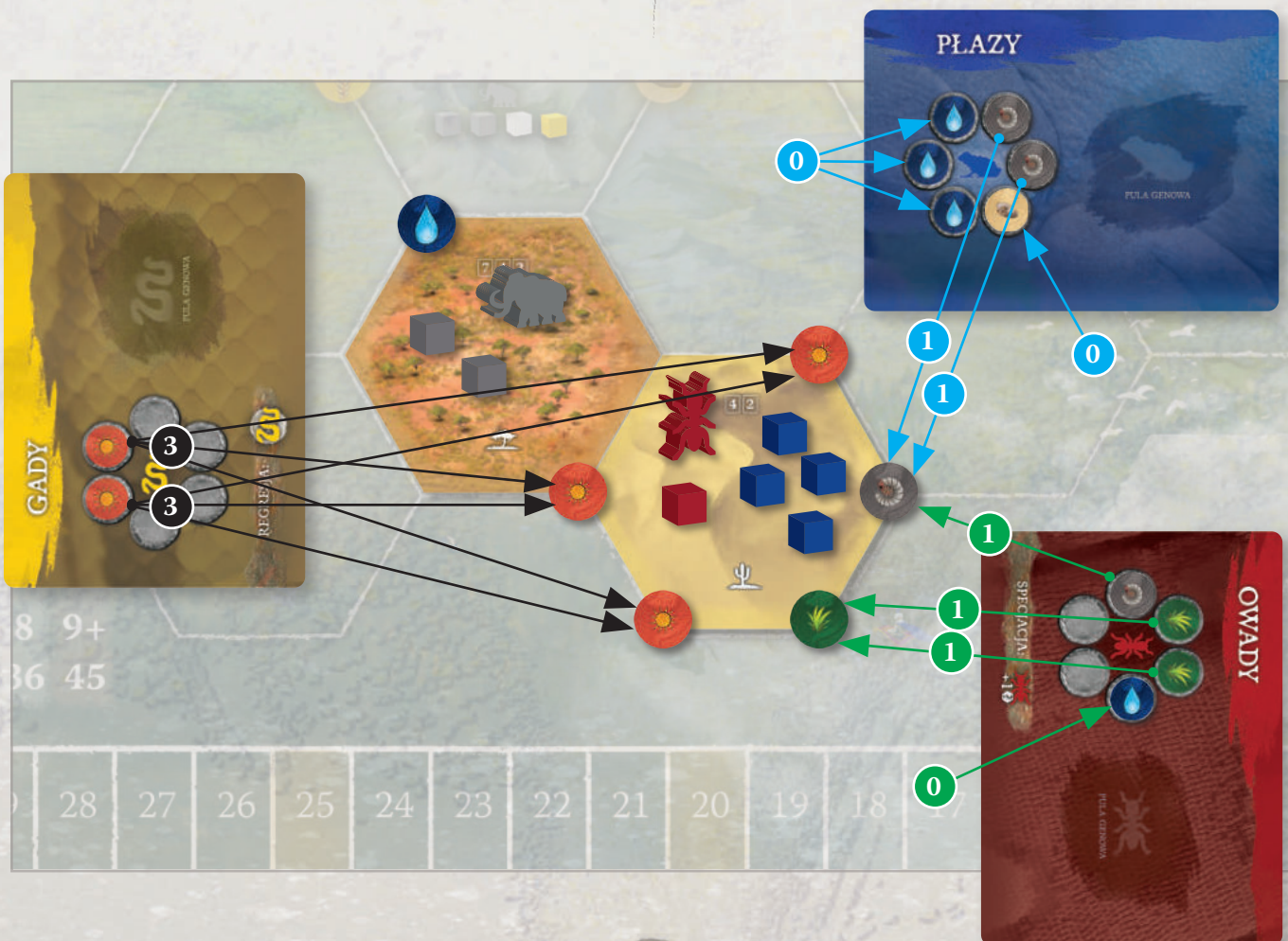
Poziom przystosowania owadów wynosi 3: 1 trawa + 1 trawa + 1 pędraki + 0 woda.

Poziom przystosowania płazów wynosi tylko 2: 0 woda + 0 woda + 0 woda + 1 pędraki + 1 pędraki + 0 mięso.

Pomimo tego, że gady mają tylko 2 początkowe zasoby **słońca** na swojej planszeczce gromady, to jeśli dokonają migracji z **sawanny** na **pustynię**, to wygrają walkę o dominację z **owadami** dzięki *poziomowi przystosowania* 6 (2 **słońca** na planszeczce gromady pomnożone przez 3 żetony na kaflu dają 6).

Z drugiej strony warto zauważyć, że gdyby **płazy** przemieściły się na **sawannę**, to z trzema zasobami **wody** zdominowałyby ten teren, gdyż miałyby tam *poziom przystosowania* 3 wobec **gadów** z *poziomem przystosowania* 2.

Z kolei, jeśli z **sawanny** zostałyby usunięte żeton **słońca**, to **gady** na tym terenie natychmiast stałyby się zagrożone wymarciem, gdyż nie miałyby tam żadnych pasujących zasobów.



Gatunki

Drewniane kostki reprezentują gatunki, którymi każda gromada zaznacza swoją obecność na kaflach terenu. Na początku rozgrywki większość gatunków znajduje się w puli genów gracza. Większość z nich (a może nawet wszystkie) znajdują się na kaflach terenu. Gatunki usunięte z kafli z dowolnego powodu (poza ZŁODOWACENIEM) nie mogą zostać ponownie użyte w rozgrywce.

Gracz nigdy nie zostaje wykluczony z rozgrywki, nawet jeśli jakimś sposobem wykorzysta zarówno gatunki ze swojej puli genów, jak i utraci wszystkie swoje gatunki na Ziemi. Taka gromada nie może już wykonywać akcji MIGRACJI czy SPECJACJI, ale nadal może wykonywać inne akcje (i zachowuje zdobyte punkty).


PULA GENÓW

Pula genów to zestaw kostek, którymi gracz dysponuje w trakcie rozgrywki. Jeśli gracz ma umieścić gatunek na planszy, to bierze kostkę z puli genów. Jednakże, gdy z dowolnego powodu (innego niż ZŁODOWACENIE) gatunek musi zostać usunięty z planszy, to zawsze umieszczany jest w pudełku, nie wraca nigdy do puli genów gracza.

Przebieg rozgrywki

Dominant Species: Władcy Ziemi rozgrywana jest przez wiele rund, w czasie których gracze wykonują wiele czynności równocześnie. Każda runda podzielona jest na 3 fazy:

- Faza Planowania akcji
- Faza Wykonywania akcji
- Faza Przygotowania kolejnej rundy.

Podczas *Fazy Planowania* gracze będą kolejno umieszczać swoje pionki akcji w obszarze akcji na polach oznaczonych symbolem . Gracze wybierają w ten sposób akcje, które zamierzają realizować w *Fazie Wykonywania*. Ponieważ na każdym polu może znajdować się tylko jeden pionek akcji, to obowiązuje zasada kto pierwszy, ten lepszy.

Po rozmieszczeniu wszystkich pionków akcji rozpoczyna się *Faza Wykonywania*. Po kolei, od góry do dołu i od lewej do prawej, gracze zabierają swoje pionki akcji i wykonują zaplanowane akcje zgodnie z opisem odpowiednich sekcji (np.: ZŁODOWACENIE lub MIGRACJA).

Podczas *Fazy Przygotowania* (str. 20) niektóre gatunki mogą wymrzeć. Ponadto jeden z graczy może zdobyć Punkty Zwycięstwa dzięki karcie *Przetrwanie*. Jeżeli rozgrywka nadal trwa, to obszar akcji zostanie przygotowany do rozegrania kolejnej rundy.

Rozgrywka toczy się w ten sposób przez kolejne rundy, aż zostanie spełniony warunek zakończenia i wówczas następuje końcowe punktowanie (str. 19).

Obszar akcji

Jest to duży obszar po prawej stronie planszy, stanowi on silnik całej gry. To tutaj uwidaczniają się intencje, plany i dążenia każdego gracza, jak również kształtuje się los poszczególnych gromad zwierząt.

OBSZAR AKCJI:





Tor Punktów Zwycięstwa


Tor Punktów Zwycięstwa biegnie dookoła planszy. To na nim w trakcie rozgrywki każdy z graczy zaznacza zdobyte PZ, używając jednej z kostek przydzielonych na początku rozgrywki.

W każdej sytuacji, gdy gracz traci lub zyskuje punkty, przesuwa na tym torze kostkę o odpowiednią liczbę pól do tyłu albo do przodu. Jeśli gracz zdobędzie ponad 100 PZ, to należy wymienić kostkę na żeton PZ swojej gromady. Gracz nie może mieć mniej niż zero PZ.

Faza Planowania

Podczas każdej *Fazy Planowania* gracze będą rozmieszczali po jednym pionku akcji w obszarze akcji, zgodnie z kolejnością na torze Inicjatywy (od lewej do prawej), na dowolnym, pustym polu akcji z symbolem .

Na każdym polu z symbolem  może znajdować się tylko jeden pionek akcji.

Nie można umieszczać pionków akcji na polach bez symbolu , takich jak pole z symbolem **gadów** w sekcji REGRESJA, **owadów** w sekcji SPECJACJA czy **pajęczaków** w sekcji RYWALIZACJA. Grający tymi gromadami zwierząt mogą umieszczać swoje pionki akcji w tych sekcjach, jeśli chcą wykonać zwykłą akcję oprócz tej zarezerwowanej dla ich gromady. Symbole **ptaków** w sekcji MIGRACJA oraz **ssaków** poniżej sekcji PRZEWAGA służą przypomnieniu o ich specjalnych właściwościach, nie oznaczają one dodatkowej akcji tych gromad.

Gdy ostatni gracz (zgodnie z kolejnością na torze Inicjatywy) umieści swój pionek akcji, kończy się bieżąca kolejka i rozpoczyna nowa. Ponownie, zgodnie z kolejnością na torze Inicjatywy, gracze umieszczają swoje pionki akcji i tak dalej, aż rozmieszczą je wszystkie. Jeżeli któryś gracz nie ma już dostępnych pionków akcji, to jego kolejka jest pomijana. Pomijane są ponadto te gromady zwierząt, które nie biorą udziału w rozgrywce.

Faza Wykonywania

Podczas *Fazy Wykonywania* gracze zabierają swoje pionki akcji z obszaru akcji – **pojedynczo**, od góry do dołu, w kolejności od lewej do prawej – i wykonują odpowiednią akcję, przypisaną do tego pola. Kolejność rozpatrywania akcji jest następująca:

1. INICJATYWA

2. ADAPTACJA

3. REGRESJA

4. WZBOGACENIE

5. ZUBOŻENIE

6. WYJAŁOWIENIE

7. ZŁODOWACENIE

8. SPECJACJA

9. ODKRYWANIE

10. MIGRACJA

11. RYWALIZACJA

12. PRZEWAGA

AKCJE NIE SĄ OBOWIĄZKOWE

Gdy gracz zabiera swój pionek akcji, może zrezygnować z wykonania tej akcji.

POMIJANIE SEKCJI

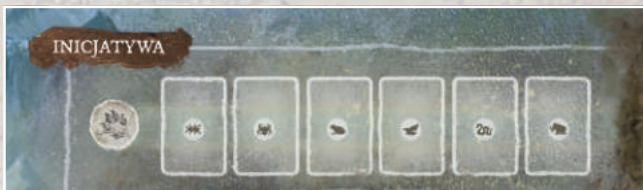
W przypadku większości sekcji obszaru akcji, można je pominąć, jeśli gracze nie umieścili tam żadnych pionków akcji. Wyjątkowe są tu następujące sekcje:

- REGRESJA – ta sekcja zawsze wpływa na wszystkie gromady zwierząt, które mają na swojej planszecie gromady zasoby pasujące do zasobów znajdujących się na polach tej sekcji.
- ZUBOŻENIE – ta sekcja zawsze wpływa na wszystkie kafle tundry z pasującymi zasobami.
- SPECJACJA – **owady** zawsze mają możliwość umieszczenia jednego swojego gatunku na Ziemi.
- RYWALIZACJA – **pajęczaki** zawsze mają możliwość wykonania akcji RYWALIZACJA przeciwko jednemu gatunkowi innej gromady.

Wszystkie akcje są szczegółowo opisane na kolejnych stronach. Omówione zostały w tej samej kolejności, w której wykonywane są podczas rozgrywki.

Akcje są skrótowo opisane – zgodnie z kolejnością ich wykonywania – na karcie pomocy gracza.

INICJATYWA



Na początku *Fazy Wykonywania*, gracz który umieścił tu swój pionek akcji, zabiera go i wykonuje następujące czynności:

- Na torze Inicjatywy zamienia miejscami swoją figurkę z figurką leżącą bezpośrednio na lewo i w efekcie przesuwa swoją figurkę o jedno pole do przodu. Jeśli jego figurka już jest na pierwszym miejscu, to nic nie robi.
- Pionek akcji, który właśnie zabrał z tej sekcji, umieszcza na dowolnym innym pustym polu w obszarze akcji.

Gracz wykonujący tę akcję, tak naprawdę w tej rundzie jako ostatni umieszcza swój pionek akcji oraz przesuwa się na torze Inicjatywy, aby być wcześniej podczas kolejnej *Fazy Planowania*.

PRZYKŁAD: W *Fazie Planowania* grający **gadami** (żółty) decyduje się polepszyć swoją pozycję na torze Inicjatywy i umieszcza tu swój pionek akcji podczas pierwszej rundy rozgrywki 6 osób.

W *Fazie Wykonywania*, po usunięciu swojego pionka akcji, najpierw zamienia pozycję swojej figurki z figurką **ptaków** (A). Następnie może umieścić ten pionek akcji na wolnym polu akcji. Ponieważ zauważa okazję do wprowadzenia na planszę kolejnych żetonów **stońca**, zajmuje puste pole w sekcji WZBOGACENIE (B).



ADAPTACJA



Gracze usuwają pojedynczo, od lewej do prawej, swoje pionki akcji z tej sekcji. Gracz, który usuwa stąd swój pionek akcji, wybiera jeden z dostępnych w tej sekcji żetonów zasobów i umieszcza na pustym polu na swojej planszecie gromady.

Maksymalna liczba symboli zasobów na planszecie gromady to sześć (licząc wydrukowane zasoby początkowe, jak i te dodane później). Jeśli na planszecie gromady znajduje się już sześć zasobów, to akcję należy pominąć.

Dopuszczalne jest umieszczanie na planszecie gromady kilku żetonów tego samego rodzaju.

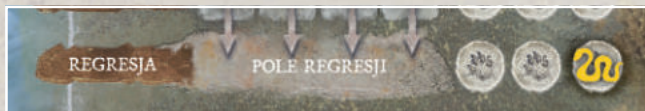
PRZYKŁAD: Grający **owadami** (czerwony) chce nieco zróżnicować swoje zasoby. Jako pierwszy zabiera swój pionek akcji i umieszcza dostępny żeton: **mięso** na swojej planszecie gromady (A). Szaremu i czarnemu graczowi pozostają do wyboru: **trawa** i **pędraki**.

Owady zamiast żetonu **mięsa** mogłyby zdecydować się na specjalizację i wziąć **trawę** (B), aby dodać ją do początkowych dwóch symboli **trawy**.

Z kolei wzięcie jednego z dwóch **pędraków** (C) jest ryzykowne, ponieważ gdyby pozostali gracze nie wzięli drugiego żetonu **pędraka**, to pod koniec rundy (D) zostałyby on przesunięty na pole REGRESJI. Zmusiłoby to w następnej rundzie **owady**, do poświęcenia cennego pionka akcji, aby ochronić się przed REGRESJĄ.



REGRESJA



Po wykonaniu akcji z sekcji ADAPTACJA, gracze rozpatrują sekcję REGRESJA. Za każdy rodzaj zasobów znajdujący się w polu REGRESJI, każda gromada zwierząt usuwa jeden **żeton** zasobu tego rodzaju ze swojej planszeczki gromady.

Korzyść z umieszczonego tutaj pionka akcji – każdy pionek akcji umieszczony w tej sekcji chroni gromadę zwierząt przed utratą jednego żetonu zasobu, który powinien być usunięty z planszeczki gromady. Trzecie pole z symbolem **gadów** oznacza, że **gady** zawsze są chronione przed utratą jednego żetonu (mają jedną darmową akcję w tej sekcji).

Podczas *Fazy Planowania*, grający **gadami** może umieszczać swoje pionki akcji w tej sekcji.

Zasoby początkowe (nadrukowane) nie mogą zostać usunięte z planszetek gromad. REGRESJA nie wpływa w żaden sposób na te gromady zwierząt, które mają tylko początkowe zasoby na swoich kartach.

Pionki akcji znajdujące się w tej sekcji, po wykonaniu akcji Regresja, wracają do właścicieli.

PRZYKŁAD: W polu REGRESJI są dwa żetony **pędraków** (A). **Owady** umieściły swój pionek akcji w tej sekcji, co oznacza, że nie muszą usuwać ze swojej planszeczki gromady żetonu **pędraka** (B). Pole z symbolem **gadów** również chroni **gady** przed utratą żetonu **pędraka** (C).

Warto podkreślić, że żeton **słońca** znajdujący się na planszeczce gromady **owadów** jest zagrożony usunięciem w kolejnej rundzie, ponieważ pod koniec tej rundy żeton **słońca** (D) zostanie przesunięty z sekcji ADAPTACJI na pole REGRESJI.



WZBOGACENIE



Gracze usuwają pojedynczo, od lewej do prawej, swoje pionki akcji z tej sekcji. Gracz, który usuwa stąd swój pionek akcji, wybiera jeden z dostępnych w tej sekcji żetonów zasobów. Ten żeton umieszcza na dowolnym, pustym wierzchołku kafła terenu.

Zasoby można umieszczać na dowolnym pustym wierzchołku. Nawet na takim, który sąsiaduje tylko z jednym innym kafłem albo w ogóle nie ma styczności z wierzchołkami innych kafli (czyli na wierzchołkach, które właśnie wyznaczają krawędź Ziemi).

PRZYKŁAD: **Płazy** działają jako pierwsze i umieszczaają jeden z dostępnych żetonów **wody** (A) tak, jak to pokazano niżej na rysunku. Zapewnia to **płazom** dominację na kafle **sawanny z poziomem przystosowania** o wartości 6, podczas gdy poziom przystosowania **owadów** to 4 (B).

Następnie gady decydują się umieścić żeton **słońca** na jednym z wierzchołków kafła **pustyni** (C). To pozwoli **gadom** na późniejszą ekspansję na kafel **gór** bez ryzyka wymarcia.



ZUBOŻENIE



Gracz, który umieścił swój pionek akcji w tej sekcji, zabiera go teraz z powrotem oraz wybiera jeden ze znajdujących się tutaj żetonów zasobów i wrzuca go do worka. Następnie, niezależnie od tego czy w tej sekcji był jakiś pionek akcji, automatycznie rozgrywana jest akcja ZUBOŻENIE. Gracze usuwają z kafli tundry wszystkie żetony zasobów tych rodzajów, które nadal znajdują się polu ZUBOŻENIA. Te żetony należy wrzucić do worka.

W pierwszej rundzie, pole ZUBOŻENIA będzie puste i akcja tej sekcji nie będzie wykonywana.

PRZYKŁAD: Pajęczaki zabierają swój pionek akcji i usuwają z pola ZUBOŻENIA jeden żeton – **pędraki**, wrzucając go do worka. Dzięki temu dwa żetony **pędraków** znajdujące się na kafli **tundry** (A) nie będą usuwane i pozostaną na planszy.

Żeton **wody** pozostał na polu ZUBOŻENIA, dlatego wszystkie takie żetony muszą zostać usunięte z kafli **tundry** i wracają do worka (B).

W efekcie tych zmian **plązy** tracą swoją dominację na kafli **pustyni**, a co więcej, ich gatunki są teraz zagrożone wymarciem (C).



WYJAŁOWIENIE



Gracz, który umieścił swój pionek akcji w tej sekcji, zabiera go teraz z powrotem. Usuwa on z dowolnego kafła terenu jeden żeton zasobów tego rodzaju, jaki znajduje się w polu WYJAŁOWIENIA i wrzuca go do worka.

Jeśli na Ziemi nie ma zasobów tego rodzaju, jaki znajduje się w polu WYJAŁOWIENIA, to akcję należy pominąć. W pierwszej i drugiej rundzie pole WYJAŁOWIENIA będzie puste i akcja tej sekcji nie będzie wykonywana.

PRZYKŁAD: Grający **ssakami** usuwa swój pionek akcji z tej sekcji. W polu WYJAŁOWIENIA znajduje się tylko żeton **nasion**, dlatego może on usunąć jeden taki żeton z dowolnego kafła na planszy. Wybiera żeton na granicy **sawanny** i **pustyni** (A).

To powoduje, że na każdym z tych kafli, *poziom przystosowania* **ptaków** obniża się z 4 do 2. Tracą one dominację na **pustyni**, ponieważ teraz remisują z **gadami** (B). Natomiast **ssaki** uzyskują dominację na **sawannie**, gdzie wcześniej remisowały z **ptakami** (C).



ZŁODOWACENIE



Po wykonaniu akcji WYJAŁOWIENIE rozpoczyna się ZŁODOWACENIE. Tylko ten gracz, którego pionek akcji jest na lewym, skrajnym polu, zabiera go i wykonuje akcję zgodnie z poniższym:

1. Wybiera jeden kafel, który nie jest tundrą, ale **sąsiaduje** z co najmniej jednym kaflem tundry.
2. Odkłada na bok wszystkie kostki gatunków z tego kafa.
3. Umieszcza kafel tundry (dobrany ze stosu) na tym kafle.

Ten kafel już do końca rozgrywki będzie kaflem tundry.

4. Usuwa żetony zasobów z wszystkich tych wierzchołków, które tworzą dokładnie trzy kafle tundry.

Żetony znajdujące się na wierzchołkach przyległych do jednego lub dwóch kafli tundry (na krawędzi Ziemi) pozostają na planszy.

5. Zdobywa **bonusowe PZ** (z Tabeli Punktów Bonusowych – str. 3) w zależności od liczby kafli tundry sąsiadujących z właśnie wyłożonym kaflem tundry.
6. Spośród odłożonych na bok gatunków zabranych z tego kafa, umieszcza na tym kafle tundry dokładnie po 1 kostce gatunku każdej gromady.
7. Pozostałe gatunki (o ile takie będą) wracają do puli genów ich właścicieli (nie są usuwane z rozgrywki).

Jeżeli stos kafli tundry został wykorzystany (wszystkie 12 są już na planszy), to akcja jest pomijana do końca rozgrywki.

Inaczej niż podczas innych akcji, pionki akcji znajdujące się na kolejnych polach, pozostają w tej sekcji. Zostaną one przesunięte o jedno pole w lewo podczas *Fazy Przygotowania*.

Gracze szybko zauważą, że akcja ZŁODOWACENIE jest tak ważna, że warto przygotować się do niej, nawet jeśli oznacza to ograniczenie dostępnych pionków akcji przez rundę bądź dwie.

PRZYKŁAD: Grający **gadami** może wykonać w tej rundzie akcję ZŁODOWACENIE. Przekształcenie **sawanny** w **tundrę** dałoby mu 3 PZ za umieszczenie nowego kafa **tundry** obok dwóch innych, ale również zyskałby kartę *Przetrawanie* (3 gatunki **gadów** na kafkach **tundry**, wobec 2 gatunków **pajęczaków** i 1 gatunku **owadów**). Z drugiej strony oznaczałoby to usunięcie w 4 kroku ZŁODOWACENIA żetonu **słońca** na styku 3 kafli **tundry**.

Zamiast tego decyduje się zamienić w **tundrę** kafel **пустyni** (krok 1). W kroku 2 odkłada na bok wszystkie gatunki z tego kafa i kładzie na nim kafel **tundry** (krok 3). W tej sytuacji w kroku 4 nie ma zasobów do usunięcia. W kroku 5 zdobywa on 1 PZ (za jeden inny kafel **tundry** sąsiadujący z właśnie utworzonym kaflem **tundry**). Następnie spośród gatunków odłożonych w kroku 2 (1 **owad**, 2 **ptaki** i 4 **plazy**) bierze dokładnie po jednym i umieszcza na tym nowym kafle **tundry** (krok 6). Pozostałe gatunki (1 **ptak** i 3 **plazy**) zwraca przeciwnikom do ich puli genów (krok 7).



SPECJACJA



Gracze usuwają pojedynczo, od lewej do prawej, swoje pionki akcji z tej sekcji. Gracz, który usuwa stąd swój pionek akcji wskazuje jeden żeton zasobu znajdujący się na Ziemi, taki jak ten powiązany z polem na którym miał swój pionek akcji. Następnie umieszcza na wszystkich kafkach sąsiadujących z tym żetonem nowe gatunki ze swojej puli genów, zgodnie z poniższym:

- Do 4 gatunków, jeśli jest to kafel **morza** lub **mokradeł**.
- Do 3 gatunków, jeśli jest to kafel **sawanny**, **dżungli** lub **lasu**.
- Do 2 gatunków, jeśli jest to kafel **pustyni** lub **gór**.
- Do 1 gatunku, jeśli jest to kafel **tundry**.

Nowe gatunki można umieścić na jednym, dwóch albo trzech kafkach, czyli tych, na których wierzchołkach znajduje się wybrany żeton zasobu.



Po tym jak gracze wykonają akcję SPECJACJA, grający **owadami** może umieścić jeden gatunek ze swojej puli genów na dowolnym kafku Ziemi.

PRZYKŁAD: Grający **pajączakami** usuwa swój pionek akcji z pola powiązanego z **trawą**. Wybiera na Ziemi jeden żeton **trawy** (A) i umieszcza 3 nowe gatunki na **sawannie** (B), 2 na **pustyni** (C) i 1 na **tundrze** (D).

Płazy tracą dominację na **pustyni**, ponieważ ich poziom przystosowania wynosi 3, co oznacza remis z **pajączakami** (E). Na koniec **owady** korzystają ze swojej darmowej akcji i umieszczają 1 gatunek na **sawannie** (F), aby utrzymać tam swoją przewagę liczebną.



ODKRYWANIE



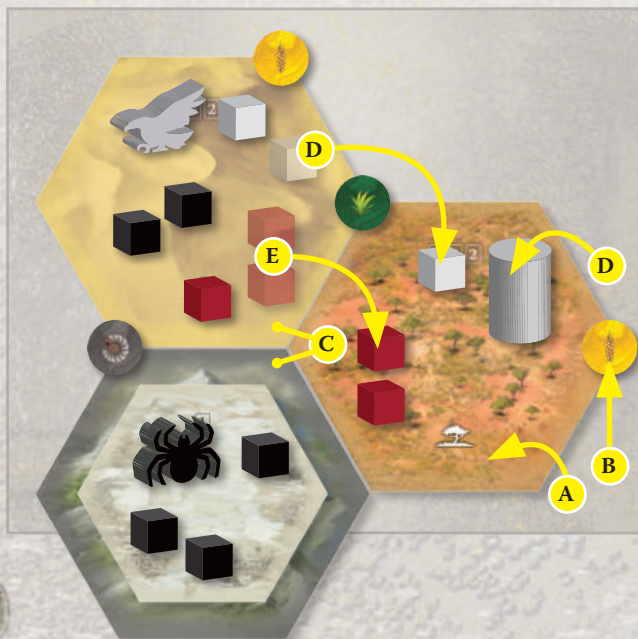
Gracze usuwają pojedynczo, od lewej do prawej, swoje pionki akcji z tej sekcji. Gracz, który usuwa stąd swój pionek akcji wybiera jeden z dostępnych, odkrytych, dużych kafli terenu (czyli z wierzchu stosów kafli odkrywania). Następnie wykonuje poniższe czynności:

1. Wybiera puste pole na planszy i umieszcza tam wybrany kafel. Nowy kafel musi stykać się co najmniej z jednym kaflem spośród tych już znajdujących się na planszy.
2. Może on wybrać jeden z żetonów zasobów dostępnych w sekcji ODKRYWANIE i umieścić go na dowolnym pustym wierzchołku właśnie dołożonego kafa.
3. Zdobywa także bonusowe PZ (z tabeli Punktów Bonusowych - str. 3) w zależności od liczby kafli sąsiadujących z dołożonym kaflem.

Teraz, w kolejności łańcucha pokarmowego, każdy gracz może przemieścić dowolną liczbę swoich gatunków z sąsiadujących kafli na ten kafel.

Jeżeli jakiś stos kafli odkrywania wyczerpie się, to liczba dostępnych akcji ODKRYWANIE będzie odpowiednio mniejsza.

PRZYKŁAD: **Ptaki** są pierwsze w tej sekcji. Gracz wybiera odkryty kafel **sawann** i umieszcza go na planszy (A) razem z dostępnym żetonem **nasion** (B). Nowy kafel **sawann** sąsiaduje z dwoma kafkami (C), dzięki czemu ten gracz zdobywa bonusowe 3 PZ (na podstawie *tabeli Punktów Bonusowych*). Grający **ptakami** decyduje się przemieścić 1 ze swoich gatunków na nowe **sawanny**, natychmiast osiągając tam dominację (D). **Pajączaki** nie przemieszczają się (byłby tam zagrożone wymarciem), natomiast **owady** przemieszczają tam dwa swoje gatunki (E) z **pustyni**.



MIGRACJA



Gracze usuwają pojedynczo, od lewej do prawej, swoje pionki akcji z tej sekcji. Gracz, który usuwa stąd swój pionek akcji wybiera **X** swoich gatunków znajdujących się na dowolnych kafkach – gdzie **X** oznacza liczbę przy polu, z którego zabiera swój pionek akcji. Każdy wybrany gatunek może być przeniesiony na dowolny sąsiedni kafek.

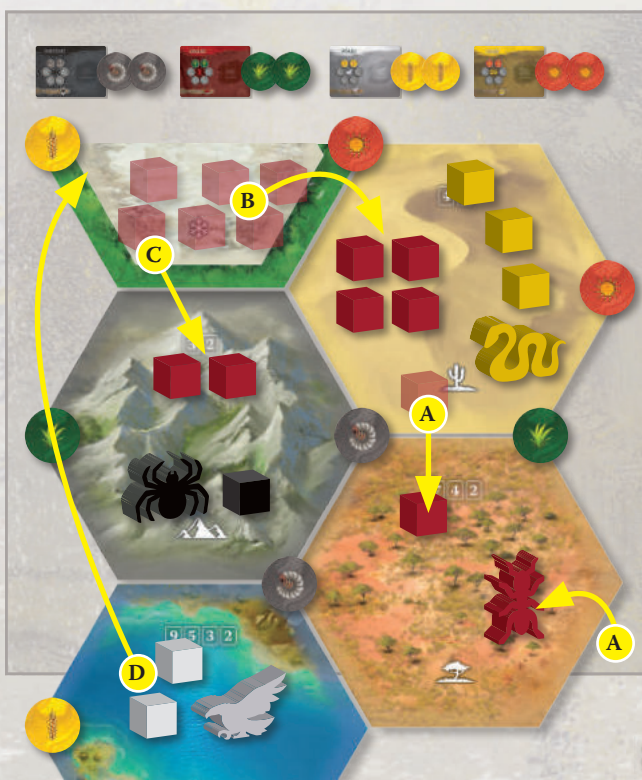


Ptaki mogą migrować na odległość dwóch kafli, czyli mogą przemieścić się przez sąsiadujący kafek na następny.

Ptaki nie mogą migrować ponad pustymi polami, czyli tymi, gdzie nie ma jeszcze kafki terenu.

Gatunki rozpoczynające **MIGRACJĘ** z jednego kafka, mogą przemieścić się razem na ten sam kafek lub gracz może je rozdzielić wedle uznania i skierować na różne kafki.

PRZYKŁAD: Grający **owadami** zabiera swój pionek akcji z pola z liczbą 7. Przemieszcza 1 **owada** z kafka **pustyni** na sąsiadującą **sawannę**, osiągając tam dominację (**A**). Ponieważ **owady** znajdujące się na kafku **tundry** są zagrożone wymarciem, to korzysta on z możliwości przemieszczenia stamtąd swoich gatunków: 4 na **pustynię** (**B**) i 2 na **góry** (**C**). **Ptaki** również posiadają pionek akcji w sekcji **MIGRACJA**. Widząc, jak przemieściły się **owady**, korzystają ze swojej zdolności i przemieszczają 1 gatunek z **morza** na właśnie opustoszałą **tundrę** (**D**).



RYWALIZACJA



Gracze usuwają pojedynczo, od lewej do prawej, swoje pionki akcji z tej sekcji. Gracz, który usuwa stąd swój pionek akcji musi zwrócić uwagę na **trzy** rodzaje terenu powiązane z polem, z którego zabrał swój pionek akcji. Wybiera on na Ziemi po jednym kafku terenu każdego z tych **trzech** rodzajów. Gracz może także wybrać mniej niż **trzy** kafki. Na każdym wybranym kafku terenu musi być:

- co najmniej jeden własny gatunek oraz
- co najmniej jeden gatunek przeciwnika.

Teraz gracz usuwa **jeden** dowolny gatunek przeciwnika na każdym z wybranych kafli. Usunięte w ten sposób gatunki należy odłożyć poza pulę genów.



Pajęczaki zawsze mają darmową akcję **RYWALIZACJA**, ale na jednym kafku terenu dowolnego typu. Realizują ją jako pierwszą akcję w tej sekcji.

Podczas *Fazy Planowania*, grający **pajęczakami** (jeśli tylko będzie chciał) może umieszczać w tej sekcji swoje pionki akcji.

PRZYKŁAD: Grający **gadami** posiada swój pionek akcji na polu „**tundra – pustynia – las**” (**A**). Decyduje się usunąć 1 **ssaka** z kafka **lasu** po lewej stronie (**B**) i 1 owada z tundry (**C**). Ponieważ **gadów** nie ma na **pustyni**, więc nie mogą one przeprowadzić tej akcji po raz trzeci (**D**). Pomimo swojej obecności na drugim kafku **lasu** i na kafku **morza**, ten gracz nie może już wykonać **RYWALIZACJI** w tej rundzie (**E**), bo użył tylko jednego pionka akcji.



PRZEWAGA



Gracze usuwają pojedynczo, od lewej do prawej, swoje pionki akcji z tej sekcji. Gracz, który usuwa stąd swój pionek akcji wybiera jeden kafel terenu, na którym w tej rundzie nie była jeszcze rozpatrywana PRZEWAGA. Ten kafel będzie punktowany zgodnie z następującymi zasadami:

1. Gromada zwierząt, która ma na tym kafelu najwięcej gatunków zdobywa X PZ, gdzie X jest pierwszą wartością dla tego typu terenu według Punktacji kafli, która jest nadrukowana na planszy oraz na górze kafli.
2. Jeżeli na punktowanym kafelu jest więcej wartości punktów, to gromady zwierząt z kolejną liczbą gatunków zdobywają tyle PZ, ile wynosi odpowiednia wartość dla tego terenu według Punktacji kafli.

PUNKTACJA	
1	1
3/2	3/2
4/2	4/2
5/3/2	5/3/2
6/3/2	6/3/2
7/4/2	7/4/2
8/4/2/1	8/4/2/1
9/5/3/2	9/5/3/2

Jeśli na punktowanym kafelu jest mniej gromad niż wartości punktowych, to nikt nie zdobywa kolejnych punktów.

WAŻNE: We wszystkich powyższych przypadkach remis podczas punktowania rozstrzygane są zgodnie kolejnością w łańcuchu pokarmowym, czyli **ssaki** pierwsze, potem **gady**, następnie **ptaki** itd.

3. Jeżeli na punktowanym kafelu jakaś gromada zwierząt dominuje, to ten gracz **musi** wybrać i zrealizować jedną z odkrytych kart dominacji (jeśli jakieś są). Ten gracz w pełni decyduje o sposobie realizacji tej karty. Po jej realizacji, kartę należy odłożyć do pudełka, już nie wróci do rozgrywki.

Objaśnienia efektów kart znajdują się na str. 17-18.

Jeżeli zostanie wybrana karta Epoka lodowcowa, to rozgrywka zakończy się wraz z bieżącą rundą (str. 20). Warto podkreślić, że gracz grający gromadą zwierząt dominujących na wybranym kafelu wcale nie musi być tym, który wybrał ten kafel do punktowania, ani nie-

koniecznie otrzyma on najwięcej punktów podczas punktowania tego kafela.

Gracz, który jako pierwszy w danej rundzie wybiera kartę dominacji, będzie mógł wybrać jedną z pięciu kart, natomiast każdy kolejny gracz będzie miał mniejszy wybór.

Po wykonaniu wszystkich akcji PRZEWAGA, kończy się *Faza Wykonywania* i zaczyna się *Faza Przygotowania* (str. 20).

PRZYKŁAD: Grający **gadami** wybrał do punktacji kafel **mokradeł**. Pierwsze miejsce i 8 PZ zdobywają **płazy**, które mają tam 4 gatunki. **Gady** i **ptaki** mają po 2 gatunki (czyli remisują), ale **gady** są wyżej w łańcuchu pokarmowym i dlatego zdobywają 4 PZ za drugie miejsce. **Ptaki** za trzecie miejsce otrzymują 2 PZ. Ponieważ nie ma tam innych gatunków, nikt nie zdobywa 1 PZ za czwarte miejsce.

Teraz **gady**, które dominują na tym kafelu, muszą wybrać i zrealizować jedną z odkrytych kart dominacji.



Karty

KARTA PRZETRWANIE



Kartę *Przetrvanie* na początku rozgrywki należy odłożyć na bok. Podczas rozgrywki, gracze powinni kontrolować liczbę swoich gatunków znajdujących się na kaflach tundry. Gracz, który ma najwięcej gatunków na kaflach tundry natychmiast otrzymuje kartę *Przetrvanie*. Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje, to nikt nie otrzymuje tej karty i nie zdobywa za nią punktów.

Podczas każdej *Fazy Przygotowania*, po WYMIERANIU, gracz który ma kartę *Przetrvanie* zdobywa bonusowe PZ (str. 3) za kafle tundry, na których znajduje się co najmniej jeden jego gatunek.

KARTY DOMINACJI



26 kart dominacji to nagrody, które gracze otrzymują podczas rozstrzygnięcia akcji *PRZEWAGA*. Kiedy gracz wybierze jedną z odkrytych kart dominacji, to musi od razu zrealizować wszystkie jej efekty (czyli te, które są możliwe do wykonania w zależności od sytuacji). Następnie kartę należy odłożyć do pudełka, nie będzie ona już używana w tej rozgrywce.

Poniżej zamieszczono objaśnienia i wskazówki odnoszące się do efektów kart dominacji na wypadek, gdyby w trakcie rozgrywki powstały jakieś wątpliwości i pytania.

BIOMASA

Jeżeli na takim kaflu są tylko gatunki twojej gromady, to musisz usunąć własny gatunek. Jeżeli kilka gromad ma gatunki na takim kaflu, ty wybierasz, który gatunek usunąć.

CHOROBA

Początkowe zasoby (wydrukowane) na planszecie gromady nie mogą być usunięte. Jeżeli kolejność usuwania ma znaczenie, to decyduje kolejność łańcucha pokarmowego. Wszystkie usunięte zasoby należy wrzucić do worka.

DRAPIEŻNIK

Zwróć uwagę na określenie innej gromady: nie musisz usuwać gatunków swojej gromady z kafla, gdzie nie ma gatunków innych gromad. Na kolejnych kaflach możesz wybierać gatunki należące do różnych gromad.

EKORÓŻNORODNOŚĆ

Pamiętajcie, że początkowe zasoby (2 albo 3) są tego samego typu. Dwa początkowe słońca na planszecie gadów liczą się (na potrzeby efektu tej karty) jako jeden zasób. Dlatego należy je liczyć jeden raz.

EPOKA LODOWCOWA

Rozgrywka zakończy się wraz z rundą, w której zostanie wybrana ta karta. Po akcji *PRZEWAGA*, gracze realizują *WYMIERANIE* oraz zdobywają punkty za kartę *Przetrvanie*, ale pomijają już *ROZKŁADANIE*. Następnie należy przeprowadzić końcowe punktowanie (zobacz *Zakończenie rozgrywki* na str. 20).

EWOLUCJA

Możesz wybrać dowolny kafel, nie muszą na nim znajdować się twoje gatunki. Jeśli w puli genów pozostał ci jeden gatunek albo nie masz ich już wcale, to możesz wymienić odpowiednio jeden gatunek bądź w ogóle nie wymieniaj.

GATUNKI INWAZYJNE*

Dla każdej gromady zwierząt gracze podejmują decyzję zgodnie z kolejnością łańcucha pokarmowego. Jeśli na planszecie gromady są wyłącznie początkowe (wydrukowane) zasoby, to nie można wybrać pierwszej opcji.

GATUNKI WODNE

Wybierz żeton zasobu z worka. Pomiń pierwszą część karty, jeśli na kaflach **morza** i **mokradeł** tworzących Ziemię nie ma już żadnego pustego wierzchołka. Pomiń drugą część karty, jeśli nie masz już w swojej puli genów żadnego gatunku.

INSTYNYKT

Pionek akcji może zostać umieszczony na dowolnym pustym polu akcji, nawet na takim, którego akcja w tej rundzie jeszcze nie została rozpatrzona. Ta karta działa jako bardzo wczesne rozmieszczanie pionków akcji na przyszłą rundę.

INTELIGENCJA*

Jeżeli tę kartę wybiera grający gromadą ze szczytu łańcucha pokarmowego, to tylko jego gromada odniesie korzyść. Nowe pionki akcji należy dobrać spośród tych odłożonych na początku rozgrywki.

KATASTROFA

Dominujący gracz decyduje, które gatunki usuwa z wybranego kafla. Ten sam gracz decyduje, które gatunki

usuwa z sąsiadujących kafla. Druga część karty jest obowiązkowa, zatem jeżeli na sąsiadującym kafle są tylko gatunki tego gracza, to musi usunąć własny gatunek.

METAMORFOZA

Nie można zastąpić początkowych zasobów (wydrukowanych na planszecie gromady). Gracz wybiera zasób z worka, nie losuje go.

GATUNKI NOCNE

Karta ta nie ma żadnego efektu, jeśli gromada już jest pierwsza na torze Inicjatywy.

OCHŁODZENIE KLIMATU

Tylko gracz, który wybrał tę kartę nie usuwa swoich gatunków. Wszyscy pozostali usuwają po jednym gatunku z każdego kafla tundry.

PASOŻYTNICTWO*

Jeżeli tę kartę wybiera grający gromadą z końca łańcucha pokarmowego, to tylko jego gromada odniesie korzyść. Nowe pionki akcji należy dobrać spośród tych odłożonych na początku rozgrywki.

PLENNOŚĆ

Umieszczasz po 1 gatunku na każdym takim kafle, a nie tyle gatunków, ile jest już na kafle. Jeżeli w twojej puli genów masz za mało gatunków, to wybierasz na których kaflach umieścisz swoje gatunki.

PŁODNOŚĆ

1 PZ za każdy gatunek na wybranym kafle – niezależnie czy ten gatunek jest twój, czy przeciwnika.

POKRYWA LODOWA

Należy zastosować wszystkie zasady ZŁODOWACENIA (str. 13).

BIORÓŻNORODNOŚĆ

Nie otrzymujesz więcej punktów, jeśli na kafle są gatunki kilku innych gromad – po prostu 1 PZ za każdy kafel, na którym są gatunki twojej gromady i innej dowolnej.

SEN ZIMOWY

Gracz może umieścić wyłącznie gatunek wcześniej usunięty z gry (nie może go pobrać z puli genów, ani spośród odłożonych do pudełka podczas przygotowania rozgrywki).

SIEDLIŚKO

Ten zasób nie jest losowany – gracz **wybiera** spośród zasobów dostępnych w worku.

SPRZYJAJĄCY BIOM

Ta karta nie będzie rozpatrywana, aż do momentu pełnego zakończenia punktowania odpowiedniego kafla. Największa wartość na kafle, to liczba najbardziej z lewej wg Punktacji kafla, np.: 9 dla **morza**, 8 dla **mokradeł**, 7 dla **sawanny** itd.

SYMBIOTYCZNY

Należy uwzględnić zarówno początkowe zasoby (wydrukowane na planszecie gromady), jak i te pozyskane w czasie rozgrywki.

WĘDRÓWKI ZWIERZĄT

Gracz, który wybrał kartę, przemieszcza wszystkie gatunki, także należące do przeciwników. Może je dowolnie rozdzielać pomiędzy sąsiadującymi kaflami.

WSZYSTKOŻERNOŚĆ*

Nowy pionek akcji należy pobrać spośród odłożonych do pudełka podczas przygotowania rozgrywki.

ZARAZA

Dominujący gracz wybiera, które zasoby zostaną usunięte.

* Aby skrócić czas rozgrywki odłóżcie te cztery karty do pudełka podczas Przygotowywania. Talia kart dominacji będzie mieć tylko 22 karty (zamiast 26).

Faza Przygotowania

Podczas Fazy *Przygotowania* gromady mogą utracić niektóre swoje gatunki, ale jedna gromada będzie mogła zdobyć PZ dzięki karcie *Przetrwanie*. Potem obszar akcji należy przygotowywać do rozegrania następnej rundy.

WYMIERANIE

Najpierw w Fazy *Przygotowania* następuje WYMIERANIE: Usuń wszystkie **zagrożone gatunki**. Należy je usunąć z Ziemi i odłożyć do pudełka (oddzielnie, na potrzeby karty *Sen zimowy*).



Wyjątek: W każdej rundzie grający **ssakami** może ocalić przed WYMIERANIEM swój jeden zagrożony gatunek. Jeżeli ten gracz ma kilka zagrożonych gatunków, to wybiera jeden z nich.

PRZETRWANIE

Następnie sprawdźcie, czy gracz posiadający najwięcej swoich gatunków na kaflach tundry ma kartę *Przetrwanie*. W przypadku remisu, żaden gracz nie otrzymuje tej karty. Jeżeli jakiś gracz ma tę kartę, to zdobywa bonusowe PZ

(str. 3), w zależności od tego, na ilu kaflach tundry znajdują się zwierzęta jego gromady (liczba zwierząt na tych kaflach nie ma znaczenia).

ROZKŁADANIE

Uwaga: Nie ma potrzeby wykonywania poniższych czynności, jeśli jest to ostatnia runda (po zagranie karty *Epoka lodowcowa*).

Przygotujcie rozgrywkę do kolejnej rundy:

- Uzupełnijcie puste miejsca w obszarze Dostępne Karty dominacji dobierając je odkryte z talii kart dominacji. Karty, które pozostały po akcji DOMINACJA, pozostają na swoich miejscach. Jeżeli nie ma dość kart w talii, to należy dobrać tyle, ile pozostało, a niektóre pola pozostaną puste.

Gdy talia się wyczerpie, do końca rozgrywki nie pojawią się już nowe karty.

- Przesuńcie wszystkie pionki akcji na polach sekcji ZŁODOWACENIE o jedno pole w lewo.
- Wszystkie żetony zasobów z pól: REGRESJA, WYJAŁOWIENIE i ODKRYWANIE usuńcie do worka.
- Wszystkie żetony zasobów z pola ZUBOŻENIE przesunąć niżej, na pole WYJAŁOWIENIE.
- Wszystkie żetony zasobów z pola WZBOGACENIE przesunąć niżej, na pole ZUBOŻENIE.
- Wszystkie żetony zasobów z pola ADAPTACJA przesunąć niżej, na pole REGRESJA.
- Wylosujcie z worka 4 żetony zasobów i umieśćcie je na kwadratowych polach w sekcji ADAPTACJA.
- Wylosujcie z worka kolejne 4 żetony zasobów i umieśćcie je na kwadratowych polach w sekcji WZBOGACENIE.
- Wylosujcie z worka kolejne 4 żetony zasobów i umieśćcie je na kwadratowych polach w sekcji ODKRYWANIE.
- Odsłońcie zakryty kaflę na wierzchu stosu dobierania dużych kaflę terenu (kaflę odkrywania), na którym nie ma odsłoniętego kaflę.

Jeśli jakiś stos został w pełni wykorzystany, to nie uzupełnia się go do końca rozgrywki.

Gracze rozpoczynają kolejną rundę od *Fazy Planowania*.

Zakończenie rozgrywki

Zagranie karty *Epoka lodowcowa* kończy rozgrywkę. Dołączcie wszystkie akcje PRZEWAGI (o ile jakieś tego wymagają), następnie wykonajcie w normalny sposób WYMIERANIE oraz przyznajcie punkty za kartę Przetrwanie. Teraz usuńcie wszystkie znaczniki dominacji z planszy i po raz

ostatni przyznajcie punkty za każdy kaflę, tak jak podczas akcji PRZEWAGA. Podczas tego końcowego punktowania już nie bierze się pod uwagę dominacji – zwierzęta zdobywają tylko PZ, bez kart dominacji (nawet jeśli któreś zostały).

Po końcowym punktowaniu, zwycięża gromada zwierząt, która zdobyła najwięcej PZ. W przypadku remisu wygrywa ta gromada zwierząt, która jest wyżej w łańcuchu pokarmowym.

Zasady opcjonalne dla 2 i 3 osób

Grając w *Dominant Species: Władcy Ziemi* w 2 albo 3 osoby, można stosować poniższe zasady, które umożliwiają graczom zarządzanie kilkoma gromadami zwierząt. Niektóre z tych zasad są sprzeczne z zasadami ogólnymi. W takich przypadkach należy stosować poniższe zasady.

KILKA GROMAD ZWIERZĄT

Gracze wykorzystują w rozgrywce wszystkie gromady zwierząt. Dlatego podczas rozgrywki 3 osób, każda z nich będzie zarządzała dwiema gromadami zwierząt, a podczas rozgrywki 2 osób każda będzie zarządzała trzema gromadami. Gracze otrzymują po jednym zestawie drewnianych elementów dla każdej ze swoich gromad zwierząt. Każda gromada zwierząt używa 3 pionków akcji i 35 kostek gatunków – tak jak podczas rozgrywki 6 osób. Każda gromada zwierząt zdobywa swoje punkty niezależnie.

AKCJE

W momencie wykonywania akcji daną gromadą zwierząt, pozostałe gromady zwierząt kontrolowane przez tego gracza należy traktować jako wrogie (dokładnie tak, jakby grał nimi inny gracz). Na przykład w sytuacji, gdy karta dominacji odnosi się do twoich gatunków, to oznacza wyłącznie gromadę dominującą na tym kaflę – inne gromady tego gracza traktowane są jako wrogie, ze wszystkimi tego konsekwencjami.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Mimo tego, że wszystkie gromady zwierząt zdobywają Punkty Zwycięstwa, to punkty tylko jednej gromady będą brane pod uwagę na koniec rozgrywki. Wynik tej gromady, która zdobyła **najmniej** punktów, jest końcowym wynikiem danego gracza. Wyniki innych jego gromad są ignorowane.

Zmusza to graczy do zrównoważonego rozwoju wszystkich swoich gromad zwierząt, zniechęcając do poświęcania ich na rzecz innych.

PRZYKŁAD: w rozgrywce dwóch osób, gromady Bartka zdobyły 70, 145 i 160 punktów – co oznacza, że jego wynik końcowy wynosi 70 punktów. Zaś gromady Arlety zdobyły odpowiednio 75, 85 i 90 punktów, co daje jej ostatecznie 75 punktów. Zatem Arleta zwycięża.

Opcjonalne (losowe) przygotowanie Ziemi

Ta propozycja odmiennego przygotowania Ziemi powoduje, że gromady zwierząt rozpoczną rozgrywkę z zaburzoną równowagą, a dla wyrównania szans otrzymują pewną liczbę Punktów Zwycięstwa. Ten sposób przygotowania można wykorzystać w standardowej rozgrywce, jak i używając zasad opcjonalnych dla 2 i 3 osób (opisanych obok).

Podczas Przygotowania zastosujcie poniższe zmiany:

KAFLE

Przed rozmieszczeniem na planszy kafli terenu, wymieszajcie je wszystkie zakryte. Wylosujcie 7 kafli i umieśćcie je na polach startowych. Z pozostałych kafli utwórzcie trzy stosy dobierania. Na kafle środkowym umieśćcie kafel tundry.

ZASOBY

Wylosujcie 12 żetonów zasobów i umieśćcie je na 12 wierzchołkach kafli, tak jak podczas zwykłego Przygotowania. Żetony zasobów w obszarze akcji umieśćcie tak jak zwykle.

GATUNKI

Umieśćcie po 1 gatunku ssaków na każdym kaflu (oprócz tundry), na którym jest 1 żeton mięsa. Umieśćcie po 2 gatunki ssaków na każdym kaflu (oprócz tundry), na którym są 2 żetony mięsa. Potem

po 3 gatunki ssaków na każdym kaflu (oprócz **tundry**), na którym są 3 żetony **mięsa** itd.

Powtórzcie procedurę dla par: **gady – słońce; ptaki – nasiona; płazy – woda; pajęczaki – pędraki; owady – trawa.**

Sprawdźcie, która gromada ma najwięcej gatunków na Ziemi i policzcie, ile ich jest. Każda gromada zdobywa na początek tyle Punktów Zwycięstwa, ile wynosi różnica między liczbą jej gatunków na Ziemi a liczbą gatunków najliczniej występującej gromady. W ten sposób gromada, która ma najwięcej gatunków rozpocznie rozgrywkę mając 0 PZ.

Jest możliwa (choć mało prawdopodobna) sytuacja, w której gracz rozpocznie rozgrywkę bez swojego gatunku na Ziemi. W żadnym razie nie jest to powód, aby wpadać w panikę! Ta gromada zwierząt rozpocznie grę ze znaczną zaliczką punktową. Ponadto zwiększają się szanse na to, że preferowane przez nią zasoby zostały wylosowane z worka.

Twórcy

Autor gry – Chad Jensen

Rozwój gry – Kai Jensen

Projekt pudełka GMT – Rodger MacGowan

Grafika i układ zasad GMT – Chechu Nieto, Chad Jensen

Dodatkowi testerzy – Alex Ostroumov, Mark Beyak, Terry Beyak, Devon Biasi, Bob Borbe, Kris Adamson, Martin Scott, Kris Skold, Wilma Flintstone, Paul Bravey, Richard Gage, Mike Chevalier i Andy Lewis

Oprawa graficzna i ilustracje (@Phalanx)

– Bartłomiej Jędrzejewski

Projekt okładki (@Phalanx) – Tomasz Zarucki

Producenci – Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan i Mark Simonitch

Serdeczne podziękowania za poświęcony czas i pomoc przy dopracowaniu instrukcji –

David East, Kevin Morris i Paul Marjoram

Tłumaczenie na język polski – Wojciech Sieroń

Koordinacja projektu – Arleta Staniszevska i Agata Jurczyszyn

DTP – Krzysztof Klemiński, Artur Bartos

Koordinator produkcji – Agata Jurczyszyn

Korekta edycji polskiej

– Michał Teodorczyk i Adrian Turzański



PHALANX CO. LTD

Vertima Sp. z o.o.

Aleja Przyjaźni 59L/7

45-573 Opole

www.phalanxgames.co.uk