

DOMINANT SPECIES WŁADCY OCEANU

Zasady gry

Autor gry: Chad Jensen

Wstęp

Oto nadchodzi zmierzch ery dinozaurów, epoki niepodzielnego władania i dominacji. Nadchodzi Nowy Porządek, Porządek Ekspansji i Rywalizacji, Porządek Adaptacji i Przetrwania, Porządek Ewolucji. Z głębin wynurzą się gromady, a we wszystkich wodach rozplenią się nowe gatunki. Rozplenią się dzieląc i rządząc, aby na końcu zdominować przestwór oceanu.

Dominant Species: Władcy Oceanu to gra, która dzięki swojej mechanice odtwarza pewien mały wycinek historii życia na naszej planecie: koniec jednej epoki oraz wpływ tego wydarzenia na zwierzęta próbujące się przystosować do nowych warunków w oceanie.

Dzięki zręcznemu rozmieszczaniu swoich pionków spróbujesz zająć jak najwięcej zróżnicowanych siedlisk,

aby móc wykorzystać potężne efekty kart. W zdobyciu punktów zwycięstwa pomoże ci rozprzestrzenianie swoich gatunków. Te cele będziesz mógł osiągnąć realizując takie akcje jak: specjacja, migracja, adaptacja i kilka innych.

Wszystko to będzie miało swój finał w momencie zakończenia rozgrywki – ostateczne wyjście z wielkiego tropikalnego oceanu i jego wybrzeży. Gracz, który zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa, zdobędzie dla swojej gromady miano dominującego gatunku.

Ale lepiej, żebyście się pospieszyli, bo do Ziemi zbliża się wielka asteroida...



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

GMT2009

Wprowadzenie do gry

Podczas rozgrywki gracze będą wykorzystywać duże sześciokątne kafle terenu do tworzenia różnych wersji ziemskiego wszechoceanu, tak jak mógłby on wyglądać dziesiątki milionów lat temu. Mniejsze kafle **erupcji** będą umieszczane na wybranych większych kafkach, zamieniając je na **kominy hydrotermalne** albo **gejzery**.

Pionki akcji (w skrócie **pionki**) sterują rozgrywką. Każdy pionek pozwala graczowi na wykonanie jednej z wielu dostępnych akcji. Wśród nich są takie jak: specjacja, migracja czy ewolucja. Po umieszczeniu pionka w obszarze akcji gracz natychmiast wykonuje odpowiednią akcję.

Celem każdego gracza będzie zwiększenie szans na przeżycie wybranego przez siebie gatunku, równocześnie ograniczając te szanse gatunkom przeciwników. Podczas rozgrywki gracze będą zdobywać cenne **punkty zwycięstwa (PZ)**. Do realizacji tych celów gracze będą używać różnych kart oferujących jednorazowe zdolności, trwale korzyści albo dające okazję do regularnego zdobywania PZ.

Podczas rozgrywki gatunki będą dodawane, przesuwane lub usuwane z kafki terenu. Żetony **zasobów** będą dodawane i usuwane zarówno z planszetek graczy, jak i z kafki terenu.

W momencie zakończenia rozgrywki gracze przeprowadzą końcowe punktowanie każdego kafka, a gracz z największą liczbą PZ wygra rozgrywkę.

W tej instrukcji znajdziecie wiele sekcji oznaczonych tak jak ta. Zawierają one przykłady, wyjaśnienia, wskazówki dotyczące rozgrywki, komentarze autora i inne przydatne informacje, które mają na celu ułatwić rozgrywkę.

Komponenty

- Instrukcja
- 1 plansza do gry
- 4 planszетки graczy
- 4 karty pomocy
- 56 kart: 36 kart Cech i 21 kart Ewolucji
- 37 dużych i 13 małych sześciokątnych kafli terenu, używanych do stworzenia obszaru gry
- 102 okrągłe żetony reprezentujące zasoby Ziemi oraz potrzeby gatunków
- 6 okrągłych znaczników dominacji
- 6 kwadratowych znaczników dominacji
- 16 znaczników terenu
- 140 drewnianych kostek w 4 kolorach graczy
- 2 drewniane figurki gromad w 4 kolorach graczy
- 32 drewniane pionki zwykłe w 4 kolorach graczy
- 6 białych drewnianych pionków specjalnych
- 2 płócienne woreczki
- 1 arkusz naklejek na białe walce i dyski
- 4 żetony punktów zwycięstwa

Przed pierwszą rozgrywką na obu końcach każdego białego pionka przyklej dwie takie same naklejki.

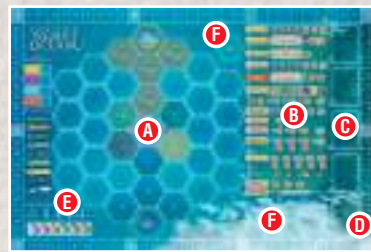
Omówienie komponentów

PLANSZE I WORECZKI

Plansza główna

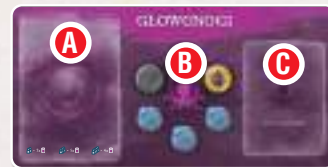
Plansza główna zawiera kilka obszarów:

- **(A)** W centralnym miejscu planszy znajduje się siatka sześciokątnych pól, służąca do umieszczania tam kafli terenów, które będą tworzyły Ziemię, na których gracze będą realizować efekty podejmowanych akcji;
- **(B)** Po prawej znajduje się obszar akcji, gdzie gracze będą umieszczać swoje pionki, aby wykonywać różne akcje;
- **(C)** Na prawo od obszaru akcji znajduje się kolumna *kart Ewolucji*, skąd gracze będą dobierać karty dające im potężne możliwości, ale wyznaczające także czas zakończenia rozgrywki.
- **(D)** Wokół planszy znajduje się Tor Punktów Zwycięstwa;
- **(E)** W lewym dolnym rogu jest Tabela Punktów Bonusowych;
- **(F)** Na planszy są też miejsca na stosy kafli terenu – kafle odkrywania oraz kafle erupcji.



Planszетки graczy

Na planszettek gracze będą trzymali swoją *kartę Cechy (A)*, *żetony zasobów (B)* oraz *pule genową (C)*, czyli *znaczniki gatunków*, które gracz będzie rozmieszczał na planszy.



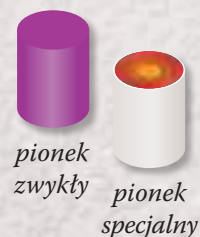
Płócienne woreczki

Wszystkie *żetony zasobów*, które nie znajdują się na planszy głównej, ani na planszettek graczy należy trzymać w czarnym woreczku. Analogicznie *znaczniki terenu* należy trzymać w białym woreczku, o ile nie są umieszczone na planszy. Gdy *znaczniki terenu* oraz *żetony zasobów* są usuwane z planszy, należy je zawsze umieścić z powrotem w odpowiednim woreczku.

DREWNIANE ELEMENTY

Pionki akcji (pionki)

Każdy gracz wykorzystuje swój zestaw *pionków*, aby w obszarze akcji zaznaczyć, którą akcję wybiera. *Pionki* w kolorze gracza określamy jako **zwykłe**, natomiast białe *pionki* określamy jako **specjalne**.



Gatunki

Każda mała drewniana kostka odpowiada jednemu gatunkowi. Zestaw kostek w tym samym kolorze odpowiada różnym gatunkom danego gracza.

ZNACZNIKI I ŻETONY

Żetony zasobów

Algi, bezkręgowce, plankton, gąbki, ślimaki oraz *słońce* to sześć rodzajów zasobów niezbędnych różnym gromadom do przetrwania. Pojedyncze *żetony zasobów* będą umieszczane na planszetcach graczy, aby pokazać *potrzeby* tych gromad, natomiast umieszczane na ziemi pokazują *dostępność* tych zasobów. *Żetony zasobów* umieszcza się na wierzchołkach *kafla terenu* – dzięki temu 1 zasób może wystąpić równocześnie na 3 kaflach.



sześć rodzajów żetonów zasobów

Tor Punktów Zwycięstwa

Każdy gracz ma swoją figurkę gromady oraz dwustronny znacznik PZ. Figurka służy do zaznaczania na bieżąco, zdobytych podczas rozgrywki punktów zwycięstwa a jeśli gracz zdobędzie ponad 100 PZ, umieszcza swój znacznik na polu 0 (zero) **toru punktów zwycięstwa**, a gdy zdobędzie ponad 200 PZ to odwraca swój znacznik na stronę **+200**. Każdy rodzaj zasobu ma swój kwadratowy znacznik dominacji używany do oznaczenia na Torze Punktów Zwycięstwa jego aktualnej wartości. Podczas rozgrywki wykonując akcję DOMINACJA, gracze mogą zdobyć *pionek specjalny* związany z tym zasobem, jeśli przekroczą jego aktualną wartość.



jeden z czterech różnych znaczników PZ (**głownogi**)



jeden z sześciu różnych znaczników dominacji (**plankton**)

Kafle terenu

Te duże i małe sześciokątne kafle są używane do utworzenia początkowego obszaru gry, a następnie podczas rozgrywki do jego powiększania. Kafle terenu dzielą się na kafle odkrywania, umieszczane na ziemi podczas akcji ODKRYWANIE, oraz kafle erupcji, umieszczane na ziemi podczas akcji TEKTONIKA.



jeden z ośmiu różnych kafla terenu (**wodorosty**)

Znaczniki terenu

Każdy rodzaj terenu ma dwa kwadratowe znaczniki, które są używane w sekcjach akcji RYWALIZACJA i EWOLUCJA do wskazania, gdzie podczas każdej rundy te akcje mogą być wykonane.



jeden z ośmiu różnych znaczników terenu (**rafa**)

Znaczniki kontroli

Każdy z sześciu większych kwadratowych znaczników przedstawia jeden z pionków specjalnych. Te znaczniki na początku gry znajdują się na planszy, a kiedy gracz zdobywa *pionek specjalny*, zabiera także odpowiedni *znacznik kontroli* i trzyma go przed sobą, aby zaznaczyć, że kontroluje ten *pionek specjalny*.



jeden z sześciu różnych znaczników kontroli (**słońce**)

KARTY

Karty Ewolucji

Podczas rozgrywki na planszy jest widoczny zmieniający się zestaw *kart Ewolucji*. Gracze będą mogli dobrać je podczas wykonywania akcji EWOLUCJA. *Karty Ewolucji* mogą mieć efekt trwały albo jednorazowy. Jedna z tych kart – *Asteroida* – inicjuje koniec rozgrywki.



Karty Cech

Podczas Przygotowania każda gromada otrzymuje jedną *kartę Cechy*, która daje jej wyjątkowe korzyści podczas rozgrywki.



Karta Przetrwanie

Podczas rozgrywki gracze przekazują sobie *kartę Przetrwanie*. Służy ona jako przypomnienie, który z graczy kontroluje kafle **erupcji** oraz co będzie jego nagrodą podczas rozpatrywania wydarzenia PRZETRWANIE.

Ważne! Jeżeli tekst na karcie zaprzecza zasadom gry, to w takim przypadku należy stosować tekst z karty.

Objaśnienie efektów kart znajduje się na stronach 18-21.



Przed pierwszą rozgrywką na obu końcach każdego białego pionka przyklej dwie takie same naklejki.

A Plansza – Umieście planszę na środku stołu.

B Kafle – Umieście 5 kafli *lądu*, 5 kafli *oceanu* i po jednym kafle pozostałych 5 rodzajów terenu na oznaczonych miejscach. Zwróćcie uwagę, że kafle *lądu* na samej górze oraz kafle *oceanu* na samym dole mają na wierzchu mniejsze kafle *erupcji*.

C Pozostałe 21 dużych *kafli terenu* odwróćcie i wymieszajcie. Utwórzcie trzy stosy po 7 kafli w każdym i umieśćcie je na miejscach podpisanych jako **Kafle Odkrywania**. Odkryjcie po jednym kafle na wierzchu każdego ze stosów.

D Umieście mały kafel *erupcji* (*kominem hydrotermalnym* ku górze) na wierzchu kafela *oceanu* na samym dole obszaru gry. Kolejny kafel *erupcji* (*gejzerem* ku górze) umieśćcie na wierzchu kafela *lądu* na samej górze obszaru gry. Pozostałe 10 kafli *erupcji* umieśćcie na planszy w stosie na miejscu podpisanym **Kafle Erupcji**.

E Zasoby – Umieście po jednym żetonie każdego rodzaju zasobu wokół centralnego kafela *rafy*, tak jak to pokazano na ilustracji.

Umieście je w taki sposób, aby nachodziły na sąsiednie kafle.

F Pozostałe *żetony zasobów* wrzućcie do czarnego woreczka.

G Wylosujcie 4 *żetony zasobów* z czarnego woreczka. Umieśćcie je na planszy na 4 polach sekcji **WZBOGACENIE**. Wylosujcie kolejne 4 żetony dla pól sekcji **ADAPTACJA**, następne 4 dla sekcji **SPECJACJA** i jeszcze 4 dla sekcji **ODKRYWANIE**.



H Znaczniki terenu – Wszystkie 16 *znaczniki terenu* wrzućcie do białego woreczka i wymieszajcie. Wylosujcie 3 i umieśćcie je na planszy na 3 polach sekcji **RYWALIZACJA**.



I Wylosujcie kolejne 5 *znaczników terenu* i umieśćcie je na kwadratowych polach sekcji **EWOLUCJA**, porządkując je zgodnie z kolejnością tam wskazaną.

J Gromady – Każdy z graczy wybiera gromadę, którą chciałby grać. Następnie bierze odpowiednią planszетkę gracza i odwraca ją na stronę z trzema nadrukowanymi zasobami.

K Pionki – Każdy gracz dobiera odpowiednią liczbę drewnianych pionków w swoim kolorze:

- 4 graczy – 4 pionki
- 3 graczy – 5 pionków
- 2 graczy – 7 pionków



Nie używane pionki odłóżcie do pudełka.

Przygotowanie rozgrywki





L Umieście 6 okrągłych *znaczników kontroli* (z białymi pionkami) na odpowiadających im polach w lewej dolnej części planszy, a na nich umieście 6 białych *pionków specjalnych*.



M Umieście 6 małych kwadratowych *znaczników dominacji* (pokazujących zasoby) na polu „1” *Toru Punktów Zwycięstwa*.



N Każdy gracz umieszcza figurkę swojej gromady na polu „0” *Toru Punktów Zwycięstwa*.



O *Gatunki* – Każdy gracz dobiera 34 kostki gatunków w swoim kolorze i umieszcza je na swojej planszeczce gracza w obszarze *pula genowa*.

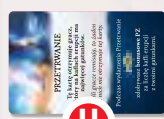


P Każdy gracz umieszcza figurkę swojego zwierzęcia w kolorowym polu z ikoną swojej gromady w obszarze *łańcucha pokarmowego*.



Q Gracze umieszczają po 3 *gatunki* ze swojej *puli genowej* na centralnym kaflu *rafy*.

R *Karty Cech* – Potasujcie wszystkie 18 *kart Cech* i rozdajcie każdemu z graczy po 3 karty, a resztę odłóżcie bez oglądania do pudełka. Każdy z graczy ogląda swoje karty, nie pokazując ich innym współgraczom, i wybiera 1 którą zatrzyma, a pozostałe 2 odkłada bez ich ujawniania do pudełka. Teraz wszyscy gracze ujawniają wybraną *kartę Cechy* i umieszczają ją w odpowiednim miejscu swojej planszeczki gracza.



Objaśnienie efektów tych kart znajduje się na stronach 20-21.

S *Karty Ewolucji* – Kartę *Asteroida* wyjmijcie z talii *kart Ewolucji*. Potasujcie pozostałe 34 karty. 10 z nich odłóżcie bez oglądania do pudełka. Kolejne 4 karty odłóżcie i potasujcie je razem z kartą *Asteroida*. Teraz na tych 5 kartach połóżcie pozostałe 20 kart, tworząc w ten sposób talię *kart Ewolucji*.



T Dobierzcie 5 kart z talii *Ewolucji* i umieście je odkryte na pięciu polach opisanych jako *Karty Ewolucji* po prawej stronie planszy.

Zwróćcie uwagę czy na dobranych kartach znajduje się tekst: „Kiedy ta karta zostanie wyłożona na planszę” jeśli tak, postępujcie zgodnie z nim.

U *Karta Przetrawanie* – Kartę *Przetrawanie* na razie odłóżcie obok planszy.

V *Początek rozgrywki* – Gracz, którego gromada znajduje się najniżej w łańcuchu pokarmowym, rozpoczyna pierwszą rundę.

WAŻNE TERMINY UŻYWANE W GRZE

Gromada

Jedna z czterech gromad, którymi gracze będą zarządzać podczas rozgrywki: *gady*, *głowonogi*, *skorupiaki* oraz *ryby*. Gatunki każdej gromady są reprezentowane drewnianymi kostkami w odpowiednim kolorze. Każda gromada ma przypisaną zestaw kolorowych pionków oraz planszетkę gracza.

Bonusowe Punkty Zwycięstwa

Niektóre akcje i efekty kart pozwalają graczowi zdobyć dodatkowe PZ. Ich liczbę należy odczytać z **Tabeli Punktów Bonusowych**

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

Bonusowych umieszczonej w lewej dolnej części planszy. Górny wiersz tej tabeli wskazuje liczbę wystąpień rozpatrywanego efektu – na przykład na ilu *kaflach erupcji* znajdują się gatunki danego gracza podczas rozpatrywania akcji PRZETRWANIE (patrz ostatnia strona). Dolny wiersz zawiera informację, ile PZ zdobędzie gracz w takiej sytuacji.

Wydarzenie

W różnych momentach rozgrywki będą rozpatrywane specjalne wydarzenia: WYMIERANIE, PRZETRWANIE oraz ROZKŁADANIE (patrz ostatnia strona). WYMIERANIE i PRZETRWANIE są aktywowane, gdy na nowej *karcie Ewolucji* będzie widoczny symbol ryby. ROZKŁADANIE odbywa się za każdym razem, kiedy wszyscy gracze wykonali akcję ODZYSKIWANIE swoich pionków z obszaru akcji.

Łańcuch Pokarmowy

Łańcuch pokarmowy, odczytywany **od góry do dołu**, jest wykorzystywany **do rozstrzygnięcia remisów** podczas rozpatrywania akcji EWOLUCJA i punktowania kafli, a także w innych sytuacjach.



Łańcuch pokarmowy, odczytywany **od dołu do góry**, określa **kolejność rozgrywki**. *Łańcuch pokarmowy* tworzą:

- Gady
- Głowonogi
- Ryby
- Skorupiaki

Ziemia



Duże i małe sześciokątne kafle terenu będą stopniowo umieszczane na planszy, tworząc w ten sposób ziemię, czyli obszar do usunięcia, na którym będzie toczyła się rozgrywka.

W zasadach oraz na komponentach możecie zauważyć ikony które odnoszą się do konkretnych kafli terenu, są to:



Gatunki będą umieszczane na kaflach terenu po pobraniu ich z odpowiednich *pul genowych*. Gatunki usuwane z ziemi z **dowolnego powodu** należy odłożyć do usunięcia do pudełka (chyba, że zostało to wyraźnie opisane inaczej) i nie wracają już do rozgrywki.

Żetony zasobów będą umieszczane na wierzchołkach *kafli terenu*, na planszетkach graczy albo w obszarze akcji. W każdej innej sytuacji należy je przechowywać w czarnym woreczku.

Nowe (duże) kafle *łądów*, *łąk*, *gór*, *wodorostów*, *równin* i *oceanów*, będą dokładane na obrzeżach ziemi, kiedy gracze będą wykonywać akcję ODKRYWANIE (strona 12). Będą one dobierane z wierzchu 3 stosów dużych kafli.

Nowe (małe) kafle *erupcji* będą dobierane ze stosu małych kafli i umieszczane na wierzchu już położonych dużych kafli podczas wykonywania akcji TEKTONIKA (strona 13). Zmienia ona taki teren w *komin hydrotermalny* albo *gejzer* do końca rozgrywki.

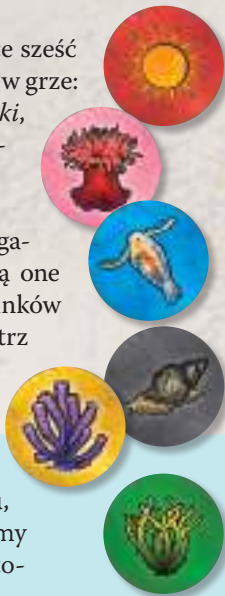
Kafle terenu stykające się ze sobą wzdłuż krawędzi nazywamy **sąsiadującymi**.

Pomimo tego, że kafel erupcji 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 kaflami terenu.

Zasoby

Zasoby to okrągłe żetony reprezentujące sześć podstawowych zasobów występujących w grze: *słońce*, *bezkregowce*, *plankton*, *ślimaki*, *gąbki* i *algi*. Kiedy znajdują się na *kaflach terenu*, są dostępnymi zasobami. Natomiast umieszczone na planszecie gracza wskazują na zapotrzebowanie gatunków jego gromad. Razem pozwalają one określić poziom przystosowania gatunków znajdujących się na *kaflach terenu* (patrz poniżej), jak również ich ogólną zdolność do przeżycia na ziemi.

Uwaga: Określenie „zasób” zawsze odnosi się do pojedynczego żetonu, natomiast „rodzaj zasobu” będziemy używać względem wszystkich żetonów jednego z sześciu ich rodzajów.



ZAGROŻONY I ROZWIJAJĄCY SIĘ

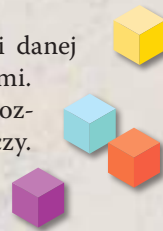
Gatunki określamy jako **rozwijające się**, jeśli co najmniej 1 zasób na kafle, który zajmują, odpowiada zasobowi z ich planszетки.

Natomiast gatunki zajmujące kafel, gdzie nie ma żadnych zasobów odpowiadających tym z ich planszетки, określamy jako **zagrożone**.

Gatunki zagrożone zostaną usunięte podczas wydarzenia WYMIERANIE (patrz ostatnia strona) i nie mogą zdobyć *karty Ewolucji* podczas akcji DOMINACJA.

Gatunki

Drewniane kostki reprezentują gatunki danej gromady rozprzestrzeniające się na ziemi. Większość gatunków na początku rozgrywki znajduje się w *puli genowej* graczy. Większość z nich, a czasem wszystkie, w końcu znajdują się na *kaflach terenu*.



PULA GENOWA

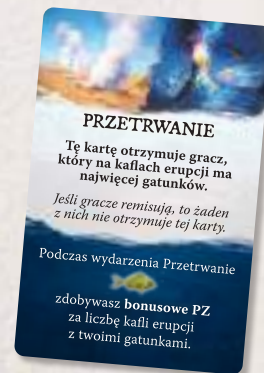
Gracze przechowują swoje gatunki w specjalnym obszarze swoich planszettek oznaczonym jako *pula genowa*, zanim umieszczą je na *kaflach terenu*. Jeśli gatunek jest umieszczany na ziemi, to zawsze musi być pobrany z *puli genowej*. Za każdym razem, kiedy gatunek z dowolnego powodu jest usuwany z ziemi, z wyjątkiem specjalnych sytuacji, nigdy nie wraca do *puli genowej*.



Nawet jeśli pula genowa gracza jest pusta, a do tego na żadnym kafle terenu nie ma jego gatunków, gracz nie odpada z rozgrywki. Taki gracz na pewno ma mniej opcji działania, ale nadal zachowuje zdobyte PZ.

KARTA PRZETRWANIE

Kartę *Przetrwanie* na początku rozgrywki należy położyć obok planszy. Podczas rozgrywki gracze powinni kontrolować liczbę swoich gatunków znajdujących się na *kaflach erupcji*. Gracz, który ma najwięcej gatunków na *kaflach erupcji* otrzymuje kartę *Przetrwanie*. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, to nikt nie otrzymuje tej karty (pozostaje ona niekontrolowana i nikt nie zdobywa punktów za jej akcję).



Podczas każdego wydarzenia PRZETRWANIE (patrz ostatnia strona) gracz, który ma kartę *Przetrwanie*, zdobywa bonusowe PZ wynikające z Tabeli Punktów Bonusowych (strona 6) za kafelki *erupcji*, na których znajduje się co najmniej 1 jego gatunek.

AKCJE SPECJALNE

Na drugiej stronie karty *Przetrwanie* znajduje się opis 6 akcji, które mogą być wykonane tylko przy pomocy pionków specjalnych.

Przebieg rozgrywki

Gra *Dominant Species: Władcy oceanu* jest rozgrywana przez wiele tur, podczas których każdy gracz wykonuje jedną akcję. Kolejność rozgrywki określa odwrócony łańcuch pokarmowy:

Najpierw **Skorupiaki**,
potem **Ryby**,
potem **Głownogi**,
potem **Gady**,
znów **Skorupiaki**,
i tak dalej.



Podczas każdej ze swoich tur gracz będzie umieszczał w obszarze akcji dokładnie jeden ze swoich pionków na odpowiednim polu akcji. Każde umieszczenie pionka inicjuje natychmiastowe wykonanie tej akcji przez gracza. Zamiast umieszczania kolejnego pionka, gracze mogą odzyskać wszystkie swoje dotychczas rozmieszczone pionki.

Rozgrywka toczy się w ten sposób, aż do jej zakończenia i końcowego punktowania.

OBSZAR AKCJI

Jest to duży obszar po prawej stronie planszy i stanowi on główny mechanizm gry. Tutaj uwidaczniają się intencje, plany i dążenia każdego gracza, jak również kształtuje się los poszczególnych gromad.



PIONKI

Gracze będą używać pionków, aby wybierać i wykonywać akcje z obszaru akcji.



Pionki w kolorach graczy są określone jako **pionki zwykłe**: gracze rozpoczynają rozgrywkę z zestawem tych pionków, ale są w pewnym zakresie ograniczeni tym, gdzie mogą je umieścić.




Białe pionki z naklejkami, są określane jako **pionki specjalne**: są one bardziej uniwersalne w zakresie ich użycia, ale mogą być zdobyte, a także utracone podczas trwania rozgrywki.

TURY GRACZY

Opcje graczy

Podczas swojej tury musisz wybrać dokładnie jedną z poniższych opcji:

- **Umieszczenie** – Umieść jeden ze swoich dostępnych pionków – albo pionek **zwykły** w swoim kolorze, którym dysponujesz od początku rozgrywki, albo biały pionek **specjalny**, który kontrolujesz – na wybranym polu akcji w obszarze akcji i wykonaj związaną z nim akcję (strony 9-17). Miejsca na pionki są oznaczone ikoną skamieniałości, 


ALBO

- **Odzyskiwanie** – Odzyskaj wszystkie swoje pionki – zarówno zwykłe, jak i specjalne – z obszaru akcji i połóż je przed sobą na stole jako dostępne w kolejnych turach (strona 17).

Odzyskiwanie jest jedyną dostępną opcją, jeśli nie masz żadnych dostępnych pionków.

Umieszczenie pionka

Dostępny pionek to taki, który jest jednocześnie kontrolowany przez ciebie i znajduje się przed tobą – innymi słowy: nie może się on znajdować gdzieś na obszarze akcji. Tylko jeden dostępny pionek może być umieszczony na pustym polu akcji do usunięcia. Od tej zasady są dwa wyjątki:

- Niektóre pola akcji są dodatkowo oznaczone białym pionkiem oraz ikoną skamieniałości jest białego koloru (na przykład skrajne prawe pole w sekcji **MIGRACJA**). Aby wykonać akcję na takim polu, należy tam umieścić **pionek specjalny** – **nie może to być pionek zwykły**. 

Jeśli masz do dyspozycji wyłącznie pionki zwykłe, to nie możesz skorzystać z takich pól akcji.

- **Pionek specjalny** może być umieszczony na polu akcji, które jest już zajęte przez pionek innego gracza. W takiej sytuacji zwróć **wypchnięty** w ten sposób pionek jego właścicielowi – umieszcza on go przed sobą.

Umieszczenie pionka zwykłego – swoje **pionki zwykłe** możesz umieszczać wyłącznie na niezajętych, zwykłych polach akcji, **które znajdują się po twoich umieszczonych wcześniej pionkach**. **PO** oznacza tutaj jedno z poniższych:

- sekcję obszaru akcji, która jest poniżej tych z twoimi pionkami (zwykłymi lub specjalnymi),

ALBO

- pole (w tej samej sekcji) na prawo od twojego wcześniej umieszczonego pionka.

Na przykład, jeśli twój pionek jest w obszarze akcji na drugim polu sekcji **RYWALIZACJA**, to kolejny pionek zwykły możesz umieścić albo (a) na prawo od niego na trzecim polu, albo (b) na dowolnym polu poniżej sekcji **RYWALIZACJA**.

Umieszczenie pionka specjalnego – pionki specjalne nie podlegają takim ograniczeniom jak pionki zwykłe: możesz je umieszczać albo

- (a) na dowolnym wolnym polu akcji, albo
- (b) na polu zajęтым przez pionek zwykły innego gracza.

Nie ma znaczenia, gdzie wcześniej zostały umieszczone twoje inne pionki.

Jeśli twój jedyny pionek w obszarze akcji znajduje się na polu „3 kostki” sekcji MIGRACJA, w swojej kolejnej akcji mógłbyś umieścić pionek specjalny na dowolnym polu z wyjątkiem (a) tego pola „3 kostki” sekcji MIGRACJA oraz (b) pól, na których znajdują się inne pionki specjalne.

Akcje

Po umieszczeniu pionka, od razu wykonujesz związaną z tym polem akcję (na przykład TEKTONIKA czy EWOLUCJA).

Wykonywanie akcji nie jest obowiązkowe. Jeśli rezygnujesz z wykonywania akcji, to pomijasz ją całkowicie.

Nie możesz wykonać jednej części akcji, a inną jej część pominąć.

Dostępne akcje są szczegółowo opisane na kolejnych stronach, w tej samej kolejności, w jakiej znajdują się na obszarze akcji.

Akcje są także skrótowo opisane na karcie pomocy gracza.

KONIEC ROZGRYWKI

Koniec rozgrywki następuje po zagraneniu karty Asteroida. Należy wówczas wykonać poniższe czynności:

- Dokończcie bieżącą rundę – przestańcie grać, gdy dojdziecie do kolejnego wydarzenia ROZKŁADANIE.
- Przeprowadźcie jedno końcowe wydarzenie WYMIERANIE (☠️), a po nim końcowe wydarzenie PRZETRWANIE (🛡️) – opis tej procedury znajduje się na końcu tej instrukcji.
- Każdy gracz zdobywa tyle PZ, ile wynosi suma wartości znajdujących się na znacznikach dominacji, które odpowiadają kontrolowanym przez niego pionkom specjalnym.

Gracz kontrolujący specjalny pionek alg mający wartość „7” oraz specjalny pionek słońca mający wartość „6” zdobywa 13 PZ.

- Przeprowadźcie po raz ostatni punktowanie każdego kafla terenu.

Uwaga: Ponieważ podczas końcowego punktowania żaden z graczy nie jest graczem aktywnym, nie można już aktywować kart Ewolucji, które jeszcze pozostały na planszy.

Rozgrywkę wygrywa gracz, który po końcowym punktowaniu ma najwięcej PZ. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego gromada znajduje się wyżej w łańcuchu pokarmowym.

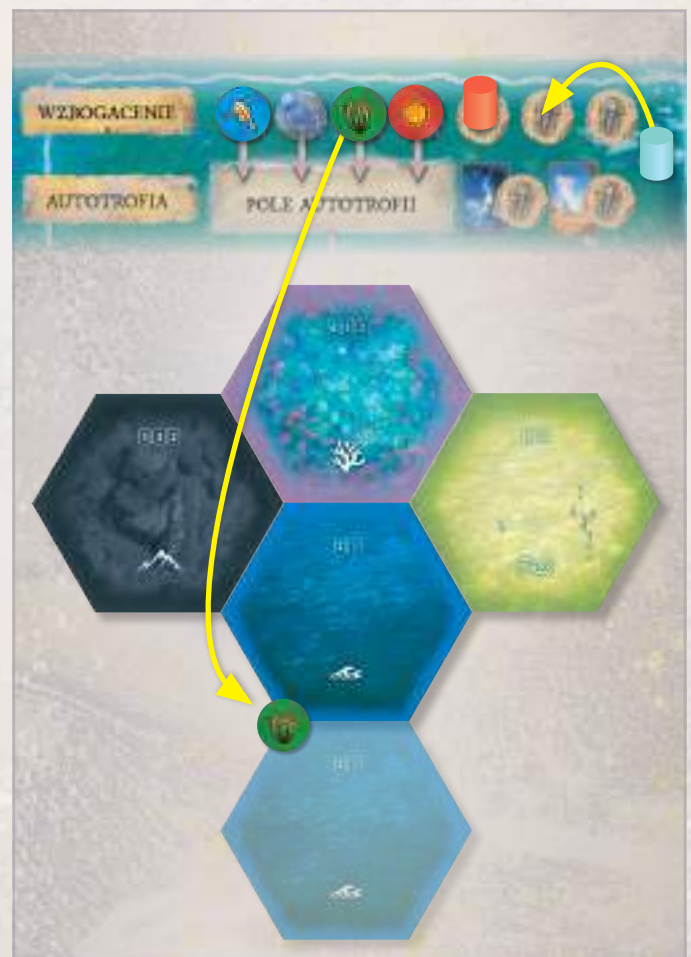
WZBOGACENIE



Akcja WZBOGACENIE polega na wybraniu jednego z żetonów zasobów dostępnych w tej sekcji. Żeton należy zabrać z obszaru akcji i umieścić na dowolnym niezajętym wierzchołku kafla terenu. Żeton zasobu może być umieszczony na dowolnym wierzchołku kafla terenu, nawet takim, który nie styka się z żadnym innym kaflem (czyli na wierzchołku, który znajduje się na krawędzi znanej ziemi).

PRZYKŁAD AKCJI WZBOGACENIE: Grający rybami wybiera akcję WZBOGACENIE i umieszcza swój pionek na pierwszym wolnym polu akcji (za pionkiem skorupiaków). Celowo zostawia wolne trzecie pole akcji, licząc na to, że będzie mógł tam umieścić w następnej turze swój kolejny pionek, ponieważ dostępne żetony zasobów są dla niego korzystne. Wybiera żeton alg.

Decyduje się umieścić ten żeton na lewym dolnym wierzchołku kafla oceanu poniżej kafla rafy, z nadzieją na wprowadzenie swoich ryb na głębsze wody.



AUTOTROFIA



Akcja AUTOTROFIA polega na wybraniu **jednej** z poniższych opcji:

- Usunąć 1 żeton zasobu z kafla *erupcji*. Możesz usunąć tylko taki zasób, jaki jest teraz w sekcji **AUTOTROFIA**,

ALBO

- Zamienić miejscami 1 żeton zasobu z sekcji **AUTOTROFIA** z 1 żetonem zasobów znajdującym się teraz na kaflu *erupcji*.

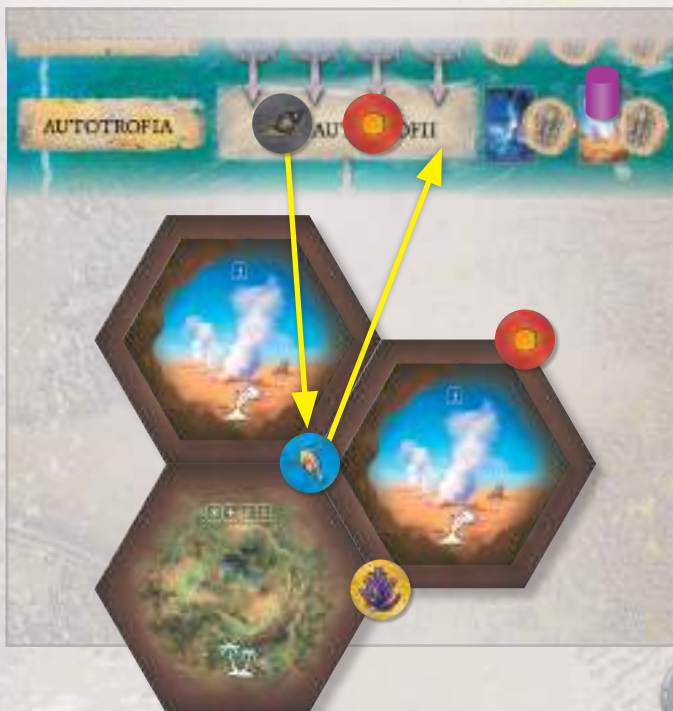
W każdym z tych przypadków wybrany rodzaj kafla *erupcji* musi odpowiadać typowi narysowanemu obok pola akcji: może być to *komin hydrotermalny* (lewe pole) albo *gejzer* (prawe pole).

Warto zaznaczyć, że sekcja AUTOTROFIA na początku rozgrywki będzie pusta – a zatem ta akcja będzie bez efektu – aż do pierwszego w bieżącej rozgrywce rozpatrzenia wydarzenia ROZKŁADANIE.

PRZYKŁAD AKCJI AUTOTROFIA: Rozgrywka już jest zaawansowana i w sekcji AUTOTROFIA są żetony zasobów ślimaków i słońca. Trwa tura głowonogów i byłoby dla nich bardzo korzystne, aby na planszy znalazło się więcej smacznych ślimaków.

Grający głowonogami umieszcza 1 ze swoich pionków na polu akcji z ilustracją gejzera, wybiera żeton planktonu na kaflu gejzera i przenosi go do sekcji AUTOTROFIA, a żeton ślimaków umieszcza na tym samym wierzchołku kafla.

Inną możliwością rozegrania tej akcji byłoby usunięcie żetonu słońca z kafla gejzera i umieszczenie go z powrotem w czarnym woreczku.



WYJAŁOWIENIE



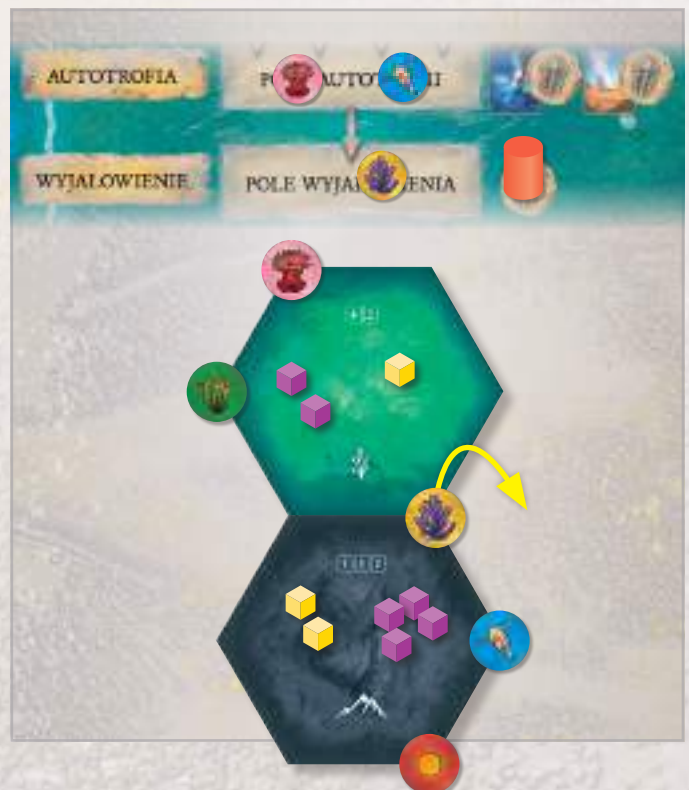
Akcja WYJAŁOWIENIE polega na wybraniu na ziemi dowolnego *żetonu zasobu*, który odpowiada żetonom w sekcji WYJAŁOWIENIE. Wybrany żeton należy usunąć z ziemi i umieścić z powrotem w czarnym woreczku.

Jeśli żaden żeton zasobów znajdujący się w sekcji WYJAŁOWIENIE nie znajduje się na ziemi, to ta akcja nie przynosi żadnego efektu.

Warto zaznaczyć, że sekcja WYJAŁOWIENIE będzie pusta – a zatem ta akcja będzie bez efektu – aż do chwili po pierwszym, w bieżącej rozgrywce, rozpatrzeniu wydarzenia ROZKŁADANIE.

PRZYKŁAD AKCJI WYJAŁOWIENIE: Grający skorupiakami umieszcza pionek zwykły na polu akcji WYJAŁOWIENIE i wybiera (jedyne znajdujące się tam teraz) żeton zasobu. Gracz może teraz usunąć z ziemi dowolny żeton zasobu. Wybiera ten na styku łąki i góry, co oznacza zdjęcie go z planszy i wrzucenie z powrotem do czarnego woreczka.

Warto zauważyć, że dzięki tej akcji gady na kaflu łąki oraz głowonogi na obu kaflach stały się teraz **zagrożone**.



ADAPTACJA



Akcja ADAPTACJA polega na wybraniu 1 z żetonów zasobów dostępnych w sekcji ADAPTACJA. Żeton należy zabrać z obszaru akcji i umieścić na wolnym (szarym) polu zasobów na swojej planszeczce.

W żadnym momencie rozgrywki na planszeczce gracza nie może być więcej niż 6 żetonów zasobów (licząc zarówno te nadrukowane, jak i dodane). Jeśli na planszeczce nie ma wolnych miejsc, to ta akcja będzie bez efektu.

Gracz może posiadać na planszeczce kilka żetonów zasobów tego samego rodzaju.

Specjalne pole akcji – jeśli umieściłeś swój pionek specjalny na tym polu akcji możesz, zamieniwszy żeton już znajdujący się na twojej planszeczce na wybrany z woreczka. W takiej sytuacji zamieniony żeton należy odłożyć do czarnego woreczka.



Wybierając to pole akcji, gracz nadal może wybrać umieszczenie nowego żetonu zasobu na wolnym szarym polu swojej planszeczki zamiast wymiany.

PRZYKŁAD AKCJI ADAPTACJA: Grający rybami chce zdobyć przewagę dzięki dużej dostępności ślimaków na ziemi. Ponieważ oba pola akcji są już zajęte przez pionki zwykłe, musi on użyć jednego ze swoich pionków specjalnych, aby wykonać tę akcję.

Użycie pionka specjalnego daje rybam sporo możliwości:

- Umieszczenie pionka na specjalnym polu akcji, zabranie żetonu ślimaka oraz
 - Umieszczenie tego żetonu na pustym polu na swojej planszeczce
ALBO
 - Usunięcie żetonu ze swojej planszeczki i zwrócenie go do czarnego woreczka, a następnie umieszczenie na zwolnionym polu żetonu ślimaka
ALBO
- Wypchnięcie pionka zwykłego przeciwnika (ten pionek jest od razu dostępny) i umieszczenie swojego pionka specjalnego na zwykłym polu akcji, aby pozyskać żeton ślimaka.

To była szybka runda i dlatego osoba grająca rybami chce opóźnić ROZKŁADANIE, decyduje się wypchnąć pionek zwykły skorupiaków (ponieważ własnego pionka nie można wypchnąć) i dołożyć żetonu ślimaka na puste pole swojej planszeczki.



REGRESJA



Akcja REGRESJA polega na umieszczeniu kostki ze swojej puli genowej na pustym kwadracie na lewo od pół akcji.

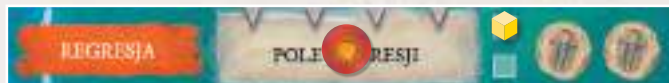
Jeśli gracz nie ma żadnych kostek w swojej puli genowej, to ta akcja będzie bez efektu.

Podczas każdego rozpatrywania wydarzenia ROZKŁADANIE (szczegółowy opis umieszczony jest na końcu tej instrukcji), REGRESJA aktywuje się zgodnie z opisem i należy: za **każdy rodzaj zasobu**, który znajduje się w sekcji REGRESJA, każdy gracz, który nie ma tam swojej kostki, musi usunąć 1 **żeton zasobu** tego rodzaju ze swojej planszeczki. Następnie należy zwrócić kostki z tej sekcji do odpowiednich pul genowych.

Posiadanie swojej kostki w sekcji REGRESJA chroni cię przed utratą jakiegokolwiek żetonu zasobów z twojej planszeczki. Dopuszczalna jest sytuacja, gdy obie kostki są tego samego gracza, ale jedynym tego skutkiem jest zablokowanie możliwości ochrony innym graczom.

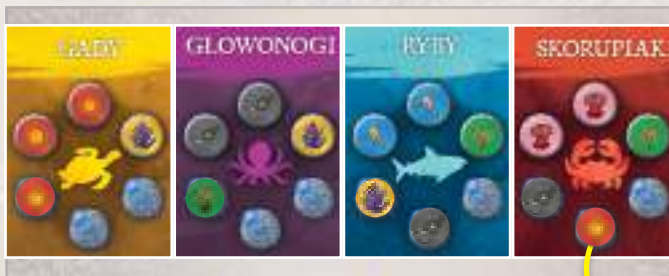
Niemożliwe jest usuwanie nadrukowanych zasobów. Jeśli gracz ma na planszeczce wyłącznie nadrukowane zasoby, to ta akcja nie ma dla niego żadnego efektu.

PRZYKŁAD AKCJI REGRESJA: Po raz kolejny rozpatrywane jest wydarzenie ROZKŁADANIE i tym razem tylko gady mają swoją kostkę w sekcji REGRESJA.



W sekcji REGRESJA znajduje się tylko żeton słońca. Każdy gracz, z wyjątkiem grającego gadami, musi usunąć 1 żeton słońca ze swojej planszeczki, jeśli taki posiada. Usunięte żetony zasobów należy wrzucić z powrotem do czarnego woreczka. Następnie kostka gadów wraca z sekcji REGRESJA do ich puli genowej.

W tej sytuacji skorupiaki tracą żeton słońca ze swojej planszeczki. Gady mają 2 nadrukowane słońca, które nigdy nie są usuwane oraz dodatkowy żeton słońca, który jest chroniony dzięki wcześniejszemu umieszczeniu pionka w polu akcji i kostki w sekcji REGRESJA.



SPECJACJA



Akcja SPECJACJA polega na wybraniu 1 dowolnego żetonu zasobu na ziemi, który odpowiada polu akcji, na którym umieszczony został pionek gracza. Następnie gracz umieszcza swoje gatunki z *puli genowej* na dowolnej liczbie sąsiednich pól zgodnie z poniższym opisem:

- do 4 gatunków, jeśli jest to kafel *oceanu*,
- do 3 gatunków, jeśli jest to kafel *równiny* albo *góry*,
- do 2 gatunków, jeśli jest to kafel *rafy*, *wodorostów* albo *łąk*,
- do 1 gatunku, jeśli jest to kafel *łądu* albo *erupcji*.

W ten sposób można umieścić swoje gatunki na 1, 2 albo 3 kafelach terenu – tych, na których wierzchołku znajduje się wybrany żeton zasobu.

Specjalne pole akcji – jeśli umieściłeś swój pionek specjalny na tym polu akcji wykonaj akcję SPECJACJA wokół dowolnego zasobu na ziemi. Wybrany zasób nie musi się znajdować w sekcji SPECJACJA.



PRZYKŁAD AKCJI SPECJACJA: Grający skorupiakami umieścić pionek na polu akcji ze słońcem. Wybrał żeton zasobu słońca pokazany na ilustracji (A). To pozwala mu umieścić 2 nowe gatunki na kafle rafy (B), 4 na kafle oceanu (C) oraz 1 na kafle erupcji (D).

Jeśli wybrałby on specjalne pole akcji, mógłby wybrać dowolny żeton zasobu na ziemi.



ODKRYWANIE



Akcja ODKRYWANIE polega na wykonaniu poniższych kroków:

1. Wybierz duży kafel z wierzchu jednego z 3 stosów kafił *odkrywania*. Odkryj następny kafel (jeśli jeszcze jakiś pozostał).
2. Wybierz wolne (bez kafił *terenu*) pole na planszy i umieść tam wybrany kafel. Wybrane pole musi sąsiadować z co najmniej jednym już położonym kaflem *terenu*.
3. Możesz wybrać 1 dostępny żeton zasobu z sekcji ODKRYWANIE i umieścić go na dowolnym niezajętym wierzchołku nowo umieszczonego kafił.
4. Zdobywasz bonusowe PZ wynikające z Tabeli Punktów Bonusowych (strona 6) w zależności od tego, jak dużą utworzyłeś grupę kafił tego samego rodzaju, co nowo umieszczony kafel.

Inaczej to ujmując, policz kafel, który właśnie umieściłeś na planszy oraz wszystkie sąsiadujące z nim kafił tego samego rodzaju.

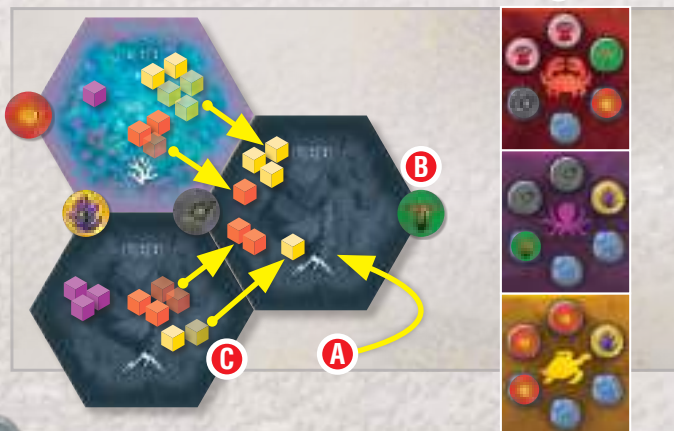
5. W kolejności zgodnej z *łańcuchem pokarmowym* każdy gracz może przenieść na ten nowy kafel swoje gatunki (wszystkie, ich część albo zrezygnować z przemieszczania), które znajdują się na kafiłach sąsiadujących z właśnie umieszczonym kaflem.
6. **Specjalne pole akcji** – jeśli umieściłeś swój pionek specjalny na tym polu akcji, po wykonaniu powyższych punktów natychmiast rozgrywasz dodatkową turę.



PRZYKŁAD AKCJI ODKRYWANIE: Grający skorupiakami umieścił swój pionek zwykły w sekcji ODKRYWANIE. Wziął odstłonięty kafel góry i umieścił go (A) razem z dostępnym żetonem alg (B).

Ponieważ tylko 1 kafel gór sąsiaduje z nowo umieszczonym kaflem gór (C), zdobywa on 3 PZ zgodnie z Tabelą Punktów Bonusowych.

Teraz zgodnie z kolejnością łańcucha pokarmowego, grający głowonogami rezygnuje z przemieszczania swoich gatunków. Grający skorupiakami przemieszcza 3 swoje gatunki, a grający gadami przemieszcza 4 gatunki na nowy kafel gór (A).



TEKTONIKA



Jeśli nie ma już żadnych dostępnych kafli erupcji (wszystkie 12 już jest na planszy), to ta akcja jest bez efektu.

Akcja TEKTONIKA polega na wykonaniu poniższych kroków:

1. Wybierz kafel *terenu*, na którym nie ma kafa erupcji i który znajduje się na obrzeżach pola gry. Miejsca te oznaczone są niebieską albo żółtą przerywaną linią.
2. Odłóż na bok wszystkie gatunki z tego kafa.
3. Umieść nowy kafel *erupcji* (ze stosu na planszy) na wierzchu tego kafa.



Ten kafel już nie reprezentuje pierwotnego rodzaju terenu, a zamiast tego jest traktowany jako kafel erupcji do końca rozgrywki.

Kafle *erupcji* mają dwie strony: jedna przedstawia *gejzery*, a druga *kominy hydrotermalne*. Jeśli umieszczasz go w dolnej połowie obszaru gry (niebieska przerywana linia), umieść nowy kafel *erupcji* z *kominiem hydrotermalnym*. Jeśli natomiast umieszczasz go w górnej połowie (żółta przerywana linia), umieść go z *gejzerem*.

Pomimo że jest to głównie kwestia estetyki, to jest jedna akcja (AUTOTROFIA) oraz kilka efektów kart, gdzie istotne jest rozróżnienie między kominiem a gejzerem.

4. Zdobądź bonusowe PZ wynikające z Tabeli Punktów Bonusowych (strona 6), w zależności jak dużą grupę kafli *erupcji* utworzyłeś umieszczając nowy kafel.

Inaczej to ujmując, policz kafle, który właśnie umieściłeś na planszy oraz wszystkie sąsiadujące z nim kafle erupcji.

5. Spośród kostek gatunków odłożonych na początku tej akcji umieść z powrotem na tym kafle po 1 gatunku każdego gracza. Wszystkie pozostałe gatunki (jeśli jakieś są) wracają do *pul genowych graczy* (nie są odkładane do pudełka).
6. Na koniec umieść na tym kafle 1 swój gatunek z *puli genowej* albo z tych odłożonych do pudełka.

Komentarz Autora: Kominy hydrotermalne często są miejscami, gdzie powstają niezwykle bogate ekosystemy o wyjątkowo dużej produktywności i ogromnej biomasie. Analiza składu chemicznego środowiska tych gorących źródeł sugeruje, że właśnie tam mogło powstać życie.

Specjalne pole akcji – jeśli umieściłeś swój pionek specjalny na tym polu akcji, możesz w 1. kroku tej akcji wybrać dowolny kafel *terenu*, czyli nie musi znajdować się na obrzeżach pola gry.



Jeśli wybierzesz jedno z 3 centralnych pól na planszy, które są w połowie na górnej i dolnej części planszy, to możesz wybrać stronę kafa erupcji.

PRZYKŁAD AKCJI TEKTONIKA: Grający gadami chciałby umieścić kafel erupcji na wodorostach, bo pozwoliłoby mu to zdobyć 6 bonusowych PZ za sąsiedowanie z 2 już umieszczonymi kafelami erupcji. Ponieważ kafel wodorostów nie jest na krawędzi ziemi, konieczne byłoby użycie specjalnego pionka, który niestety nie jest dostępny.

W zamian wybiera on kafel oceanu (Krok 1.) (A). Odkłada on na bok wszystkie gatunki z tego kafa (Krok 2.) i umieszcza na nim nowy kafel erupcji, stroną z kominem hydrotermalnym ku gorze, ponieważ jest to dolna część obszaru gry (Krok 3.). Zdobywa teraz 3 bonusowe PZ (Krok 4.), ponieważ z tym nowym kaflem erupcji sąsiaduje tylko 1 wcześniej położony.

Następnie (Krok 5.) spośród wcześniej odłożonych gatunków – 1 gad, 2 ryby oraz 4 głowonogi – umieszcza z powrotem na nowym kominie hydrotermalnym po 1 gatunku. Pozostałe gatunki (1 ryba oraz 3 głowonogi) wracają do pul genowych graczy. Na koniec osoba grająca gadami umieszcza na tym nowym kafle komina hydrotermalnego 1 swój gatunek (Krok 6.) ze swojej puli genowej albo spośród wcześniej usuniętych.



MIGRACJA



Akcja MIGRACJA polega na wybraniu do X swoich gatunków znajdujących się na dowolnych kafkach terenu, gdzie X oznacza liczbę kostek obok wybranego pola akcji. Każdy spośród wybranych gatunków zostanie przemieszczony na sąsiedni kafel.

Przemieszczane gatunki, które na początku akcji znajdowały się na tym samym kafku, mogą być przemieszczone razem na ten sam kafel albo zostać rozdzielone na różne kafle.

Gatunki można przemieszczać tylko na już umieszczone kafle – nie można migrować w nieznanne!

Specjalne pole akcji – jeśli umieścisz swój pionek specjalny na tym polu akcji możesz przemieścić dowolną liczbę swoich gatunków na sąsiednie kafle.



PRZYKŁAD AKCJI MIGRACJA: Grający rybami wybiera akcję MIGRACJA i umieszcza swój pionek zwykły na polu akcji z 5 kostkami. Przemieszcza 1 rybę z rafy na sąsiednią równinę (A). Ponieważ jego gatunki są zagrożone na kafku gejzera, wykorzystuje możliwość przemieszczenia pozostałych 4 gatunków, aby opuścić ten kafel: 3 gatunki na rafę (B) i 1 na wodorosty (C).



RYWALIZACJA



Akcja RYWALIZACJA polega na wybraniu 1 kafka na ziemi, który odpowiada rodzajowi terenu związanemu z wybranym polem akcji. Na wybranym kafku musi znajdować się przynajmniej 1 twój gatunek.

Usuń do 1, 2 albo 3 gatunki przeciwników z wybranego kafka, zgodnie z opisem pola akcji. Usuwane gatunki mogą należeć do jednego albo różnych przeciwników.

Usuwane gatunki należy odłożyć do pudełka, nie wracają do puli genowej graczy.

Specjalne pole akcji – jeśli umieścisz swój pionek specjalny na tym polu akcji możesz wybrać do 2 kafki, jeden po drugim, zamiast 1. Kafle mogą być dowolnych rodzajów, niezależnie od rodzajów terenu powiązanych z pozostałymi 3 polami akcji. Na każdym z tych kafli możesz usunąć 1 gatunek przeciwnika. Można także dwukrotnie wybrać ten sam kafel, co pozwala usunąć z niego do 2 (1+1) gatunków.



PRZYKŁAD AKCJI RYWALIZACJA: Grający głowonogami szuka sposobów zmniejszenia liczebności gadów, aby móc wyprzedzić je w wyścigu o dominację w zasobach gąbek.

Sposobna okazja pojawia się dzięki temu, że gady rozprzestrzeniły się na krawędzi ziemi. Używając specjalnego pionka, grający głowonogami wybiera specjalne pole akcji i usuwa 1 gatunek gadów z kafka wodorostów oraz kolejny ich gatunek z łąki.



EWOLUCJA



Akcja EWOLUCJA jest dwuczęściowa: najpierw następuje punktowanie kafla, a następnie możliwe jest rozpatrzenie karty Ewolucji.

PUNKTOWANIE KAFLA

Akcja EWOLUCJA polega na wybraniu dokładnie 1 kafla na ziemi, którego rodzaj odpowiada rodzajowi pola, na którym gracz umieścił swój pionek akcji. Punktowanie tego kafla odbywa się zgodnie z poniższymi krokami:

1. Gromada, która ma najwięcej gatunków na tym kaflu, zdobywa X PZ, gdzie X jest pierwszą wartością dla tego rodzaju terenu, zgodnie z tabelą *Punktowanie kafla* terenu, która znajduje się na planszy oraz na górze każdego kafla.
2. Jeżeli na punktowanym kaflu jest więcej wartości punktów, to gromady z kolejną liczbą gatunków zdobywają tyle PZ, ile wynosi odpowiednia wartość dla tego terenu w tabeli *Punktowanie kafla*.

PUNKTACJA			
3	4	2	1
7	4	2	
6	3	2	
5	3	2	
4	2		
3	2		
2	1		

Nie można zdobyć PZ jednocześnie za pierwsze i kolejne miejsca. Jeśli na punktowanym kaflu jest mniej gromad niż wartości punktowych, to nikt nie zdobywa kolejnych punktów.

WAŻNE – W każdym przypadku, gdy na punktowanym kaflu gromady mają tyle samo gatunków, remis jest rozstrzygany zgodnie z *łańcuchem pokarmowym*, czyli najpierw gady, potem głowonogi, następnie ryby a na końcu skorupiaki otrzymują PZ.

ROZPATRYWANE KARTY EWOLUCJI

Po przyznaniu punktów za kafel *terenu*, jeśli masz (jako gracz aktywny) na tym kaflu co najmniej 1 gatunek i nie jest on zagrożony, **musisz** wybrać i rozpatrzyć jedną z odkrytych kart Ewolucji widocznych na planszy. Możesz wybrać tylko spośród tych kart, które znajdują się na pozycjach oznaczonych numerami równymi bądź mniejszymi niż wartość przypisana do pola akcji, które wybrałeś.

Jeśli umieścisz swój pionek na skrajnym prawym polu akcji opisanym wartością „5”, to możesz wybrać dowolną kartę. Jeśli natomiast twój pionek jest na skrajnym lewym polu akcji opisanym wartością „1”, to nie masz wyboru i musisz rozpatrzyć najniższą kartę Ewolucji na pozycji 1.

Podczas rozpatrywania karty Ewolucji ty podejmujesz każdy wybór, jeśli efekt karty tego wymaga. Musisz rozpatrzyć **w pełni i zgodnie z kolejnością** wszystkie efekty opisane na karcie. Jeśli jakiś efekt nie jest możliwy do rozpatrzenia, ze względu na obecny stan rozgrywki, rozpatrz te, które są możliwe i pomij resztę.

Objaśnienia efektów kart Ewolucji znajdują się na stronach 18-20.

Warto przypomnieć, że wybranie karty Asteroida wywołuje zakończenie rozgrywki po dokończeniu bieżącej rundy (zgodnie z objaśnieniami ze strony 18).

Pamiętajcie, że jeśli efekt karty jest niezgodny z ogólnymi zasadami, to efekt karty jest ważniejszy.

PRZYKŁAD: Gracz wybrał kartę z pozycji „2”, aby skorzystać z jej efektu. Po jej rozpatrzeniu i odrzuceniu, karty z pozycji „3”, „4” oraz „5” należy przesunąć o jedno miejsce w dół, a następnie należy dobrać i dołożyć nową kartę na (teraz niezajęte) miejsce „5”.

Wskazówka: Jeśli talia kart Ewolucji się wyczerpie, to oczywiście żadna nowa karta już nie pojawi się na planszy do końca rozgrywki (który nadejdzie dość szybko).

PRZYKŁAD AKCJI EWOLUCJA: Grający skorupiakami chciałby zdobyć punkty i dostrzega dobrą ku temu okazję na kaflu wodorostów. Ponieważ w sekcji EWOLUCJI są dwa takie kafle, wybiera on pole z wartością „4”, co daje mu więcej opcji wyboru kart Ewolucji w kolejnym kroku.

Jednak najpierw jest punktowanie. Dzięki temu, że na wybranym kaflu wodorostów skorupiaki mają najwięcej gatunków, zdobywają one 7 PZ. Drugie co do liczebności są gady i głowonogi, zatem remis zostaje rozstrzygnięty, dzięki kolejności w łańcuchu pokarmowym na korzyść gadów. Oznacza to 4 PZ dla gadów i 2 PZ dla głowonogów. Pomimo obecności na tym kaflu gatunków ryb, nie zdobywają one żadnych punktów.



Teraz grający skorupiakami musi wybrać i zagrać kartę Ewolucji. Dzięki umieszczeniu swojego pionka na polu akcji z wartością „4” może wybrać jedną z kart z pól 1-4.



DOMINACJA



DOMINACJA I POZIOM PRZYSTOSOWANIA

Akcja DOMINACJA polega na wybraniu dokładnie jednego spośród 6 rodzajów zasobów, które twoja gromada dominuje. W tym celu gracz musi określić **poziom przystosowania** jego gatunków. Aby to zrobić, dla wybranego rodzaju zasobów, należy wykonać poniższe kroki:

1. Policz ile żetonów tego rodzaju, znajduje się na twojej planszecie gracza (zarówno nadrukowanych jak i dodanych).

Na początku rozgrywki gady mają 2 słońca, 1 gąbki oraz żadnego z pozostałych czterech rodzajów zasobów.



2. Uzyskaną wartość pomnóż przez liczbę kafli terenu, które zawierają (a) co najmniej 1 z twoich gatunków oraz (b) co najmniej jeden z tych zasobów.

Zatem im więcej kafli z danym zasobem zasiedlają twoje gatunki, tym wyższa będzie wartość poziomu dostosowania twoich gatunków. Zwróć uwagę, że jeśli jedna z tych wartości będzie wynosić 0, to ich iloczyn również będzie 0.

3. Porównaj otrzymaną wartość z aktualną pozycją **znacznika dominacji** tego zasobu na torze PZ. Jeśli twoja wartość jest większa od wskazanej przez znacznik, to oznacza twoją **dominację tego zasobu**. Gatunki różnych gromad mogą jednocześnie dominować w ten sam zasób.



Na rysunku powyżej widać, że wartość dominacji dla zasobu gąbek to 4, natomiast dla zasobu słońce ta wartość wynosi 1. Kontynuując poprzedni przykład z gadami, gracz mógłby zdominować gąbki, jeśli jego gatunki znajdowałyby się na przynajmniej 5 kafkach terenu z gąbkami ($1 \times 5 = 5$). Natomiast do zdominowania słońca wystarczy obecność na jednym kafku ze słońcem ($2 \times 1 = 2$). Gady, na razie nie mogą zdominować żadnego z pozostałych rodzajów zasobów ($0 \times \text{dowolna wartość} = 0$).

PRZYKŁAD DOMINACJI: Skorupiaki mają łączną wartość dopasowania bezkręgowców równą 6: 2 bezkręgowce na swojej planszecie gracza (A) pomnożone razy 3 kafle terenu, na których jest co najmniej 1 żeton zasobu bezkręgowców oraz co najmniej 1 gatunek skorupiaków (B). Aktualna pozycja znacznika dominacji bezkręgowców to 4, co widać na torze PZ. Zatem skorupiaki dominują bezkręgowce.



Należy podkreślić, że także inne gromady mogą **równocześnie dominować ten sam zasób**.

Warto zauważyć, że jeśli usunięto by żeton bezkręgowców znajdujący się na styku wierzchołków rafy, wodorostów i równiny, to skorupiaki byłyby zagrożone na kafku rafy, a co więcej na tym kafelku nie można byłoby ich policzyć do poziomu przystosowania.



- Przejmij kontrolę nad *pionkiem specjalnym* związanym z wybranym zasobem. Jeśli ten pionek jest przed innym graczem albo na planszy, weź go i umieść przed sobą – będzie dostępny w kolejnych turach. Jeśli ten pionek jest w obszarze akcji, to tam go pozostaw. Weź (niezależnie od tego, gdzie się znajduje) odpowiadający temu pionkowi *znacznik kontroli* i umieść przed sobą.

Znacznik kontroli przypomina wszystkim graczom o tym, kto kontroluje dany pionek specjalny.

- Przesuń w górę na torze PZ *znacznik dominacji* związany z tym pionkiem specjalnym, aby zaznaczyć swoją wartość dominacji.

Ważne! – Środkowe pole akcji w tej sekcji jest dostępne tylko podczas rozgrywki w 3 albo 4 graczy. Skrajne prawe pole akcji w tej sekcji jest dostępne tylko podczas rozgrywki w 4 graczy.



PRZYKŁAD AKCJI DOMINACJA: Grający gadami zauważa, że mając 3 żetony słońca na swojej planszecie, może on zdobyć pionek specjalny i zwiększyć swoje możliwości rozgrywania akcji – zatem wybiera akcję DOMINACJA. Ma on swoje gatunki na 5 kaflach ze słońcem, zatem jego poziom przystosowania dla zasobu słońca wynosi 15. Ponieważ znacznik dominacji słońca jest na pozycji 12, to grający gadami przejmuje kontrolę nad pionkiem specjalnym słońca. Ponieważ znajduje się on już na obszarze akcji, to na razie tam go zostawia. Zabiera natomiast znacznik kontroli słońca od innego gracza i umieszcza przed sobą. Teraz przesuwa znacznik dominacji słońca na pozycję 15 toru PZ.

Podczas następnej akcji ODZYSKIWANIE grający gadami zabierze z obszaru akcji swoje pionki razem z pionkiem specjalnym słońca i innymi, które kontroluje.



ODZYSKIWANIE



Gdy zdecydujesz, że wybierasz w swojej turze akcję ODZYSKIWANIE, zamiast umieszczenia jednego ze swoich pionków, zabierz wszystkie swoje i kontrolowane przez siebie pionki – zwykłe i specjalne – z obszaru akcji i umieść przed sobą.

Wszystkie te pionki są od teraz dostępne w kolejnych turach.

Następnie przesuń swoją *figurkę gromady* w obszarze *łańcucha pokarmowego* z lewej strony na prawą (chyba, że już jest po prawej). Teraz, jeżeli **wszystkie** figurki są po prawej stronie (jak pokazano na ilustracji obok), runda kończy się i natychmiast należy rozpatrzyć wydarzenie ROZKŁADANIE (szczegółowy opis umieszczony jest na końcu tej instrukcji).



Runda to szereg tur graczy kończących się wydarzeniem ROZKŁADANIE po tym, jak każdy z graczy, co najmniej jeden raz odzyskał swoje pionki. Nowa runda rozpoczyna się od kolejnego gracza zgodnie z kolejnością.

Ważne! – Kiedy zgodnie z kolejnością rozpoczyna się twoja tura, wykonujesz ją normalnie niezależnie od tego, czy twoja figurka jest po lewej, czy po prawej stronie w obszarze łańcucha pokarmowego. Sytuacja, gdy wszystkie pola po lewej stronie w obszarze łańcucha pokarmowego są puste, służy tylko do wskazania, że rozpatrywane będzie wydarzenie ROZKŁADANIE. Jeżeli twoja figurka znajduje się po prawej stronie w obszarze łańcucha pokarmowego, a ty wykonasz akcję ODZYSKIWANIE i nie jesteś ostatnim graczem, który wykona tę akcję, pozostaw swoją figurkę tam, gdzie się znajduje.

PRZYKŁAD ODZYSKIWANIA: W turze gadów okazało się, że mimo wolnego pionka zwykłego, nie ma żadnego pola akcji, na którym można by go umieścić zgodnie z zasadami. Gracz musi wykonać akcję ODZYSKIWANIE, zebrać z obszaru akcji wszystkie swoje pionki (zwykłe i specjalne) i umieścić je przed sobą. Następnie przesuną on swoją figurkę na prawą stronę w obszarze łańcucha pokarmowego.

Ponieważ teraz wszystkie figurki są po prawej stronie, runda kończy się i rozgrywka musi być wstrzymana, aby w pełni rozpatrzyć wydarzenie ROZKŁADANIE.



Karty

Jeśli podczas rozgrywki pojawią się jakieś pytania czy wątpliwości, to na kolejnych stronach zamieszczone są wskazówki oraz wyjaśnienia różnych efektów kart.

KARTY EWOLUCJI

Podczas rozgrywki gracze zwykle wykorzystają tylko część spośród 35 kart Ewolucji. Kiedy podczas wykonywania akcji EWOLUCJA gracz wybiera jedną z odkrytych kart

Ewolucji, to musirozpatrzyć wszystkie efekty tej karty zgodnie z opisaną kolejnością (a przynajmniej te z nich, które są wykonalne ze względu na aktualną sytuację na planszy). Następnie karta jest odkładana odkryta na stos kart odrzuconych. Jeśli zajdzie sytuacja, że opis na karcie jest sprzeczny z ogólnymi zasadami, to zawsze opis na karcie jest ważniejszy.

ASTEROIDA

Gracz aktywny decyduje, które gatunki usuwa z wybranego kafla. Ten sam gracz decyduje, o usunięciu pojedynczych gatunków z sąsiednich kafla. Druga część efektu jest obowiązkowa, co oznacza, że jeśli na sąsiednich kaflach są tylko gatunki tego gracza, to musi on usunąć po 1 z każdego takiego kafla.

Rozgrywka kończy się wraz z bieżącą rundą (w której ta karta została zagrana), kiedy wszystkie figurki w obszarze *łańcucha pokarmowego* będą po prawej stronie, ale bez rozpatrywania wydarzenia ROZKŁADANIE – zamiast tego należy przeprowadzić końcową procedurę (opisaną na końcu tej instrukcji), a potem określić zwycięzcę.

Wymieranie kredowe było przyczyną wyginięcia ogromnych morskich jaszczurów (mozazaury i plezjozaury), a także wielu gatunków ryb i mięczaków. De facto nie przetrwał żaden gatunek (z kilkoma wyjątkami) o masie ponad 25 kilogramów.



BIOMASA

Jeśli na przepelnionym kaflu są tylko gatunki twojej gromady, to musisz usunąć swój gatunek. Jeśli są tam gatunki kilku graczy, ty wybierasz, które z nich usunąć.

Łączna masa organizmów żyjących na danym obszarze. W tym przypadku pokazuje ona chwilowe załamanie ekologicznej piramidy, ponieważ konsumentów jest więcej niż producentów. To wydarzenie jest zwykle znacznie mniej dotkliwe w środowisku wodnym (w porównaniu do siedlisk lądowych), gdzie piramida biomasy może być odwrócona częściowo albo w całości, z większą biomasą na wyższych poziomach troficznych.

BOGATE SIEDLIŚKO

Aktywny gracz wybiera kolejność punktowania kafla danego rodzaju. Wybrany rodzaj terenu nie musi występować w sekcji EWOLUCJA. Wybór karty może spowodować, że pierwotnie wybrany kafel będzie punktowany ponownie.

CHOROBA

Nie można usunąć nadrukowanych na planszecie zasobów. Jeśli kolejność usuwania miałyby mieć znaczenie, należy je wykonać zgodnie z *łańcuchem pokarmowym*. Usunięte *żetony zasobów* należy wrzucić z powrotem do czarnego woreczka.

DRAPIEŹNIK

W opisie efektu wyraźnie zaznaczono, że chodzi o gatunek przeciwnika – nie musisz usuwać własnego gatunku, jeśli na kaflu są wyłącznie twoje gatunki. Na każdym kaflu możesz wybrać gatunek innego przeciwnika.

EKORÓŻNORODNOŚĆ

Pamiętaj, że np. *alg* są rodzajem zasobów – zatem jeżeli masz na planszecie 2 *żetony zasobów alg*, nadal liczysz je jako jeden rodzaj (a nie dwukrotnie) na potrzeby efektu tej karty.

Ekoróżnorodność odnosi się do różnorodności i zmienności ekosystemów, w których żyją organizmy na Ziemi. Zobacz także komentarz do Bioróżnorodności.

EKSPRESJA GENÓW

Potasuj, a potem dobierz, karty Cech spośród tych odłożonych do pudełka. Następnie wymienioną kartę Cechy, odłóż znów do pudełka.

To proces, podczas którego genotyp, czyli informacja genetyczna zawarta w komórce pod wpływem środowiska uzyskuje swoją ekspresję w postaci fenotypu, czyli widocznej cechy.

EKSTREMOFILE

Policz swoje gatunki zarówno na *gejzerach*, jak i *kominach hydrotermalnych*.

Ekstremofile to organizmy, które rozwijają się w warunkach ekstremalnych pod względem fizycznym lub geochemicznym, a które byłyby szkodliwe dla większości życia na Ziemi.

ENDOSYMBIONTY

Nie ma znaczenia, ile gąbek jest na kaflu: zdobywasz 1 PZ za każdy taki kafel. Nie musisz mieć *żetonu gąbek* na swojej planszecie.

Endosymbionty żyją w ciele lub komórkach innego organizmu w symbiotycznym związku z gospodarzem, nie zawsze za obopólną korzyścią.

EWOLUCJA DYWERGENTNA

Jeśli nie ma jeszcze żadnej karty Ewolucji na stosie kart odrzuconych, pomini pierwszą część efektu tej karty. Jeśli nie ma żadnej innej odkrytej karty Ewolucji, pomini drugą część efektu tej karty. Rozpatrz wskazane karty tak samo, jakbyś wybrał je podczas akcji EWOLUCJA.

Kladogeneza jest wydarzeniem ewolucyjnym, w którym gatunek macierzysty rozdziela się na dwa odrębne gatunki, tworząc kład. Występuje zwykle, gdy organizmy trafiają do nowych, często odległych obszarów.

GATUNEK WODNO-LĄDOWY

Nie ma znaczenia, ile *żetonów zasobów słońc* jest na kaflu: zdobywasz 1 PZ za taki kafel. Nie musisz mieć *żetonu zasobu słońca* na swojej planszecie.

To nawiązanie do różnych gatunków, które swoje życie spędzają częściowo w wodzie, a częściowo na lądzie. Dobrymi przykładami są kraby brzegowe i ryby błotne, a także wiele współczesnych ssaków, takich jak wydry czy foki.

GATUNKI INWAZYJNE

Jeżeli jakiś rodzaj terenu występuje 2 razy w sekcji RYWALIZACJA, gracze nie tracą drugiego gatunku na takich kaflach.

KASKADA TROFICZNA

X ma wartość od 1 do 5 w zależności od tego, jaki numer pozycji miała karta na planszy, kiedy została wybrana. Jeśli X jest większe niż liczba *żetonów zasobów* na wybranym kaflu, usuń wszystkie i zignoruj resztę. Jeśli X jest mniejsze niż liczba *żetonów* na tym kaflu, aktywny gracz wybiera, które żetony usuwa.

Kaskady troficzne są potężnymi pośrednimi interakcjami, które mogą wpływać na całe ekosystemy. Dochodzi do nich, gdy drapieżniki w łańcuchu pokarmowym redukują liczebność lub zmieniają zachowanie swoich ofiar, uwalniając w ten sposób kolejny, niższy od drapieżnictwa, poziom troficzny.

GATUNEK LĄDOWY

Wybierz *żeton zasobu* z czarnego woreczka. Jeśli obecnie na żadnym kaflu *lądu* ani *gejzeru* nie ma wolnych wierzchołków, musisz pominąć pierwszą część efektu tej karty. Jeśli nie masz już żadnych gatunków w swojej *puli genowej*, musisz pominąć drugą część efektu tej karty.

W obecnej erze kenozoicznej gady radzą sobie całkiem dobrze na lądzie, ale prawie nie występują w morzu. Ryby zaś przystosowały się do środowisk słodkowodnych. Większość skorupiaków pozostaje w środowisku wodnym, ale istnieją też odmiany lądowe, takie jak raki, drewnojady i kraby pustelniki. Głównymi pozostałymi wyłącznie morskie, choć gracze mogą próbować pisać historię ekologii na nowo w tym zakresie.

MIĘCZAKI

Nie ma znaczenia, ile ślimaków jest na kaflu: zdobywasz 1 PZ za każdy taki kafl. Nie musisz mieć *żetonu zasobu ślimaka* na swojej planszecie.

METAMORFOZA

Warto podkreślić, że **wybierasz żeton zasobu** z woreczka – nie losujesz go. Ta karta nie ma żadnego efektu, jeśli nie masz żadnych *żetonów* na swojej planszecie.

Proces biologiczny, podczas którego zwierzę przechodzi widoczną i stonkowo gwałtowną zmianę struktury swojego ciała poprzez wzrost i różnicowanie się komórek.

OBIEG WĘGLA W PRZYRODZIE

Nie ma znaczenia, ile *żetonów zasobu planktonu* jest na kaflu: zdobywasz 1 PZ za każdy taki kafl. Nie musisz mieć *żetonu zasobu planktonu* na swojej planszecie.

Jest to nawiązanie do procesów wymiany węgla między różnymi warstwami oceanu oraz atmosferą, dnem morza i wnętrzem ziemi. Rośliny i algi (pierwotni producenci) odpowiadają za największe roczne przepływy węgla.

PIERŚCIENICE

Nie ma znaczenia, ile *żetonów zasobu bezkręgowców* jest na kaflu: zdobywasz 1 PZ za każdy taki kafl. Nie musisz mieć *żetonu zasobu bezkręgowców* na swojej planszecie.

Pierścienice mają ciało podzielone na pierścieniowate segmenty.

PLENNOŚĆ

Umieszczasz 1 dodatkowy gatunek za każdy kafl, a nie za liczbę twoich gatunków, na tym kaflu. Jeśli w swojej *puli genowej* masz mniej gatunków niż kafl, które zajmują twoje gatunki, wybierasz kafl, gdzie chcesz umieścić dodatkowe gatunki oraz kafl, które pominiesz.

PŁODNY

To jest 1 PZ za każdy gatunek na wybranym kaflu – twój, jak i przeciwników.

PODWOJENIE POPULACJI

Policz, ile gatunków jest na tym kaflu – łącznie twoich i przeciwników. Nie możesz umieścić mniej swoich gatunków niż ta łączna wartość, chyba że w swojej *puli genów* masz ich za mało, wtedy umieszczasz wszystkie, jakie pozostały.

POWSTANIE BIOMU

Żeton zasobu może zostać przeniesiony na dowolne puste miejsce na ziemi, tego samego albo innego kafla.

Proces, w wyniku którego gatunek zmienia swoje własne (albo innego gatunku) lokalne środowisko.

PRODUCENCI

Nie ma znaczenia, ile *żetonów zasobu alg* jest na kaflu: zdobywasz 1 PZ za każdy taki kafl. Nie musisz mieć *żetonu zasobu alg* na swojej planszecie.

Nazywane również autotrofami, są to organizmy, które wytwarzają złożone związki organiczne (między innymi tłuszcze i białka) z prostych substancji obecnych w ich otoczeniu. Zwykle odbywa się to w drodze fotosyntezy (energia ze światła) lub chemosyntezy (nieorganiczne reakcje chemiczne).

PROMIENIOWANIE SŁONECZNE

X ma wartość od 1 do 5 w zależności od tego, jaki numer pozycji miała karta na planszy, kiedy została wybrana. Jeśli X jest większe niż liczba gatunków na kaflu, usuń wszystkie i zignoruj resztę. Warto podkreślić, że może się tak zdarzyć, że będziesz mógł, a czasem nawet musiał, zwrócić do *puli genowej* swoje gatunki.

Zdolność tej karty, **kiedy jest zagrana**, dotyczy wyłącznie punktowania podczas akcji EWOLUCJA, nie wpływa na inne punktowania (takie jak z karty *Śnieg morski*).

PRZYSTOSOWALNOŚĆ

Żeton zasobu odkładany z planszетки musi trafić dokładnie w to miejsce planszy, z którego został zabrany wymieniając żeton. Ta karta nie ma żadnego działania, jeśli nie ma żadnych *żetonów zasobów* na planszecie lub na ziemi.

RÓŻNORODNOŚĆ BIOLOGICZNA

Nie zdobywasz żadnych dodatkowych PZ, jeśli na kafłu są gatunki kilku przeciwników – to jest 1 PZ za kafel, gdzie są twoje gatunki i dowolnego przeciwnika.

Bioróżnorodność ogólnie oznacza różnorodność i zmienność organizmów żyjących na Ziemi. Zobacz także komentarz do Ekoróżnorodności.

RUCHY TEKTONICZNE

To nie jest akcja ODZYSKIWANIE (str. 10), zatem nie przesuwają się figurek w obszarze *łańcucha pokarmowego*.

SIEDLIŚKO

Warto podkreślić, że pierwsza część efektu karty dotyczy tych pionków specjalnych, których **nie kontrolujesz**, natomiast druga część dotyczy tych pionków specjalnych, które **kontrolujesz**. Nowy *żeton zasobu nie jest losowany* – możesz wybrać żeton z woreczka. Jeśli kontrolujesz wszystkie pionki specjalne, to pierwsza część efektu jest pomijana, podobnie jak druga, w sytuacji, gdy nie kontrolujesz żadnego pionka specjalnego.

SIEDLIŚKO

MONOTYPOWE

Liczysz na ilu kafłach są tylko twoje gatunki (liczba gatunków nie ma znaczenia) i zdobywasz bonusowe PZ wynikające z Tabeli Punktów Bonusowych (strona 6).

Siedlisko, w którym gatunek zwierzęcia albo rośliny jest tak dominujący, że niemal wyklucza to obecność innych gatunków.

SYMBIOTYCZNY

Ten efekt uwzględnia łącznie zarówno nadrukowane zasoby, jak i dodane *żetony zasobów*.

Symbioza, to bliska i długotrwała interakcja biologiczna pomiędzy dwoma różnymi organizmami. Na przykład błazenek żywi się małymi bezkręgowcami, które mogłyby zaszkodzić ukwiałowi morskemu, a odchody błaznika dostarczają ukwiałowi składników odżywczych.

ŚNIEG MORSKI

Ponieważ nie jest to część akcji EWOLUCJA, żaden z graczy nie zdobywa karty Ewolucji podczas tego wymuszonego punktowania.

Śnieg morski jest to proces nieustannego opadu martwej materii organicznej oraz drobin mineralnych z wyższych warstw oceanu. Jest to znaczący sposób transportu substancji pokarmowych od bogato naświetlonych warstw przypowierzchniowych do ciemnych obszarów poniżej.

WĘDRÓWKI ZWIERZĄT

Gracz, który wybrał tę kartę, przemieszcza wszystkie gatunki, także te przeciwników. Może on dowolnie rozdzielić gatunki między niektórymi lub wszystkimi sąsiednimi kafłami zgodnie z własnymi celami.

WSZYSTKOŻERNOŚĆ

Jeśli to możliwe, usuń dokładnie 1 *żeton zasobu* z wybranego kafła. Jeśli na tym kafłu nie ma gatunków przeciwnika, musisz usunąć własny gatunek. (*Wszystkożercy robią właśnie takie rzeczy...*)

Wszystkożercy są organizmami, które potrafią czerpać energię i składniki odżywcze zarówno z roślin, jak i zwierząt, zwykle także z alg, grzybów i bakterii.

WULKANIZM

Inaczej niż w przypadku specjalnych zasad dla kafli *gór*, oba efekty tej karty odnoszą się do zwykłych zasad akcji TEKTONIKA (str. 14).

ZACHŁANNY DRAPIEŹNIK

X ma wartość od 1 do 5 w zależności od tego, jaki numer pozycji miała karta na planszy, kiedy została wybrana. Możesz usunąć gatunki z dowolnego miejsca na ziemi – nie musisz mieć tam swoich gatunków. Jeśli w swojej *puli genowej* masz mniej gatunków, niż usunąłeś, umieść tyle ile masz, a resztę zignoruj.

KARTY

CECH

Podczas przygotowania gracze wybierają 1 spośród 3 losowo otrzymanych kart Cech jako zdolność specjalną swoich gromad podczas tej rozgrywki. Karty Cech należy umieścić odkryte na planszecie gracza, aby wszyscy gracze wiedzieli o możliwościach innych gromad.



DRAPIEŹNIKI STADNE

Wybrany przez ciebie pionek specjalny będzie miał początkową wartość 2 zamiast 1. Pamiętaj, aby zabrać także odpowiedni znaczek kontroli.

EGZAPTACJA

Po rozpoczęciu rozgrywki nie możesz już zmieniać decyzji, jaką kartę Cechy kopiujesz. Natychmiast po tym, gdy w *puli genowej* będziesz miał 16 albo mniej gatunków, twoja gromada traci kopiowaną zdolność oraz wszelkie związane z nią korzyści/niedogodności. Nową cechę należy stosować aż do końca rozgrywki.

Jeśli kopiowałeś *Plastyczność fenotypową* i masz na tej karcie jakieś *żetony zasobów*, trzisz je i odkładasz z powrotem do czarnego woreczka.

Jeśli kopiowałeś *Zwierzęta bentosowe* i masz na tej karcie pionek, zabierz go z karty i umieść przed sobą (możesz go od razu użyć).

Egzaptacja opisuje zmianę funkcji danej cechy w procesie ewolucji. Przykładem mogą być pióra, które na początku pełniły określoną funkcję (regulacja temperatury), ale w toku ewolucji zaczęły pełnić inną (umożliwienie lotu).

FILTROWANIE PLANKTONU

Ten *żeton zasobu planktonu* traktuj, na potrzeby wszystkich zasad gry, jak nadrukowany zasób na twojej planszecie.

Filtrowanie planktonu, jest to technika zdobywania pokarmu, w której drapieżnik porusza się do przodu z otwartą paszczą, pochłaniając ofiarę wraz z otaczającą ją wodą.

GŁĘBIA OCEANICZNA

Efekt tej karty odnosi się do wszystkich kontrolowanych przez ciebie pionków (zwykłych i specjalnych). Jeżeli twoje ODZYSKIWANIE powoduje wydarzenie ROZKŁADANIE, to należy je rozpatrzyć przed twoją dodatkową turą. Jeśli wydarzenie ROZKŁADANIE inicjuje także koniec rozgrywki (po zagranium karty Asteroida), to koniec rozgrywki następuje przed dodatkową turą.

Gatunki hadopelagiczne to te, które żyją w oceanach poniżej 6000 metrów głębokości. Z kolei gatunki hadobentosowe to te, które żyją na tej samej głębokości, ale głównie na dnie lub na grzbietach rowów oceanicznych.

KAMUFLAŻ

Nie możesz używać tej zdolności podczas wykonywania twoich akcji ODKRYWANIE czy TEKTONIKA.

KANIBAL

„Usuwany” oznacza usunięty z rozgrywki. Efekty akcji TEKTONIKA czy karty Ewolucji – Promieniowanie słoneczne, które zwracają gatunki do twojej *puli genów*, nie aktywują efektu tej karty. Zwróć również uwagę, że jeśli sam usuwasz swoje gatunki zwierząt (na przykład w efekcie użycia karty Asteroida czy Biomasa), to również zdobywasz PZ.

Kanibalizm jest szczególnie rozpowszechniony w ekosystemach wodnych, w których zdecydowana większość organizmów morskich w pewnym momencie swojego cyklu życiowego podejmuje aktywność kanibalistyczną.

LOT

Ta cecha pozwala umieszczać twoje pionki nie tylko **po** (zgodnie ze zwykłymi zasadami), ale także **przed** wszystkimi innymi twoimi pionkami. Jednak nie możesz umieszczać swojego pionka między twoimi pionkami.

MIEŚOŻERCA

2 gatunki mogą być jednego albo różnych przeciwników. Jeśli, podczas akcji WYMIERANIE, z kafla zostaną usunięte inne gatunki i nie będzie dość innych gatunków, to warunek nie będzie spełniony i twoje gatunki będą wymierać.

Wskazówka: Wydarzenie WYMIERANIE trwa, aż wszystkie zagrożone gatunki zostaną usunięte, trwa nawet wtedy, gdy stają się zagrożone w wyniku rozpatrywania wydarzenia WYMIERANIE.

Mięsożercy to organizmy zdolne do pozyskiwania energii i składników odżywczych głównie lub wyłącznie z tkanek zwierzęcych, jako drapieżniki czy padlinożercy.

MIGRACJE SEZONOWE

Pierwsza część efektu tej karty oznacza, że zwiększasz o 1 wartość pola akcji MIGRACJA, na którym umieściłeś swój pionek. Druga część efektu oznacza, że twoje gatunki mogą migrować **przez sąsiednie** kafle na kolejne. Oczywiście wciąż niemożliwe jest migrowanie na albo przez puste pola (gdzie nie ma jeszcze żadnych kafli terenu).

NISZA EKOLOGICZNA

Podczas akcji SPECJACJA gatunki twojej gromady dodają 1 do wartości określającej liczbę nowych gatunków dla każdego rodzaju terenu („do 2” zamienia się na „do 3” itd.) pod warunkiem, że wybierzesz zasób pasujący do jednego z kontrolowanych przez ciebie pionków specjalnych. Z kolei przeciwnicy muszą odjąć 1 od tej wartości dla takich rodzajów terenu. Oczywiście oznacza to, że przeciwnik może nie móc wykonać akcji SPECJACJA na sąsiednim kaflu *ładu* albo *erupcji* („do 1” zostaje zredukowane do „do 0”).

Nisza ekologiczna opisuje, w jaki sposób organizm lub populacja reaguje na rozmieszczenie zasobów i konkurentów oraz jak z kolei sama wpływa na te czynniki.

ODPORNOŚĆ

Kartę należy traktować, jakby twoja gromada miała zawsze swoją kostkę na wirtualnym „trzecim” miejscu sekcji REGRESJA. Nadal możesz umieszczać swoje kostki podczas wykonywania tej akcji, aby utrudnić przeciwnikom taką ochronę.

Odporność to zdolność organizmu do reagowania na zaburzenia lub zakłócenia poprzez zwiększoną odporność na uszkodzenia i szybką regenerację.

PLASTYCZNOŚĆ FENOTYPOWA

Żetony zasobów na tej karcie traktuj tak, jakby były nadrukowane na twojej planszecie.

Plastyczność fenotypowa jest to zdolność organizmu do zmiany swoich zewnętrznych, widocznych cech w odpowiedzi na środowisko.

PRZEJAWY

INTELIGENCJI

Weź dodatkowy pionek z pudełka. Jeśli liczba twoich PZ spadnie poniżej 20 albo utracisz tę kartę, to i tak zachowujesz dodatkowy pionek.

SAMOTNIK

Nadal zdobywasz PZ związane ze zwykłym punktowaniem tego kafla.

STADNY

Mimo że twoje pionki zwykle zyskują zdolność „wypychania”, jak pionki specjalne, to nadal nie mogą być umieszczone **przed** twoimi innymi pionkami.

ZMIANA ŻYWIENIA

Karta nie oznacza 1 PZ za każdy gatunek przeciwnika umieszczony na kaflu. Gracz zdobywa 1 PZ za kafla, jeśli zostanie na nim umieszczony 1 albo więcej gatunków (jak podczas akcji SPECJACJA). Nowe gatunki muszą pochodzić z *puli genów* przeciwnika, a nie z innych kafli ziemi.

Zmiana żywienia odnosi się do zjawiska polegającego na tym, że drapieżniki w swoim środowisku chętniej zjadają ten rodzaj pożywienia, który jest najbardziej obfity.

ZWIERZĘTA BENTOSOWE

To pole akcji jest pod każdym względem uważane za część obszaru akcji, ale tylko ty możesz umieszczać tutaj pionki.

ŻYWA SKAMIENIAŁOŚĆ

Zagrywasz kartę, zanim kolejny gracz wykona swoją turę – nawet przed wydarzeniem ROZKŁADANIE, które mogło wywołać twoje ODZYSKIWANIE.

Warianty

Niektóre z tych zasad są sprzeczne z zasadami ogólnymi. W takich przypadkach należy stosować poniższe zasady. Każdy z wariantów może być używany niezależnie lub w połączeniu z innymi.

ZASADY DLA 2 OSÓB

Grając tylko we 2 osoby, można stosować poniższe zasady, które umożliwiają każdemu z graczy zarządzanie dwoma gromadami.

Warto podkreślić, że ten wariant powoduje, że gra nabiera znacznej strategicznej złożoności i jest on zalecany wyłącznie dla doświadczonych graczy.

KILKA GROMAD

Gracze wykorzystują w rozgrywce wszystkie gromady. Dlatego każda z osób będzie zarządzała dwoma gromadami.

Gracze otrzymują po jednym zestawie komponentów dla każdej ze swoich gromad. Każda gromada otrzymuje taką liczbę pionków zwykłych, jak podczas rozgrywki dla 4 osób. Każda gromada zdobywa swoje PZ niezależnie.

AKCJE

W momencie wykonywania akcji daną gromadą, drugą gromadę kontrolowaną przez tego gracza należy traktować jako „przeciwnika” (dokładnie tak, jakby grał nią inny gracz). Na przykład w sytuacji, gdy karta Ewolucji odnosi się do twoich gatunków, to oznacza wyłącznie gromadę, której tura trwa – druga gromada tego gracza traktowana jest jako wroga, ze wszystkimi jego konsekwencjami.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Mimo tego, że podczas rozgrywki wszystkie cztery gromady zdobywają PZ, to punkty tylko jednej gromady będą brane pod uwagę na koniec rozgrywki. Wynik tej gromady, która zdobyła **najmniej** punktów, jest końcowym wynikiem danej gry – gromada z wyższym wynikiem jest ignorowana.

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

Przykładowo w rozgrywce dla 2 osób gromady Bartka zdobyły 70 i 145 punktów – co oznacza, że jego końcowy wynik to 70 punktów. Natomiast gromady Agaty zdobyły odpowiednio 75 i 85 punktów, co daje jej ostatecznie 75 punktów. Zatem Agata zwycięża.

LOSOWE PRZYGOTOWANIE ZIEMI

Ta propozycja odmiennego przygotowania ziemi powoduje, że gromady rozpoczną rozgrywkę z zaburzoną równowagą, a dla wyrównania szans otrzymują pewną liczbę punktów zwycięstwa.

Podczas przygotowania zastosujcie poniższe zmiany:

KAFLE

4 początkowe kafle u góry, to nadal kafle *lądu* (z *gejzerem* na wierzchu kafla najbardziej u góry), a 4 początkowe kafle u dołu, to nadal kafle *oceanu* (z *kominem hydrotermalnym* na wierzchu kafla najbardziej na dole). Pozostałe kafle odkrywania wymieszajcie zakryte. Wylosujcie 7 kafla i umieśćcie je na środkowych polach startowych. Z pozostałych kafla utwórzcie 3 stopy kafla odkrywania.

ZASOBY

Wylosujcie 6 *żetonów zasobów* i umieśćcie je na 6 wierzchołkach kafla tak jak podczas zwykłego przygotowania. Jeśli zdarzy się, że jakieś gromady nie będą miały na ziemi ani jednego pasującego zasobu, to wylosujcie żetony ponownie.

GATUNKI

Nie umieszczajcie po 3 gatunki każdego z graczy na centralnym kaflu startowym. Zamiast tego, za **każdy** żeton zasobu na planszecie gracza umieśćcie po 1 jego gatunku na centralnym kaflu za każdy pasujący *żeton zasobu* na tym kaflu.

Przykład: Gracz wykorzystując domyślny zestaw zasobów na planszecie grającego gadami, mógłby umieścić na centralnym kaflu 2 swoje gatunki za każdy żeton słońca, który byłby na nim (ponieważ na planszecie gadów są nadrukowane 2 słońca) oraz 1 gatunek za każdy żeton gąbek. Jeśli natomiast wykorzystacie alternatywną wersję planszетки, to każdy gracz, który ma na niej 3 pasujące zasoby, mógłby umieścić 3 swoje gatunki na centralnym kaflu za każdy pasujący żeton zasobu.

Zsumujcie wartości punktowe pierwszego/drugiego/[trzeciego/czwartego] miejsca na centralnej płytce, a następnie umieśćcie znacznik PZ każdego gracza na Torze Punktów Zwycięstwa w miejscu wyliczonej sumy. Następnie każdy gracz traci tyle początkowych PZ (może to być zero) ile by zyskał, gdyby kafel został natychmiast punktowany.

Zatem gracz, który rozpoczyna rozgrywkę z największą liczbą gatunków, ma na początek nieco mniej punktów niż gracz, którego gatunków jest początkowo mniej.

ALTERNATYWNA WERSJA PLANSZETKI

Ten wariant wprowadza losowy układ początkowych zasobów zamiast tych nadrukowanych.

Podczas przygotowania zastosujcie poniższe zmiany:

GATUNKI

Gracze wykorzystują drugą stronę swoich planszetek (z szarymi polami na żetony zasobów oznaczonymi „?”).

ZASOBY

Zanim gracze umieszczą na planszy 6 początkowych żetonów zasobów, każdy z graczy losuje z czarnego woreczka 3 żetony i umieszcza je na polach oznaczonych „?”.



Oczywiście w tym wariacie akcja REGRESJA nabiera większego znaczenia. Pamiętaj, aby nie stracić wszystkich żetonów z planszeczki, bo następne wydarzenie WYMIERANIE może być dla ciebie bardzo dotkliwe.

SUPERBOHATEROWIE

W tym wariacie gromady mają dodatkowe zdolności.

Podczas przygotowania zastosujcie poniższe zmiany:

KARTY CECH

Każdy gracz zachowuje 2 z 3 kart Cech. Oczywiście obie są aktywne.

W tym wariacie karta Cechy – Egzaptacja jest wyjątkowo silna, ponieważ umożliwia wybór z podwójnej liczby cech. Zalecamy, aby tę kartę odłożyć do pudełka podczas korzystania z tego wariantu.

KRÓTSZA ALBO DŁUŻSZA ROZGRYWKA

Ten wariant pozwala regulować czas rozgrywki dzięki zmianie liczby używanych kart Ewolucji.

Podczas przygotowania zastosujcie poniższe zmiany:

KARTY EWOLUCJI

- Aby skrócić rozgrywkę odłóżcie do pudełka 15 kart Ewolucji zamiast 10.
- Aby wydłużyć rozgrywkę odłóżcie do pudełka 5 kart Ewolucji zamiast 10.

- Aby rozegrać epicką partię nie odkładajcie do pudełka żadnych kart Ewolucji.

Epicka partia oczywiście oznacza, że każda karta będzie w talii, podobnie jak w grze *Władcy Ziemi*. Podczas wydłużonej i epickiej rozgrywki staraj się nie dopuścić do zbyt szybkiego opróżnienia swojej puli genowej. Skrócona rozgrywka pozwala na więcej w tej kwestii.

Wydarzenia

W różnych chwilach rozgrywki mogą być rozpatrywane wydarzenia: WYMIERANIE, PRZETRWANIE oraz ROZKŁADANIE.

- Wydarzenie WYMIERANIE jest inicjowane przez pojawienie się symbolu rybich ości (🦴) na nowej karcie Ewolucji. To wydarzenie jest rozpatrywane także tuż przed końcowym punktowaniem (patrz niżej **Koniec rozgrywki**).
- Wydarzenie PRZETRWANIE jest inicjowane przez pojawienie się symbolu ryby (🐟) na nowej karcie Ewolucji. To wydarzenie jest rozpatrywane także tuż przed końcowym punktowaniem (patrz niżej **Koniec rozgrywki**).
- Wydarzenie ROZKŁADANIE jest inicjowane w chwili, gdy wszystkie figurki gromad znajdują się po prawej stronie *łańcucha pokarmowego* (z wyjątkiem sytuacji tuż przed końcowym punktowaniem).

Jeżeli dwa lub wszystkie wydarzenia z powyższych wystąpią w jednym momencie rozpatrywane są zawsze w następującej kolejności: WYMIERANIE → PRZETRWANIE → ROZKŁADANIE.

WYMIERANIE



Podczas rozpatrywania tego wydarzenia usuńcie **wszystkie** zagrożone gatunki. Usuwane wówczas gatunki należy odrzucić do pudełka, nie będą już uczestniczyć w rozgrywce.

PRZETRWANIE



Podczas rozpatrywania tego wydarzenia upewnijcie się, że gracz, który ma najwięcej swoich gatunków na kaflach *erupcji*, ma kartę *Przetwanie*. **Jeśli gracze remisują w liczbie gatunków, żaden z nich nie otrzymuje tej karty.** Gracz posiadający tę kartę, jeśli taki jest, zdobywa bonusowe PZ wynikające z Tabeli Punktów Bonusowych (strona 6), w zależności od tego na ilu kaflach *erupcji* są jego gatunki (liczba gatunków na tych kaflach nie wpływa na punktację).

ROZKŁADANIE

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

Podczas rozpatrywania tego wydarzenia wykonajcie poniższe czynności, zgodnie z podaną kolejnością, aby przygotować rozgrywkę na kolejną rundę:

- Usuńcie z ziemi te *żetony zasobów*, które są na styku 3 wierzchołków kafli *erupcji*.
- Rozpatrzenie akcję **REGRESJA**, a następnie *żetony zasobów* z tej sekcji wrzućcie z powrotem do czarnego woreczka.
- Przesuńcie wszystkie *żetony zasobów* z sekcji **ADAPTACJA** w dół, na pole **REGRESJI**.
- *Żetony zasobów* z sekcji **WYJAŁOWIENIE**, **SPECJACJA** i **ODKRYWANIE** wrzućcie z powrotem do czarnego woreczka.
- Przesuńcie wszystkie *żetony zasobów* z pola **AUTOTROFY** w dół, na pole **WYJAŁOWIENIA**, a następnie wszystkie *żetony zasobów* z pola **WZBOGACENIE** w dół, na pole **AUTOTROFII**.
- Wszystkie *znaczniki terenu* z sekcji **RYWALIZACJA** i **EWOLUCJA** wrzućcie z powrotem do czerwonego woreczka.
- Wylosujcie 4 *żetony zasobów* i umieśćcie je na 4 polach w sekcji **WZBOGACENIE**. To samo zróbcie dla sekcji **ADAPTACJA**, **SPECJACJA** i **ODKRYWANIE**.
- Wylosujcie po 1 *znaczniku terenu* dla każdego z 3 pól w sekcji **RYWALIZACJA**.
- Wylosujcie 5 *znaczników terenu*. Umieśćcie je na 5 polach sekcji **EWOLUCJA**, porządkując je zgodnie z kolejnością widoczną pod tymi polami.
- Przesuńcie na lewo wszystkie figurki w obszarze *łańcucha pokarmowego*.

Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz.

Koniec rozgrywki

Kiedy po zagranii karty *Asteroida* zainicjowana zostanie ostatnia runda:

- Dokończcie bieżącą rundę – rozgrywka kończy się dopiero wtedy, gdy zostanie rozegrane kolejne wydarzenie **ROZKŁADANIE**.
- Rozpatrzenie jedno końcowe wydarzenie **WYMIERANIE**, a po nim końcowe wydarzenie **PRZETRWANIE**.
- Wykonajcie po raz ostatni punktowanie każdego kafła terenu na ziemi.
- Na koniec gracze zdobywają jeszcze tyle PZ, ile wynosi suma wartości wskazanych przez znaczniki dominacji odpowiadających kontrolowanym przez nich pionkom specjalnym.

Gracz, który zdobył najwięcej PZ, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego gromada jest wyżej w *łańcuchu pokarmowym*.

Twórcy

Autor gry – Chad Jensen

Rozwój gry – Kai Jensen

Projekt pudełka GMT – Rodger MacGowan

Ilustracja na okładce GMT – Eric Williams

Grafika i układ zasad GMT – Chechu Nieto, Chad Jensen i Mark Simonitch

Testerzy – Mark Beyak, Bob Borbe, Paul Grogan, Jules Verne, David Siskin, Paul Marjoram, Mike Chevalier i Steve Cates

Koordynator produkcji – Tony Curtis

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

Pamięci Chada Jensena.

Kochanie, wydaliśmy tę grę! - Kai

Wydawca edycji polskiej – Phalanx

Tłumaczenie na język polski – Wojciech Sieroń

Oprawa graficzna (@Phalanx) – Bartłomiej Jędrzejewski

Projekt okładki (@Phalanx) – Tomasz Zarucki

Korekta edycji polskiej – Anna Podolska, Mariusz Rosik i Michał Szewczyk

Produkcja – Agata Jurczyszyn

DTP – Artur Bartos i Krzysztof Klemiński



PHALANX CO. LTD

Vertima Sp. z o.o.

Aleja Przyjaźni 59L/7

45-573 Opole

www.phalanxgames.co.uk