Rovarok

Kezdeményezés

1. Mozgasd a Kezdeményezés jelződet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP-d egy másik szabad akcióra.

Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd az állat táblájára.

Visszafejlődés

Minden egyes itt lévő elemfajta után állatod veszít 1 elemet. Minden AP-d megment egy elemet az állat tábláján.

Bőség

Helyezz egy elemet egy lapka szabad sarkára.

Pusztaság

1. Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozról.
2. A megmaradt elemfajták lekerülnek a tundrákról.

Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a játéktábláról a Kimerülés dobozban lévők közül.

Eljegesedés

1. Válassz egy nem-tundra lapkát, ami szomszédos egy már fent lévő tundra lapkával.
2. Vegyél le és ideiglenesen rakj félre róla minden fajt.
3. Helyezz egy új tundra lapkát a választott lapka tetejére.
4. Minden olyan elemet vegyél le, ami 3 tundra lapkával is érintkezik.
5. **Bónusz győzelmi pontokat** kapsz az új tundrával szomszédos tundrák száma alapján.
6. A félretett fajok közül egyet-egyet mindenki visszatehet az új tundra lapkára. **A többi faj visszakerül a játékosok génkészletébe!**

Sokasodás *A rovarok felhelyezhetnek 1 fajt bármelyik lapkára.*

Kiválaszthatsz egy elemet a Földön, amely megyezik az AP melletti elem típusával. A génkészletből új fajokat tehetsz fel az elemmel szomszédos területekre:

- legfeljebb 4-et a **tenger/mocsár** lapkákra.
- legfeljebb 3-at a **szavanna / dzsungel / erdő** lapkákra.
- legfeljebb 2-őt a **sivatag / hegy** lapkákra.
- legfeljebb 1-et a **tundra** lapkákra.

Felfedezés

1. Helyezz 1 lapkát egy üres hexára, egy másik lapka mellé.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet az egyik üres sarkára az itt lévők közül.
3. **Bónusz GYP-kat** kapsz az új lapkával szomszédos lapkák után.
4. A tápláléklánc sorrendjében a játékosok a szomszédos lapkákról tetszőleges számú fajt mozgathatnak át az új lapkára.

Vándorlás

Mozgass át legfeljebb az AP értékének megfelelő számú rovarfajt a szomszédos hexákra.

Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 területtípusról levehetsz 1-1 ellenséges fajt, feltéve, ha legalább egy rovarfaj is jelen van ott.

Dominancia

1. Válassz ki egy ebben a körben eddig még nem pontozott lapkát.
2. Osszátok ki a pontokat a lapkán lévő 1., 2., 3., 4. legtöbb fajjal jelen lévő állati osztálynak. (Döntetlen esetén a tápláléklánc sorrendje dönt.)
3. A pontozott területen lévő domináns állat irányítójának választani kell egyet a Dominanciakártyák közül és végre is kell hajtania.

Visszaállítás Fázis:

Kihalás, majd **Túlélés** (a Túlélőkártya alapján), végül **Újravetés**.

Pókok

Kezdeményezés

1. Mozgasd a Kezdeményezés jelződet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP-d egy másik szabad akcióra.

Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd az állat táblájára.

Visszafejlődés

Minden egyes itt lévő elemfajta után állatod veszít 1 elemet. Minden AP-d megment egy elemet az állat tábláján.

Bőség

Helyezz egy elemet egy lapka szabad sarkára.

Pusztaság

1. Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozról.
2. A megmaradt elemfajták lekerülnek a tundrákról.

Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a játéktáb láról a Kimerülés dobozban lévők közül.

Eljegesedés

1. Válassz egy nem-tundra lapkát, ami szomszédos egy már fent lévő tundra lapkával.
2. Vegyél le és ideiglenesen rakj félre róla minden fajt.
3. Helyezz egy új tundra lapkát a választott lapka tetejére.
4. Minden olyan elemet vegyél le, ami 3 tundra lapkával is érintkezik.
5. **Bónusz győzelmi pontokat** kapsz az új tundrával szomszédos tundrák száma alapján.
6. A félretett fajok közül egyet-egyet mindenki visszatehet az új tundra lapkára. **A többi faj visszakerül a játékosok génkészletébe!**

Sokasodás

Kiválaszthatsz egy elemet a Földön, amely megyezik az AP melletti elem típusával. A génkészletből új fajokat tehetsz fel az elemmel szomszédos területekre:

- legfeljebb 4-et a **tenger/mocsár** lapkákra.
- legfeljebb 3-at a **szavanna / dzsungel / erdő** lapkákra.
- legfeljebb 2-őt a **sivatag / hegy** lapkákra.
- legfeljebb 1-et a **tundra** lapkákra.

Felfedezés

1. Helyezz 1 lapkát egy üres hexára, egy másik lapka mellé.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet az egyik üres sarkára az itt lévők közül.
3. **Bónusz GYP-kat** kapsz az új lapkával szomszédos lapkák után.
4. A tápláléklánc sorrendjében a játékosok a szomszédos lapkákról tetszőleges számú fajt mozgathatnak át az új lapkára.

Vándorlás

Mozgass át legfeljeb baz AP értékének megfelelő számú pókfajt a szomszédos hexákra.

Versengés *A pókoknak mindig van 1 versengés AP-ja, de csak 1 lapkán.*

Az AP helyének megfelelő 3 területtípusról levehetsz 1-1 ellenséges fajt, feltéve, ha legalább egy pókfaj is jelen van ott.

Dominancia

1. Válassz ki egy ebben a körben eddig még nem pontozott lapkát.
2. Osszátok ki a pontokat a lapkán lévő 1., 2., 3., 4. legtöbb fajjal jelen lévő állati osztálynak. (Döntetlen esetén a tápláléklánc sorrendje dönt.)
3. A pontozott területen lévő domináns állat irányítójának választani kell egyet a Dominanciakártyák közül és végre is kell hajtania.

Visszaállítás Fázis:

Kihalás, majd **Túlélés** (a Túlélőkártya alapján), végül **Újravetés**.

Kétéltűek

Kezdeményezés

1. Mozgasd a Kezdeményezés jelződet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP-d egy másik szabad akcióra.

Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd az állat táblájára.

Visszafejlődés

Minden egyes itt lévő elemfajta után állatod veszít 1 elemet. Minden AP-d megment egy elemet az állat tábláján.

Bőség

Helyezz egy elemet egy lapka szabad sarkára.

Pusztaság

1. Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozról.
2. A megmaradt elemfajták lekerülnek a tundrákról.

Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a játéktábláról a Kimerülés dobozban lévők közül.

Eljegesedés

1. Válassz egy nem-tundra lapkát, ami szomszédos egy már fent lévő tundra lapkával.
2. Vegyél le és ideiglenesen rakj félre róla minden fajt.
3. Helyezz egy új tundra lapkát a választott lapka tetejére.
4. Minden olyan elemet vegyél le, ami 3 tundra lapkával is érintkezik.
5. **Bónusz győzelmi pontokat** kapsz az új tundrával szomszédos tundrák száma alapján.
6. A félretett fajok közül egyet-egyet mindenki visszatehet az új tundra lapkára. **A többi faj visszakerül a játékosok génkészletébe!**

Sokasodás

Kiválaszthatsz egy elemet a Földön, amely megyezik az AP melletti elem típusával. A génkészletből új fajokat tehetsz fel az elemmel szomszédos területekre:

- legfeljebb 4-et a **tenger/mocsár** lapkákra.
- legfeljebb 3-at a **szavanna / dzsungel / erdő** lapkákra.
- legfeljebb 2-őt a **sivatag / hegy** lapkákra.
- legfeljebb 1-et a **tundra** lapkákra.

Felfedezés

1. Helyezz 1 lapkát egy üres hexára, egy másik lapka mellé.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet az egyik üres sarkára az itt lévők közül.
3. **Bónusz GYP-kat** kapsz az új lapkával szomszédos lapkák után.
4. A tápláléklánc sorrendjében a játékosok a szomszédos lapkákról tetszőleges számú fajt mozgathatnak át az új lapkára.

Vándorlás

Mozgass át legfeljebb az AP értékének megfelelő számú kétéltűfajt a szomszédos hexákra.

Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 területtípusról levehetsz 1-1 ellenséges fajt, feltéve, ha legalább egy kétéltűfaj is jelen van ott.

Dominancia

1. Válassz ki egy ebben a körben eddig még nem pontozott lapkát.
2. Osszátok ki a pontokat a lapkán lévő 1., 2., 3., 4. legtöbb fajjal jelen lévő állati osztálynak. (Döntetlen esetén a tápláléklánc sorrendje dönt.)
3. A pontozott területen lévő domináns állat irányítójának választani kell egyet a Dominanciakártyák közül és végre is kell hajtania.

Visszaállítás Fázis:

Kihalás, majd **Túlélés** (a Túlélőkártya alapján), végül **Újravetés**.

Madarak

Kezdeményezés

1. Mozgasd a Kezdeményezés jelződet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP-d egy másik szabad akcióra.

Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd az állat táblájára.

Visszafejlődés

Minden egyes itt lévő elemfajta után állatod veszít 1 elemet. Minden AP-d megment egy elemet az állat tábláján.

Bőség

Helyezz egy elemet egy lapka szabad sarkára.

Pusztaság

1. Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozról.
2. A megmaradt elemfajták lekerülnek a tundrákról.

Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a játéktábláról a Kimerülés dobozban lévők közül.

Eljegesedés

1. Válassz egy nem-tundra lapkát, ami szomszédos egy már fent lévő tundra lapkával.
2. Vegyél le és ideiglenesen rakj félre róla minden fajt.
3. Helyezz egy új tundra lapkát a választott lapka tetejére.
4. Minden olyan elemet vegyél le, ami 3 tundra lapkával is érintkezik.
5. **Bónusz győzelmi pontokat** kapsz az új tundrával szomszédos tundrák száma alapján.
6. A félretett fajok közül egyet-egyet mindenki visszatehet az új tundra lapkára. **A többi faj visszakerül a játékosok génkészletébe!**

Sokasodás

Kiválaszthatsz egy elemet a Földön, amely megyezik az AP melletti elem típusával. A génkészletből új fajokat tehetsz fel az elemmel szomszédos területekre:

- legfeljebb 4-et a **tenger/mocsár** lapkákra.
- legfeljebb 3-at a **szavanna / dzsungel / erdő** lapkákra.
- legfeljebb 2-őt a **sivatag / hegy** lapkákra.
- legfeljebb 1-et a **tundra** lapkákra.

Felfedezés

1. Helyezz 1 lapkát egy üres hexára, egy másik lapka mellé.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet az egyik üres sarkára az itt lévők közül.
3. **Bónusz GYP-kat** kapsz az új lapkával szomszédos lapkák után.
4. A tápláléklánc sorrendjében a játékosok a szomszédos lapkákról tetszőleges számú fajt mozgathatnak át az új lapkára.

Vándorlás *A madarak 2 mezőnyire is mozoghatnak.*

Mozgass át legfeljebb az AP értékének megfelelő számú madárfajt a szomszédos hexákra.

Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 területtípusról levehetsz 1-1 ellenséges fajt, feltéve, ha legalább egy madárfaj is jelen van ott.

Dominancia

1. Válassz ki egy ebben a körben eddig még nem pontozott lapkát.
2. Osszátok ki a pontokat a lapkán lévő 1., 2., 3., 4. legtöbb fajjal jelen lévő állati osztálynak. (Döntetlen esetén a tápláléklánc sorrendje dönt.)
3. A pontozott területen lévő domináns állat irányítójának választani kell egyet a Dominanciakártyák közül és végre is kell hajtania.

Visszaállítás Fázis:

Kihalás, majd **Túlélés** (a Túlélőkártya alapján), végül **Újravetés**.

Hüllők

Kezdeményezés

1. Mozgasd a Kezdeményezés jelződet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP-d egy másik szabad akcióra.

Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd az állat táblájára.

Visszafejlődés *A hüllők mindig megmenthetik 1 elemüket.*

Minden egyes itt lévő elemfajta után állatod veszít 1 elemet. Minden AP-d megment egy elemet az állat tábláján.

Bőség

Helyezz egy elemet egy lapka szabad sarkára.

Pusztaság

1. Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozról.
2. A megmaradt elemfajták lekerülnek a tundrákról

Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a játéktábláról a Kimerülés dobozban lévők közül.

Eljegesedés

1. Válassz egy nem-tundra lapkát, ami szomszédos egy már fent lévő tundra lapkával.
2. Vegyél le és ideiglenesen rakj félre róla minden fajt.
3. Helyezz egy új tundra lapkát a választott lapka tetejére.
4. Minden olyan elemet vegyél le, ami 3 tundra lapkával is érintkezik.
5. **Bónusz győzelmi pontokat** kapsz az új tundrával szomszédos tundrák száma alapján.
6. A félretett fajok közül egyet-egyet mindenki visszatehet az új tundra lapkára. **A többi faj visszakerül a játékosok génkészletébe!**

Sokasodás

Kiválaszthatsz egy elemet a Földön, amely megyezik az AP melletti elem típusával. A génkészletből új fajokat tehetsz fel az elemmel szomszédos területekre:

- legfeljebb 4-et a **tenger/mocsár** lapkákra.
- legfeljebb 3-at a **szavanna / dzsungel / erdő** lapkákra.
- legfeljebb 2-őt a **sivatag / hegy** lapkákra.
- legfeljebb 1-et a **tundra** lapkákra.

Felfedezés

1. Helyezz 1 lapkát egy üres hexára, egy másik lapka mellé.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet az egyik üres sarkára az itt lévők közül.
3. **Bónusz GYP-kat** kapsz az új lapkával szomszédos lapkák után.
4. A tápláléklánc sorrendjében a játékosok a szomszédos lapkákról tetszőleges számú fajt mozgathatnak át az új lapkára.

Vándorlás

Mozgass át legfeljebb az AP értékének megfelelő számú hüllőfajt a szomszédos hexákra.

Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 területtípusról levehetsz 1-1 ellenséges fajt, feltéve, ha legalább egy hüllőfaj is jelen van ott.

Dominancia

1. Válassz ki egy ebben a körben eddig még nem pontozott lapkát.
2. Osszátok ki a pontokat a lapkán lévő 1., 2., 3., 4. legtöbb fajjal jelen lévő állati osztálynak. (Döntetlen esetén a tápláléklánc sorrendje dönt.)
3. A pontozott területen lévő domináns állat irányítójának választani kell egyet a Dominanciakártyák közül és végre is kell hajtania.

Visszaállítás Fázis:

Kihalás, majd **Túlélés** (a Túlélőkártya alapján), végül **Újravetés**.

Emlősök

Kezdeményezés

1. Mozgasd a Kezdeményezés jelződet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP-d egy másik szabad akcióra.

Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd az állat táblájára.

Visszafejlődés

Minden egyes itt lévő elemfajta után állatod veszít 1 elemet. Minden AP-d megment egy elemet az állat tábláján.

Bőség

Helyezz egy elemet egy lapka szabad sarkára.

Pusztaság

1. Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozról.
2. A megmaradt elemfajták lekerülnek a tundrákról.

Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a játéktábláról a Kimerülés dobozban lévők közül.

Eljegesedés

1. Válassz egy nem-tundra lapkát, ami szomszédos egy már fent lévő tundra lapkával.
2. Vegyél le és ideiglenesen rakj félre róla minden fajt.
3. Helyezz egy új tundra lapkát a választott lapka tetejére.
4. Minden olyan elemet vegyél le, ami 3 tundra lapkával is érintkezik.
5. **Bónusz győzelmi pontokat** kapsz az új tundrával szomszédos tundrák száma alapján.
6. A félretett fajok közül egyet-egyet mindenki visszatehet az új tundra lapkára. **A többi faj visszakerül a játékosok génkészletébe!**

Sokasodás

Kiválaszthatsz egy elemet a Földön, amely megyezik az AP melletti elem típusával. A génkészletből új fajokat tehetsz fel az elemmel szomszédos területekre:

- legfeljebb 4-et a **tenger/mocsár** lapkákra.
- legfeljebb 3-at a **szavanna / dzsungel / erdő** lapkákra.
- legfeljebb 2-őt a **sivatag / hegy** lapkákra.
- legfeljebb 1-et a **tundra** lapkákra.

Felfedezés

1. Helyezz 1 lapkát egy üres hexára, egy másik lapka mellé.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet az egyik üres sarkára az itt lévők közül.
3. **Bónusz GYP-kat** kapsz az új lapkával szomszédos lapkák után.
4. A tápláléklánc sorrendjében a játékosok a szomszédos lapkákról tetszőleges számú fajt mozgathatnak át az új lapkára.

Vándorlás

Mozgass át legfeljebb az AP értékének megfelelő számú emlősfajt a szomszédos hexákra.

Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 területtípusról levehetsz 1-1 ellenséges fajt, feltéve, ha legalább egy hüllőfaj is jelen van ott.

Dominancia

1. Válassz ki egy ebben a körben eddig még nem pontozott lapkát.
2. Osszátok ki a pontokat a lapkán lévő 1., 2., 3., 4. legtöbb fajjal jelen lévő állati osztálynak. (Döntetlen esetén a tápláléklánc sorrendje dönt.)
3. A pontozott területen lévő domináns állat irányítójának választani kell egyet a Dominanciakártyák közül és végre is kell hajtania.

Visszaállítás Fázis: *Az emlősök mindig megmenthetik 1 fajukat.*

Kihalás, majd **Túlélés** (a Túlélőkártya alapján), végül **Újravetés**.