

DOMINANT SPECIES

MARINE

Játékszabály

Játéktervező: Chad Jensen

Bevezetés

Hatvanvalahány millió évvel ezelőtt — A szárazföldön továbbra is a dinoszauruszok uralkodnak. A tengeren azonban titáni harc folyik a felsőbbségért a számos és változó állatfajok között.

A Dominant Species: Marine (Domináns fajok: Tengeri) olyan játék, amely elvont módon ábrázolja az ősi történelem egy kis részét: egy korszak végét, és mit jelent az élőlényeknek, akik alkalmazkodni próbálnak a föld lassan változó óceánjaihoz.

Minden játékos a négy fő víziállat-osztály -**hüllők, halak, fejlábúak vagy rákok**- egyikének a szerepét tölti be. A játékot egymáshoz képest mindegyik többé-kevésbé a természetes egyensúly állapotában kezdi. De ez nem fog sokáig tartani: ez valójában "a legrátermettebb túlélése".

Ravasz akcióbabu lehelyezéssel megpróbálsz a lehető legkülönbözőbb élőhelyeken boldogulni annak érdekében, hogy jelentős kártyahatásokat szerezz. Szükséged lesz az egyes fajaid szaporítására is, hogy győzelmi pontokat szerezzenek állataid számára. Ezeket a törekvéseket többek között új és különálló fajok kialakulása, vándorlás és alkalmazkodás akciókkal fogod elősegíteni.

Mindez végül a végjátékhoz vezet -egy hatalmas trópusi óceán és partvidékének végső felemelkedéséhez-, ahol a legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő játékos állatára kerül a **Domináns fajok** koronája.

De jobb, ha valaki gyorsan dominánssá válik, mert egy nagy aszteroida tart erre...



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

Fordította: Németh Attila
Lektorálta: Hipszki László és Kun Ádám

GMT2009

A játék áttekintése

A nagy hatszögletű **lapkákat** a játék során használjátok, hogy létrehozzátok a föld fő óceánjának egyre tágabb értelmezését, ahogy több tízmillió évvel ezelőtt megjelenhetett. A kisebb **hidrotermális kürtő** (vagy csak "**kürtő**") lapkák a játék során a nagyobb lapok tetejére lesznek elhelyezve, és ami miatt azok kürtővé alakulnak.

A henger **akcióbábuk** (vagy csak "**bábuk**") alkalmazásával halad előre a játék. Minden bábu lehetővé teszi a játékos számára, hogy elvégezhesse a különféle megtehető akciókat - például új faj képződése, környezeti változások, vándorlás vagy evolúció. Amikor a játékos lehelyezi a bábút az **akciójelző területre**, az azonnal elindítja számára az adott akciót.

Általában a játékosok megpróbálják javítani saját **állatuk** túlélési képességét, miközben próbálják akadályozni ellenfeleik túlélését - remélhetőleg értékes **győzelmi pontokat** ("VP"-t) gyűjtve útközben. A különféle kártyák elősegítik ezeket az erőfeszítéseket, hasznos egyszerű képességeket, folyamatos előnyöket vagy visszatérő VP-nyereségre lehetőséget nyújtva a játékosoknak.

A játék során a **fajok** kockái hozzáadódnak, továbbmozognak és eltávolításra kerülnek a játékban lévő lapkákról ("**Föld**"). **Elemkorongok** adódnak hozzá és távolítódnak el mind az állatokhoz mind a Földhöz.

Amikor a játék véget ér, a játékosok elvégzik az egyes lapkák végső pontozását - ezt követően az a játékos nyeri a játékot, akinek az általa irányított állatának a legnagyobb az összesített VP-je.

A szabályok alatt számos behúzott (kék betűvel szedett) részt fogsz látni, például ezt. Ezek a szakaszok tele vannak példákkal, pontosításokkal, játéktippel, tervezési jegyzetekkel és egyéb válogatott bölcsességekkel annak érdekében, hogy segítsenek könnyíteni a továbblépésed.

Leltár

- ez a 24 oldalas szabálykönyv
- 1 játéktábla
- 4 állattábla
- 54 kártya
- 7 kinyomólap - lapkákkal
- 140 fakocka négy játékoszínben
- 32 fahenger négy játékoszínben
- 6 fehér fahenger
- 2 vászon húzózsák
- 1 lap matrica

! *Az első játék előtt helyezz kettő azonos matricát a fehér hengerek tetejére és aljára.*

Játékoszetevek

Táblák és zsákok

Játéktábla

A nagy tábla három fő területből áll:

- A jobb oldalon az akciójelző terület, ahol a játékosok elhelyezik a bábujukat különböző akciók végrehajtására.
- Középen a "Föld" nevű hatszögletű rács, ahol a játékosok végrehajtják az akcióikat.
- A bal oldalon az evolúciós kártyasor, amely a játékosoknak jelentős lehetőségeket kínál játék közben, és a játék órájaként szolgál, meghatározva, hogy mikor következik be a végjáték.

A tábla tartalmaz egy győzelmi pontsávot, több táblázatot és helyet a közelgő tereplapkák számára.

Állattáblák

A négy kisebb **állattábla** a játékosok elé kerül. Mindegyiken van egy terület az elemkorongok tárolására, egy hely az állat jellemvonáskártyájához, egy génkészlet az állat függőben lévő fajainak tárolásához, valamint egy rövidített szabályrész az összes elvégezhető játékos akcióhoz

Húzózsákok

Ha nincsenek a táblán vagy az állattáblán, az elemkorongokat a fekete zsákban tartásotok, hogy játék közben véletlenül kihúzhatók legyenek. Hasonlóképpen, ha nincsenek a táblán, a terepjelzőket a piros zsákban tartásotok a játék közbeni véletlenes húzásához. Amikor eltávolítjátok őket a játékból, mindig tegyétek az elemeket és a terepjelzőket a megfelelő zsákjukba.

Fa

Akcióbábuk ("bábuk")

A fahenger készletet a játékosok a tábla akciójelző részén akciók végrehajtására használják. Egy bábu "normál", ha megfelel az állat színének, vagy "speciális", ha fehér.



Fajok

Minden kis fakocka egy fajt képvisel. Minden hasonló színű kockakészlet azokat a különféle fajokat testesíti meg, melyek egyetlen állathoz tartoznak.

Jelzők és lapkák

Elemkorongok

Algák, férgek, plankton, szivacsok, csigák és nap. Ez a hat elem "típus", amelyek a különféle állatok fejlődéséhez szükséges erőforrásokat képviseli. Az egyes elemkorongokat az állattáblákra helyezték, hogy mutassák a szükségletet, a Földön pedig az ellátást. Amikor a Földön vannak, az elemek a lapkák sarkára kerülnek - ily módon egyetlen elemkorong egyidejűleg legfeljebb három különböző lapon lehet.



hatféle elemkorong

Győzelmi pontsáv jelzők

Minden állatnak van egy jelzője, amellyel a játék során nyomon követheted az aktuális VP teljes értékét. Ha egy állat pontszáma meghaladja a 100-at, a VP jelzőjét fordítsd a +100 oldalára, és folytasd tovább a sávon. Minden elemtípusnak van egy négyzet alakú jelzője, amelyet a győzelmi pontsávon használunk az aktuális "célszám" jelzé-sére. A játékosok megszerezhetik egy elemtípus speciális bábuját egy uralom/Domination akció során, meghaladva annak aktuális célszámát.



négy különböző VP jelző egyike - ez a fejlődés



hat különböző céljelző egyike - ez a plankton elemhez tartozó

Tereplapkák

Hidrotermális kürtő, nyílt óceán, homoksíkság, tengerifümező, tenger alatti hegy, korallzátony, tengeri moszaterdő vagy **szárazföld**. Ezekkel a hatszögletű darabokkal kezdetben -majd a játék során a bővítésnél- a tábla közepén a Föld játékterét hozzátok létre.



nyolc különböző tereplapka egyike - ez egy tengeri moszaterdő

Terepjelzők

Minden tereptípusnak kettő négyzet alakú jelzője van. Ezt a tizenhat jelzőt használjátok az akciójelző terület versengés és evolúció szakaszaiban annak meghatározására, hogy ezek az akciók minden körben hol történhetnek.



nyolc különböző terepjelző egyike - ez egy korallzátony

Irányításjelzők

A hat nagyobb négyzet alakú jelző mindegyikén látható az egyik speciális akcióbábu. Ezek a jelzők a táblán kezdenek. Amikor egy játékos megszerez egy különleges bábút, akkor a megfelelő irányításjelzőt is elveszi, hogy addig maga előtt tartsa, amíg ő irányítja azt a speciális bábút.



hat különböző irányításjelző egyike - ez a napbábu

Kártyák

Evolúció

Az **evolúciókártyák** változó választéka a táblán jelenik meg a játék során. A játékosok ezek közül választanak egy evolúció/Evolution akció során. Az evolúciókártyáknak lehet folyamatos hatásuk míg játékban vannak, vagy gyakorolhatnak egyszeri hatást, amikor először játékba kerülnek. Ezen kártyák egyike az -"aszteroida/Asteroid"- idézi elő a játék végét.

Jellemvonás

A **jellemvonáskártyák** Trait Cards a játék kezdetekor minden állat egyet-egyét kap, ami a játék során mindegyiküknek egy egyedi előnyt biztosít.

Túlélés

A túléléskártya/ Survival Card általában játékosról játékosra száll át a játék során. Emlékeztető eszközként jelzi, hogy melyik játékos "irányítja" a kürtőlapkákat, és mi lesz a jutalmuk a túlélés események során.

Túlélés - Amikor egy kártya szövege ellentmond a füzetben szereplő szabálynak, a kártya mindig elsőbbséget élvez



A kártyabátások pontosságát a 18–21. oldalon találhatók.



Matricák — Az első játék előtt helyezz kettő azonos matricát minden fehér fahenger tetejére és aljára.

Játék előkészítése

- A Tábla** — Helyezd a táblát az asztal közepére.
- B Lapkák** — Helyezz le öt szárazföldlapkát, öt óceánlapkát és a másik öt nagy lapkatípusból egyet-egyét a jelzett helyükre a hatszögletű rács közepén. (Vedd észre a kettő szárazföld- és kettő óceánlapkát, amelyek a kisebb bidrotermális kürtőlapkák alatt láthatók.)
- C** Keverd meg a képpel lefelé fordított 21 fennmaradó nagy lapkát. Hozz létre három halmot, mindegyikben 7 lapkával. Helyezd ezeket a halmokat a tábla három **felfedezéslapkák**/Wanderlust Tiles számára fenntartott helyre. Mindhárom oszlop legfelső lapkáját fordítsd képpel felfelé.
- D** Helyezz egy kis kürtőlapkát (a füstölő oldalával felfelé) az óceán legalsó lapkájára. Helyezz egy másik kürtőlapkát (gejzír oldalával felfelé) a legfelső szárazföldlapkára. Helyezd a fennmaradó 10 kürtőlapkát egy halomba a tábla **kürtőlapkák**/Vent tiles számára fenntartott helyre.
- E Elemek**— Gyűjts be egy-egy korongot mind a hat elemtípusból, és helyezd őket a központi zátonylapka köré a táblán jelzett módon.

Úgy helyezd le azokat, hogy kissé átfedjék az egyes csomópontokban található lapkákat.

- F** Helyezd az elemkorongok maradékát a fekete vászonzsákba.
- G** Véletlenszerűen húzz ki 4 elemet a zsákból. Helyezd ezeket a táblára a **bőség/Abundance** felirat melletti négy (medúza) körre. Húzz még 4-4-et az **alkalmazkodás/Adaptation**, majd a **fajképződés/Speciation** és végül a **felfedezés/Wanderlust** melletti körökre.
- H Terepjelzők** — Helyezd a 16 négyzet alakú terepjelzőt a piros vászonzsákba. Véletlenszerűen húzz ki 3-at a zsákból, és helyezd őket a **versengés/Competition** felirat melletti három (tengeri csillag) négyzetre.

- I** Húzz még 5 terepjelzőt, és helyezd őket az **evolúció/Evolution** felirat melletti négyzetekbe, típusok szerint balról jobbra sorrendbe rendezve, ahogy a helyek alatt jelezve vannak.
- J Állatok** — A játékosok válasszák ki azt az állatot, amellyel játszani szeretnének. Add oda minden játékosnak a választásuknak megfelelő állattáblát: használjátok azt az oldalt, amelynek a bal felső sarkában három előre nyomtatott elem van.

- K Bábuk** — Minden játékos az állata színe szerint gyűjts be a következő számú fahengert:

- 4 játékos – 4 henger
- 3 játékos – 5 henger
- 2 játékos – 7 henger





Helyezd vissza a megmaradt színes hengereket a dobozba.






L Helyezd a hat irányításjelzőt (négyzet alakú, fehér hengerikonos) a tábla bal alsó részéhez közeli megfelelő helyekre. Helyezd a hat speciális akcióbábút (fehér fahengerek) az azokhoz illő jelzőkre

M Helyezd a hat győzelmi pontsáv jelzőt (kisebb négyzet alakú jelzők), amelyek elemikonokat mutatnak, a **győzelmi pontsáv/Victory Point Track "1"** mezőjére. 

N Helyezd valamennyi állat VP jelzőjét a **győzelmi pontsáv "0"** mezőjére (+100 oldallal lefelé). 

O Fajok — Minden játékos tegye be az állata színének megfelelő 35 kockát az állattáblája **génkészlet/Gene Pool** területére. 

P A játékosok elvesznek 1 kockát a génkészletükből, hogy újrapetesítésjelzőként/Reseed használják: tegyék a játéktábla **tápláléklánc/food Chain** területén az állat ikonjától balra lévő kis négyzetre.

Q A játékosok ezután 3 kockát helyezzenek le a génkészletükből a központi zátonylapkára.

R Jellemvonáskártyák — Keverd össze a 18 **jellemvonáskártyát** képpel lefelé. Minden játékosnak adj 3-at, majd tedd vissza a többit (megtekintés nélkül) a dobozba. Minden játékos megnézi a saját kártyáit, titokban kiválaszt egyet, amelyet megtart, majd a maradék kettőt visszateszi a dobozba. Ezután a játékosok felfedik a választott kártyát, és képpel felfelé helyezik az állattábla kijelölt helyére.

E kártyák hatásainak pontostása a 20–21. oldalon található.

S Evolúciókártya — Vedd ki az **"aszteroidakártyát/Asteroid"** az evolúciókártyák közül. Keverd össze a fennmaradó 34 kártyát képpel lefelé. Távolíts el közülük 10-et, és megtekintés nélkül tedd vissza őket a dobozba. Távolíts el még 4 kártyát, keverd össze az aszteroidakártyával, majd helyezd ezt az öt kártyát képpel lefelé a tábla mellé. Tedd a tetejére képpel lefelé a 20 megmaradt evolúciókártyát, hogy egy húzópaklit képezzenek.

T Húzd fel az evolúció húzópakli felső öt lapját, és tedd képpel felfelé a játéktábla **"evolúciókártyák/ Evolution Cards"** területének öt helyére.

Ha az öt kártya bármelyikén az "Amikor ez a kártya játékba kerül/When this card enters play" szöveg szerepel, akkor ennek értelmében cselekedj.

U Túléléskártya — A túléléskártyát egyelőre a tábla mellé helyezték.

V Kezdődjön a játék — A tápláléklánc legalacsonyabb helyén lévő állat az első fordulónál kezdi a játékot.

Fontos játékkifejezések

Állat

A négy állatosztály egyike, amelyet a játékosok fognak képviselni a játék során: hüllők, fejlábúak, rákok vagy halak. Minden állatcsoportot a megegyező színű fajkockák képviselnek a Földön. Minden állatnak van egy állattáblája és egy megegyező színű bábukészlete is.

Bonus VPs

Egyes akciók és kártyahatások miatt egy játékos "bónusz VP-eket" szerezhet. A bónusz VP megszerzéséhez nézd meg a játéktábla bal alsó sarkában lévő **bónuszpontok táblázatot/Bonus Points Table**. Ezen táblázat felső sora a kipipált akciók vagy kártyahatások számát -például mennyi kürtőlapkát foglal el egy állat a túlélési akció során [hátlap]-, míg az alsó sor az ezen mennyiséghez tartozó megszerzett VP-k összegét mutatja.

Quantity:	1	2	3	4	5	6+
Victory Points:	1	3	6	10	15	21

Esemény

A játék során különböző időpontokban a három eseményből egy vagy több következik be: kihalás/Extinction, túlélés/Survival vagy újravetés/Reseed [lásd a hátlapot]. A kihalást és a túlélést a hal ikonok megjelenése váltja ki az új evolúciókártyákon. Az újravetés események minden alkalommal megtörténnek, amikor valamennyi játékos visszaszerezte a bábuit az állattábláról.



Tápláléklánc

Többek között ez a diagram dönti el fentről lefelé a döntetleneket, amikor egy lapkát egy evolúció akció során pontoztok. Alulról felfelé az egész játék során a tápláléklánc jelzi a játéksorrendet. A tápláléklánc:

- hüllők,
- fejlábúak,
- halak,
- rákok.

Föld



A nagy és kis hatszögletű lapkák, mikor hozzáadják a játéktábla hatszögletű játékkerületéhez, fogják alkotni a "Földet" - azt a játéktáblát, amelyre a játék nagy része összpontosítani fog.

Észlelni fogod, hogy a szabályok és az összetevők minden részében a lapkák neve rövidítve van: "kürtő" a hidrotermális kürtő helyett vagy "homok" a homoksíkság helyett. Ez szándékos a helytakarékoság érdekében. Mind a teljes, mind a rövidített név funkcionálisan mindig azonos.

Minden egyes állathoz tartozó faj a saját génkészletéből kerül lehelyezésre a Föld lapkáira. A Földről bármilyen okból eltávolított fajok (hacsak külön nem utasítják másként) kikerülnek a játékból, visszahelyezzük őket a dobozba - nem pedig a génkészletekbe.

Az elemek a szárazföldlapkák sarkait foglalják el akkor, amikor nincsenek egy állattáblán, az akciójelzőn, vagy várják a lehelyezést az elem húzózsákból.

Új (nagy) szárazföld-, tengerifü-, tenger alatti hegy-, tengeri moszat-, zátony-, homok- és óceánlapkák kerülnek a Föld szélére, amikor a játékosok végrehajtják a felfedezés/Wanderlust akciót [13. oldal]. Ezeket a három nagy lapka húzóhalom tetejéről veszik el.

Új (kicsi) kürtőlapkákat a kürtő húzóhalomból veszünk el, és a meglévő nagy lapkára helyezzük, amikor a játékosok elvégzik a tektonika/Tectonics akciót [14. oldal]. Ez azt a nagy lapkát kürtőlapkává alakítja a játék hátralévő részére.

A közös él mentén érintkező lapkákról azt mondjuk, hogy "szomszédosak" egymással.

Annak ellenére, hogy a kürtőlapka valamivel kisebb, mint az a lapka, amelyiken van -és ezért fizikailag nem fogja megérinteni azokat a lapkákat, amelyek körülvehetik-, akkor is a szomszédosnak tekinthető, mivel az alatta lévő lapkát kürtővé alakítja, ami fizikailag érinti a mellette lévő lapkákat.

Elemek

Ezek a kerek jelzők alkotják a játékban használt hat elemtípust: nap, férgek, planktonok, csigák, szivacsok és algák. Ha egy szárazföldlapkára kerül, egy elem a kínálatot jelenti; amikor egy állattáblán van, egy elem szükségletet képvisel. Ezek együttesen adják az állatnak "megfelelő" elemeket [lásd alább], valamint összességében a túlélési képességét szerte a Földön.



MEGJEGYZÉS: az "elem" kifejezés önmagában mindig egyetlen korongra vonatkozik, míg az "elemtípus" kifejezés kifejezetten a hat típus egyikének összes korongját jelenti.

Veszélyeztetett és virágzó

Egy játékban lévő faj akkor mondható "virágzó", ha az általa elfoglalt lapkán legalább egy elem megegyezik az állattáblája egyik elemével. Fordítva: minden faj, amely egy olyan lapkát foglal el, ahol az állata pontosan nulla elemnek felel meg, "veszélyeztetett".

Más szavakkal: veszélyeztetett, ha az állattábla egyik eleme sem felel meg a lapkán lévő egyik elemnek sem. Lásd az alábbi példát.

A veszélyeztetett fajok ki vannak téve a pusztulásnak egy kihalás esemény során [hátlap], és nem igényelhetnek evolúciókártyát az uralom akciók során.

Uralom és megfelelő elemek

Az uralom akció [17. oldal] arra szólítja fel a játékost, hogy határozza meg állatának "megfelelő" elemeit. Ahhoz, hogy meghatá-

rozd az állatod megfelelő elemeit egy adott elemtípushoz, tedd a következőket:

1. Számold össze az elemtípusok darabszámát az állattábládon (alapértelmezett és hozzáadott korongokat egyaránt).



Például az elején a hüllők 2 napot, vagy 1 szivacsot, vagy a többi négy elemtípusnál 0-t számolnak.

2. Szorozd meg ezt a számot a Földön található azon lapkák számával, amelyek tartalmazzák (a) a fajod és (b) az adott elem legalább egy-egy darabját

Tehát minél több olyan lapkát foglalsz el, amely tartalmazza az adott elemet, annál magasabb lesz a megfelelési értéked. Vedd figyelembe, hogy ha bármelyik érték nulla, akkor a teljes érték is nulla lesz, tehát értéktelen.

3. Hasonlítsd össze ezt az értéket az elem aktuális célszámával, amit a hozzá tartozó céljelző helyzete jelez a VP sávon. Ha a te számod meghaladja ezt a célszámot, akkor úgy tekinthető, hogy dominálsz ezt az elemet. Több állat is dominálhatja egyszerre ugyanazt az elemet.



Nézzük a szivacs elemtípust, amelynek aktuális célszáma 4; a nap még 1-nél van. Te, hüllőként dominálnád a szivacsokat, ha legalább 5 szivacsot tartalmazó lapkát foglalnál el (1x5=5). Ugyancsak uralnád a napot 1 megosztott lapkával (2x1=2). Jelenleg nem dominálsz a másik négy elemtípus egyikét sem (0 x tetszőleges szám=0).

URALOM PÉLDA:

A rákoknak összesen 6 megfelelő féreg eleme van - 2 féreg van a tábláján (A), míg a Földön 3 lapka van, legalább egy féreggel és legalább egy rákokkal (B). A férgek jelenlegi célszáma 4, amint azt a VP sávon lévő jelzője mutatja. Ezért (mivel 6>4) a rákok dominálják a férgek elemet.

Vedd figyelembe, hogy ilyen módon egynél több állat dominálhat egy elemet egyszerre.

Vedd figyelembe azt is, hogy ha a korallzátony, a homoksiság és a nyílt óceán sarkán ülő férgek elemet el akarják távolítani, akkor a rákok veszélybe kerülne a korallzátonyon, mivel ott már nincsen neki megfelelő egyetlen elem sem.



Crustaceans



Fajok

A fakockák képviselik a "fajokat", amelyeket minden állat arra fog használni, hogy a Földön képviselje önmagát. A legtöbb faj a tulajdonosuk génkészletében kezd a játékot. Közülük a legtöbb vagy mindegyikük végül elfoglalja a szárazföldlapkákat (lehelyezésre kerülnek rájuk).

Génkészlet

Egy szárazföldlapkára lehelyezés előtt az állathoz tartozó fajokat egy halomban tartják az állattábla "génkészlet" részén. Valahányszor egy faj hozzáadódik a Földhöz, mindig az adott állat génkészletéből kerül elvételre. Mindazonáltal, a Földről bármilyen okból eltávolított fajok (hacsak külön nem utasítják másként) kikerülnek a játékból: a dobozba helyezzük vissza őket, ne az állat génkészletébe.



Egy játékos soha nem "esik ki a játékból", még akkor sem, ha sikerül kiürítenie a génkészletét és elveszíti a Földön utolsó megmaradt fajait. Egy ilyen dilemmába esett állatnak bizonyára kevesebb lehetősége van, de továbbra is megtartja a VP összértékét.

Túléléskártya

A túléléskártyát a játék elején felretesszük. A játék során a játékosoknak nyomon kell követniük, hogy a fajok milyen számban foglal el kürtőlapkákat. Bármelyik játékos rendelkezik a legnagyobb számmal (holtverseny nélkül), automatikusan és azonnal birtokba veszi a túléléskártyát. Ha kettő vagy több játékos van holtversenyben, akkor egyik játékos sem felügveli a kártyát (szabad marad, és egyetlen játékosnak sem szerez pontot).

Minden túlélési esemény [hátsó borító] során a túléléskártyát felügvelő játékos **bónusz VP**-ket kap [6. oldal] az egy vagy több állatfaja által elfoglalt kürtőlapkák száma után.

Speciális akciók

A túléléskártya hátoldalán egy rövid jegyzet található hat akcióról, amelyeket csak a speciális bábukkal lehet végrehajtani [szemben lévő oldal].

Játékmenet

Dominant Species: Marine játékot forduló sorozatában játsszák, amelyek során egyetlen állat egyetlen akciót hajt végre. A játéksorrend a tápláléklánc fordítottja:

Első: **rákok**,
utána: **halak**,
majd: **fejlábúak**,
végül: **hüllők**,
majd újra: **rákok**,
és így tovább.



Egy játékos minden fordulója során az egyik bábuját egy "kövület/fossil" akcióhelyre helyezi az akciójelzőn. Minden bábu lehelyezése azonnali akciót jelent az adott játékos számára. Alternatív megoldásként a játékosok visszaszerezhetik a bábujukat ahelyett, hogy a fordulójukban lehelyeznének egyet.

A játék fordulóról fordulóra folytatódik, amíg a játék véget nem ér, és megtörténik a végső pontozás.

Az akciójelző

Az akciójelző a játéktábla jobb oldalán található nagy világoskék terület. Ez úgy mond a játék motorja, amely lehetővé teszi minden játékos igényeit és vágyait, egészen addig amíg az állata rendelkezése a Földön be nem teljesül.



Bábuk

A fahengerek azok a bábuk, amelyekkel a játékosok cselekedni fognak az akciójelzőn.



A négy játékos színű hengereket "normál bábuknak" nevezzük: a játékosok ezekből álló készlettel kezdik a játékot, ám ezek lehelyezési módja korlátozott.



A felragasztott matricákkal ellátott fehér hengereket "speciális bábuknak" nevezzük: ezek nagyon rugalmasan használhatók, de csak megszerezhetők - és elveszhetnek! - játék közben.

Játékos fordulók

Játékos lehetőségek

A forduló során pontosan egy lehetőséget kell választanod ezen kettő közül:

- **Lehelyezés** — Helyezd az egyik rendelkezésre álló bábút - akár egy állat színe szerinti **normál** bábút, amellyel kezdted a játékot, akár egy fehér **speciális** bábút, amelyet a játék során szereztél- az akcióterület (kövület ikonnal jelölt) egyik akcióhelyére és hajtsd végre a kapcsolódó akciót [10-17. oldal], **vagy**



- **Visszavétel** — Vedd vissza az összes irányított - mind az alap, mind a speciális - bábút az akcióterületről, és helyezd őket magad elé az asztalra, a későbbi fordulókra rendelkezésre álló bábuként [10. oldal].

Ne feledd, hogy a visszavétel az egyetlen lehetőség, ha nincsenek szabad bábuidd.

Bábu lehelyezés

Egy "rendelkezésre álló" bábu az, amelyet egyrészt te irányítasz, másrészt előttem van - más szóval még nincs valahol az akcióterületen. Általában egy rendelkezésre álló bábút "érkezési sorrendben" helyeztek el egy üres akcióhelyre, kettő fontos kivételtől eltekintve:

- Egyes akcióhelyek egy kísérő fehér hengert mutatnak (például a **migráció/Migration** rész jobb szélső helye). Csak egy speciális -soha nem egy normál bábu helyezhető el egy ilyen helyen a kapcsolódó akció végrehajtása érdekében.



Tehát, ha csak az normál bábuk állnak rendelkezésedre, akkor ezek az akcióhelyek teljesen elérhetetlenek lennének számodra.

- Egy speciális bábút le lehet helyezni egy olyan akcióhelyre, amit jelenleg az *ellenfél* állatának *normál* bábuja foglal el. Amikor ez történik, add vissza a "kitűrt" normál bábút tulajdonosának, mint rendelkezésre álló bábút..

Normál bábu lehelyezése — A *normál* bábukat csak egy üres, nem speciális akcióhelyre lehet lehelyezni, amely az összes korábban lehelyezett bábud **után** van. Ebben az összefüggésben az "utána" jelentése:

- az akciójelző egy része, amely az összes lehelyezett (alap és speciális) bábud alatt van; vagy *or*
- egy hely a legelső lehelyezett (alap vagy speciális) bábudtól jobbra (ugyanabban a részben).

Például, ha egyetlen bábud volt az akciójelzőn, amely elfoglalja a versengés/Competition szakasz "2" helyét, akkor a következő normál bábút csak tőle jobbra helyezheted a "3" helyre vagy (b) a versengés szakasz alatti területre.

Speciális bábu lehelyezése — A speciális bábukra nem vonatkoznak az *normál* bábukra vonatkozó fenti korlátozások: lehelyezhetők (a) bármelyik üres akcióhelyen, vagy (b) olyan helyen, amely tartalmaz egy szemben álló állathoz tartozó

normál bábút. Mindez a korábban lehelyezett bábuidd helyzetétől független.

Az előző példából kiindulva, ha egyetlen bábud volt az akciójelzőn, amely elfoglalta a migráció szakasz "3-kocka" helyét, a következő akciódnál egy speciális bábu bárhová lehelyezhető, kivéve (a) ez a "3-kocka" a migráció szakaszban vagy (b) bármely speciális bábút tartalmazó hely.

Akciók

Egy bábu lehelyezése után azonnal végrehajtod a kapcsolódó akciót az akcióhelytől balra található címke szerint (például "tektonika" vagy "evolúció")

Az akciók soha nem kötelezőek. Dönthetsz úgy, hogy önként elveszted az engedélyezett akciót. Ha így döntesz, akkor azt teljes egészében ki kell hagynod.



Nem választhatod ki, mely részeket hagyod figyelmen kívül és melyeket oldasz meg.

A különféle akciókat a következő oldalakon részletesen ismertetjük, és ugyanabban a sorrendben mutatjuk be őket, ahogy az akciójelzőn látszanak.

Az akciókat rövidített formában is bemutatja az egyes játékosok állattáblája.

Végjáték

Amikor a játék végét kiváltja az éppen kijátszott aszteroidakártya:

- Fejezd be a kör hátralévő részét - más szóval, hagyd abba a játékot, amikor a következő újratetés esemény bekövetkezett volna.
- Végezz el egy utolsó kihalás eseményt (), majd egy utolsó túlélés eseményt () - az eljárást lásd a hátlapon.
- Minden játékos annyi VP-t kap, ami megegyezik az irányított speciális bábuhoz kapcsolódó céljelzők által elfoglalt helyek összegével

Tehát egy játékos, aki irányítja az algák bábút a "7" célpontnál, és a nap bábút a "6" célpontnál, az 13 VP-t kap.

- Pontozz minden egyes szárazföldlapkát még egyszer.

Megjegyzés: Mivel a végső pontozás során nincs aktív játékos, nem lehet olyan evolúciós kártyákat végrehajtani, amelyek még mindig a táblán maradhatnak.

A végső pontozás befejezése után az a játékos nyeri a játékot, aki a legnagyobb összesített VP értékű állatot irányítja. Ha a legmagasabb pontszámban holtverseny van, akkor a tápláléklánc tetejéhez legközelebb eső holtversenyes állat nyeri meg a játékot az irányítójának.

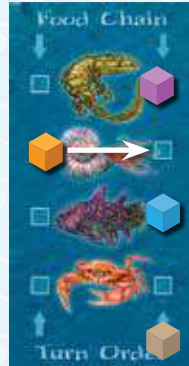
Visszavétel



Ha úgy döntesz, hogy a fordulóbeli lépésedként visszaveszed a bábukat (ahelyett, hogy lehelyeznél egyet), vedd vissza az összes - mind a normál, mind a speciális irányított bábudat az akciójelzőről és tedd magad elé az asztalra.

Ezek most már rendelkezésre álló bábuk a későbbi fordulókhoz.

Ezután, ha még nincs ott, a táplálékláncon csúsztasd az állatkockádat a bal oldali négyzetről a jobb oldalra. Ezután, ha az összes tápláléklánc-kocka a jobbszélső négyzeten van (a jobb oldalon látható módon), a kör végét ér, és azonnal bekövetkezik az újravetés esemény [lásd a hátlapot].



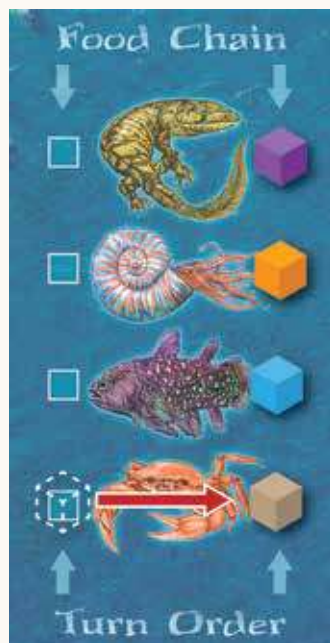
Tehát a "kör" egy olyan játékos forduló sorozata, amely egy újravetés eseménybe torkollik, miután minden állatot legalább egyszer visszavettek, majd egy új kör kezdődik a soron következő játékosal.

Fontos! — Amikor a fordulórend szerint ismét te következsz, akkor a szokásos módon hajtod végre a fordulót, függetlenül attól, hogy a tápláléklánc-kockád a bal vagy a jobb oldali négyzeten van. A bal oldali négyzetek üresedésére csupán azt jelzi, hogy mikor történik újravetés esemény.

VISSZAVÉTEL PÉLDA:

A rákok fordulójában, bár még mindig van egy normál bábuka, ennek a bábuknak a legális lehelyezésére nincsen szabad hely. Ki kell választania a visszavétel akciót, összeszedi az összes bábuját (alap és speciális), és maga elé helyezi őket, majd az állat kockáját átcsúsztatja a tápláléklánc jobb szélső négyzetére.

Mivel ez az utolsó kocka, amely a négyzetek jobbszélső oszlopába lépett, előidézi a kör végét, szüneteltetve a játékot, hogy lefolytassátok az újravetés esemény lépéseit.



Bőség/Abundance



Hajts végre egy bőség akciót az ebben a szakaszban jelenleg jelenlévő elemek egyikének kiválasztásával. A kiválasztott elem eltávolításra kerül az akciójelzőről, és valamelyik szárazföldlapka üres sarkára kerül lehelyezésre.

Az elemek lehelyezhetőek egy lapka bármely üres sarkára, még egy olyan sarokra is, ahol csak egy vagy nulla más lapkával találkozik (például azok a saroklapkák, amelyek jelenleg az ismert Föld "szélén" vannak).

BŐSÉG PÉLDA:

A halak játékos a bőség akciót választja, és a bábuját az első elérhető álló kövület helyre helyezi (a rákok bábujá mögött). Nyitva akarja hagyni azt a harmadik kövület helyet, remélve, hogy a következő fordulóban kiválaszthatja, mivel az itt található elemek kedvezőek számára. Kiválasztja az algák elemet, amely jelenleg csak neki és a rákoknak van.

Úgy dönt, hogy az algákat a nyitott óceán lapka bal alsó sarkában helyezi el a korallzátony alatt, és igyekszik mélyebb vizekbe vezetni a halait.



Autotrófok/Autotrophs



Hajts végre egy autotrófok akciót a következő lehetőségek egyikének kiválasztásával:

- Távolíts el 1 elemet egy kürtőlapkáról. A kiválasztott elemnek meg kell egyeznie egy, az autotrófok mezőben jelenlévő elem típusával, *vagy*
- Cserélj fel az autotrófok mezőben jelenlévő 1 elemet és egy kürtőlapkán lévő bármely 1 elemet egymással.

Mindkét esetben a választott kürtőlapkának meg kell egyeznie a kapcsolódó akcióhely mellett látható típusal: vagy egy füstölő kürtő (bal oldali), vagy egy gezír kürtő (jobb oldali).

Ne feledd, hogy az autotrófok mező üres –és így az akció használhatatlan– egészen a játék első újravetés eseményéig.

Kimerülés/Depletion



Hajts végre egy kimerülés akciót úgy, hogy a Föld bármelyik egy elemét kiválasztod, amely megfelel egy elemtípusnak a kimerülés mezőben. A kiválasztott elemet eltávolítják a Földről, és visszahelyezik a húzózsákjába.

Ha a kimerülés mező egyik eleme sem felel meg a Föld bármely elemének, akkor ennek az akciónak nincs hatása.

Ne feledd, hogy a kimerülés mező üres –és így az akció használhatatlan– egészen a játék második újravetés eseményéig.

AUTOTRÓFOK PÉLDA:

Később a játékban majd egy csigák és egy nap elem lesz az autotrófok mezőben. A rákok játékoson van a sor, és ő szívesen látna több ízletes csigákat a táblán.

Az egyik bábuját a gezírképes kövület helyre helyezi, kiválaszt egy plankton elemet egy gezír kürtőlapkán, azt áthelyezi az autotrófok mezőre, majd a csigák elemet ugyanarra a sarokra helyezi.

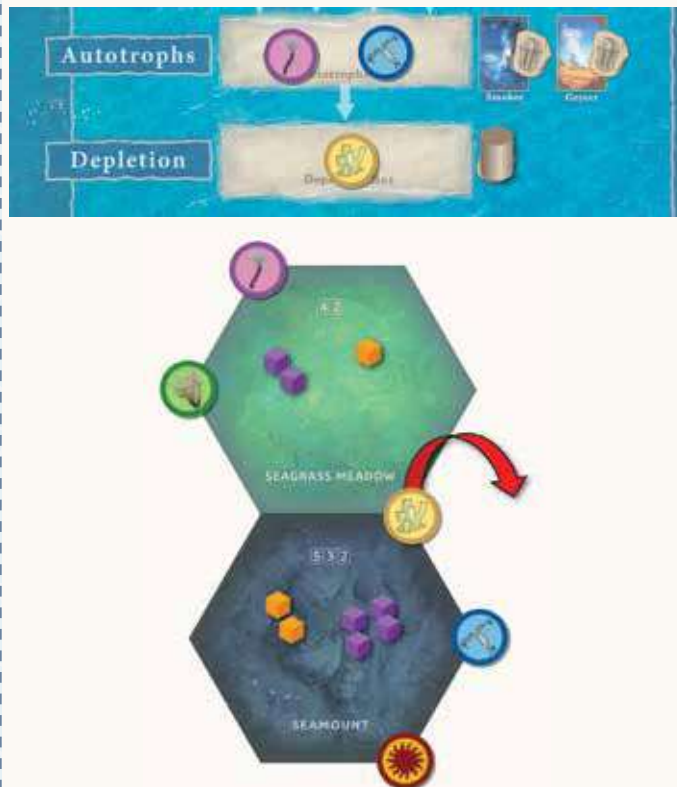
Másik lehetősége az lett volna, hogy eltávolít egy nap elemet egy gezír kürtőlapkáról, és visszahelyezi a fekete húzózsákba.



KIMERÜLÉS PÉLDA:

A rákok játékosja lehelyezi normál bábuját a kimerülés mezőben, és ott kiválasztja az egyetlen szivacsok elemet. Bármelyik szivacsok elemet eltávolíthatja a Földről. Kiválasztja a tengerifü mező és a tenger alatti hegy által közrefogott egyet, és visszateszi a fekete húzózsákba.

Ne feledd, hogy az akciójával a hullók a tengerifü mezőben míg a fejlődőük mindkét lapkán most veszélyeztetettek.



Alkalmazkodás/Adaptation



Hajts végre egy alkalmazkodás akciót az ebben a szakaszban jelenleg jelen lévő elemek közül 1 kiválasztásával. A kiválasztott elem eltávolításra kerül az akciójelzőről, és egy üres (szürke) elemhelyre kerül az állattáblán.

Soha egyetlen állatnak sem lehet hatnál több eleme az állattábláján (az alapértelmezett és a hozzáadott elemeket is számítva). Ha az állatod nem rendelkezik üres szürke hellyel, ez az akció elvész.

Az állatoknak megengedett több, azonos elemtípusú korong beszerzése.

Speciális akcióhely — A jobbszélső akcióhely lehetőséget ad arra, hogy az új elemet kicseréld az állatod egyik meglévő elemkorongjával. Ha megteszed, tedd vissza a kicserélt elemet a fekete zsákba.

Mikor ezt a helyet használod, akkor is dönthetsz úgy, hogy a kijelölt elemet egy üres szürke helyre helyezed abehelyett, hogy elemet cserélnél.

ALKALMAZKODÁS PÉLDA:

A halak játékosai ki akarják használni a Földön jelenleg jelenlévő csigák sokaságát. A normál bábuk mindkét kövület helye tele van, ezért az akcióhoz az egyik speciális bábuját kell használni. A speciális bábu használata sok lehetőséget kínál a halaknak:

- lehelyezi a bábút a "csak speciális" helyre, elveszi a csigák elemet és
 - lehelyezi az állattábla üres elemhelyére, vagy
 - eltávolít egy elemet a táblájáról, és visszateszi a fekete húzózsákba, majd lehelyezi a csigákat a helyére. VAGY
- visszaadja egy ellenfele normál bábuját (ez azonnal rendelkezésre áll), és lehelyezi a speciális bábuját az alap akcióhelyre, hogy megszerezze a csigák elemet.

Ez egy gyors kör volt, és a halak késleltetni akarják az újratételt, ezért úgy dönt, hogy a rákok normál bábuját kiüti (mivel a sajátját nem tudja kiütni), és a csigákat az állattábláján egy üres helyre teszi.



Visszafejlődés/Regression



Hajts végre egy visszafejlődés akciót úgy, hogy egy kockát helyez el a génkészletedből egy szabad négyzetre az akcióhelyek bal oldalán.

Ha a génkészletedben nincsenek fajok, ez az akció elvész.

A fordulód során semmilyen további akció nem történik. Viszont minden újratétel esemény során [lásd a hátlapot] a visszafejlődés a következőket váltja ki: a visszafejlődés mezőben található valamennyi elemtípus esetében minden állatnak, amelynek nincs kockája a visszafejlődés mezőn, el kell távolítania egy azonos típusú elemkorongot az állattáblájáról. Ezután rakd vissza az összes ebben a részben lévő kockát a tulajdonosok génkészletébe.

Téhat egy kocka a visszafejlődésen megkíméli az elemeidet az eltávolítástól. Egyetlen állatnak engedélyezett kettő kocka ide helyezése, de a kettősségnek nincs más hatása, mint az, hogy megtagadja a rivális állatok lehetőségét saját elemeik megmentésére.

Soha egyetlen állatnak sem lehetséges eltávolítani az alapértelmezett (előre nyomtatott) elemeit. A visszafejlődés nem befolyásolja azokat az állatokat, amelyek csak az alapértelmezett elemeikkel rendelkeznek.

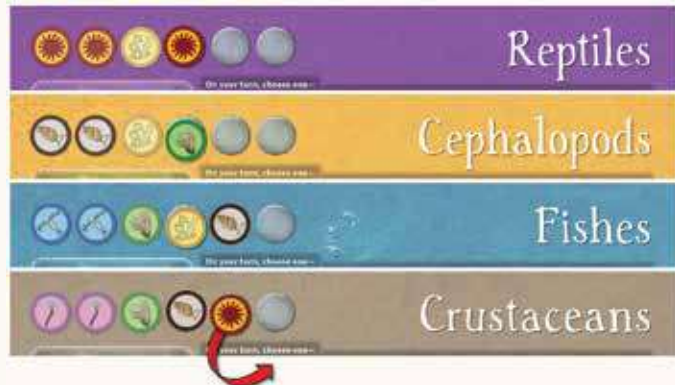
VISSZAFEJLŐDÉS PÉLDA:

Egy újratétel esemény következik be és csak a hullók játékosai tett fajakockát a visszafejlődés mezőkre.



A nap az egyetlen elemtípus, amely jelenleg szerepel a visszafejlődés mezőn. A hullók kivételével minden játékosnak el kell távolítania egy nap korongot az állattáblájukról, ha lehetséges. Az eltávolított korongokat visszahelyezik a fekete húzózsákba. A hullók játékos eltávolítja a kockáját a visszafejlődésről, visszateszi azt a génkészletébe.

Ebben az esetben a rákok játékosai elveszíti a nap korongot a táblájáról. A hullóknek kettő előre nyomtatott nap korongja van, amelyekre nincs hatással, és egy másik nap korong, amelyet megment a bábu és a kocka korábbi lehelyezése visszafejlődésre. A hullók szupernapos stratégiára tett kísérlete biztonságos... egyelőre.



Fajképződés/Speciation



Hajts végre egy fajképződés akciót úgy, hogy bármelyik egy elemet kiválasztod a Földön, amely megfelel azon akcióhelyhez tartozó elemtípusnak, amelyre a bábud helyezted. Ezután helyezz el új fajokat a génkészletedből tetszőleges számú szomszédos lapkára az alábbiak szerint:

- legfeljebb 4 faj, ha a lapka: nyílt óceán;
- legfeljebb 3 faj, ha a lapka: homoksíkság vagy tenger alatti hegy;
- legfeljebb 2 faj, ha a lapka: korallzátony, tengeri moszaterdő, vagy tengerifűmező;
- legfeljebb 1 faj, ha a lapka: szárazföld vagy kürtő.

Ne feledd, hogy egyszerre csak egy, kettő vagy három lapka tölthető fel: azok, amelyeknek egy sarkát a választott elem elfoglalja.

Speciális akcióhely — A jobbszélső akcióhely lehetővé teszi a fajképződést egy általad választott elem körül. A kiválasztott elemnek nem kell jelen lennie bármely más akcióhely mellett.

FAJKÉPZŐDÉS PÉLDA:

A fejlábúak játékosa egy bábud helyez el a nap akcióhelyen. Az alább látható nap elemet választja (A). Ez lehetővé teszi számára, hogy további 2 fajt helyezzen el a zátonyon (B), 4-et az óceánon (C) és még 1 fajt a kürtőn (D).

A speciális akcióhely használata esetén a Föld bármely elemét választhatja.



Felfedezés/Wanderlust



Hajts végre egy felfedezés akciót a következő tevékenységek végrehajtásával a bemutatott sorrendben:

1. Válassz egy nagy lapkát a három **felfedezés lapka** halom egyikeinek tetejéről. Fordítsd képpel felfelé a választott lapka alatti következő lapkát (ha van ilyen).
2. Jelölj ki egy szabad (üres kék) hatszöget a játéktáblán, és tedd oda az új lapkát. A kiválasztott hatszögnek a Föld legalább egy meglévő lapkájával szomszédosnak kell lennie.
3. Kiválaszthatsz 1 rendelkezésre álló elemet a felfedezés szakaszban, és lehelyezheted az újonnan lehelyezett lapka bármelyik üres sarkán.
4. Nyerj **bónusz VP**-ket [6. oldal] az újonnan lehelyezett lapka és a szomszédos azonos típusú lapkák száma alapján.

Más szavakkal, számold össze az éppen lehelyezett lapkát, valamint minden olyan vele szomszédos lapkát, amely azonos tereptípusú.

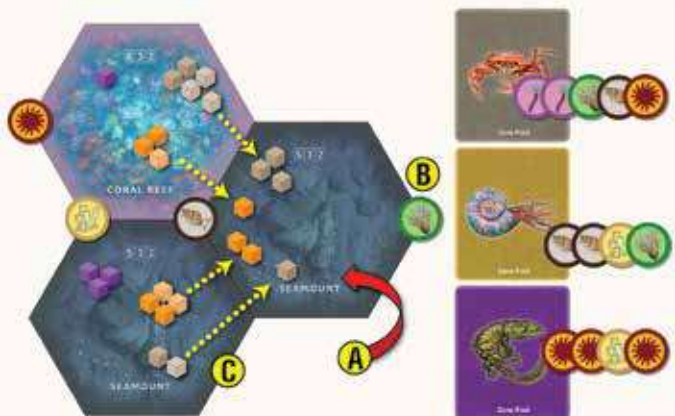
5. Tápláléklánc-sorrendben minden játékos áthelyezheti a fajának összes vagy néhány darabját vagy egyet sem az újonnan lehelyezett lapkára az azzal jelenleg szomszédos lapkákról.
6. **Speciális akcióhely** — Végül, ha a lehelyezett bábuddal a szakasz jobbszélső akcióhelyét foglaltad el, végezz el egy újabb fordulót.

FELFEDEZÉS PÉLDA:

A rákok játékosa úgy dönt, hogy egy normál bábud helyez a felfedezésre. Kiválaszt egy képpel felfelé néző tenger alatti hegy lapkát (A) egy elérhető algák elemmel (B) együtt.

Az új tenger alatti hegy lapkával (C) szomszédos 1 tenger alatti hegy lapka: ez a bónusz pontok táblázata alapján a rákoknak 3 VP nyereséget ad.

Tápláléklánc-sorrendben a hullók játékosa passzolja, hogy átmozogjon az új tenger alatti hegyre. A fejlábúak játékosa 3 fajt, a rákoké pedig 4 fajt mozgat az új tenger alatti hegy lapkára (A).



Tektonika/Tectonics



Ha a halomban nincs kürtőlapka (már mind a 12 kint van a Földön), akkor ez az egész akció elvész.

Hajts végre egy tektonika akciót a következő tevékenységek végrehajtásával a bemutatott sorrendben:

1. Válassz egy nem kürtőlapkát a hatszögletű rács szélén.*

Más szavakkal, egy lapkát egy hatszögben, amelyet hat másik hatszög nem vesz körül.

2. Távolítsd el és ideiglenesen tedd félre az összes fajt a kiválasztott lapkáról
3. Helyezz egy új kürtőlapkát (a táblán lévő halomból) a kiválasztott lapka tetejére.

Ez a lapka már nem tekinthető a korábbi tereptípusának, és ehelyett "kürtőlapkaként" kezelendő a játék további részében.

A kürtőlapkáknak kettő oldala van: az egyik egy szárazföld alapú gejzírt ábrázol, a másik pedig egy tenger alapú mélytengeri füstölőt. Helyezd az új kürtőlapkát a pipáló oldallal felfelé, ha az a játéktér alsó, illetve a gejzír oldalával felfelé, ha a játéktér felső felébe kerül.

TEKTONIKA PÉLDA:

A hullók játékos szeretné kürtővé tenni a moszaterdőt, mivel ez 6 bónusz VP-t adna neki kettő meglévő kürtőlapka mellett, de mivel tengeri moszat nincs a hatszögletű rács szélén, ezért ehhez speciális bábú szükséges használni, amivel nem rendelkezik.

Tehát inkább az óceánlapkát választja (1. lépés) (A). Minden fajt eltávolít ott (2. lépés), majd egy új kürtőlapkát helyez el a tetejére, füstölő oldalával felfelé, mivel ez a játéktér alsó fele (3. lépés). A 4. lépésben 3 bónusz VP-t szerez (mert az új lapka mellett egy meglévő kürtőlapka van).

Ezután a 2. lépésben eltávolított fajok közül -1 hullók, 2 halak és 4 fejlábúak- mindegyikből egyet visszahelyeznek az új füstölő kürtőre, a fennmaradó 1 halakat és 3 fejlábúakat visszahelyezik a megfelelő génkészletükbe (5. lépés). Végül a hullók játékos lehelyez egy fajt a a génkészletéből vagy az egyik félretett fajából az új kürtőlapkára (6. lépés).



Bár többnyire esztétikai kérdés, de van egy akció, valamint néhány kártyahatás, amelyek törődik azzal, hogy a kürtő vajon "gejzír" vagy "füstölő".

4. Nyerj **bónusz VP**-ket [6. oldal] az újonnan lehelyezett és azzal szomszédos kürtőlapkák száma alapján.

Tehát számold össze az éppen lehelyezett lapkát, valamint minden vele szomszédos kürtőlapkát.

5. A félrerakott fajok halmából az egyes állatokhoz tartozóan 1-1-et helyezz vissza a lapkára. Az eltávolított fajok fennmaradó részét, ha van ilyen, vissza kell helyezni tulajdonosuk génállományába (ahelyett, hogy elpusztulnának és visszatennék őket a dobozba)
6. Végül tegyél egy fajt a génkészletéből, vagy egyet az eltávolított fajodból a lapkára.

Tervezői megjegyzés: A hidrotermális kürtőket gyakran úgy vélik, hogy azok a teljes ökoszisztémák központjai, amelyek óriási biomasszával és termelékenységgel rendelkeznek. Ezeknek a forró pontoknak a prebiotikus kémiaja arra utal, hogy az élet a hidrotermális kürtőknél alakult ki.

***Speciális akcióhely** — A jobbszélső akcióhely lehetővé teszi bármelyik lapka kiválasztását a fenti 1. lépés során: vagyis a lapkának nem kell a hatszögletű rács szélén lennie.

Ha azon három középvonalon lévő hexa egyikét választod, amely felig a felső és felig az alsó játéktéren van, akkor te választod ki, hogy a kürtő melyik oldala legyen felfelé.



Vándorlás/Migration



Hajts végre egy vándorlás akciót úgy, hogy kiválasztod az állatot maximum x fajtá bárhol a Földön, ahol x az a kapcsolódó kockaszám, ahova a bábut helyezted. Ezután minden kiválasztott fajt helyezz egy szomszédos lapkára.

Azon vándorló fajok, amelyek ugyanazon a lapkán kezdik az akciót mozoghatnak együtt egyazon lapkára, vagy szétválva különálló lapkákra.

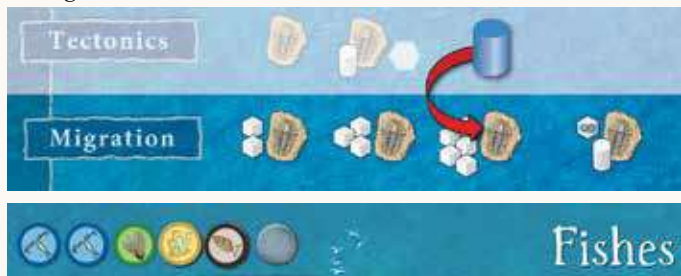
Egy vándorló faj csak egy meglévő lapkára költözhetsz: nem vándorolhat az ismeretlenbe!

Speciális akcióhely — A jobbszélső akcióhely lehetővé teszi, hogy tetszőleges számú fajt áthelyezz a szomszédos lapokra.

Lényegében $X=mind$

VÁNDORLÁS PÉLDA:

A halak játékosja kiválasztja a vándorlást, és a normál bábuját az "5 kocka" helyre helyezi. Átmozgat 1 halakat a korallzátonyról a szomszédos homoksíkságra (A). Mivel a gejzír kürtön veszélyeztetetté válik, az utolsó 4 vándorlás mozgását arra használja fel, hogy fajtá onnan kitelepítse: 3-at a korallzátonyra (B) és 1-et a tengeri moszaterdőre (C).



Versengés/Competition



Hajts végre egy versengés akciót úgy, hogy kiválasztasz egy olyan lapkát a Földön, amely megfelel annak a tereptípusnak, amelyhez a bábu lehelyezted. A választott lapkának tartalmaznia kell legalább az egyik fajod.

Távolíts el legfeljebb 1, 2 vagy 3 ellenséges fajt a kiválasztott lapkáról, ahogy azt az akcióhelyhez tartozó szám jelzi. Az eltávolított fajok azonos vagy különböző szemben álló állatokhoz tartozhatnak.

Ne feledd, hogy az eltávolított fajok kiesnek a játékból, visszarakják őket a dobozba (nem a tulajdonosok génkészleteibe).

Speciális akcióhely — A jobbszélső akcióhely lehetővé teszi, hogy 1 helyett legfeljebb 2 lapkát válassz egymás után. A lapkák bármilyen tereptípusúak lehetnek, függetlenül attól, hogy milyen tereptípusok kapcsolódhatnak a másik három helyhez. Ezután eltávolítasz minden kiválasztott lapkáról legfeljebb 1 ellenséges fajt. Ugyanazt a lapkát kétszer lehet kiválasztani egymás után, ebben az esetben legfeljebb 2 szemben álló fajt távolíthatsz el (1+1).

VERSENGÉS PÉLDA:

A fejlábúak játékosja arra törekszik, hogy ritkítsa a hullók sorát, hogy kiszorítsa a szivacs elemek dominanciájáért folytatott versenyből.

Egy jó lehetőség adódott, azzal, hogy a hullók gyéren terjeszkedtek a Föld egyik szélén. Egy speciális bábu felhasználásával a fejlábúak játékosja kiválasztja a speciális akcióhelyet, hogy az ellenséges fajokat eltávolítsa két egymástól függetlenül kiválasztott tereplapkáról.

Ebben az esetben elpusztít egy hullót a tengeri moszaterdőn és egy másikat a tengerifüvezőn.



Evolúció/Evolution



Az evolúció akció kétlépcsős folyamat: először egy lapka pontozása; másodsor esetleg egy evolúciókártya lejátszása.

Evolúció pontozás

Hajts végre egy evolúció akciót úgy, hogy pontosan 1 olyan lapkát választasz a Földön, amely megfelel azon hely tereptípusának, amelyre a bábudat helyezted. Pontozd azt a lapkát az alábbi lépések végrehajtásával:

1. A lapkán legtöbb fajjal rendelkező állat x VP-t nyer, ahol x megegyezik az adott tereptípus első számával, ami a játéktáblán a **lapka pontozás/Tile Scoring** táblázatban szerepel.
2. Ha a pontozandó lapka tereptípusa a kürtőtől eltérő, akkor a második legnagyobb fajszámmal rendelkező állat annyi VP-t kap, amely megegyezik a **lapka pontozás** táblázatban szereplő második számmal.

Terrain Type	Score 1	Score 2	Score 3
LAND	8	4	2
KELP FOREST	7	4	2
CORAL REEF	6	3	2
SEAMOUNT	5	3	2
SEAGRASS MEADOW	4	2	
SAND PLAIN	3	2	
OPEN OCEAN	2	1	
HYDROTHERMAL VENT	1		

Jelen kell lennie egy másik állatnak - egy lapkán egyedül álló állat nem igényelheti az első és a második helyet is.

3. Ha a pontozásra kerülő lapka szárazföld, tengeri moszat, korall vagy tenger alatti hegy, akkor a harmadik legtöbb fajjal rendelkező állat annyi VP-t kap, amely megegyezik a **lapka pontozás** táblázatban szereplő harmadik számmal.

Jelen kell lennie egy harmadik állatnak - egy lapkán az első vagy második helyet igénylő állat nem igényelheti a harmadik helyet is.

4. Ha a pontozásra kerülő lapka szárazföld és van egy negyedik állat, akkor az az állat 1 VP-t kap.

FONTOS — A fenti esetekben a pontozandó lapkán lévő fajok számának egyenlősége esetén a csökkenő tápláléklánc-sorrend dönt - vagyis először a hüllők, majd a fejlábúak, majd a halak nyeri a döntetleneket.

A rákoknak is eljön a napjuk...

Evolúciókártya játék

A kiválasztott lapka pontozása után, ha aktív játékosként legalább egy virágzó (nem veszélyeztetett) faj van az adott lapkán, akkor a tábla **evolúciókártya/Evolution Cards** részében ki kell választanod és teljesítened kell egy képpel felfelé lévő kártyát. Csak olyan kártyát választhatsz, amely számozott helyet foglal el, azzal az értékkel vagy az alatt, amely ahhoz a helyhez tartozik, amelyre a bábudat tetted.

Például, ha egy bábudat helyeztél az "5" értékű jobbszélső akcióhelyre, akkor bármelyik kártyát kiválaszthatod. Ha az "1" értékű balszélsőre tetted, akkor nincs más választásod, mint végrehajtani az alsó evolúciókártyát.

Bármelyiket csinálod, mindegyik választás megkívánja a kártya lejátszását. A kártya összes hatását teljes egészében teljesítened kell abban a sorrendben, ahogy ezek a kártyán megjelennek. Ha ez a jelenlegi játékalapot miatt lehetetlen, tedd meg a lehető legtöbbet, a többit pedig hagyd ki.

Az evolúciókártya hatásainak pontosítása megtalálható a 18-20. oldalakon.

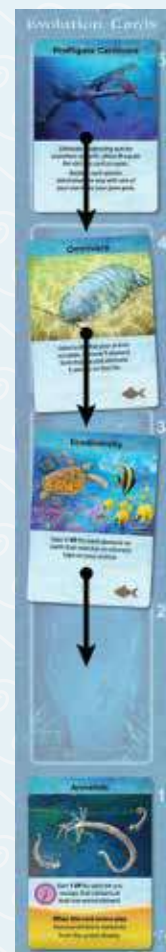
*Ne feledd, hogy az **aszteroidakártya** kiválasztásakor a játék az aktuális forduló végén befejeződik [9. oldal].*

Jusson eszedbe, hogy amikor egy kártya ellentmond egy ebben a füzetben szereplő alapszabálynak, a kártya mindig elsőbbséget élvez.

Egy evolúciókártya teljesítése után tedd azt képpel felfelé a tábla mellé a dobott pakli tetejére. Ezután a megürült kártyahely feletti evolúciókártyákat csúsztasd lefelé egy hellyel. Minden kártya, amely az üres kártyahely alatt volt, ott marad, ahol van. Húzz egy új evolúciókártyát a húzópakli tetejéről (ha van ilyen), és tedd képpel felfelé az "5" helyre.

Példa: Egy játékos a "2" helyen lévő kártyát választotta az evolúció akcióhoz. A kártya hatásainak teljesítése és eldobása után a "3, 4, 5" helyeken lévő kártyák egy-egy helyet lecsúsznak, majd egy új felfedezett kártya az (immár üres) "5" helyre kerül.

Jegyzet a játékhöz: Amint a húzópakli elfogy, nem kerül új kártya ide a játék hátralévő részében - ami nem tart túl sokáig.



EVOLÚCIÓ PÉLDA:

A rákok játékos pontokat keres, és van most egy jó lehetősége egy tengeri moszaterdő lapkán. Kettő moszat közül lehet választani, és ő a "4" helyet választja, hogy a következő lépésben több választási lehetőséget adjon magának.

Először azonban pontozunk. Mivel a legtöbb faj a kiválasztott moszaterdőn a rákoknak van, így ez a játékos kapja a 7 VP-t az első helyért. A második helyen a hullók és a fejlábúak között holtverseny van, amelyet a hullók nyerne, mivel feljebb vannak a táplálékláncban. Tehát a 4 VP a hullóké, 2 VP a fejlábúaké míg a halak játékos, bár jelen van, (a 4. helyért) nem kap pontot.

Most a rákok játékosának ki kell választania egy evolúciókártyát és ki kell azt játszania. A bábuja lehelyezése alapján bármelyik kártyát választhatja az "1-4" helyekről.



Uralom/Domination



Hajts végre egy uralom akciót úgy, hogy kiválasztod a hat elemtípus egyikét, amit az állatod jelenleg ural [7. oldal], majd hajtsd végre a következő tevékenységeket:

1. Vedd át az irányítást a kiválasztott elemhez kapcsolódó speciális bábu felett. Ha a bábu egy játékos előtt van, vagy még mindig a előkészítési helyén van, vedd el, és tedd magad elé, a későbbi fordulókra. Ha a bábu az akciójelzőn van, hagyd ott, ahol van.
2. Vedd el az adott bábuhoz kapcsolódó irányításjelzőt bárhol, és tedd magad elé.

Az irányításjelzők vizuális segítségként szolgálnak abban, hogy adott pillanatban ki birtokolja a speciális bábút.

3. Mozgasd az adott bábuhoz kapcsolódó jelzőt a VP-sávon felfelé az uralom értékednek megfelelő helyre.

Megjegyzés — A szakasz középső akcióhelye csak 3 vagy 4 játékos esetén érhető el. A jobbszélső akcióhely csak egy 4-fős játékban érhető el.

URALOM PÉLDA:

A hullók erős a napban, mivel három nap elem van az állattábláján, és a játékos azt szeretné, ha a speciális bábu több lehetőséget engedne meg neki az akciójelzőn, ezért az uralmat választja. Őt napot tartalmazó lapkán van faja, így uralmi értéke a napra: 15. A nap célszám jelzője a 12-n van, így a hullók átveszi a nap bábu irányítását. Jelenleg az akciójelzőn van, így a bábu ott marad, ahol most van. A hullók játékos elveszi a nap irányításjelzőt a másik játékostól, és maga elé teszi. Ezután áthelyezi a nap céljelzőt a VP sáv 15-ös helyére.

Következő visszavétel akciójkor összegyűjti a nap speciális bábuját, a normál bábuival és minden más speciális bábuval, amit irányít.



A kártyák

Ha játék közben kérdés merülne fel, a következő oldalakon tippeket és pontosságokat mutatunk be a különféle kártyahatásokról.

Evolúciókártyák



A játék során a 35 evolúciókártya kis része áll a játékosok rendelkezésére. Ha egy evolúció akció során egy képpel felfelé fordított evolúciókártyát választanak, akkor a játékosnak végre kell hajtania a kártya összes hatását a megadott sorrendben (vagy legalábbis amennyire csak lehetséges az aktuális játék-helyzetre tekintettel). Ezután a kártyát képpel felfelé lehelyezi a tábla mellé a dobópakli tetejére. Amikor egy evolúciós kártya ellentmond egy szabálynak, a kártya mindig elsőbbséget élvez.

Alkalmazkodóképesség/Adaptability

Az állatodtól származó elemnek pontosan arra a helyre kell mennie, ahonnan a másik elem származott. Ennek a kártyának nincs hatása, ha (a) nincs elemkorong az állatodon, vagy (b) nincsenek elemek a Földön.

Gyűrűsférgék/Annelids

Az állatodtól származó elemnek pontosan arra a helyre kell mennie, ahonnan a másik elem származott. Ennek a kártyának nincs hatása, ha (a) nincs elemkorong az állatodon, vagy (b) nincsenek elemek a Földön.

A gyűrűsférgék nevüket testük a gyűrűszerű szelvényeikről kapták.

Aszteroida/Asteroid

Az aktív játékos választja ki, hogy mely fajokat távolítja el a kiválasztott lapkáról. Az is a játékos döntése, hogy melyik fajt távolítja el a szomszédos lapkáról. A második rész azonban kötelező, tehát ha az aktív játékos egyedüli birtokosa egy szomszédos lapkának, akkor el kell távolítania egy saját fajt.

A játék azzal a körrel zárul le, amelyben ezt a kártyát kiválasztották (amikor az összes tápláléklánc-kocka a jobb szélső négyzeteket foglalja el); de hagyjátok ki az ezt követő újratetés eseményt: ehelyett hajtsátok végre a játék vége eljárást [hátlap], majd határozatokat meg a nyertest.

Történelmileg az óceánokban a hullók "elvezették" a játékot, mivel a K-T (kréta-tercier) kihalás kipusztította az óriási tengeri gyíkokat (Mosasauridae), bár a halakat és a puhatestűeket is megtizedelte. Csak néhány kivételtől eltekintve az összes 25 kg vagy nehezebb faj kipusztult.

Biológiai sokféleség/Biodiversity

Nem kapsz további VP-t, ha egy lapkán egy-nél több ellenséges faj van - egyszerűen az általad elfoglalt azon lapkánként jár 1-1 VP, amelyen bármilyen ellenséges faj van.

A biodiverzitás általában a földön élő szervezetek sokféleségére és változékonyságára utal. Lásd még: Ökológiai sokféleség.

Biomassza/Biomass

Ha az állatod egyedül van egy ilyen túlszűfolt lapkán, akkor onnan el kell távolítanod egy saját fajod. Ha több állatnak van faja egy túlszűfolt lapkán, akkor válaszd ki melyik hal ki.

Az élő szervezetek teljes tömege egy adott területen. Ebben az esetben ez az tápláléklánc-piramis átmeneti felborulását jelzi, mert a fogyasztók tömege meghaladják a termelőket. Ez az esemény általában sokkal kevésbé zavarja a vízi környezeteket (összehasonlítva a szárazföldi környezettel), ahol a biomassza-piramisok teljesen vagy részben megfordíthatók, több biomasszával a magasabb táplálékosztályon.

Bőséges élőhely/Bountiful Habitat

Az aktív játékos kiválasztja a sorrendet, amelyben a kiválasztott tereptípushoz tartozó lapkákat kell pontozni. A kiválasztott tereptípusnak nem kell szerepelnie az akciójelző evolúció szakaszában. A választás okozhatja azt, hogy az eredetileg pontot adott lapka újra pontot ad.

Szenciklus/Carbon Cycle

Nem számít, mennyi plankton van egy lapkán: 1 VP jár ezen lapkánként. A planktonnak nem kell jelen lennie az állattábládon.

Ez azokra a folyamatokra vonatkozik, amelyek az óceán rétegei között, valamint a légkör, a tengerfenék és a föld belseje között cserélik a szenet. A növények és az algák (elsődleges termelők) felelősek a legnagyobb éves szén-áramlásért.

Kladogenezis/Cladogenesis

Ha még nincsenek evolúciókártyák a dobópakliban, hagyd ki a kártya első részét. Ha nincs más, képpel felfelé néző evolúciókártya, hagyd ki a kártya második részét. Pontosan hajtsd végre a jelzett kártyákat, mintha az evolúció akció részeként választottad volna ki őket.

A kladogenezis egy olyan evolúciós esemény, ahol egy szülőfaj két különálló fajra válik szét, kládot alkotva. Ez általában akkor fordul elő, amikor az élőlények új, gyakran távoli területekre kerülnek.

Betegség/Disease

Egy állat alapértelmezett (nyomatott) elemét soha nem lehet eltávolítani. Ha az eltávolítás rendje különbséget tesz, akkor tápláléklánc sorrendben távolítják el őket. Helyezd vissza az eltávolított elemeket a fekete húzózsákba.

Ökológiai sokféleség/Ecodiversity

Ne feledd, hogy az "algák" például egyetlen elem "típus" - tehát ha kettő alga elem van az állaton, akkor ezek a kártya hatásához csak egyszer számítanak, nem pedig kétszer.

Az ökológiai sokféleség az élő szervezetek otthonául szolgáló ökoszisztémák változatosságára és változékonyságára utal. Lásd még: Biológiai sokféleség.

Endoszimbióták/ Endosymbionts

Nem számít mennyi szivacsok vannak egy lapkán: 1 VP jár utána lapkánként. A szivacsoknak nem kell az állattáblán lenni.

Az endoszimbióták egy másik -gazdaszervezet testében vagy sejtjeiben szimbiotikus kapcsolatban élnek, nem mindig kölcsönös előnyére a két szervezetnek.

Extremofilek/ Extremophiles

Számold meg a fajaidat mind a gejzír, mind a füstölő kürtőlapkán.

Az extremofilek olyan szervezetek, amelyek olyan fizikailag vagy geokémiailag szélsőséges körülmények között fejlődnek, amelyek károsak a legtöbb más élőlényre a Földön.

Termékenység/ Fecundity

Foglalt lapkánként csak +1-et kapsz; nem fajonként +1-et az adott lapkán. Ha a génkészletedben megmaradt fajok száma kevesebb, mint az általad elfoglalt lapkák száma, akkor te döntöd el, hogy melyik lapkák kapják meg a további fajokat és melyeket hagyj ki.

Termékeny/Fertile

A választott lapkán minden faj után 1 VP jár - mind saját, mind ellenséges állathoz tartozó esetében is.

Génkifejezés/Gene Expression

Keverd össze a dobozba visszatett jellemvonáskártyákat, majd húzz belőlük. Azután a kicserélt tulajdonságod, valamint a többi fel nem használt tulajdonság visszakerül a dobozba.

Ez az a folyamat, amelynek során egy genotípus -a sejt genetikai felépítése- egy fenotípust, megfigyelhető tulajdonságot eredményez.

Élőhely/Habitat

Ne feledd, hogy az első képesség minden olyan speciális bábuhoz kötődik, amelyet nem irányítasz, míg a második képesség egyhez, amelyet te irányítasz. Az új elem nem véletlenszerűen kerül kihúzásra - a játékos bármelyik elemet kiválaszthatja a húzózsákban. Ne feledd, hogy ha mind a hat speciális bábud irányítod, akkor ennek a kártyának elveszik az első része, míg ha nincs speciális bábud, akkor a második része veszik el.

Invazív fajok/Invasive Species

Ha egy adott tereptípus kétszer jelenik meg a versengés szakaszban, akkor a játékosok nem veszítenek egy második fajt ezeken a lapkán.

Itt jönnek azok a feltörekvő emlősök...

Tengeri hó/Marine Snow

Mivel ez nem része az evolúció akciónak, a kényszerű pontozás során senki sem kap evolúciókártyát.

Az óceán felső rétegeiből folyamatos, többnyire szerves detritus záporozik. Ez jelentős eszköz az élelmiszerforrások szállítására a fényben gazdag fotózónából az alsóbb afotikus (sötét) zónába.

Tömeges kivonulás/ Mass Exodus

Az a játékos, aki ezt a kártyát választja, mozgathat minden fajt, még az ellenfelét is. A fajok feloszthatók a szomszédos lapok között, ahogy a játékos jónak látja.

Metamorfózis/ Metamorphosis

Ne feledd, hogy az elemet a húzózsákban választod - nem véletlenszerűen húzod. Ennek a kártyának nincs hatása, ha nincs elemkorong az állaton.

Egy biológiai folyamat, amelynek során az állat testének felépítésében szembe-tűnő és viszonylag hirtelen változóan megy keresztül a sejtnevelés és a differenciálódás által.

Egyfajú élőhely/ Monotypic Habitat

A tápláléklánc a döntetlen eldöntése tekintetében megfordul (nem forduló sorrendben!), amíg ez a kártya képpel felfelé marad egy kártyahelyen.

Egy olyan élőhely, amelyben egyetlen állat vagy növényfaj annyira domináns, hogy gyakorlatilag kizár minden más fajt.

Niche konstrukció/ Niche Construction

Az elem áthelyezhető a Föld bármely szabad sarkára, ugyanazon vagy egy másik lapkán.

Az a folyamat, amelynek során egy organizmus megváltoztatja saját (vagy egy másik faj) helyi környezetét.

Mindenevő/Omnivore

Ha lehetséges, pontosan egy elemet el kell távolítanod a kiválasztott lapkáról. Ha a lapkán nincsenek ellenséges fajok, akkor le kell vened a sajátod. (*A mindenevők ilyesmit csinálnak.*)

A mindenevő állatok olyan szervezetek, amelyek képesek energiát és tápanyagokat kinyerni mind a növényi, mind az állatvilágból; elég gyakran algákból, gombákból és baktériumokból is.

Népességrobbanás/ Population Explosion

Számold meg ott minden fajt; a tiedet és az ellenfeleidét. X fajnál kevesebbet nem helyezhetsz el, hacsak az x nem nagyobb, mint a génkészletedben megmaradt fajok száma. Ebben az esetben helyezd el mindet, amit lehet, és hagyd figyelmen kívül a maradékot.

Ragadozó/Predator

Vedd figyelembe ezen a kártyán az "ellenséges" szót: nem kell eltávolítanod saját fajaid egyikét a csak a te fajodat tartalmazó lapkán. Mindegyik lapkánál választhatod más-más ellenséges állat fajtát.

Termelők/Producers

Nem számít, mennyi alga van egy lapkán: 1 VP jár utána lapkánként. Az algáknak nem kell jelen lenniük az állattáblán.

Autotrófoknak is nevezik azokat a szervezeteket, amelyek a környezetükben található egyszerű szervetlen anyagokból komplex szerves vegyületeket (például zsírokat és fehérjéket) állítanak elő. Ez általában fotoszintézissel (fényből származó energia) vagy kemoszintézissel (szervetlen kémiai reakciók) valósul meg.

Szuperragadozó/ Profligate Carnivore

x mindig 1, 2, 3, 4 vagy 5 lesz, attól függően, hogy melyik kártyahelyet foglalta el a kiválasztott kártya. Kiválaszthatod az eltávolítandó fajokat bárhol a Földről - például nem kell megosztanod egy lapkát egy kiválasztott fajjal. Ha kevesebb faj van a génkészletedben, mint amennyit eltávolítottál, helyezd el azt, amid van, és hagyd figyelmen kívül a maradékot

Félvízi/Semi-Aquatic

Nem számít, mennyi nap van egy lapkán: 1 VP jár utána lapkánként. A napnak nem kell jelen lennie az állattábládon.

Ez azokra a különféle állatokra vonatkozik, amelyek idejüket részben vízben, részben szárazföldön töltik. Például a parti rákok és a gébek kiválóak ebben, ahogy sok modern emlős, úgy mint a vidrák vagy a fókák is.

Napsugárzás/Solar Radiation

x mindig 1, 2, 3, 4 vagy 5 lesz, attól függően, hogy melyik kártyahelyet foglalta el a kiválasztott kártya. Ha x nagyobb, mint a lapkán jelenlévő fajok teljes száma, távolítsd el amit tudsz, és hagyd figyelmen kívül a maradékot. Ne feledd, hogy megteheted, és néha rá vagy kényszerítve, hogy visszatedd a saját fajaidat a génkészletedbe.

Ennek a kártyának a "játékban" képessége csak az evolúció akció miatt befolyásolja a pontozást, más módon (például a Tengeri hó kártya) történő pontozást nem.

Szimbiotikus/Symbiotic

Ez a hatás az alapértelmezett elemeket, valamint a hozzáadott elemkorongokat számolja.

Egy szoros és hosszú távú biológiai kölcsönhatás kettő különböző biológiai organizmus között. Például egy bohóchal olyan kis gerinctelenekkel táplálkozik, amelyek egyébként károsíthatják a tengeri rózsákat, amelyek védelmében élnek, sőt a bohóchal széklete tápanyagot szolgáltat a tengeri rózsáknak.

Tektonikus mozgás/Tectonic Shift

Ez nem egy visszavétel akció [10. oldal], ezért ne mozgasd az tápláléklánc kockáit.

Szárazföldi/Terrestrial

Vedd ki a kiválasztott elemet a fekete húzózsákból. Ha a jelenleg játszott szárazföld- vagy gejzír kürtőlapkákön nincs szabad sarok, akkor a kártya első része elvész. Ha a génkészletedben nincsenek fajok, a kártya második része elvész.

A jelenlegi kenozoikus korszakban a hüllők elég jól teljesítettek a szárazföldön, de kisebb szereplőkké váltak a tengeren. A halak biztosan alkalmazkodtak az édesvízi környezethez. Míg a legtöbb rákok vízben maradnak, léteznek szárazföldi fajták,

úgy mint folyami rákok, szárazföldi ászkarakok és remeterákok. A fejlábúak továbbra is kizárólag tengeri jellegűek, bár a játékosok szabadon próbálkozhatnak ezzel kapcsolatban az ökológiai történet elem átírásával.

Trofikus kaszkád/Trophic Cascade

x mindig 1, 2, 3, 4 vagy 5 lesz, attól függően, hogy melyik kártyahelyet foglalta el a kiválasztott kártya. Ha x nagyobb, vagy egyenlő mint a kiválasztott lapkán jelenlévő elemek teljes száma, távolítsd el mindet, és hagyd figyelmen kívül a maradékot. Ha x kisebb, mint az összes jelenlévő száma, az aktív játékos választja ki, hogy mely elemeket távolítsa el.

A trofikus kaszkádok olyan jelentős közvetett kölcsönhatások, amelyek képesek az egész ökoszisztéma működését szabályozni, és akkor fordulnak elő, amikor egy ragadozó egy táplálékhálóban megszünteti a zsákmány bőségét vagy megváltoztatja a zsákmány viselkedését, ezáltal felszabadítva a következő alacsonyabb trofikus szintet a ragadónyomás alól.

Egyhéjasok/Univalves

Nem számít, mennyi csigák vannak egy lapkán: 1 VP jár utána lapkánként. A csigáknak nem kell jelen lennie az állattábládon.

Egy elavult kifejezés az úgynevezett haszlábúakra, közismertebb nevükön csigákra.

Vulkanizmus/Volcanism

A tenger alatti hegyek speciális szabályain kívül ezen a kártyán mindkét képesség megfelel egy tektonika akcióra vonatkozó összes szokásos szabálynak [14. oldal].

Jellemvonáskártyák



Az előkészítés során a játékosok 3 véletlenszerűen kiosztott jellemvonáskártya közül egyet kiválasztanak, mint az állatuk különleges képességét az adott játékhoz. A Jellemvonáskártyákat képpel felfelé kell lehelyezni az állattáblák kijelölt helyén, hogy minden játékos ismerje az egyes állatok képességeit. Amikor egy Jellemvonáskártya ellentmond egy szabálynak, a kártya mindig elsőbbséget élvez.

Ősi leszármazási vonal/Ancient Lineage

Ezt akkor kell megtenned, mielőtt a soron következő játékos sorra kerül, és még bármelyik olyan újravetés esemény előtt, amit a visszavételed válthatott ki.

Alzaton táplálkozó/Bottom Feeder

Ezt a személyes akcióhelyet minden szabályozás tekintetében úgy kell tekinteni mintha az akciójelzőn lenne.

Bimbózó értelem/Budding Intelligence

Vedd el az extra bábút azokból, melyek az előkészítés során visszakerültek a dobozba. Nem veszted el az extra bábút akkor sem, ha később a VP-d összege 20 alá csökken, vagy elveszted ezt a kártyát.

Álcázás/Camouflage

Ezt a képességet nem használhatod a saját felfedezés és tektonika akcióid során.

Kannibál/Cannibal

Az "eltávolított" azt jelenti, hogy kivették a játékból. Más szavakkal, egy olyan hatás, mint a tektonika akció vagy a "Napsugárzás" evolúciókártya, amely fajokat tesz vissza a génkészletbe, nem váltja ki ennek a kártyának a hatását. Vedd figyelembe azt is, hogy ha eltávolítod a saját fajaidat (például az "Asztero-

ida" vagy a "Biomassza" kártya miatt), akkor is megszerzed a VP-ket.

A kannibalizmus különösen elterjedt a vízi ökoszisztémákban, ahol a tengeri élőlények túlnyomó többsége kannibalista tevékenységet folytat életciklusának egy bizonyos pontján.

Húsevő/Carnivore

A kettő ellenséges faj azonos vagy különböző állatokból származhat. Ha egy kihalás akció során elegendő ellenséges faj kerül eltávolításra egy lapkáról, hogy ez a feltétel már többé nem érvényesül, az ottani fajaid azonnal kihalnak.

Fontos játékmegjegyzés - Egy kihalás esemény nem ér véget, amíg az összes veszélyeztetett faj eltávolításra nem kerül, még akkor sem, ha az esemény során váltak veszélyeztetetté.

A húsevők olyan szervezetek, amelyek energiát és tápanyagokat képesek kinyerni főleg vagy kizárólag állati szövetekből, akár ragadozással, akár kitermeléssel.

Ökológiai fülke/ Ecological Niche

A fajképződés során az állatod 1-et ad hozzá minden tereptípus megengedett új fajának értékéhez (például "legfeljebb 2"-ből "legfeljebb 3" lehet), ha olyan elemet választasz, amely megfelel egyik irányított speciális bábudnak. Ezzel szemben az ellenfeleid kivonnak 1-et ugyanezen elemek értékéből. Igen, ez azt jelenti, hogy néha egy ellenfél nem tud sokasodni egy szomszédos szárazföld- vagy kürtőlapkán ("legfeljebb 1" csökken "legfeljebb 0"-ra).

Egy ökológiai fülke leírja, hogy egy szervezet vagy populáció hogyan reagál az erőforrások és a versenytársak eloszlására, és hogyan változtatja meg ugyanezeket a tényezőket.

Exaptáció/Exaptation

Az első hatáskor nem válthatsz egy másik másolt jellemvonásra amint a játék elkezdődik. A második hatáskor közvetlenül azon akció után, amelynek eredményeként 16 vagy kevesebb kocka lesz a génkészletedben, az állatod elveszíti a lemásolt képességet és az abból származó összes hasznot/hátrányt, majd a játék további részében elkezd használni az új tulajdonságát.

Ha a fenotípusos plaszticitást másoltad, és bármilyen elem volt ezen a kártyán amikor elvesztetted azt, helyezd vissza azokat a zsákba.

Ha a tenger fenekén élő állatot másoltad, és volt egy bábud ezen a kártyán amikor elvesztetted azt, tedd vissza magad elé (azonnal rendelkezésre áll).

Az exaptáció egy jellemvonás funkciójának elmozdulását írja le az evolúció során. Példaként említhetnénk a tollakat, amelyek korai szakaszban egy bizonyos funkciót töltek be (hőmérséklet-szabályozás), de egy másik (a repülést lehetővé tevő) szolgálatára fejlődtek tovább.

Repülés/Flight

Alapvetően ez a tulajdonság lehetővé teszi, hogy mindegyik normál bábudat lehelyezhesd a többi lehelyezett bábud előtt vagy után, de soha nem közöttük.

Hadopelagikus/ Hadopelagic

A hatás beszámítja mind az alap, mind az irányított speciális bábukat. Ha a visszavételek újravetés eseményt vált ki, akkor az még az extra fordulód előtt megtörténik. Ha ez az újravetés esemény a játék végét is kiváltotta (miután az Aszteroida kártyát kijátszották), a játék befejeződik mielőtt szert tennél az extra fordulóra.

Hadopelagikus fajok azok, amelyek 6000 méter mélység alatti nyílt vizekben élnek. Ezzel szemben a hadobentikus fajok azok, amelyek ugyanabban a mélységben, de túlnyomórészt az óceáni mélytengeri árkok fenekén (vagy oldalán) boldogulnak.

Falkavadászok/Pack Hunters

A kiválasztott speciális bábunak a céljelzője a "2"-es helyett a "3"-as helyen kezd. Ne felejtsetd el elvenni annak a bábunak az irányításjelzőjét is.

Fenotípusos plaszticitás /Phenotypic Plasticity

A kártya elemhelyeit pontosan úgy kezeld, mintha az állattáblára lenne nyomtatva.

Ennek az organizmusnak az a képessége, hogy a környezetre reagálva megváltoztatja kifelé megfigyelhető tulajdonságait.

Zsákmányváltás/Prey Switching

Ez nem 1 VP minden egyes lapra helyezett ellenséges faj esetében: ez 1 VP lapkánként, ha egy vagy többet egy hatás (például fajképződés) helyez el. Az új fajnak egy ellenséges génkészletből kell származnia, nem pedig egy másik szárazföldlapkáról.

A zsákmányváltás azokra a jelenségekre utal, amelyekben a ragadozók előnyben részesítik a környezetükben a leggyakrabban zsákmányt.

Szűrőgető/Ram Feeder

Ezt a plankton elemet valamennyi szabály alkalmazásában úgy kezeljük, mintha egy hetedik, előre nyomtatott elem lenne az állattábládon.

A szűrőgetés egy olyan víz alatti technika, amelyben a ragadozó nyitott szájjal balad előre, elnyelve a zsákmányt a körülvevő vízzel együtt.

Rugalmasság/ Resilience

Lényegében az állatodnak mindig van egy kockája egy fantom "harmadik" helyen a visszafejlődésben. Még mindig helyezhetsz ide valódi kockákat az akció végrehajtásával, de a többletnek nincs más hatása, mint az, hogy esetleg megakadályozza a rivális állatok lehetőségét saját elemeik megmentésére.

Ez modellezi egy organizmus azon képességét, hogy reagál egy zavarra vagy rendellenességre azáltal, hogy ellenáll a károsodásnak és gyorsan helyreáll.

Vonuló állatok/ Seasonal Migrants

Ennek a kártyának az első része miatt az állatod hozzáad 1-t ahhoz a vándorlás hely értékhez, ahova a bábudat helyezted. A második része miatt mindegyik fajod képes arra, hogy a szomszédos lapkán keresztül egy második lapkára vándoroljon. Még mindig nem tudnak átmenni üres hatszögökbe vagy azokon keresztül (azok, amelyek még nem tartalmaznak tereplapkát).

Társas/Social

Noha a normál bábuk megszerzik a speciális bábuk "kitűró" képességét, nem szerzik meg az "korábbra helyezés" képességét.

Magányos/Solitary

Ezenkívül megszerzel minden olyan VP-t, amely általában az adott lapka pontozásához kapcsolódik.

Szabályváltozatok

Sok ilyen szabály ütközik a szabálykönyv másutt található szabályaival. Ahol ellentét áll fenn, az ebben a szakaszban szereplő szabályok élveznek elsőbbséget. Mindegyik változat használható önmagában az alapjátékkal vagy a többi változat bármelyikével kombinálva.

2-fős opció

Ha csak 2 játékos játszik, a következő szabályok alkalmazhatók, amelyek lehetővé teszik, hogy minden játékos kettő állatot irányítson.

Ne feledd, hogy ez a bizonyos változat nagyon nagy stratégiai bonyolultságot ad hozzá, és tapasztalatlan játékosok számára nem ajánlott.

Több állat

Amikor a játék során állatokat rendelsz a játékosokhoz, mind a négy állatot használjátok. Így minden játékos kettő különböző állatot irányíthat.

A játékosoknak egy-egy színes fadarabot kell társítaniuk minden állatukhoz. Minden állat normál bábukat kap, mintha egy 4-fős játékról lenne szó. Minden állat fenntartja a saját külön VP-értékét.

Akciók

Amikor az egyik játékos állata cselekszik, akkor a másik állatát és fajait minden szempontból "ellenségesnek" tekintik (pontosan úgy, mintha egy ellenséges játékos irányítaná). Például, ha egy evolúciókártya "az állatodra" hivatkozik, az csak a cselekvő állatra vonatkozik - ebben az esetben a másik irányított állatod ellenségesnek tekinthető.

Végső pontozás

Míg látszólag mind a négy állat VP-ket szerez a játék során, az egyes játékosokhoz tartozók közül csak egy számít bele a végeredménybe. A játék végén minden játékosnak a **legalacsonyabb** egyéni pontszámú állata adja a játékos végső pontszámát - az ugyanazon játékoshoz tartozó magasabb pontszámú állatokat hagyjátok figyelmen kívül.

Ezért arra kell törekedned, hogy megpróbáld fenntartani az egyensúlyt a kettő állat között a játék során ahelyett, hogy az egyiket feláldoznád a másik javára.

Például egy 2-fős játékban Bob állatainak 70 és 145 pontja van, így 70 VP-t kap. Ha Mark állatainak 75 és 85 pontja lenne, akkor a 75 pontos végeredményével ő lenne a győztes.

Alternatív (véletlenszerű) Föld előkészítés

A következő alternatív Föld előkészítésnek köszönhetően az állatok egyenlőtlenül, de a kompenzáció érdekében változó kezdő VP-szintekkel kezdik a játékot.

Kövessd a szokásos játék előkészítést az alábbiak kivételével:

Lapok

A felül lévő négy kezdőlapka továbbra is szárazföld (a legfelső tetején egy gejzír kürtővel), az alján lévő négy kezdőlapka pedig továbbra is az óceán (a füstölő kürtővel legalsó tetején). Keverd össze a fennmaradó nagy lapkákat képpel lefelé. Egyenként húzz hetet, és tedd képpel felfelé fordítva a hét központi kezdőhelyre. *(A fennmaradókból képezz három paklit a szokásos módon.)*

Elemek

Egyenként véletlenszerűen húzz összesen hat elemet a zsákból, és helyezd azokat a hat lapkasarokra, amelyeket általában a kiindulási elemek számára jelölnek ki. Ha bármely állat pontosan nulla elemnek felel meg a Földön, tedd vissza a hat elemet a zsákba, és húzz új hatos készletet. Ismételd meg ezt a folyamatot annyiszor, ahányszor szükséges, hogy minden állat elemkészlete megfeleljen legalább egy kiinduló földi elemnek.

Fajok

Ne tegyetek minden állatból 3-at a központi kezdőlapkára. Ehelyett az állattábládon lévő *minden egyes* elemkorong után helyezd 1 fajodat a központi lapkára az ott lévő *minden egyes* megegyező elemkoronghoz.

Példa: Az alapértelmezett állattáblák használata esetén a hullők 2 fajt helyez el a központi lapkán minden ottani nap elemhez (mivel a nap kétszer jelenik meg a tábláján), és 1 fajt a lapka minden egyes szivacs elemhez. Ha az alternatív állattábla változatot használod a másik oldalon, minden olyan állat, amely véletlenül három egyező elemet kapott, 3 fajt a központi lapkára helyezi az ott lévő minden egyes megegyező elemkoronghoz.

Add össze a központi lapka első/második/(harmadik)/(negyedik) helyezési értékét. Helyezd valamennyi állat VP jelzőjét a győzelmi pontsáv ezen összeggel megegyező helyére. Ezután minden állat elveszíti a kezdő VP-i számát, amely megegyezik a megszerezhető VP-k számával (ami lehet nulla), ha a lapkát azonnal pontoznák.

Így azok az állatok, amelyek a legtöbb fajjal kezdenek, enyhe hátránnyal kezdik a játékot, összehasonlítva a kevésbé képviselt állatokkal.

Alternatív állattáblák

Az alternatív állattáblánál az állatok alapértelmezett elemek helyett véletlenszerű elemekkel kezdik a játékot.

Kövessd a szokásos játék előkészítést az alábbiak kivételével:

Állatok

Minden játékos az állattáblát hátoldalával felfelé fordítja (az az oldal, amelyen hat szürke elem látható).



Elemek

Mielőtt a hat elemet a táblára helyeznéd, minden játékos húz 3 véletlenszerű elemet a zsákból, és lehelyezi őket a "?" ikonú szürke elemhelyekre.

Nyilvánvaló, hogy a visszafejlődés akció sokkal fontosabbá válik ennek a változatnak a használatakor. Ügyelj arra, hogy ne veszítsd el minden elemet, különben a következő kihalás esemény meglehetősen fájdalmas lesz.

Szuperhősök

Ezzel a lehetőséggel az állatok extra képességekkel kezdik a játékot.

Kövessd a szokásos játék előkészítést az alábbiak kivételével:

Jellemvonáskártyák

Minden játékos megtart a 3 jellemvonáskártyájából 2-t, a 3-ból csak egy helyett. Mindkettő egyszerre lesz aktív.

Az "Exaptáció" jellemvonáskártya különösen erős ennek a változatnak a használatakor, mivel kétszer annyi választási lehetőség van a kártya első képességénél. Javasoljuk, hogy ezt a kártyát hagyjátok a dobozban, ha szuperhősöket használtok.

A hosszabb és rövidebb változat

Ez az opció megváltoztatja a játék hosszát azáltal, hogy manipulálja az evolúciókártyák számát, amelyeket az előkészítés során visszatesztel a dobozba.

Kövessd a szokásos játék előkészítést az alábbiak kivételével:

Evolúciókártyák

- Ha egy rövidebb játékot szeretnétek játszani, a 10 helyett 15 db evolúciókártyát tegyetek vissza a dobozba.
- Ha egy hosszabb játékot szeretnétek játszani, a 10 helyett 5 db evolúciókártyát tegyetek vissza a dobozba.
- Ha egy epikus hosszúságú játékot szeretnétek játszani, akkor ne tegyetek vissza semmilyen evolúciókártyát sem a dobozba.

Az epikus játék természetesen azt jelenti, hogy minden kártya a húzópakliban van, hasonlóan az eredeti játékhoz. A hosszú és epikus játékokban próbáld meg ne túl gyorsan üríteni a génkészletedet, különben jóval a végjáték előtt tartalék fajok nélkül találhatod magad.

Kicsit fölényesebb lehetsz a génkészleteddel a rövid játék során.

Közreműködők

Tervező — Chad Jensen

Fejlesztő — Kai Jensen

Csomagolás design — Rodger MacGowan

Dobozborító — Eric Williams

Grafika és elrendezés — Chechu Nieto, Chad Jensen és Mark Simonitch

Játéktesztelők a fentiek és azon túl — Mark Beyak, Bob Borbe, Paul Grogan, Jules Verne, David Siskin, Paul Marjoram, Mike Chevalier és Steve Cates



Termelési vezető — Tony Curtis

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

*Chad Jensen emlékének szentelve.
Kint van a természetben, szerelmem! ~ Kai*

Események

A játék során különféle időpontokban a három különböző esemény közül egy vagy több be fog következni: kihalás, túlélés vagy újravetés.

- Egy kihalás esemény kiváltója egy hal csontváz ikon () megjelenése egy új evolúciókártyán. Egy kihalás esemény közvetlenül a végső pontozás előtt is megtörténik [lásd: **Végjáték**, lent].
- Egy túlélés esemény kiváltója egy élő hal ikon () megjelenése egy új evolúciókártyán. Egy túlélés esemény közvetlenül a végső pontozás előtt is megtörténik [lásd: **Végjáték**, lent].
- Egy újravetés esemény kiváltója az lesz, amikor minden állatkocka a tápláléklánc jobbszélső négyzetét foglalja el (kivéve közvetlenül a végső pontozás előtt).

Ha egyszerre több esemény is bekövetkezik, hajtsd végre őket a fent megadott sorrendben:

kihálás → túlélés → újravetés.

Kihalás



Kihalás esemény során távolítsátok el az összes veszélyeztetett fajt. Az így eltávolított fajok a Földről levéve kikerülnek a játékból, visszakérülnek a dobozba.

Túlélés



A túlélés esemény során győzödjetek meg arról, hogy a kürtőlapkákon a legtöbb fajt birtokló játékosnál ott van a túléléskártya. Ha a legtöbb faj tekintetében döntetlen van, akkor egyetlen játékos sem kapja meg a kártyát. Ezt követően a tulajdonos játékos, ha van ilyen, **bónusz VP**-ket szerez [6. oldal], az összes állatfaja által elfoglalt kürtőlapkák száma alapján (az egyes lapkákon lévő fajok mennyisége nem releváns a pontozás szempontjából).

Újravetés

Megjegyzés: Nem kell végrehajtanod ezt az eseményt, ha ez volt a játék utolsó fordulója (az Aszteroida kártya kiállításán keresztül).

Az újravetés esemény során hajtsd végre a következő tevékenységeket a megadott sorrendben, a következő kört előkészítendő:

- Távolíts el minden olyan elemet a Földről, amelyet pontosan 3 kürtőlapka vesz körül.
- Hajtsd végre a **visszafejlődés** akciót, majd tedd vissza a **visszafejlődés** szakasz összes elemét a fekete húzózsákba.
- Csúsztasd az **alkalmazkodás** szakasz összes elemét a **visszafejlődés mezőre**.
- Helyezd vissza a **kimerülés**, a **fajképződés** és a **felfedezés** szakasz összes elemét a fekete húzózsákba.
- Csúsztasd az **autotrófok mező** összes elemét a **kimerülés mezőre**, majd csúsztasd a **bőség** szakasz összes elemét az **autotrófok mezőre**.
- Helyezd vissza a **versengés** és az **evolúció** szakasz minden terepjelzőjét a piros húzózsákba.
- Húzz véletlenszerűen 4 elemet, és helyezd őket a **bőség** szakasz négy medúzájára. Tedd meg ugyanezt az **alkalmazkodás**, a **fajképződés** és a **felfedezés** szakaszoknál.
- Húzz véletlenszerűen 1 terepjelzőt a **versengés** szakasz mindhárom tengeri csillagjára.
- Húzz véletlenszerűen 5 terepjelzőt. Helyezd ezeket a jelzőket az **evolúció** szakasz öt tengeri csillagjára, balról jobbra rendezve, a helyek alatt látható módon.
- Állítsd vissza a tápláléklánc összes kockáját a bal szélső négyzetükre.

A játék ezután a következő állat fordulójával folytatódik.

Végjáték

Amikor a játék utolsó körét elindítja a kijátszott aszteroidakártya:

- Fejezd be a kör hátralévő részét - más szóval, állítsd le a játékot, amikor a következő újravetés esemény bekövetkezik.
- Hajtsd végre egy utolsó kihalás eseményt, majd egy utolsó túlélés eseményt.

- Pontozz le utoljára minden egyes lapkát a Földön.
- Végül minden játékos annyi VP-t kap, ami megegyezik az általuk irányított speciális bábukhoz kapcsolódó céljelzők által elfoglalt helyek összegével.

Ezután az a játékos nyeri a játékot, aki a legnagyobb VP értékkel rendelkező állatot irányítja. Döntetlen esetén a tápláléklánc tetejéhez legközelebb eső állat nyeri meg a játékot irányítójának.