

ALEKSANDER JAGODZIŃSKI

# PANGEA

SZABÁLYKÖNYV

v1.1a



Fordította és szerkesztette: Hipszki László (2020.03)  
Lektorálta: Csete Viktor, Galambos Szabolcs és Seress Gábor





# 1. BEVEZETÉS

2019. március 30.

HATODIK KIHALÁS

## A MEGSEMMSÜLÉS

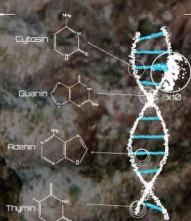
### HATÁRÁN A CIVILIZÁCIÓ

DNA Scan

6.950 5.298 4.745  
7.376 8.919 3.802  
5.582 4.351 3.658  
5.238 4.808 8.703  
3.332 6.821 3.660  
4.084 6.519 7.078  
7.214 5.284 8.227  
3.429 6.218 4.101

DNA ANALYSIS

© 2019 Pangea Group



A tudósok évek óta figyelmeztették a Föld lakosait bolygónk ökoszisztémájának veszélyes, visszafordíthatatlan változásaira. A jelenlegi kutatások bebizonyították, hogy a **HATODIK TÖMEGES KIHALÁS** már közeleg és példátlan méreteket ölt.

Eddig a Föld öt hasonló kataklizmikus eseményt élt át – a leghíresebb közülük az volt, amelyik elpusztította a krétakorban az összes dinoszauruszt. Azonban a legnagyobb **252 millió évvel** ezelőtt történt. A PERM-TRIÁSZ KIHALÁSTÓL számított 60 éven belül a tengeri élővilág több mint 90%-a és az összes szárazföldi faj 2/3-a teljesen megsemmisült.

5.238 4.808 8.703  
3.332 6.821 3.660  
4.084 6.519 7.078  
7.214 5.284 8.227  
3.429 6.218 4.101  
7.543 7.880 6.729  
5.904 6.570 6.844

2019. május 26.

A PANGEA KÜLÖNLEGES CSOPORT

## AZ EMBERISÉG EGYETLEN REMÉNYE



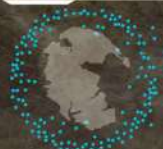
Ez a kihalási forgatókönyv riasztóan hasonlít ahhoz, mint ami legutóbb történt a Földön. A tudósok szerint, az emberiségnek kevés ideje maradt cselekedni, hisz civilizációnk teljes mértékben a vegetációtól, az állatoktól és a bolygón élő mikroorganizmusoktól függ, mivel ezek biztosítják az alapvető összetevőket: a beporzást; a táplálékot; az oxigént; és a fenntartható, lakható klímát.

Közvetlenül azután, hogy a vezető tudósok bejelentették a hatodik kihalást, a nemzetközi közösség megbízásából megalakult a **specialisták egy csoportja: a PANGEA**. Egyik elsődleges feladatuk a kezdeti feltételezéseik megfogalmazása és egy szimuláció tervezése volt, amelynek célja a Pangeán élő bizonyos állatcsoportok vizsgálata, valamint a nagy kontinensen élő organizmusokat befolyásoló tényezők keresése.



2019. június 10.

## MENTSÜK MEG AZ EMBERISÉGET! A PANGEA-TERV VÁRJA AZ ÖNKÉNTESSEKET!



A kutatás célja az, hogy összegyűjtse a **hatodik kihatalás** megértéséhez és potenciálisan feltartóztatásához (legalábbis bizonyos mértékben) szükséges tudást. Jelenleg a tudósok szerinti két fő ok: a túlnépesedés és a túlzott fogyasztás.



A PANGEA különleges csoport önkénteseket keres a bolygónkon **252 millió évvel ezelőtti** életet szimuláló tesztekhez. A program nagyjából olyan, mint egy játék, amely rögzíti a tesztelők minden döntését, és az eredményeiket későbbi tanulmányozás céljából egy óriási adatbázis létrehozására használják. Ne késlekedj, csatlakozz a programhoz, segíts megmenteni az emberi fajt.

## 2. A JÁTÉK CÉLJA



”

*Az evolúcióelmélet szerint a túlélés szempontjából a gyanakvás ugyanolyan fontos, mint a bizalom és összedolgozás képessége*

**D. Goleman**

A Pangeában, a játékosok részt vesznek a szimulációban, bizonyos állatcsoportokat vezetnek és megkísérlik megmenteni azokat a közvetlen katasztrófától. A játékosok feladata felkészíteni védeenceiket a természeti csapásra. Míg egyes állatok Pangea régióiért fognak harcolni, fontos, hogy a játékosok

rájöjjenek: a túlélés kulcsa nem a gyilkolás, hanem az evolúció; a biztonságos régiók benépesítése, az ösztönök okos használata és a veszély érzékelése. Az egyetlen dolog ami számít, hogy állataink a megfelelő régiókat foglalják el, és a nekik legmegfelelőbb ökológiai élettereket népesítsék be... távol a katasztrófa epicentrumától.



# 3. JÁTÉKALKATRÉSZEK

Játéktábla



13 ösztönlapka, beleértve:



4 szektorlapka



5 éghajlati óv lapka

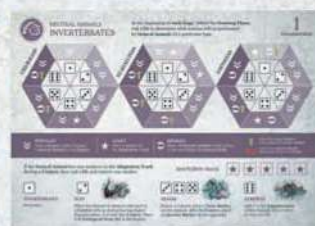


4 katasztrófalapka

4 állattábla



4 irányítottábla



13 cellapka, beleértve:



5 kora perm (cisuralian) cellapka



5 középső perm (guadalupian) cellapka



3 késő perm (lopingian) cellapka



**16 evolúciókártya, beleértve:**



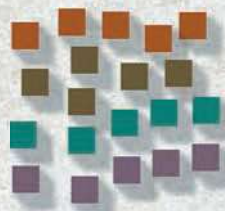
4 emlősszerűek (synapsid) evolúciókártya, beleértve egy különleges állatot

4 hüllőszerűek (sauropsida) evolúciókártya, beleértve egy különleges állatot

4 kétélűtűek (amphibian) evolúciókártya, beleértve egy különleges állatot

4 gerinctelenek (invertebrate) evolúciókártya, beleértve egy különleges állatot

**20 akciójelző**



**16 mérgező-/inaktívjelző**



**4 akciópontjelző**

egy hatoldalú (D6) kocka (az egy-, két- és háromfős játékokhoz)



**7 figyelmeztető-jelző**



**28 állatjelző, beleértve:**



6 emlősszerűek-jelző 7 hüllőszerűek-jelző

7 kétélűtűek-jelző 8 gerinctelenek-jelző

**4 különleges állat jelző**



állatcsoportonként 1

**7 éhezésseljelző**



**1 végzetjelző**



**28 alkalmazkodás-kártya**



**15 régiókártya**



**14 korszakváltó-kártya**



**1 játék végi feltételkártya**



**4 segédlap**



**2 segédlap a végzethez**

**2 segédlap a kihalás menetéhez**



**16 céljelző**



állatcsoportonként 4

**4 ösztönjelző**



állatcsoportonként 1

**4 kezdeményezésjelző**



állatcsoportonként 1

**4 dominanciajelző**



állatcsoportonként 1

**7 elérhetetlenség-jelző**



**5 feltételjelző**





## 4. JÁTÉKALKATRÉSZEK RÉSZLETEI

### 1. Játéktábla

A játék előtt azt ajánljuk a játékosoknak, hogy ismerkedjenek meg a játéktáblával:

#### (2) DOMINANCIASÁV

A dominanciasáv azt jelezi, hogy az egyes állatsoportok milyen mértékben dominálnak Pangeán. A dominanciaszint csökkenését vagy növekedését a játék alatt a játékosok **dominanciajelzőjének** mozgása jelzi ezen a sávon. A játékot az a legmagasabb dominanciaszintet elérő játékos nyeri meg, akinek a **végzet** megtörténte után van legalább egy **állatjelzője** a játéktáblán.

#### (3) KEZDEMÉNYEZÉSSÁV

A játékosok **kezdeményszélzőinek** sorrendje mutatja meg, hogy milyen sorrendben fogják a játékosok végrehajtani az akcióikat az adott szakaszban. Az aktuális szakasz végén új sorrendet határozzunk meg.

#### (4) ÖSZTÖNSÁV

Az **ösztönsáv** két egymással kapcsolatban lévő részből áll. Az első a **mezők (4A)**, ahová a játékosok az **ösztönjelzőiket** mozgatják azért, hogy meglessék az adott mezőhöz rendelt **ösztönlapkát (4B)** és hogy további **dominanciapontokat (4C)** szerezzenek. A másik itt lévő rész maguk a képpel lefelé fordított **ösztönlapkák**: az alsó 3 ösztönlapka a **SZEKTOR (4D)**, a felette lévő 4 ösztönlapka a **ZÓNA (4E)**, majd a következő 2 ösztönlapka a **KATASZTRÓFA (4F)**, és legfelül van a **VÉGZETHALOM (4G)**, ami a játék végén fedődik fel.

#### (5) CÉLSÁV

A **célsávba** 4 mező tartozik a **céllapkák (5A)** és a **céljelzők (5B)** számára, amik a teljesített célok jelzésére használhatók fel. Továbbá, a **célsáv** mellett van egy **készlet (5C)** a használaton kívüli **céljelzők** számára. A játéktáblára helyezett **céllapkák** száma az aktuális korszaktól függ - 4 céllapka a kora permben, 3 a középső permben és csak 2 a késő permben.

#### (1) KORSZAKSÁV

A játék aktuális szakaszát egy végzetjelző mozgása jelzi a korszaksávon, amely 3 korszakot - **cisuralian (kora perm)**, **guadalupian (középső perm)** és **lopingian (késő perm)** (1A) foglal magába. Közöttük található a **korszakváltások (1B)**. Minden korszaknak **több szakasza (1C)** van, amelyekben a játékosok elvégzik **akcióikat**. A **korszaksáv** utolsó része a **végzet (1D)**, ami a játék végét jelenti.





”

*A gigantikus, pólustól pólusig terjedő szuperkontinens jelenléte az élet minden formájára hatással kellett, hogy legyen.*

**R. Fortey**

### (6) KÁRTYAZÓNA

A játéktáblán négy hely van a különféle kártyatípusok számára:

- **Korszakváltó-kártyák (6A):** ide kerül 2 korszakváltó kártya a játék előkészítése során, véletlenszerűen kiválasztva.
- **Régiókártyák (csak 1-/2-/3-fős játékokban, 6B):** a megfelelő kártyák ide kerülnek, ha négynél kevesebb játékos játszik.
- **Alkalmazkodáskártyák:** egy képpel lefelé néző húzópakli (6C) és egy képpel felfelé néző dobópakli (6D).

### (7) SZUPERKONTINENS

Pangea, a szuperkontinens, ami a fő területeként szolgál a játékosok akciói számára. Függgőlegesen szektorokra tagolódik A-D (7A), míg vízszintesen éghajlati övekre (7B), amiket ikonok jelölnek. Továbbá, a szuperkontinens 3 szubkontinensre is fel lett osztva (7C): úgy mint LAURASIA (LAURÁZSIA), ami 2 éghajlati övet tartalmaz, INTERIOR, amely 1 éghajlati övet tartalmaz, valamint a szintén 2 éghajlati övvel rendelkező GONDWANA. A szektorokra és éghajlati övekre osztás miatt Pangea egész térképe négyzet alakú mezőkre, úgynevezett régiókra (7D) osztozik fel. A szomszédos régiók között színes (piros és fehér) nyilak láthatók. A fehér nyíl (7E) azt jelzi, hogy nincsen büntetés vándorláskor, míg a piros nyíl (7F) azt jelenti, hogy a vándorlás akciók büntetéssel járnak. A büntetésekről további információk a 23. oldalon találhatóak.

Pangea minden régiójában látható az információ az ott található táplálékról (7E). A táplálékikont is tartalmazó helyen, ezután egy zárójelben lévő számsorozat következik, perjelekkel elválasztva, amelyek azt jelzik, hogy a régió mennyi állatot képes etetni korszakonként. A cisuralian korszak 4 szakaszában használják a balra lévő számot, a 3 guadalupian korszak 3 szakaszában a középen lévő számot, majd a lopingian korszak 2 szakasza során a jobbra lévő számot.



**Ökológiai életterek (7F):** minden régióban van 3 ökológiai élettér, ami 0, 1, és 2 számokkal van megjelölve. Ezek azok a helyek, ahová az állatjelzők kerülnek. A legalacsonyabb számú, vagyis az ökológiai [0] élettérben bármennyi állat (állatjelző) lehet. Az [1]-es és a [2]-es életterek egyszerre csak egy-egy állatot tudnak eltartani.

### A játéktábla ikonjai:



sarkvidéki éghajlati öv



mérsékelt éghajlati öv



egyenlítői éghajlati öv



a korszakváltások és a korszakváltó-kártyák helye



az alkalmazkodás-kártyák helye



az eldobott alkalmazkodás-kártyák helye



táplálék



a céllapkák és céljelzők helye



az őstönjelzők helye



## 2. Állattáblák

Minden játékos kap egy állattáblát, mindegyiken a következő mezők láthatók:

### (2) KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG

Minden állatsopornak van egy különleges képessége.

### (3) TERJESZKEDÉS

A terjeszkedésérték használatos az azonos ökológiai életteret elfoglaló állatok közötti küzdelem eldöntésére.

### (4) AKTÍV EVOLÚCIÓKÁRTYA-ZÓNA

A képpel felfelé az aktív evolúciókártya-zónára helyezett evolúciókártyák aktívnak számítanak, vagyis a játék végéig hatnak az állatsoporra. A zónában legfeljebb 3 aktív evolúciókártya lehet.

### (5) INAKTÍV KÁRTYAZÓNA

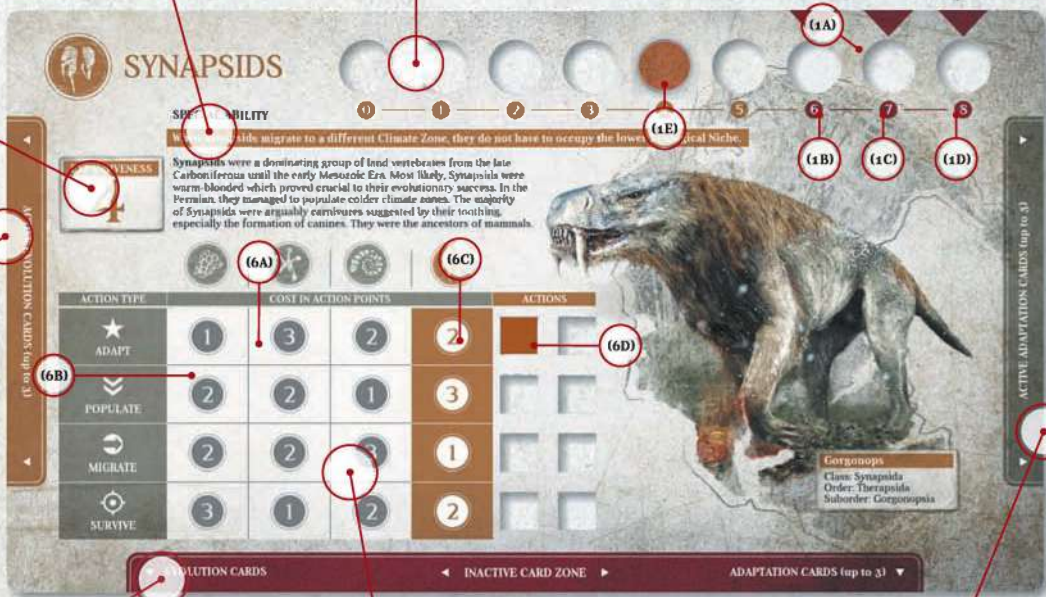
A játékosok a megszerzett evolúció- és alkalmazkodáskártyáikat az inaktív kártyazónába helyezik a szakasz kezdetén. Az evolúció- és az alkalmazkodáskártyák is képpel lefelé kerülnek oda, de a tulajdonosuk bármikor megnézheti azokat. A zónában legfeljebb 3 alkalmazkodáskártya lehet.

### (6) AKCIÓKÖLTSÉG-TÁBLÁZAT

Az akcióköltség-táblázat mutatja meg, mennyi akciópontot (6C) kell egy-egy állatsopornak (az állatikonokkal jelölt oszlopok, 6A) kifizetnie az adott akcióért (sorok, 6B). A játékosok akciójelzőik megfelelő sorokba (6D) helyezésével jelzik az elvégzett akcióikat. Minden játékos szakaszonként legfeljebb kétszer hajthat végre egy adott akciót.

### (7) AKTÍV ALKALMAZKODÁSKÁRTYA-ZÓNA

A képpel lefelé az aktív alkalmazkodáskártya-zónára helyezett alkalmazkodáskártyák aktívnak számítanak, vagyis tulajdonosuk használhatja azokat, mikor ő vagy bármelyik másik játékos végrehajtja egy akcióját. Tulajdonosuk bármikor megnézheti ezeket a kártyákat. A zónában legfeljebb 3 aktív alkalmazkodáskártya lehet.



Az állattábla ikonjai:



SYNAPSID  
(EMLŐSSZERŰEK)



SAUROPSIDA  
(HÜLLŐSZERŰEK)



AMBHIBIANS  
(KÉTÉLTŰEK)



INVERTEBRATES  
(GERINCTELENEK)



ADAPT  
(ALKALMAZKODÁS)



POPULATE  
(BENÉPESÍTÉS)



MIGRATE  
(VÁNDORLÁS)



SURVIVE  
(TÚLÉLÉS)



### 3. Evolúciókártyák

Minden állatcsoportnak egyedi kezdőkészlete van evolúciókártyákból.

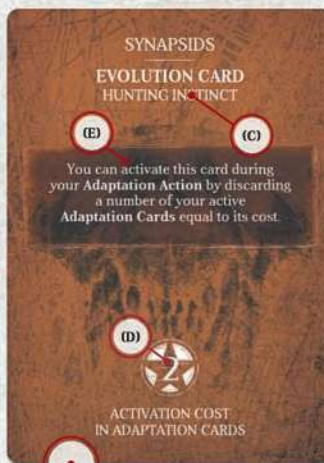


#### Evolúciókártya (elejének) adatai:

- A kártya neve és aktivációköltése (A)
- Leírása annak, hogyan változik meg egy állatcsoport a játék végéig, abban a pillanatban, mikor egy játékos aktivál egy kártyát (B)

#### Evolúciókártya (hátdalának) adatai:

- A kártya neve (C)
- Aktivációköltés (D)
- Hogyan kell aktiválni ezt a kártyát (E)
- További szabályok a különleges állatok felhasználására vonatkozóan (F)



### 4. Alkalmazkodáskártyák



#### Alkalmazkodáskártya (elejének) adatai:

- A kártya neve (A)
- Részletezése egy egyszer használatos képességnek (B), amely a leírását követve felhasználható, ha egy játékos úgy dönt, hogy ilyen módon használja az **aktív alkalmazkodáskártyát**.

#### Alkalmazkodáskártya (hátdala) leírja a kártya felhasználásának módját aktiváláskor.



M.J. Benton

Rövidítések a játékban: (D) - Dominanciapontok, (AP) - Akciópontok



## 5. Korszakváltó-kártyák



A korszakváltó-kártyák (eleje) tartalmazza azoknak az eseményeknek a részleteit, amelyek megtörténnek, és hatással lesznek a játékban lévő állatokra.

A korszakváltó-kártyák (hátdala) határozza meg, mely korszakokat választja el egymástól (mikor kell felfedni a kártyát és alkalmazni az elején lévő utasítást).

Egyszemélyes játéknál azokat a korszakváltó-kártyákat használnd, amelyek hátdalán a „SOLO” felirat olvasható ahelyett, hogy mely korszakokat választanak el egymástól.

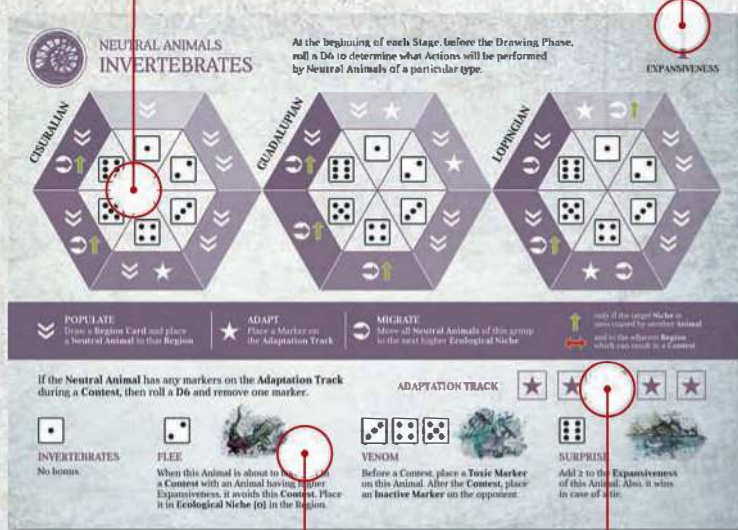


## 6. Irányítótáblák

Az irányítótáblákat csak egy-, két-, és háromfős játékok során fogják használni a semleges állatok. Mindegyik irányítótábla az egyes semleges állatsoportok viselkedésének szabályait tartalmazza.

Az állatsoport viselkedésének diagramja egy adott korszakban.

A terjeszkedésérték használatos az azonos ökológiai életteret elfoglaló állatok közötti küzdelem eldöntésére.



Az alkalmazódásmező annak meghatározására szolgál, hogyan viselkedik egy semleges állat egy küzdelem során.

Az alkalmazódássáv egy adott állatsoport alkalmazkodásainak számát jelöli.

## 7. Játék végi feltételkártya

Csak egyszemélyes játékmódban használatos. A játékos kap egy feltételkártyát, amely meghatározza, hogy mi szükséges az egyes állatsoportoknak a játék befejezéséhez, és egy különleges akciót is leír, amivel egy olyan állatot jelölhetsz meg, amellyel megpróbálva elérni a játék végi feltételt.



## 8. Feltételjelzők

Egyszemélyes játékmódban feltételjelzők kerülnek felhelyezésre a táblára egy állat által, hogy jelezze a haladást a játék végi feltétel felé.

SOLO



## 9. Régiókártyák

Csak egy-, két- és háromfős játékokban használatos arra, hogy meghatározza, egy semleges állat hol fogja elvégezni az akcióját.

A kártya eleje információkat tartalmaz a régiókról, szektorokról és éghajlati övekről.



”

Az evolúció úgy működik, hogy *finomhangolja a különféle fontos részleteket, hogy az állatok jobban alkalmazkodjanak a mindennapok kihívásaihoz.*

M.J. Benton

## 10. Ösztönlapok

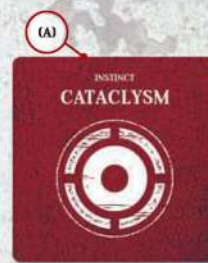
Az ösztönlapok három típusba sorolhatók [ami a lapok hátoldalán van jelezve.] (A)



**SEKTOR (SECTOR):** az elején látható egy betű A-tól D-ig, ami a játéktábla egyik **függőleges szektorára** mutat.



**ÉGHAJLATI ÖV (ZONE):** az elején látható az éghajlati öv és a szubkontinens neve, ahogy az éghajlati öv ikonja is, ami a játéktábla egy **vízszintes éghajlati övére** mutat.



**KATASZTRÓFA (CATAclysm):** az elején látható egy katasztrófa neve. A katasztrófák további részletei a 20. oldalon találhatók.



## 11. Céllapkák

Minden céllapka (eleje) tartalmazza:

- A cél nevét (A)
- A cél követelményét (B)
- A jutalmul kapott **dominanciapontok (röviden D) számát (C)**, melynek értéke attól függ, hogy a játékos milyen gyorsan hajította végre a célt.



Minden céllapka (hátdala) meghatározza, hogy a célhoz melyik korszak tartozik.

## 12. Céljelzők

Minden játékosnak van 4 **céljelzője**, amikkel jelzik a már teljesített célokat. Mikor egy cél követelménye teljesül, a jelzőt a játéktábla megfelelő céllapkája alá kell helyezni. **Egyszemélyes játékmódban** egy **céljelzőt** használunk arra, hogy megjelölj egy olyan állapotot, amely feltételjelzőket helyezhet el, hogy elérje a **játék végi feltételt**.



## 13. Kezdeményezésjelzők

Minden játékosnak van egy kétoldalas **kezdeményezésjelzője**. Az állatcsoport ikonja jelzi, hogy az aktuális szakaszban a játékos még nem használta fel minden akcióját. A homokóra-ikonos másik oldal azt jelzi, hogy a játékos az aktuális szakaszban már minden akcióját felhasználta.



”

Akkoriban az egész világ nyitva állt a vándorló négylábúak előtt. Ez soha nem történt meg újra.

R. Fortey

## 14. Végzetjelző

A **végzetjelző** a korszaksávra kerül és azon jelzi az aktuális szakaszt és korszakot. Mikor a sáv utolsó mezéjére ér, a **végzethalom** felfedésre kerül és a játék véget ér.





## 15. Állatjelzők

Minden játékosnak megfelelő számú **állatjelzője** van, az állattáblán lévő állatcsoport ikonjával megegyező jelzéssel.



## 16. Különlegesállat-jelző

Minden játékosnak van egy **különlegesállat-jelzője** az állattáblán lévő ikonnal megegyező jelzéssel. Ezt a jelzőt egy különleges állat megjelölésére használják, amely egy **evolúciókártya** eredményeként jelent meg.



## 17. Ösztönjelzők

Minden játékosnak van egy **ösztönjelzője**, amit az **ösztönsávra** kell helyezni.



## 18. Dominanciajelzők

Minden játékosnak van egy **dominanciajelzője**, amit a **dominanciasávra** kell helyezni. Ezeknek a jelzőknek két oldaluk van, elejük és hátoldaluk. Amint egy játékos elér **20 dominanciapontot** (röviden: **D**), a jelzőjét átfordítja a „20”-as számmal jelölt oldalára.



eleje

hátoldala



Az összes többi fennmaradó jelzőt egy közös készletbe helyezték, amely minden játékos számára elérhető.

## 19. Éhezésjelzők



Mikor ez a jelző felkerül a játéktábla egyik régiójára, akkor jelzi, hogy nincs elég táplálék abban a régióban és minden ott lévő állat **éhezik**.

Az **éhezés** szabályáról további részletek a 18. oldalon találhatók.

## 20. Figyelmeztető-jelzők



Ez a jelző ideiglenesen kerül a játéktáblára, hogy jelezze azokat a régiókat, ahol több **állatjelző** van, mint táplálék.

## 21. Elérhetetlenség-jelzők



Mikor ez a jelző a játéktábla egyik régiójára kerül, azt jelzi, hogy az a régió nem érhető el a játékosok számára, és semmilyen módon nem tudják használni.

## 22. Mérgezőjelzők



Mikor ez a jelző egy **állatjelzőre** – vagy mellé – kerül egy **evolúciókártya** aktiválásának hatására, azt jelzi, hogy az az állat **mérgező**. A **mérgezés** szabályáról további részletek a 16. oldalon találhatók.

## 23. Inaktívjelzők



Mikor ez a jelző egy **állatjelzőre** kerül, azt jelenti, hogy az állat **inaktív**. Az **inaktivitás** szabályáról további részletek a 16. oldalon találhatók.



## 5. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Helyezzétek a játéktáblát (1) az asztal közepére.

Rakjátok a végzetjelzőt a korszaksávon az „Asselian” [Asszeli] szakaszra (2).

A 4 Cataclysm (katasztrófa) ösztönlapka közül véletlenszerűen válasszatok ki egyet, amit rakjatok vissza a játék dobozába. Fontos: minden játékos nézze meg, melyik katasztrófa lett eltávolítva a játékból.

A játéktábla mellé rakjátok le képpel lefelé az összes ösztönlapkát. Keverjétek össze ezeket a lapkákat és véletlenszerűen válasszatok 1-1 szektor, éghajlati öv és katasztrófa ösztönlapkát. Helyezzétek ezt a 3 lapkát képpel lefelé a játéktábla mellé, az ösztönsáv legfelső mezőjének közelébe. Később erre a 3 lapkára végzethalomként (3) utalunk.

Helyezzétek a megmaradt ösztönlapkákat az ösztönsáv közelébe a következőképpen: 2 katasztrófa ösztönlapkát (4) a végzethalom alá, majd 4 éghajlati öv ösztönlapkát (5) alájuk és 3 szektor ösztönlapkát (6) legalulra.

Minden játékos megkap egy egyszínű alkatrészkészletet: egy állattáblát (7), az evolúciókártyákat, állatjelzőket, egy különlegesállat-jelzőt, egy kezdeményezésjelzőt, egy dominanciajelzőt, egy ösztönjelzőt, 4 céljelzőt, egy akciópontjelzőt és 5 akciójelzőt.

Minden játékos helyezze az evolúciókártyáit (8) az állattáblája alatti inaktív kártyazónába. Az akciópontjelző az akciópontsáv 6-os mezőjére (9) kerül. Akciójelzők (10) bárhol lehetnek az állattáblán kívül. Csak egyszemélyes játékokban: a játékos kap egy játék végi feltételkártyát is.

Minden játékos helyezze el a kezdeményezésjelzőjét (11) a kezdeményezéssávon. A kezdeményezéssávon lévő sorrend megállapításához az állattáblán lévő terjeszkedés (12) értéket használjátok. A legmagasabb terjeszkedés értékkel rendelkező fogja a kezdeményezéssáv első mezőjét elfoglalni, míg a legalacsonyabb terjeszkedés értékkel rendelkező játékosé lesz az utolsó mező.

Minden játékos felhelyezi dominanciajelzőjét (13) a dominanciasáv 1-es mezőjére. A dominanciajelzők egymásra kerülnek, a sorrendjük nem számít.







Minden játékos helyezze **ösztönjelzőit (14)** az ösztönsáv első mezőjére a játéktábla alsó sarkába (amelyik mellett nincs ösztönlapka). Az **ösztönjelzők** egymásra kerülnek, a sorrendjük nem számít.

Minden játékos helyezze a 4 **céljelzőjét (15)** a játéktáblára, a célsávtól jobbra. Ez alkotja azt a készletet, ahonnan a játékosok el fogják venni a **céljelzőiket**, hogy a teljesített céllapok alá helyezzék azokat.

Rakjátok a céllapokat képpel lefelé a játéktábla mellé, korszakonként három külön halomba szétválogatva.

Az első korszak-halomból (CISURALIAN) véletlenszerűen válasszatok ki 4 **céllapát (16)** és képpel felfelé rakjátok a célsávra. Ez a 4 cél csak a játék első 4 szakaszában lesz elérhető, majd a **korszakváltás** megtörténte után ezeket a célokat újabbak fogják felváltani.

Keverjétek össze az összes **alkalmazkodókártyát (17)** és rakjátok a paklit a tábla bal alsó sarkában lévő mezőre.

**Csak egyszemélyes játékban:** Csak a hátoldalán SOLO felirattal megjelölt **korszakváltó-kártyákat** használnd. A többi **korszakváltó-kártyát** rakd vissza a játék dobozába. Keverd össze az összes **SOLO korszakváltó-kártyát** és véletlenszerűen válassz közülük 2-t, majd anélkül hogy megnéznéd azokat, helyezd az erre **fenntartott helyre (18)** a **kezdeményszáv** mellé. A megmaradt **SOLO korszakváltó-kártyákat** rakd vissza a dobozba.

**Csak 2-4-fős játékban:** Osszátok szét a **korszakváltó-kártyákat** kétfelé, aszerint, hogy mely korszakok között történnek. Keverjétek meg mindkét paklit külön, majd anélkül, hogy megnéznétek azokat, véletlenszerűen válasszatok közülük 1-1 kártyát. Rakjátok az erre **fenntartott helyre (18)** a **kezdeményszáv** mellé. Csak 2 **korszakváltó-kártyának** kell a táblán lenni: cisuralian – guadalupian és guadalupian – lopingian. Rakjátok vissza a megmaradt **korszakváltó-kártyákat** a dobozba.

Rakjátok az összes **mérgezés-, inaktív-, éhezés-, és figyelmeztetőjelzőt (19)** a játéktábla közelébe.

Rakjátok vissza a nem használt alkatrészeket (használaton kívüli állattáblákat és a hozzájuk tartozó **evolúciókártyákat**, valamint a **dominancia-, ösztön-, cél- és akciópontjelzőket**) a dobozba.

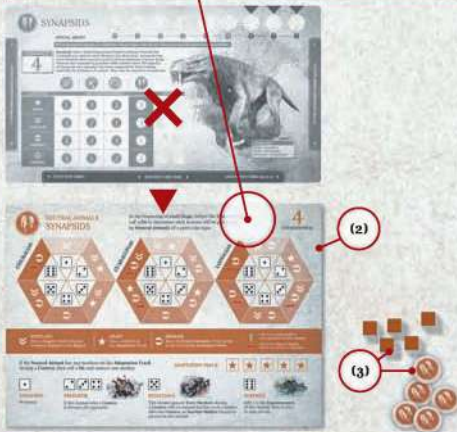
A **kezdeményszávon** elért sorrendjüknek megfelelően minden játékos helyezze fel az egyik **állatjelzőjét a játéktáblára valamelyik ökológiai [O]lélettérre (20)**, a sarkvidéki éghajlati övet és a (csak az egy-, két- és háromfős játékokban használatos) **elérhetetlenségjelzőkkel** jelölt régiókat kivéve.



## TOVÁBBÁ: Csak 1-3 játékos esetén

Rakjátok fel az **elérhetetlenségjelzőket** a **D szektor (1)** minden régiójára a játéktáblán.

Rakjátok a játéktábla mellé az **irányítótáblákat (2)** a semleges állat oldalukkal felfelé (azokét az állatokét, amiket nem választottak ki a játékosok).



Minden irányítótábla mellé rakjátok oda a tábla színével megegyező **akció- és állatjelzőket (3)**.

Rakjátok a semleges állatok **kezdeményszélőit** a **kezdeményszávra** az irányítótábla (4) terjeszkedés értékének sorrendjében.  
**MEGJEGYZÉS:** A semleges állatok jelzői véglegesen ott maradnak, mindig a játékosokhoz tartozó kezdeményszélők előtt állva a kezdeményszávon. A játékosok már felkerült kezdeményszélői visszább csúsznak a kezdeményszávon a semleges állatok kezdeményszélői alá.

A 15 régiókártya közül vegyétek ki a sarkvidéki éghajlati öv régióihoz tartozó 6 kártyát és rakjátok azokat a játéktábla mellé. Ezeket a második korszaktól (guadalupian) fogjátok használni. Keverjétek össze a maradék 9 régiókártyát és rakjátok azokat a játéktáblára, megalkotva így a **régiókártya-paklit (5)**.

Rakjátok a hatoldalú kockát a játéktábla mellé.



Minden, a játékban részt vevő **semleges állat** után húzzatok egy **régiókártyát** és rakjátok egy **semleges állat jelzőt** a régió **ökológiai [0] életterére (6)**. Majd rakjátok vissza a régiókártyát a pakliba és keverjétek össze újra.



## 6. JÁTÉKMENET

A játék 9 szakaszon keresztül tart, majd a játék véget ér a katasztrófa helyének és típusának megismerésével. A játék első 4 szakasza a **cisuralian [kora perm] korszak**, majd egy **korszakváltás** után új kor kezdődik el.

A **guadalupian [középső perm] korszaknak** 3 szakasza van, majd újabb **korszakváltás** történik, majd a **lopingian [késő perm] korszak** 2 szakasza kezdődik el.



### Minden szakasz fázisokból áll:

- Semleges állat fázis:**  
(Csak egy-, két- és háromfős játékoknál);
- Húzásfázis:** minden játékos kap 2 **alkalmazkodókártyát**;
- Akciófázis:** a játékosok egymás után, kezdeményezés-sorrendben végrehajtanak egy akciót addig, míg mindenki nem passzolt;
- Túlélésfázis:** ellenőrizték, hogy bármelyik régióban történik-e **éhezés**;
- Kezdeményezésfázis:** a **kezdeményezéssávon** állítsátok be a játékosrendet.

### Minden korszakváltás fázisokból áll:

- Tisztításfázis:** távolítsátok el az összes **éhezéssjelzőt** a játéktábláról;
- Eseményfázis:** fedjétek fel a **korszakváltókártyát** és hangosan olvassátok fel;
- Fejlesztésfázis:** cseréljétek le az összes **céllapkát** a játéktáblán az új korszakból származókra.
- Bővítésfázis:** rakjátok vissza a felhasznált **régiókártyákat** a **régiókártya-pakliba** és keverjétek meg.

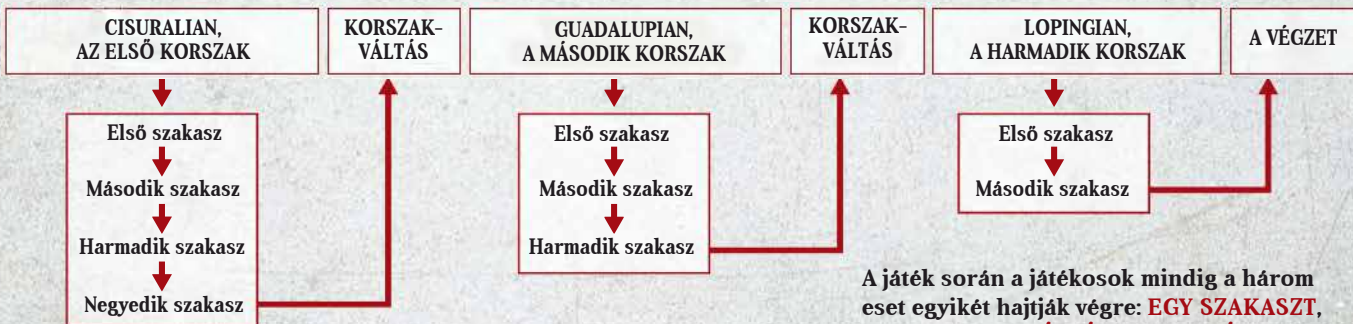
### A végzet – a játék vége:

- Fedjétek fel a **végzethalom** összes lapkáját;
- Haldoklásfázis:** az 1-3 közötti lépések végrehajtása [lásd: 19-20.o.];
- Végző dominancia:** megtörténik a pontozás a túlélő állatok alapján.

## 7. A JÁTÉK RÉSZLETESEN

A játék előrehaladását **végzetjelző** előrehaladása jelzi a **korszaksávon**. A végzetjelző aktuális helyzete meghatározza, hogy a játékosoknak mit kell tenniük a játék egy adott pillanatában. A **korszaksáv** 3 korszakra van felosztva,

valamint két korszak között **korszakváltások** történnek. Minden korszak több **szakaszra** oszlik. A játék véget ér, mikor a **végzetjelző** eléri a **végzetsáv** utolsó mezőjére, ami azt jelzi, hogy eljött a **végzet**.



A játék során a játékosok mindig a három eset egyikét hajtják végre: **EGY SZAKASZT**, **EGY KORSZAKVÁLTÁST** vagy **A VÉGZETET**.



## ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

### KÜZDELEM

A **küzdelem** automatikusan és mindig két állat között történik meg. A **küzdelmet** kiválthatja egy játékos akciója, egy ellenfél akciója, de akár egy **korszakváltó-kártya** is.

### KÜZDELEM AZ ÖKOLÓGIAI [1] VAGY [2] ÉLETTÉRBE

Olyan **küzdelem**, ami egy **ökológiai [1] vagy [2] élettéren** történik, amit **2 állatjelző** foglal el. Ebben az esetben az ezen állatok közti **küzdelmet** azonnal végre kell hajtani. Összehasonlítva az állattáblák/irányítótáblák **terjeszkedés** [expansiveness] értékeit. **A nagyobb terjeszkedés értékű állat győz, a másik állatnak pedig vissza kell vonulnia egy, a küzdelemnek helyt adó ökológiai élettérnél 1-gyel alacsonyabb értékű ökológiai élettérre, tehát [2]-ről [1]-re, vagy onnan a [0]-ra mozognia.**

### KÜZDELEM AZ ÖKÖLÓGIAI [0] ÉLETTÉRBE

Alapesetben, az állatok nem **harcolnak** egymással az **ökológiai [0] életterekben**. Am ez megtörténhet, ha egy **evolúció-** vagy egy **alkalmazkodáskártya** hatása **küzdelmet** indít el egy **ökológiai [0] élettérben**. Ekkor emlékezzetek arra, hogy a **küzdelem** csak két állat között történik, és a vesztes eltávolításra kerül a játéktábláról.

### SEMLEGES ÁLLATOK

A **semleges állat jelzőket** ugyanúgy kezeljük, mint a játékosokhoz tartozó **állatjelzőket**. Amikor egy kártya szövege, egy céllapka, vagy más alkatrészek **állatjelzőkre** hivatkoznak (például, hogy távolítsd el egy másik játékos állatát), akkor ebbe beletartoznak a semleges állatok és a játékos által irányított állatok is.

### KÜZDELEM SEMLEGES ÁLLATOKKAL

Amikor 4 játékosnál kevesebben játszanak, lesznek **semleges állat jelzők** is a játéktáblán. A semleges állatok ugyanúgy viselkednek, mint a játékosok által irányított állatok, tehát a köztük lévő **küzdelmeket** (velük és köztük) ugyanúgy kell elvégezni, mint a játékosok irányította állatokkal (az irányítótáblán lévő **terjeszkedés** értéket vizsgálva), egyetlen kivétellel. Amennyiben **egy semleges állat részt vesz a küzdelemben, nézzétek meg az irányítótábláját. Ha vannak jelzők az alkalmazkodássávon, dobjatok el egyet közülük, majd dobjatok a D6 kockával és alkalmazzátok a küzdelembónuszt, amelyet a semleges állat kap a dobás eredményeként.**

### KÜLÖNLEGES ÁLLATOK

Az állatokra vonatkozó szabályokat a **különleges állatokra** is alkalmazni kell.

### RÉGIÓK

**Sorrendiség:** bármikor egy semleges állat akciót, **éhezést**, vagy **korszakváltó-kártyákat** kell elvégezni, a játéktábla régióiban felülről lefelé kell haladni. **Először a felső sarkvidéki éghajlati öv A szektorának első régiójában kell végrehajtani**, majd a B szektorban, és így tovább, amíg az abban az éghajlati övben lévő összes régió sorra nem kerül. Majd ugyanezt kell tenni a felső mérsékelt éghajlati övben (az A szektortól egészen a D szektorig), és ezt folytatva a játéktáblán alja felé, amíg az összes éghajlati öv, az alsó sarkvidékig bezáróan feldolgozásra nem kerül.

**Szomszédos régiók:** A régiók szomszédosak azokkal a régiókkal, amik tőle jobbra, balra, alatta és felette vannak. **Fontos: a játéktábla szélei nem átjárhatóak**, ami azt jelenti, hogy az A és a D szektor régiói nem szomszédosak egymással, ahogy a két sarkvidéki égvöben lévő régiók sem azok.

### FIGYELMEZTETŐJELZŐ

Ne feledjétek el megjelölni **figyelmeztetőjelzővel** azokat a régiókat a **játéktáblán, ahol az állatjelzők száma meghaladja az aktuális korszakban biztosított táplálékét**. Amennyiben egy játékos akcióinak következtében egy régióban az **állatjelzők** száma a biztosított táplálék alá csökkenne, a **figyelmeztetőjelző** eltávolításra kerül abból a régióból. E jelző egyetlen célja, hogy emlékeztesse a játékosokat, hogy néhány régióban **éhezés** lehet, így ennek megfelelően tudnak cselekedni.

### INAKTÍV

Az inaktívjelző az **állatjelzőre** vagy mellé kerül, jelezve, hogy az állat **inaktív**. **Küzdelem** esetén az **inaktív állat terjeszkedés értéke 0**. Továbbá azt is jelzi, hogy az állat nem tud vándorlás [migrate] akciót végrehajtani. **Állapot aktívra állítása:** Egy játékos, fordulója során, **1 akciópont** elköltésével eltávolíthat **1 inaktívjelzőt**, ez nem számít akciónak. **Fontos: amikor egy inaktívjelzővel rendelkező állat lenne kénytelen vándorolni, akkor a játéktábláról el kell távolítani (például elveszített küzdelem eredményeképpen).**

### MÉRGEZŐ

A mérgezőjelző az **állatjelzőre** vagy mellé kerül, jelezve, hogy az állat **mérgező**. Amikor egy ilyen állatot felfal egy másik állat egy **küzdelem** eredményeként, mindkét **állatjelzőt** el kell távolítani a játéktábláról (mindketten elpusztulnak). **Továbbá, mikor egy mérgező állat megnyer egy küzdelmet, akkor is el kell távolítani mind a két állatjelzőt a játéktábláról.**



## SZAKASZOK

Végezzétek el a következő fázisokat a megadott sorrendben a játék minden szakaszában:

### 1. Semleges állapot fázis (Csak egy-, két- és háromfős játékoknál)

Ezt a fázist a **kezdeméyzéssávon** lévő semleges állapotok sorrendjében végezzétek el. Az **irányítótáblák** által képviselt semleges állapotok minden csoportjával tegyétek a következőket:

- Amennyiben nincsenek ennek a semleges állatsopornak állatjelzői a játéktáblán, húzzatok egy **régiókártyát** és rakjátok egy **semleges állatjelzőt** az abban a régióban lévő **ökológiai [0] élettérre**. Majd rakjátok vissza a régiókártyát a pakliba és keverjétek meg.
- Dobjátok egyszer a D6 kockával.
- Ennek a semleges állatsopornak az irányítótábláján olvassátok el a kockadobás jelezte akciót és hajtsátok azt végre. Bizonyosodjatok meg róla, hogy az aktuális korszakhoz rendelt akciót olvastátok el.

Ismételjétek meg az A – C lépéseket minden semleges állatsopornál, amelyek részt vesznek a játékban.

**A semleges állatok akciói a 25. oldalon lesznek részletesen elmagyarázva, közvetlenül a játékosok által elvégezhető normál akciók leírása után.**

### 2. Húzásfázis

A **kezdeméyzéssáv** sorrendje alapján, minden játékos húz 2 **alkalmazkodáskártyát** a játéktáblán lévő pakliból. A felhúzott kártyákat az állattáblája inaktív kártyazónájába rakja az **alkalmazkodáskártyák** közé. Amikor az **alkalmazkodáskártyák** paklija elfogy, az **alkalmazkodáskártyák** dobópaklijának visszakeverésével alkossatok egy új **alkalmazkodáskártya**-paklit.

**Nagyon fontos: amennyiben több, mint 3 alkalmazkodáskártyád lenne az inaktív kártyazónában az új kártyák felhúzása után, azonnal dobj el annyit, hogy 3 kártya maradjon. Te döntöd el, melyik kártyákat dobod el.**

### 3. Akciófázis

Az akciófázis alatt, a játékosok végrehajtják akcióikat, egyenként, a **kezdeméyzéssáv** sorrendje alapján. Az első játékosal kezdve, minden játékos végrehajtja első akcióját, majd a második akcióját, és így tovább, amíg minden játékos passzol, átfordítva **kezdeméyzésjelzőjüket** a homokóra-ikonos oldalukra.



**Fontos: nem hagyhatod ki a fordulót, hogy kivárj és megnézd, más játékosok mit cselekednek.**

A játékosok a következő 3 lépést követve hajtanak végre egy akciót:

- helyezd az **akciójelződet** a kiválasztott akcióra az állattábládon
- mozgasd az **akciópontjelződet** az akciópontosávon lefelé, a kiválasztott akció költségével megegyező pontnyival
- hajtsd végre az akciót. Az akciók leírása részletesen a 21. oldalon található.

**Akciókorlát:** szakaszonként minden akciót csak kétszer tudsz végrehajtani, ezért van csak két hely minden akció mellett az állattáblán.



**PÉLDA:** Egy játékos az emlősszerűeket vezetve végrehajt egy túlélés akciót, aminek költsége (az emlősszerűeknél) 2 akciópont. A játékos megjelöli akció-választását az állattáblán, és az **akciópontosávon 2 mezővel balra mozgatja az akciópontjelzőjét.**



### Passz:

Mikor a fordulóban egy akciót kéne végrehajtanod, de nem maradtak rá **akciópontjaid** (**akciópontjelződ** a „O” mezőn áll), passzolnod kell, amit a **kezdeményezésjelződ** átfordításával jelzel.

- Passzolhatsz olyankor is, mikor vannak akciópontjaid;
- Amikor felhasználtad az összes **akciójelződet**, passzolnod kell;
- Passzolás után, nem tudsz végrehajtani több akciót az aktuális szakaszban. Azonban, tudod használni különleges képességedet, illetve eldobhatsz egy **alkalmazkodáskártyát** is az aktív kártyazónádról.

### CÉLOK TELJESÍTÉSE – Csak az akciófázisban:

Egy játékos csak az akciófázisban fejezhet be célokat. Csak a játéktáblán lévő és az aktuális korszakhoz tartozó céllapkákat lehet teljesíteni.

#### Egy cél teljesítése:

Egy akció elvégzése előtt vagy után bejelentheted, hogy egy adott céllapka követelményét teljesítetted. Majd, helyezd a **céljelződet** az alá a lapka alá, és a lapkán jelzett számú **dominanciapontot** szerzel.

#### Több cél teljesítése:

Amennyiben egyszerre egynél több célt is teljesítettél, helyezd az egyik **céljelződet** mindegyik teljesített céllapka alá, és mindegyik után megkapod a pontokat.



**PÉLDA:** Egy játékos az emlősszerűeket vezetve végrehajt egy vándorlás akciót és belép egy másik éghajlati övben az [1]-es élettérbe, ahol egy **küzdelmet** hajt végre az ott lévő kétéltekek ellen, amit megnyer és felfalja az ellenfelét. Így 2 célt teljesített: a **megsemmisítést [Lethality]** (egy állat megölése) és a **fajhelyettesítést [Allopatry]** (betelepülés az összes éghajlati övbe), ami azt jelenti, hogy összesen **5 dominanciapontot** (3 + 2) szerez, mivel az egyik célt egy másik játékos már teljesítette.

## 4. Túlélésfázis

A túlélésfázisban **ellenőrizzitek az éhezést minden játékban lévő régióban**. Az aktuális szakaszban a játéktáblára került **figyelmeztetőjelzők** segítségetekre lehetnek ebben. A régióban lévő éhezéssel szembeni jelenlétére tekintet nélkül, ellenőrizzitek le az **éhezést** a következő módon:

1. Amennyiben már van **éhezéssel** a régióban, hagyjátok ki a 2. lépést, és közvetlenül az **éhezés** megoldását végezzétek el abban a régióban.
2. Amennyiben több állat van egy régióban, mint amennyit az aktuális korszakban az táplálékkal el tud látni, helyezzetek fel egy **éhezéssel** abba a régióba és azonnal oldjátok meg az **éhezést** ott. Ne felejtsetek el eltávolítani a **figyelmeztetőjelzőt** erről a régióról, ha volt rajta. **Megjegyzés:** egy-, kettő- és háromfős játékokban távolítsátok el a régiókártya-pakliból egy olyan régió régiókártyáját, ahol egy éhezéssel lett éppen elhelyezve. A korszakváltásnál fogjátok visszarakni azokat a régiókártya-pakliba.



**PÉLDA:** Egy játékos a kétélteket vezetve végrehajtja utolsó akcióját az aktuális korszakban: **benépesítés**. Mivel az első korszakban (cisuralian) történik a **régióban maximum 2 állat lehet**, így egy **figyelmeztetőjelző** kerül a régióra. Ha más játékosok nem reagálnak erre az akcióra, akkor az akciófázis végén, **éhezés** lesz abban a régióban, és a **figyelmeztetőjelzőt egy éhezéssel fogja felváltani**.

#### Éhezés megoldása:

Minden játékos, akinek van **állatjelzője** az **éhezéssel** régióban, **veszt 1 dominanciapontot** a régióban lévő mindegyik állatjelzője után. Egyébként **mindegyik dominanciapont után, aminél úgy döntenek, nem veszítik el, el kell távolítaniuk egy-egy állatjelzőjüket**.

Az **éhezés** minden régióban a kezdeményezés sorrendjében történik meg. Miután egy **éhezéssel** felkerült egy régióba, **a korszakváltás eljöveteleig ott is marad**. Nem lehet egy régióban egynél több **éhezéssel**.



## 5. Kezdeményezésfázis

A kezdeményezésfázis minden szakasz utolsó fázisa. A **kezdeményezés**sáv sorrendjének megváltoztatása után a **végzetjelzőt** mozgassátok át a következő mezőre.

1. Az összes **kezdeményezésjelzőt** fordítsátok vissza az állatsoport ikonját mutató oldalukra és a **dominanciasávon** látható játékosok pontszáma szerinti sorrend alapján változtassátok meg a **kezdeményezés**sávon a sorrendjüket. Akinek a **legtöbb dominanciapontja van, az lesz az utolsó a sorban**, míg a **legkevesebb dominanciaponttal rendelkező az első lesz**. Döntetlen esetben az azonos pontot szerzők között a sorrend változatlan marad. **Emlékezz: a semleges állatok jelzőinek sorrendje a kezdeményezés**sávon **sosem változik, és mindig a játékosok előtt végzik el az akciókat**.
2. Mozgassátok a **végzetjelzőt** a korszaksáv következő mezőjére.
3. Minden játékos mozgassa az **akciópontjelzőjét** az állattáblán az aktuális korszaknak megfelelő kezdőértékre (ahová a **végzetjelző** mozgatva lett).
4. Minden játékos eltávolítja az összes **akciójelzőjét** az állattáblájáról.

**Megjegyzés:** bármikor, ha az alkalmazkodáskártya-pakli elfogy, az alkalmazkodáskártyák dobópakliját összekeverve alkossatok egy új alkalmazkodáskártya-paklit.

## KORSZAKVÁLTÁS

Egy **korszakváltás** két korszak között történik, mikor a **végzetjelző** eléri a **korszakváltás** mezőt. Mikor ez megtörténik, végezzétek el a megadott sorrendben az összes itt következő fázist:

### Tisztításfázis:

Távolítsátok el az összes **éhezésjelzőt** a játéktábláról.

### Eseményfázis:

Fedjétek fel a játéktáblán lévő megfelelő **korszakváltó-kártyát**. Hangosan olvassátok fel és a **kezdeményezés** sorrendjében végezzétek el.

### Fejlesztésfázis:

Távolítsátok el az összes **céllapkát** a játéktábláról, és az összes **céljelzőt** rakjátok vissza a készletbe. Véletlenszerűen válasszatok a most kezdődő korszakból új céllapkákat. **Fontos:** Az új **céllapkák száma a korszaktól függ, és a célsávon látható**.

## Bővítésfázis (csak egy-, két- és háromfős játékban)

- Rakjátok vissza a **régiókártyapakliba** az összes, korábban az **éhezés** miatt eltávolított **régiókártyákat**.
- Továbbá, az első **korszakváltáskor** adjátok a 6 sarkvidéki éghajlati öv **régiókártyáit** a **régiókártyapaklihoz**. Mostantól, a játék végéig, a **régiókártyapakliban** 15 kártya lesz.
- Keverjétek meg a **régiókártyapaklit**.

## A VÉGZET – A JÁTÉK VÉGE

A végzet akkor jön el, mikor a **végzetjelző** eléri a **korszaksáv** utolsó mezőjét. Végezzétek el a megadott sorrendben a következő fázisokat:

### 1. Fedjétek fel a végzethalomban lévő lapkákat:

- a) Fedjétek fel mind a 3 ösztönlapkát, ami a **végzethal**mot alkotja.
- b) A **végzetsávon** lévő **végzetjelzőt** rakjátok át abba a régióba, amit a **végzethalomban** lévő **szektor** és **éghajlati öv** ösztönlapkák jelölnek ki.

### 2. Haldoklásfázis

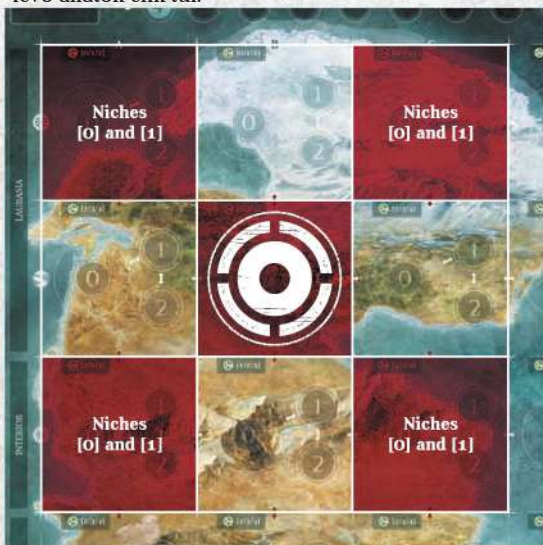
A **haldoklásfázis** 3 lépésből áll:

- 1) **EPICENTRUM:** távolítsátok el az összes **állatjelzőt** a **végzetjelzővel** jelölt régióból, illetve az arra merőleges 4 szomszédos régióból.





2) **RÁZKÓDÁS:** távolítsátok el az összes **állatjelzőt** a **végzetjelzőtől** átlós irányban található 4 szomszédos **ökológiai [0] és [1] életteréből**. Másképp fogalmazva, ezekben a régiókban csak az **ökológiai [2] életterben** lévő állatok élnek túl.



3) **A NAGY KIPUSZTULÁS:** Hajtsátok végre a **végzethalomból** felfedett **katasztrófa** ösztönlapka által meghatározott katasztrófát.

#### **SUPERVULKÁN-KITÖRÉS:**

Eredményként globális lehűlés történik. Távolítsátok el az összes **állatjelzőt** mindkét **sarkvidéki éghajlati övről** és mindkét **mérsékelt éghajlati öv ökológiai [0] és [1] életteréről**. **Ezt a katasztrófát csak az Egenlítő közelében (a középső éghajlati övben) és a mérsékelt éghajlati övek ökológiai [2] életterében élő állatok élnek túl.**



#### **ÓRIÁS KISBOLYGÓ:**

Eredményként extrém mértékű felmelegedés történik. Távolítsátok el az összes **állatjelzőt** a **középső éghajlati övről** és mindkét **mérsékelt éghajlati öv ökológiai [0] és [1] életteréről**. **Ezt a katasztrófát csak a sarkvidéki éghajlati övekben és a mérsékelt éghajlati övek ökológiai [2] életterében élő állatok élnek túl.**



#### **GAMMA SUGARAK:**

A **végzetjelzőt** tartalmazó egész szubkontinens megsemmisül. Távolítsátok el az összes **állatjelzőt** a szubkontinensről, és a **többi szubkontinens ökológiai [0] életteréről** is. **Ezt a katasztrófát csak a végzetjelző nélküli szubkontinensek ökológiai [1] és [2] életterében élő állatok élnek túl.**



#### **PANGEA SZÉTESÉSE:**

Minden élet megsemmisül az epicentrum éghajlati övében és szektorában. Távolítsátok el az összes **állatjelzőt** a **végzetjelzőt** tartalmazó teljes éghajlati övről és szektorról. Majd a **rázkódás** továbbterjed: távolítsátok el az összes **állatjelzőt** a haldoklásfázis 2. lépésében a **rázkódást elszenvető régiókkal** átlósan szomszédos **4 régió ökológiai [0] és [1] életteréről**. **Ebben a 4 régióban csak az ökológiai [2] életterében élő állatok élnek túl.**



### **3. Végső dominancia**

Minden játékos **dominanciapontokat** kap a katasztrófát túlélő állatai után: minden, még a játéktáblán lévő **állatjelzője** után **1 dominanciapontot**, plusz az általa elfoglalt ökológiai életter szintjével megegyező számú **dominanciapontot** kap.

**Győztes:** A játékot a **legtöbb dominanciaponttal** és a játéktáblán legalább egy **állatjelzővel** rendelkező játékos nyeri.

**Döntetlen:** Döntetlen esetén, a döntetlent elért játékosok **összeszámolják** a játéktáblán maradt **állatjelzőiket**. Akinek a legtöbb van, az győz. Amennyiben még mindig döntetlen lenne, a kezdeménysávon elfoglalt helyzetük szerint, aki a magasabb, az nyeri a játékot.

**MEGJEGYZÉS:** Azok a játékosok, akiknek nem maradt a játék végére a játéktáblán **állatjelzőjük**, eltávolítják jelzőiket a **dominanciasávról** és nem vesznek részt a végső pontozásban.



## 8. AKCIÓK



### ALKALMAZKODÁS (ADAPT)

Ez az akció használható egy alkalmazkodás- vagy egy evolúciókártya AKTIVÁLÁSÁRA.

**Egy alkalmazkodókártya aktiválása:**

A játékos kiválasztja az inaktív kártyazonóján lévő egyik alkalmazkodókártyáját és képpel felfelé lehelyezi az aktív kártyazonába, az állattáblájának jobb oldala mellé. Mostantól, a kártya aktívnak számít és felhasználható a keretben ismertetett háromféle mód egyikén.

#### Egy aktív alkalmazkodókártya használata

Bármikor dobod el 1 akciópontért cserébe.

VAGY

Használd a leírása szerint az egyszeri képességét, majd dobod el a kártyát.

VAGY

Használd el az aktív alkalmazkodókártyát egy evolúciókártya aktiválásának kifizetésére.



**PÉLDA:** Egy játékos az emlősszerűeket vezetve végrehajt egy alkalmazkodás akciót, amit akciójelzőjének emellé az akció mellé (1) helyezésével jelez, és két mezővel balra mozgatja az akciójelzőjét (2). Majd, a játékos kiválasztja az egyik alkalmazkodókártyáját az inaktív kártyazonójában lévő állattáblájáról (3) és képpel felfelé az állattábla jobb oldalához helyezi le, az aktív kártyazonába (4).

az akciójelzőjét (6). A játékos kiválasztja az egyik evolúciókártyáját az inaktív kártyazonójában lévő állattáblájáról (7) és kifizeti az aktiválásának költségét, ami 1 (8).

Majd a játékos eldobja az egyik alkalmazkodókártyáját (9) és a kiválasztott evolúciókártyát képpel felfelé lehelyezi az állattáblájának bal oldala mellé, az aktív kártyazonába (10).

A következő akciója során, ez a játékos úgy dönt, hogy újra egy alkalmazkodás akciót hajt végre, ez az akciójelzőjének emellé az akció mellé (5) helyezésével jelez, és két mezővel balra mozgatja

Ezután a játékos felolvassa hangosan a most aktivált evolúciókártya szövegét, hogy a többi játékos is tisztában legyen a kártya által bevezetett változásokkal.



### Egy evolúciókártya aktiválása:

A játékos kiválasztja az inaktív kártyazónáján lévő egyik **evolúciókártyáját** és képpel felfelé helyezi az aktív kártyazónába, az állattáblájának bal oldala mellé. Először az **evolúciókártya költségét** kell kifizetni, ami a jobb felső sarokban található.

Egy **evolúciókártya** jobb felső sarkában lévő szám az az érték, amennyi (már kijátszott) **alkalmazkodáskártyát** a játékosnak el kell költenie (eldobnia) azért, hogy aktiválja a kártyát. Mostantól az **evolúciókártya** aktívnak számít és a játékosnak fel kell olvasnia hangosan a szövegét.

**Megjegyzés:** Ne feledkezzetek meg az állattábláján jelzett kártyakorlátokról!

**Pontos:** Az aktív evolúciókártyákat nem tudod eldobni, vagy más evolúciókártyákra cserélni.

### Különleges állat evolúciókártya:

Minden játékos **evolúciókártyái** között van legalább egy, ami különleges állatként van megjelölve. Egy ilyen kártya aktiválása azt jelenti, hogy mostantól használható a **különlegesállat-jelző**. A különleges állatokra ezek a szabályok vonatkoznak:

- Csak egy **különleges állat kártya** lehet az aktív evolúciókártya-zónában;
- A **különleges állat evolúciókártya** aktiválásakor cseréld le az egyik játéktáblán lévő **állatjelződet** egy **különlegesállat-jelzőre**;
- Amennyiben a **különlegesállat-jelző** eltávolításra – a játéktábláról a készletbe – kerül, vissza tudod helyezni a játéktáblára egy sima benépesítés akció elvégzésével;
- A különleges állatok nemcsak az általuk képviselt csoport normál állataiként cselekszenek, hanem a saját **evolúciókártyáikon** található néhány további jellemzőjük is.

**PÉLDA:** Egy játékos az emlősszerűeket vezetve végre akar hajtani egy **alkalmazkodás akció**t, de csak **1 akciópontja** maradt **(1)**. A játékos úgy dönt, hogy **eldob egy aktív alkalmazkodáskártyát (2)** azért, hogy **1 akciópontot** kapjon, emiatt **akciópontjelzőjét egy mezővel jobbra mozgatja (3)**. Majd végrehajtja az **alkalmazkodás akció**t, és **akciójelzőjét az akció mellé helyezi (4)**, majd az **akciópontjelzőjét két mezővel balra mozgatja (5)**.

A játékos kiválasztja az **állattáblája inaktív kártyazónáján fekvő egyik evolúciókártyáját (6)** és **kifizeti aktivációköltségét, ami 0 (7)**. Amennyiben a költség 0, a játékosnak nem kell eldobnia **aktív alkalmazkodáskártyákat** és azonnal helyezheti az **evolúciókártyát képpel felfelé az állattáblájától balra, az aktív kártyazónába (8)**. Ezután a játékos felolvassa hangosan a most aktivált **evolúciókártya** szövegét, hogy a többi játékos is tisztában legyen a kártya által bevezetett változásokkal.





## BENÉPESÍTÉS (POPULATE)

Ez az akció használható egy állatjelző vagy különlegesállat-jelző felhelyezésére (amit egy aktív, különleges állat evolúciókártya biztosít) egy ökológiai [0] életterre, a játéktábla bármelyik régiójába.

**Megjegyzés:** Amennyiben kifogytál a felhasználatlan állatjelzőkből, nem tudod végrehajtani a benépesítés akciót.



**PÉLDA:** Egy játékos az emlősszerűeket vezetve végrehajt egy benépesítés akciót, és akciójelzőjét az akció mellé helyezi (1), majd az akciópontjelzőjét három mezővel balra mozgatja (2). Ezután elhelyezi az egyik állatjelzőjét a kiválasztott régió ökológiai [0] életterében (3).



## VÁNDORLÁS (MIGRATE)

Ez az akció használható a játéktáblán lévő állatjelzők mozgatására. A vándorlás akció végrehajtásához hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Válaszd ki az egyik állatjelződet bármelyik régióból.
2. A kiválasztott állatjelző vándorolni kezd:  
**Régióon belül:** az állatjelző mozoghat az állatjelző által jelenleg elfoglalt élettertől 1 számmal kisebb vagy nagyobb ökológiai életterek között (1).

VAGY

**Az éghajlati övben:** az állatjelző mozoghat (vízszintesen) a jelenleg elfoglalt régióból, a balra vagy jobbra szomszédos régió ökológiai életterébe, de a célpont életter számának egyenlőnek vagy 1-el alacsonyabbnak kell lennie, mint a kiinduló életter száma (2).

VAGY

**Szektoron belül:** az állatjelző mozoghat (függőlegesen) a jelenleg elfoglalt régióból, a lefelé vagy felfelé szomszédos régió ökológiai életterébe, de a célpont életter számának 1-el alacsonyabbnak kell lennie, mint a kiinduló életter száma (3).

**Fontos:** Az állatjelző nem tud mozogni szektoron belül az ökológiai [0] életterből, a jelenlegi régióval lefelé vagy felfelé szomszédos régió ökológiai [0] életterébe.





## TÚLÉLÉS (SURVIVE)

Ez az akció használható az ösztönlapkák meglesésére, és a közelgő katasztrófáról szóló információszerzésre. Az **éghajlati öv** [zone] és a **szektor** [sector] **ösztönlapkák** megmondják, hogy hol nem lesz az epicentrum, a **katasztrófa** [cataclysm] **ösztönlapkák** pedig azt, hogy melyik fajta katasztrófák nem fognak megtörténni. Amennyiben sikerül az összes **ösztönlapkát** meglesned, pontosan fogod tudni, melyik fajta katasztrófa fogja megtizedelni Pangeát és pontosan hol fog lecsapni.



Hogyan kell végrehajtani a túlélés akciót: mozgasd az **ösztönjelződet** egy mezővel felfelé az **ösztönsávon** (1). Majd lesd meg az **ösztönjelződ** mellett lévő **ösztönlapkát** (2) úgy, hogy a többi játékos biztosan ne lássa meg azt.



Majd tedd vissza az **ösztönlapkát** oda, ahová tartozik. Amennyiben az **ösztönjelződ** olyan mezőre került, amire **dominanciapont érték (1)** lett nyomtatva, azonnal megkapod a feltüntetett számú **dominanciapontokat**, ezért **mozgasd a dominanciajelződet** is ennek megfelelően a **dominanciasávon** (2).



**Fontos:** Van az **ösztönsávon** 2 különleges mező, amik nem teszik lehetővé az **ösztönlapkák** meglesését (1). Ezek előzik meg azt a két mezőt, ahol a játékosok megleshetik a katasztrófalapkákat. Annak érdekében, hogy egy katasztrófalapka is megnézhető legyen, 2 túlélés akció végrehajtására lesz szükséged, majd az **ösztönjelződet** két mezővel mozgasd el, úgy, hogy elérje a **megfelelő mezőt** (2).



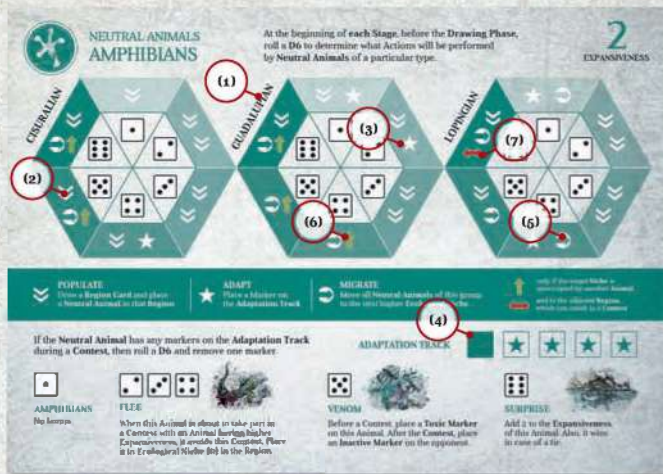


## SEMLEGES ÁLLATOK AKCIÓI

Minden állatcsoportnak van egy egyedi **irányítótáblája**, amin az akciórész a **3 korszak szerint fel lett osztva (1)**. Ne feledjétek, hogy mindegyik semleges állatcsoport csak egy akciókészletet hajt végre az egész szakaszban.

Az adott állatcsoport által elvégzett akciókészletet egy D6 kockadobás határozza meg. **Mindegyik készlet 3 akció (benépesítés, alkalmazkodás és vándorlás) különféle kombinációjából áll.**

Az akciók sorrendje



### BENÉPESÍTÉS (2)

Húzzatok egy régiókártyát és rakjatok egy **semleges állat jelzőt** a régió ökológiai [0] életterébe. Rakjátok vissza a kihúzott régiókártyát a régiókártya-pakliba, majd keverjétek azt meg.

### ALKALMAZKODÁS (3)

Rakjatok egy akciójelzőt az irányítótábla alkalmazkodássávjára (4).

### VÁNDORLÁS (5)

Ezt az akciót a játéktáblán lévő, ebbe az állatcsoportba tartozó összes **semleges állat jelzőre** alkalmazni kell. Vándoroltassátok mindet **1-gyel magasabb számú ökológiai élettérbe annál, mint amilyen élettérben jelenleg vannak**. Amennyiben a vándorlás akciónál további ikon is látható a vándorlás ikonja mellett, az a vándorlás típusát határozza meg, és a játékosoknak a következő szabályokat kell betartaniuk:

#### ZÖLD NYÍL (6) → ↑

A semleges állatok **1-gyel magasabb számú ökológiai élettérbe** vándorolnak, **feltéve, hogy azok nincsenek még elfoglalva**.

#### PIROS NYÍL (7) ↔

Minden állatjelző kétszer vándorol:

- 1) Először a **semleges állat jelző** a magasabb számú ökológiai élettérbe. Ennek küzdelem lehet a vége, amennyiben a célpont élettérrel egy másik állat foglalta el.

- 2) Csak akkor, ha az ökológiai [1] vagy [2] életteret elfoglalja a **semleges állat** (ami azt jelenti, hogy ha történt **küzdelem** az 1-es lépésben, akkor azt az állat megnyerte): vizsgáljátok meg a jelenleg elfoglalt régiótól jobbra és balra lévő szomszédos régiókat.

Ha valamelyik régióban van egy másik állat a semleges állat által éppen elfoglalt élettérrel egyező számú ökológiai élettéren, **akkor mozgassátok át a semleges állat jelzőjét a szomszédos régióba** abba az élettérbe, és végeztétek el a küzdelmet.

Megjegyzés: ha a második vándorlás számára mindkét szomszédos régió érvényes cél lenne, akkor dobjatok a D6 kockával. 1–3 közötti eredmény esetén a bal oldali régióba vándoroljon, 4–6 eredmény esetén pedig a jobb oldali régióba.



## 9. AZ ÁLLATOK



Minden játékos egy állatcsoportot vezet, akiknek saját állattáblájuk és eseménykártyái vannak.

### EMLŐSSZERŰEK (SYNAPSIDS)

Az emlősszerűek a leginkább agresszív és mozgékony állatcsoport. A többieknek a játék során kerülniük kell az emlősszerűeket.

**Különleges képesség:** Mikor az emlősszerűek egy másik éghajlati övbe vándorolnak, nem kell az alacsonyabb ökológiai életteret elfoglalniuk.

Ez azt jelenti, hogy figyelmen kívül hagyhatják a büntetést, amit normál esetben az állatok különböző éghajlati övek között történő vándorlásakor (ezt a piros nyíl jelzi) alkalmazni kell. **Ez azt is jelenti, ez az egyetlen csoport, ami különböző éghajlati övek között tud vándorolni akkor is, amikor az ökológiai [O] életteret foglalja el.**

**Erősségek:** Könnyen mozognak éghajlati övek között, olcsó vándorlás akció, a legmagasabb terjeszkedés érték és az evolúciókártyák lehetővé teszik nekik, hogy felfaljanak más állatokat – eltávolítva azokat a tábláról, miután küzdelemben legyőzték őket.

**Gyengeségek:** Az emlősszerűek nehezen foglalnak el új régiókat. Nekik van a legköltségesebb benépesítés akciójuk, valamint óvatosan el kell kerülniük azokat a régiókat, ahol valószínűleg éhezés lesz. Az éhezés miatt egy emlősszerű elvesztése után a drága benépesítés akció használatára lesz szükség.

### GERINCTELENEK (INVERTEBRATES)

A gerinctelenek állatcsoportja gyorsan szétterjed a szuperkontinens új régióiban, de légy óvatos, mert könnyen az áldozatul esnek más állatoknak.

**Különleges képesség:** Szakaszonként egyszer el tudod távolítani legfeljebb 2 állatjelződet (de nem a különleges állatét) a játéktábláról, hogy kapj 1 akciópontot minden eltávolított jelző után.

Ez azt jelenti, hogy a különleges képességüket maximum 9x tudod használni a játék során, mivel az 9 szakaszból áll. Az állatjelzőket a fordulódban bármikor eltávolíthatod, és **minden eltávolított állat után az akciópontsávon 1 akciópontot kapsz.**

**Erősségek:** A benépesítés akció az összes gerinctelen akció legolcsóbbika, így nagyon gyorsan be tudják népesíteni a szuperkontinentet, amivel éhezést okozhatnak a más állatokkal rendelkező régiókban, ami egy erőteljes fegyver lehet ellenük. Az éhezés miatt egy gerinctelen elvesztése nem jelent nagy visszaesést, mivel képesek könnyen újra benépesíteni a régiókat.

**Gyengeségek:** Nehéz a vándorlás a gerinctelenek számára (magasabb ökológiai élettereket elfoglalni). Valamint, vigyázniuk kell, hogy ne váljanak más állatok prédájává, mivel ők a leggyengébb csoport, és általában veszítenek a küzdelmekben.





## KÉTÉLTŰEK (AMPHIBIANS)

Köszönhetően erős túlélési ösztönüknek, a nagy kipusztulás után a kétéltűek bizonyultak a legsikeresebbnek helyzetük stabilizálásában.

**Különleges képesség:** Amikor aktív alkalmazkodáskártyát használasz, kapsz 1 akciópontot.

Ez a képesség akkor lép működésbe, mikor az aktív alkalmazkodáskártya egyszeri képességét használod. Kapsz 1 akciópontot rögtön a képesség követelményének teljesítése után.

**Erősségek:** Az olcsó túlélés akció használatával sokszor könnyen meg tudod nézni az összes céllapkát, így tudni fogod, melyik régiók biztonságosak, és hogy milyen fajta katasztrófa közeleg. Ez a kétéltűek legolcsóbb akciója, így gyakran végre is hajtják ezt, nem csak a küszöbön álló katasztrófa részleteinek megismeréséért, hanem a dominanciapontok megszerzéséért is.

**Gyengeségek:** A kétéltűek nagyon lassan alkalmazkodnak, így jól át kell gondolnod, melyik evolúciókártyát akarod aktiválni. Valamint, a drága alkalmazkodás akció megnehezíti a kétéltűek számára az egyszer használatos alkalmazkodáskártyák használatát.



## HÜLLŐSZERŰEK (SAUROPSIDA)

A hüllőszerűek állatsoportja könnyen fejlődik és alkalmazkodik az új környezethez. Valamint elég jól terjeszkednek ahhoz, hogy akár az emlősszerűekkel szemben is helytálljanak, amennyiben jól használják fel az alkalmazkodáskártyáikat.

**Különleges képesség:** Amikor megnyersz egy küzdelmet, húzhatsz egy alkalmazkodáskártyát.

Függetlenül attól, hogy melyik állatsoport kezdeményezte a küzdelmet, ha a hüllőszerűek megnyerik azt, húznak egy alkalmazkodáskártyát.

**Erősségek:** Egyszerű a hüllőszerűeknek egy alkalmazkodás akció elvégzése, így gyorsan aktiválni tudják mindkét evolúciókártyájukat, amik véglegesen megerősítik őket és alkalmazkodáskártyákhoz juthatnak, amelyek további egyszeri előnyöket nyújthatnak különféle akciókhoz.

**Gyengeségek:** A hüllőszerűek nagyon nehezen érzik meg, hogy milyen fajtájú katasztrófa közeleg, és hol fog lecsapni, mivel a túlélés akciójuk a legdrágább mind közül.









## JÁTÉK VÉGI FELTÉTELEK A KONKRÉT ÁLLATCSOPORTOKNAK:

### EMLŐSSZERŰEK:

**FELTÉTEL:** Legyen egy **feltételjelző** minden **éghajlati övben**, és a játék végére legyen legalább **2 állatjelződ** a játéktáblán.

**FELHELYEZÉS:** Helyezz el egy **feltételjelzőt** a régióban, mikor a **céljelzővel** rendelkező állat **átvándorol** egy **feltételjelző** nélküli **éghajlati övbe**.

### HÜLLŐSSZERŰEK:

**FELTÉTEL:** Legyen egy **feltételjelző** egy éghajlati öv **minden ökológia [2] életterében**, és a játék végére legyen legalább **2 állatjelződ** a játéktáblán.

**FELHELYEZÉS:** Helyezz el egy **feltételjelzőt** a régió **ökológiai [2] életterében**, mikor a **céljelzővel** rendelkező állat **átvándorol** egy **feltételjelző** nélküli **ökológiai [2] életterbe**.

### GERINCTELENEK:

**FELTÉTEL:** Legyen egy **feltételjelző** bármelyik régióban, és a játék végére legyen legalább **3 állatjelződ** a játéktáblán.

**FELHELYEZÉS:** Helyezz el egy **feltételjelzőt** a régióban, mikor a **céljelzővel** rendelkező állat **megnyer** egy **küzdelmet** egy **semleges állattal** szemben.

### KÉTÉLTŰEK:

**FELTÉTEL:** Legyen egy **feltételjelző** bármelyik 2 régióban, és a játék végére legyen legalább **3 állatjelződ** a játéktáblán.

**FELHELYEZÉS:** Helyezz el egy **feltételjelzőt** a régióban, mikor egy **céljelzővel** rendelkező állat **átvándorol** a régióba, **éhezést** okozva (az akciód eredményeképp egy **figyelmeztetőjelző** kerül arra a régióba). **Megjegyzés: egy feltételjelző felhelyezéséhez, ennek az állatnak túl kell élnie az éhezést a túlélésfázis szabályai szerint.**

### Külön köszönet:

Tomasz Jagodzinski, Michał Plotczyk, Igor Zuber, Zuzanna Chrzanowska, Sebastian Chrzanowski, Michał Marek, Wojciech Muchowicz, Dawid Horny, Maciej Chmielewski, Sebastian Bartoszek, Denis Mandrysz, Rafał Zaba, Szymon Luszczyk, Piotr Mika, Sebastian l.upiezowiec, Michał Libera, Adrian Binda és Gamedot - Rybnik.

**JÁTÉKOT TERVEZTE** Aleksander Jagodzinski  
**ILLUSZTRÁLTA** Aleksander Jagodzinski, Joanna Kwasniak  
**SZABÁLYKÖNYVET TERVEZTE** Aleksander Jagodzinski  
**SZABÁLYKÖNYVET ÍRTA** Krzysztof Wolicki  
**ANGOLRA FORDÍTOTTA** Szymon Luszczyk  
**KORRIGÁLTA** Joseph Pilkus, Peer Lagerpusch

### A játékban lévő idézetek a következő kötetekből származnak:

„When Life Nearly Died: The Greatest Mass Extinction of All Time” - **Michael J. Benton**

„Life: an Unauthorised Biography” - **Richard Fortey**

„History of Life on Earth” - **Jerzy Dzik**

Valamint a következő emberektől származó idézeteket lettek felhasználni: **Carl Sagan, Douglas Erwin, Jean-Jacques Rousseau** és **Daniel Goleman**.

### REDIMP GAMES

Prosta 244, 43 - 376 Kaina  
contact@redimp.plwww.redimp.pl



# A NAGY KIPUSZTULÁS

## SZUPERVULKÁN-KITÖRÉS:

Globális lehűlést eredményez.

Távolítsátok el az összes állatjelzőt mindkét sakvidéki éghajlati övről és mindkét mérsékelt éghajlati öv ökológiai [0] és [1] élettereiről. **Ezt a katasztrófát csak az egyenlítő közelében (a középső éghajlati övben) és a mérsékelt éghajlati övek ökológiai [2] életterében élő állatok élik túl.**



## GAMMA SUGARAK:

A végzetjelzőt tartalmazó egész szubkontinens megsemmisül. Távolítsátok el az összes állatjelzőt a szubkontinensről, és a többi szubkontinens ökológiai [0] életteréről is. **Ezt a katasztrófát csak a végzetjelző nélküli szubkontinensek ökológiai [1] és [2] életterében élő állatok élik túl.**



## ÓRIÁS KISBOLYGÓ:

Extrém mértékű felmelegedést eredményez.

Távolítsátok el az összes állatjelzőt a középső éghajlati övről és mindkét mérsékelt éghajlati öv ökológiai [0] és [1] élettereiről. **Ezt a katasztrófát csak a sarkvidéki éghajlati övekben és a mérsékelt éghajlati övek ökológiai [2] életterében élő állatok élik túl.**



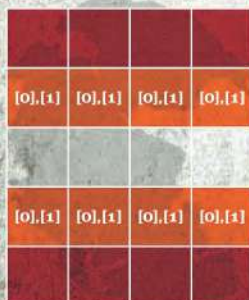
## PANGEA SZÉTESÉSE:

Minden élet megsemmisül az epicentrum éghajlati övében és szektorában. Távolítsátok el az összes állatjelzőt a végzetjelzőt tartalmazó teljes éghajlati övről és szektorról. Majd a rázkódás továbbterjed: távolítsátok el az összes állatjelzőt a haldoklásfázis 2. lépésében a rázkódást elszenvedő régiókkal átlósan szomszédos 4 régió ökológiai [0] és [1] életteréről. **Ebben a 4 régióban csak az ökológiai [2] életterében élő állatok élik túl.**



## KIHALÁSI HELYSZÍNEK

SZUPERVULKÁN-KITÖRÉS



ÓRIÁS KISBOLYGÓ



GAMMA SUGARAK



PANGEA SZÉTESÉSE



Minden állat meghal: a régióban, az ökológiai [0] és [1] életterekben, az ökológiai [0] életterben.