

Dominant Species



ZASADY GRY

Gra Chada Jensena

Tłumaczenie: Marcin Mikołajczak, dr_doom@wp.pl, Grudzień 2010, v2

WSTEP

90,000 p.n.e. – Epoka lodowcowa szybko się zbliża. Pomiędzy nieświadomymi niczego gatunkami zwierzętami, rozpętała się wielka bitwa o przetrwanie.

Dominant Species to gra, która w abstrakcyjny sposób próbuje odtworzyć małą część historii naturalnej: powolne następowanie epoki lodowcowej i jej wpływ na żyjące stworzenia, które z wolna przystosowywały się do zmieniającej się sytuacji na Ziemi.

Każdy z graczy przyjmie na siebie rolę jednej z sześciu głównych grup zwierząt – ssaków, gadów, ptaków, płazów, pajęczaków czy też owadów. Każdy z gatunków rozpoczyna grę w mniejszym lub większym stanie równowagi, w stosunku do innych gatunków.

Stan ten nie będzie jednak długotrwały. To będzie rzeczywiście „przetrwanie najsilniejszych”.

W celu zdobywania potężnych efektów kart, gracze poprzez sprytnie rozmieszczanie pionów, będą walczyć o dominację na jak największych obszarach płytek terenu. Żeby zdobyć punkty zwycięstwa, gracze będą także dążyli do propagacji gatunków swoich zwierząt. Będą w tym, między innymi, wspierani akcjami specjacji, migracji i adaptacji.

Wszystkie te akcje, w końcu, doprowadzą do końca gry – nastania ery lodowcowej – kiedy to gracz z największą liczbą zebranych punktów zwycięstwa, ukoronuje swoje zwierzęta tytułem **Gatunków Dominujących**.

Niech lepiej ktoś szybko stanie się dominujący, bo niedługo zrobi się naprawdę zimno...

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	2
KOMPONENTY	2
OGOLNIE O GRZE	2
GLOSARIUSZ	3
PRZYGOTOWANIE GRY	4
ZIEMIA	6
ELEMENTY	6
GATUNKI	8
PULA GENOW	8
TOR PUNKTOW ZWYCIĘSTWA	8
OBSZAR AKCJI	8
SEKWENCJA GRY	9
FAZA PLANOWANIA	9
FAZA WYKONYWANIA	9
INICJATYWA	10
ADAPTACJA	10
REGRESJA	11
ROZPRZESTRZENIANIE SIĘ	11
PUSTKOWIA	12
WYCZERPIANIE	12
ZŁODOWACENIE	13
SPECJACJA	14
WĘDROWKA	14
MIGRACJA	15
RYWALIZACJA	15
DOMINACJA	16
ZASADY OPCJONALNE DLA 2 I 3 GRACZY	17
WIELE RODZAJÓW ZWIERZĄT	17
AKCJE	17
OSTATECZNA PUNKTACJA	17
OPCJONALNE (LOSOWE) USTAWIENIE ZIEMI	17
PLYTKI	17
ELEMENTY	17
GATUNKI	17
KARTY	18
KARTA PRZETRWANIA	18
KARTY DOMINACJI	18
FAZA RESETU	20
WYGINIECIE	20
PRZETRWANIE	20
ZASIEWANIE	20
ZAKOŃCZENIE GRY	20

W niniejszej książeczce będziecie mogli znaleźć wiele takich ramek jak ta. W takich ramach znajdują się przykłady, wyjaśnienia, wskazówki, uwagi twórcy gry oraz wszelkie inne mądrości, które mają pomóc wam w grze.

KOMPONENTY

- Ta 21-stronicowa książeczka z zasadami
- Jedna plansza do gry
- Sześć plansz **zwierząt**
- 27 kart – 1 „Przetrawianie” i 26 „Dominacja”
- 31 dużych i 12 małych sześciokątnych płytek używanych do stworzenia „ziemi”
- 330 drewnianych kostek reprezentujących „gatunki”, należące do sześciu różnych rodzajów zwierząt
- 60 drewnianych cylindrów używanych jako „piony akcji” zwierząt
- 60 drewnianych stożków używanych jako znaczniki „dominujących” zwierząt
- 120 okrągłych znaczników reprezentujących zasoby ziemi, zwane „elementami”
- 6 kwadratowych znaczników używanych do oznaczania „inicjatywy” zwierząt [kolejności w rundzie ustalonej w Fazie Planowania]
- Jedna płócienna torebka

OGOLNIE O GRZE

Duże, sześciokątne **plytki**, są używane w grze do tworzenia ciągle rozszerzającego się obszaru ziemi, tak jak to mogło mieć miejsce tysiące wieków temu. Mniejsza płytki **tundry** będą umieszczane na większych płytkach – to symuluje proces zmiany terenów w tundrę – wraz z nasilaniem się zjawiska lodowacenia.

Gra napędzana jest cylindrycznymi **pionkami akcji** (lub „PA”). Każdy PA pozwala graczowi na wykonanie jednej z wielu możliwych do podjęcia akcji, takich jak specjacja, migracja, glacja. Po tym, jak podczas Fazy Planowania na **obszarze akcji** zostanie umieszczone AP, dla właściciela AP uruchomiona zostanie w **Fazie Wykonywania** odpowiednia akcja.

Ogólnie rzecz biorąc, gracze będą starali się zwiększać możliwość przetrwania ich własnych **zwierząt**, jednocześnie utrudniając możliwość przetrwania przeciwników – przy okazji zbierając cenne **punkty zwycięstwa** (lub „PZ”). Różne karty będą dawały graczom dodatkowe, jednorazowe możliwości, lub okazję do zebrania dodatkowych PZ.

Podczas gry kostki **gatunków** będą dodawane, przesuwane i usuwane z płytek (z „ziemi”). Dyski **elementów** będą dodawane i usuwane zarówno z kart zwierząt jak i z ziemi.

W momencie zakończenia gry, po ostatecznym podliczeniu punktów, gracz kontrolujący zwierzęta z największą liczbą punktów staje się zwycięzcą.

GLOSARIUSZ

Dodatkowe PZ -

Niektóre akcje i karty pozwalają graczowi uzyskać „dodatkowe PZ” (bonus). Do uzyskania dodatkowych PZ niezbędne jest odwołanie się do **Toru Dodatkowych Punktów**, umieszczonego w lewym dolnym narożniku planszy. W górnym wierszu toru umieszczona jest liczba oznaczająca wystąpienia wskazanego w efekcie karty elementu, np. ilość pól tundry zajmowanej przez zwierzęta podczas akcji Przetrawanie (zobacz strona 20). W dolnym wierszu umieszczona jest, odpowiadająca liczbie wystąpień, wartość punktowa PZ.

QUANTITY:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
VICTORY POINTS:	1	3	6	10	15	21	28	36	45

Dominujący/ Dominacja – Posiadanie przynajmniej jednego obecnego gatunku na płycie, gdzie twoje zwierzęta dopasowują się większą liczbą elementów niż jakiegokolwiek inne gatunki zwierząt obecne na tej samej płycie.

Dopasowanie – liczba pasujących do siebie elementów „A” na planszy zwierzęcia przemnożona przez liczbę tych samych elementów „A” na płycie zajmowanej przez gatunek. Do tego dodawane jest dopasowanie „B”, potem pasujące elementy „C”, itd., co w sumie da dopasowanie wszystkich elementów.

Zobacz przykład graficzny na stronie 7.

Element

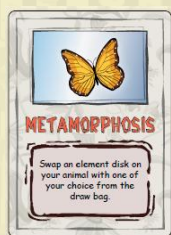
trawa, pędraki, mięso, nasiona, słońce i woda.



Te okrągłe znaczniki – lub „dyski” – reprezentują różnorodne zasoby kluczowe do rozwoju zwierząt. Elementy układane są na planszach zwierząt, gdzie ukazują „potrzeby” i na ziemi, gdzie symbolizują „zasoby”. Na ziemi, elementy układa się w zbiegających się narożnikach płytek – w ten sposób jeden element obecny jest jednocześnie na trzech płytkach.

Gatunki – Każda mała, drewniana kostka na ziemi reprezentuje jeden gatunek. Wszystkie jednolite kolorystycznie kostki reprezentują różne gatunki tego samego rodzaju zwierząt.

Karty Dominacji – Zestaw 26 kart, z których gracze wybierają kartę zawsze w momencie punktacji płytki, na której jego zwierzęta są dominujące. Karty dominacji zapewniają graczowi jednorazowy efekt. Jedną z tych kart – „Epoka lodowcowa” – uruchomi zakończenie



gry. Karta „Przetrawanie” nie jest Kartą Dominacji i kierują nią odmiennie zasady.

Łańcuch pokarmowy – Używany, między innymi, do przełamania remisów podczas punktacji płytki, w akcji Dominacja. W kolejności z góry na dół – od najlepszego do najgorszego – łańcuch pokarmowy to:

- Ssaki
- Gady
- Ptaki
- Płazy
- Pajęczaki
- Owady

FOOD CHAIN



Piony Akcji (PA) – zestaw drewnianych cylindrów, których gracze używają w każdej turze do oznaczenia akcji, które będą chcieli przeprowadzać.

Płytki – małe i duże sześciokątne elementy reprezentujące obszary różnego terenu. Używa się ich do początkowego utworzenia ziemi, potem kolejne dodaje się w trakcie gry.



Punkty Zwycięstwa (PZ) – Każde ze zwierząt zbiera je podczas gry. Ten, kto uezbiera ich najwięcej, zostaje zwycięzcą w grze.

Teren – Tundra, góry, pustynia, las, dżungla, sawanna, mokradła lub morze. Każda płytki, tworząca ziemię, jest jednego z w/w typów.

Zagrożony – Gatunek w grze na płycie, gdzie żaden element płytki nie pasuje do elementów na planszy zwierząt gracza (lub gdy płytki jest pozbawiona w ogóle elementów).

Ziemia – Grupa płytek umieszczona na sześciokątnej siatce na planszy gry. Gracze umieszczają elementy, swoje gatunki zwierząt i znaczniki dominacji na różnych płytkach, składających się na ziemię.



Znaczniki inicjatywy – zestaw sześciu kwadratowych znaczników używanych w Fazie Planowania, do oznaczenia na Torze Inicjatywy kolejności wykonywania akcji.

Zwierzęta (rodzaj, typ) – Ssaki, gady, ptaki, płazy, pajęczaki i owady. Jeden z sześciu rodzajów zwierząt występujących w grze. Każdy z rodzajów zwierząt jest reprezentowany przez kostki w jednym z kolorów. Każdy typ zwierząt ma przyporządkowaną planszę zwierząt i znacznik inicjatywy.

PRZYGOTOWANIE GRY

PLANSZA

Umieść planszę na środku stołu.

ZWIERZĘTA

A Każdy gracz wybiera zwierzę, którym chciałby grać. Daj każdemu z graczy planszę zwierzęcia, które wybrał. Możecie ewentualnie przydzielić zwierzęta losowo.

Zobacz strona 17, umieszczono tam alternatywne metody przydzielania zwierząt w przypadku gry na 2 lub 3 graczy.

B W kolejności odwrotnej do Inicjatywy – tzn. najpierw owady, potem pajęczaki, potem płazy, itd. – gracze umieszczają swoje kwadratowe znaczniki inicjatywy na obszarze planszy pod znacznikiem „Inicjatywa”.

Jeżeli graczy jest mniej niż sześciu, jeden lub więcej obszarów w sekcji inicjatywy pozostanie w grze nieobsadzone.

Umieść wszystkie nieprzydzielone plansze zwierząt wraz z odpowiadającymi im znacznikami i żetonami w pudełku. Nie będą używane w grze.

PLYTKI

C Umieść po jednej dużej płytce, z każdego rodzaju terenu poza tundrą, na środku siatki heksagonalnej w odpowiednich dla nich miejscach. Umieść płytkę tundry na płytce morza (przykryj ją).

D Umieść pozostałe 11 płytek tundry w odkrytym stosie w sekcji „**plytki złodowacenia**” na planszy.

E Pozostałe 24 płytki terenu umieść zakryte i pomieszaj je. Utwórz trzy (zakryte) stosy, po 8 płytek w każdym z nich. Umieść je na trzech obszarach planszy „**plytki wędrowek**”. Obróć płytki leżące na wierzchu każdego ze stosów.

KARTY

F Kartę Przetrawanie umieść na razie z boku.

G Usuń kartę **Epoka Lodowcowa** z talii Kart Dominacji. Przetasuj 25 kart dominacji. Umieść zakrytą kartę Epoka Lodowcowa obok planszy. Umieść przetasowane karty dominacji na zakrytej karcie Epoka Lodowcowa.

H Pociągnij pierwsze pięć kart ze stosu i umieść je odkryte na obszarze planszy „**Dostępne Karty Dominacji**”.

ELEMENTY

I Weź po dwa z każdego z sześciu rodzajów elementów u umieść je na płytkach ziemi, zgodnie z tym co uwidoczniło na planszy.

Umieść dyski elementów na styku płytek tak, żeby nachodziły na każdą z sąsiadujących płytek.

J Zbierz pozostałe dyski elementów i utwórz z nich pulę doborania, umieszczając je w płóciennej torbie.

K
L
M Pociągnij 4 losowe elementy z torby – umieść je na planszy na czterech przeznaczonych dla nich kwadratach (tych z symbolem „liścia”), obok etykiety „**Adaptacja**”. Dobierz dodatkowe 4 losowe elementy i umieść je na symbolach liścia obok etykiety „**Rozprzestrzenianie**” (Abundance) i kolejne 4 elementy na symbolach liści w obszarze „**Wędrowki**” (Wunderlast).

GATUNKI

N Każdy z graczy zabiera spośród drewnianych znaczników te w kolorze jego zwierząt. Każdy gracz bierze **stożki** (używane jako znaczniki dominacji), jak również wyszczególnioną poniżej liczbę **cylindrów** (używanych jako pionów akcji) i **kostki** (do utworzenia puli genów):

- **W grze 6-osobowej** – 3 cylindry i 35 kostek
- **W grze 5-osobowej** – 4 cylindry i 40 kostek
- **W grze 4-osobowej** – 5 cylindrów i 45 kostek
- **W grze 3-osobowej** – 6 cylindrów i 50 kostek
- **W grze 2-osobowej** – 7 cylindrów i 55 kostek

Pozostałe cylindry i kostki umieść w pudełku.

O Każdy gracz bierze jedną ze swoich kostek i umieszcza, jako znacznik PZ, na Torze Punktów Zwycięstwa, na polu '0'.

P Każdy gracz bierze gatunki ze swojej puli genów i umieszcza je na startowych płytkach terenu zgodnie z poniższym:

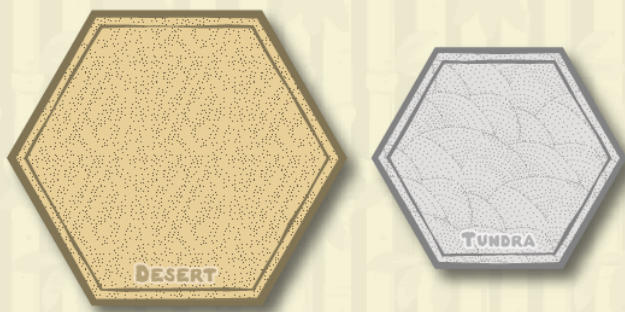
- **Owady** – 2 na sawannie, 1 na mokradłach i pustyni
- **Pajęczaki** – 2 na dżungli, 1 na lesie i mokradłach
- **Płazy** – 2 na mokradłach, 1 na dżungli i sawannie
- **Ptaki** – 2 na lesie, 1 na górach i dżungli
- **Gady** – 2 na pustyni, 1 na sawannie i w górach
- **Ssaki** – 2 na górach, 1 na pustyni i lesie

Q Jeżeli graczy jest mniej niż sześciu, to zignoruj rozstawienie dla brakujących w grze zwierząt. Zauważ, że każda grupa zwierząt rozpoczyna grę jako Dominująca na jednej płytce.

ROZPOCZĘCIE GRY

R Grę w pierwszej turze w Fazie Planowania, rozpoczyna gracz, który kontroluje zwierzęta najbardziej na lewo na Torze Inicjatywy. Umieszcza pierwszy PA.

ZIEMIA



Duże i małe sześciokąty będą wprowadzane do gry, tworząc w ten sposób „ziemię” – obszar, na którym będzie się gra koncentrowała.

Gatunki, należące do poszczególnych grup zwierząt, będą wykładane z ich pul genów wprost na płytce ziemi. Gatunki usuwane z ziemi z dowolnego powodu, z wyjątkiem zlodowacenia, (zobacz s. 13) są umieszczane w pudełku, poza grą – NIE z powrotem w puli genów.

Elementy, jeżeli nie leżą na planszy zwierząt, na obszarze akcji, lub nie czekają na wylosowanie z torby, będą zajmowały narożniki płytek ziemi.

Na płytkach ziemi umieszczane będą także stożkowe znaczniki dominacji, jeżeli jakaś grupa zwierząt będzie dominowała na danym obszarze.

Nowe (duże) płytki morza, mokradel, sawanny, dżungli, lasu, pustyni lub gór, dodawane są do krawędzi ziemi w momencie wykonywania akcji Wędrowka. Zabierane są one z góry jednego z trzech stosów dobierania.

Nowe (małe) płytki tundry, dobierane ze stosu dobierania tundry, umieszczone są na już wyłożonych (dużych) płytkach, w momencie wykonywania przez graczy akcji Zlodowacenie. Akcja ta zmienia dużą płytkę w tundrę, do końca gry.

Płytki, które są styczne ze sobą wzdłuż krawędzi, nazywane są „przylegającymi”.

Pomimo tego, że płytka tundry jest mniejsza niż płytka na której leży – a co za tym idzie nie dotyka fizycznie krawędzią płytki sąsiadującej – nadal uważana jest za przylegającą do sąsiadujących płytek. Tak naprawdę zmienia ona na tundrę płytkę, którą przykrywa i fizycznie dotyka krawędzi sąsiadujących płytek.

ELEMENTY

Elementy to okrągłe znaczniki, używane do reprezentowania sześciu elementów używanych w **Dominant Species**: trawa, pędraki, mięso, ziarno, słońce i woda. W momencie umieszczenia ich na płytce ziemi, reprezentują „zasoby”; umieszczone na planszy zwierząt reprezentują „potrzebę”. W sumie określa się za ich pomocą „dopasowanie” zwierząt do elementów na płytkach ziemi.

TORBA DOBIERANIA

Jeżeli element nie jest na planszy zwierząt, na obszarze akcji lub na płytce ziemi, to przechowuje się do w torbie dobierania. Zawsze, gdy zachodzi potrzeba dobrania nowego elementu, to dobierany jest on z torby. Jeżeli element jest usuwany z planszy zwierząt lub planszy gry, to umieszczany jest z powrotem w torbie.

PRZYKŁAD DOPASOWANIA ELEMENTÓW:

Na przykładowym rysunku po prawej, to owady dominują płytkę pustyni, nawet pomimo tego, że mają mniej kostek na tym polu niż płazy. Dominacja określana jest na podstawie jakości, nie ilości.

Owady mają dopasowane 3 elementy (1 trawa + 1 trawa + 1 pędraki + 0 wody), płazy mają dopasowane 2 elementy (1 pędraki + 1 pędraki + 0 mięsa + 0 wody).

Gady z kolei, pomimo tego, że mają tylko ich dwa startowe elementy słońca, w przypadku migracji z sawanny na pustynię, natychmiast zdobyły dominację nad owadami (2 słońca x 3 dopasowania).

Zauważ, że płazy z trzema symbolami wody zdominowałyby łatwo sawannę (3 do 2), jeżeli by się tam przemieściły.

Zauważ także, że jeżeli usunięte zostałyby elementy słońca z sawanny, to gady stałyby się natychmiast zagrożone, ponieważ nie miałyby tam żadnych pasujących elementów

DOPASOWANE ELEMENTY

Niektóre efekty wymagają od gracza określenia ilości „dopasowanych” do jego zwierząt elementów na płytce. Żeby określić liczbę dopasowanych elementów należy:

- Przeliczyć ile razy na płytce występuje element zwierząt najbardziej na lewo
- Do tej liczby dodać liczbę wystąpień drugiego z kolei elementu na płytce.
- Powtarzaj to dla trzeciego, czwartego i kolejnych elementów, jeżeli takie są, aż otrzymasz pełną sumę.

Zobacz przykład na ilustracji poniżej.

ZAGROŻONE GATUNKI

Jeżeli gatunek znajduje się na płytce, na której jego dopasowanie wynosi dokładnie zero, to określany jest jako „zagrożony”.

Gatunki zagrożone są podatne na wyginięcie podczas akcji Wyginięcie i nie mogą dominować płytki.

DOMINACJA

W momencie, gdy grupa zwierząt ma przynajmniej jeden swój gatunek na płytce oraz zwierzęta te mają więcej dopasowanych elementów niż jakiegokolwiek inne gatunki obecnych tam grup zwierząt, to mówi się o „dominacji” tej grupy zwierząt na płytce. Remis oznacza, że żadna grupa zwierząt nie dominuje.

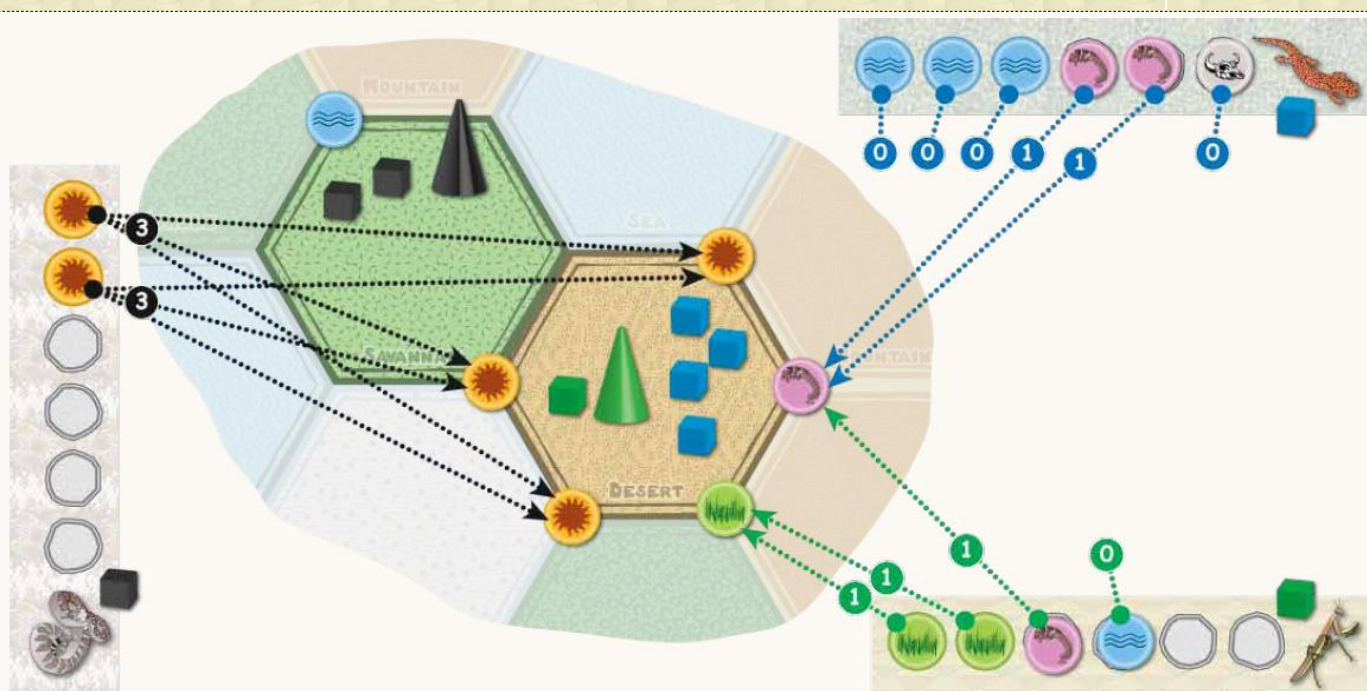
Zagrożone gatunki nigdy nie mogą dominować, nawet, jeżeli ich gatunki są jedynymi na płytce.

Fakt dominacji zaznaczany jest poprzez umieszczenie na płytce stożka w kolorze gracza. Dominacja może zostać uzyskana lub utracona w dowolnym momencie gry i jest natychmiast w mocy. W gestii graczy leży wezwanie do zmiany dominacji – nie dzieje się to automatycznie.

Innymi słowy, dominacja (lub jej utrata) musi być słownie i fizycznie przejęta – nie jest automatyczna. Jeżeli dominacja na jakiejś płytce została objęta zgodnie z zasadami, to pozostaje w mocy, dopóki inny gracz: (a) nie przejmie tam dominacji dla swojej grupy zwierząt, lub (b) nie wykaże, że jest tam remis w grupach zwierząt o najwyższej liczbie dopasowanych elementów, co spowoduje usunięcie położonego tam ostatnio znacznika dominacji.

Gracze zazwyczaj będą chcieli sprawdzić, czy w wyniku ich akcji nie doszło do pozyskania lub utraty dominacji – zazwyczaj akcji Adaptacji lub Wyczerpania.

Każda grupa zwierząt ma 10 stożków dominacji. Nie jest niewyobrażalną sytuacją, kiedy jedna grupa zwierząt zdominuje 11 lub więcej płytek. Użyj wtedy dowolnej metody do oznaczenia dominacji.



GATUNKI

Drewniane kostki reprezentują „gatunki”, które każda grupa zwierząt będzie używała, do zaznaczenia swojej obecności na ziemi. Większość gatunków rozpoczyna grę w puli genów swojego właściciela. Większość z nich, lub nawet wszystkie, zajmą (będą umieszczone) płytki ziemi. Gatunki usunięte z ziemi z dowolnego powodu, poza Złodowaceniem, są na stałe usuwane z gry.

Gracz nigdy nie „opada z gry”, nawet jeżeli wyczerpie mu się pula genów i znikną wszystkie jego gatunki na ziemi. Zwierzęta złapane w taką pułapkę nie będą mogły wykonywać specjacji i migrować, ale nadal mają dostępne inne akcje w grze (i nadal utrzymują zdobyte wcześniej PZ).

PULA GENOW

Przed umieszczeniem gatunków gracza na ziemi, trzyma się je w stosie przed graczem – taki stos nazywa się „pulą genów”. Zawsze gdy na ziemi powstaje nowy gatunek, to pobierany jest on z tej puli genów gracza. Jednakże gdy z dowolnego powodu, innego niż Złodowacenie, gatunek jest usuwany, to zawsze umieszczany jest w pudełku, poza grą (nie z powrotem w puli genów gracza).

TOR PUNKTOW ZWYCIĘSTWA

„Tor Punktów Zwycięstwa” biegnie naokoło planszy. To tutaj, używając jednej ze swoich kostek, każdy gracz w trakcie gry odnotowuje swój bieżący stan PZ.

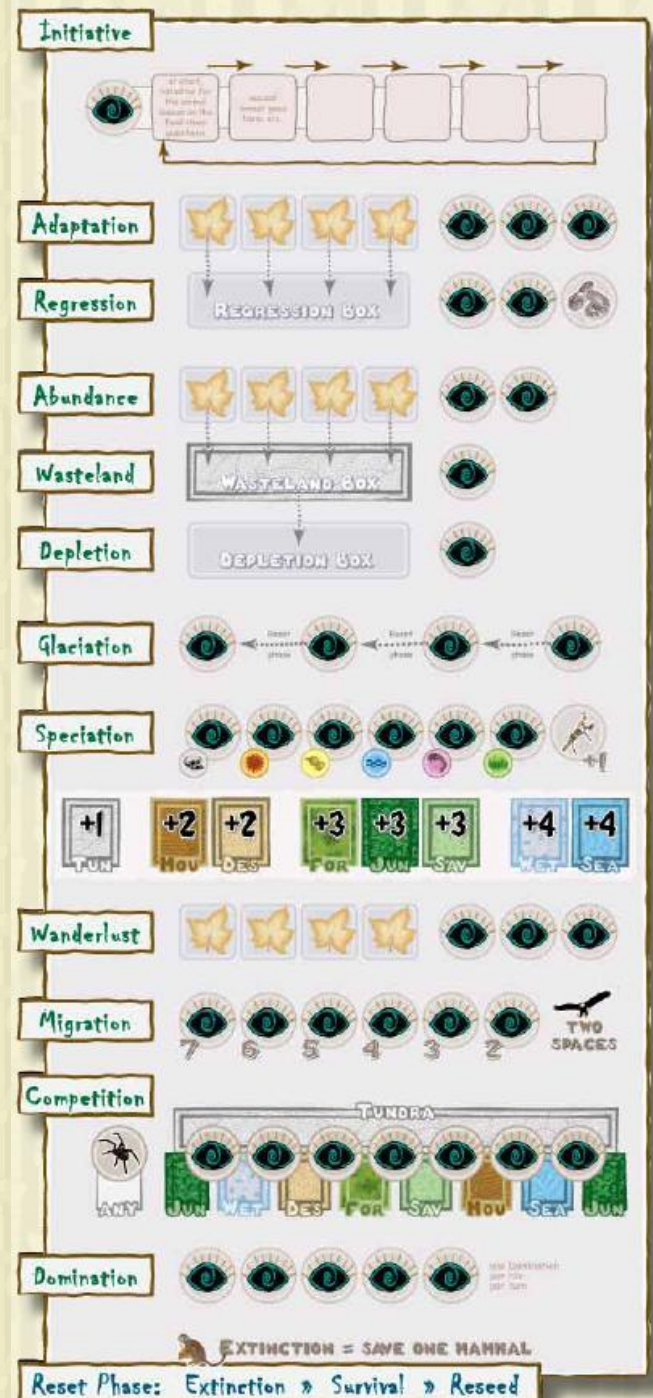
Zawsze, gdy zwierzęta tracą lub zyskują punkty, przesuwa się kostkę odpowiednio do tyłu lub do przodu. Umieść jedną zapasową kostkę na polu +100, jeżeli przekroczysz punktację ponad 100 PZ. PZ nigdy nie mogą spaść poniżej zera.

Dodatkowa kostka może pochodzić z tych odrzuconych wcześniej w trakcie gry.

OBSZAR AKCJI

Jest to duży, różowo-popielaty obszar planszy po prawej stronie. Jeżeli można użyć takiego określenia, to Obszar Akcji to „silnik” napędowy gry. Tutaj uwidaczniają się dążenia i plany każdego gracza jak również kształtujący się los zwierząt.

Obszar akcji:



SEKWENCJA GRY

Dominant Species rozgrywany jest w szeregu kolejnych tur, w których gracze biorą udział, mniej lub bardziej, równocześnie. Każda tura podzielona jest na trzy Fazy:

FAZA PLANOWANIA

FAZA WYKONYWANIA

FAZA RESETU

Podczas Fazy Planowania gracze będą podejmować swoje tury umieszczając dostępne im pionki akcji (PA) na polach z symbolami „oka”, w obszarze akcji, po prawej stronie planszy. Każdy gracz wskazuje jakie akcje będzie podejmował w nadchodzącej Fazie Wykonywania. Na każdym polu akcji może być ułożony tylko jeden PA, tak więc obowiązuje zasada „kto pierwszy, ten lepszy”.

Podczas Fazy Wykonywania – która ma miejsce po rozmieszczeniu wszystkich PA – z planszy w kolejności od góry do dołu i od lewej do prawej, usuwane są PA. Za każdym razem gdy PA jest usuwany gracz podejmuje akcję, wskazaną przez nazwę paska, gdzie stało PA (taką jak „Złodowacenie” lub „Migracja”).

Podczas Fazy Resetu (strona 20) niektóre z gatunków mogą wyginać i dokładnie jeden gracz może zdobyć punkty PZ za kartę Przetrawanie. Potem, jeżeli gra się jeszcze nie skończyła, obszar akcji jest resetowany na potrzeby kolejnej tury.

Gra toczy się w ten sposób tura po turze, aż dobiegnie końca i nastąpi końcowe (ostateczne) punktowanie (strona 20).

FAZA PLANOWANIA

Podczas Fazy Planowania, w każdej turze, gracze będą na obszarze akcji, w kolejności Inicjatywy od lewej do prawej, umieszczali po jednym dostępnym PA na dowolnym pustym polu „okiem”.

PA nie mogą być umieszczane na polach bez oka, jak np. pole z ikoną pajęczaka na sekcji Rywalizacja (Competition).

Po tym, jak ostatecznie w kolejności inicjatywy zwierzę, umieści swój PA, bieżąca „runda” się kończy i rozpoczyna się nowa runda od pierwszego zwierzęcia na Torze Inicjatywy. Rundy toczą się od lewej do prawej tak długo, aż nie skończą się wszystkie PA. Jeżeli dane zwierzęta w jakiejś rundzie nie mają dostępnych PA gdy przyjdzie ich kolej, to po prostu są pomijane. Zwierzęta, które nie grają, także są pomijane.

FAZA WYKONYWANIA

Podczas Fazy Wykonywania, usuwane są z obszaru akcji PA, ustawione w Fazie Planowania bezpośrednio poprzedzającej Fazę Wykonywania. Usuwa się je pojedynczo, w kolejności od góry do dołu i od lewej do prawej. Usuwając PA wykonuje się odpowiednią akcję. Kolejność akcji to:

1. Inicjatywa
2. Adaptacja
3. Regresja
4. Rozprzestrzenianie
5. Pustkowia
6. Wyczerpanie
7. Złodowacenie
8. Specjacja
9. Wędrówka
10. Migracja
11. Rywalizacja
12. Dominacja

DOBROWOLNOŚĆ AKCJI

Akcje nie są nigdy obowiązkowe: w momencie gdy PA gracza jest usuwane z pola obszaru akcji, gracz może dobrowolnie zaniechać akcji w całości.

POMIJANIE SEKCJI

Jeżeli nie ma na polach jakiejś sekcji PA, to większość sekcji obszaru akcji może zostać pominięta, z wyjątkiem:

- Regresji – ta sekcja zawsze dotyczy zwierząt, do których pasują dodane zwierzęta;
- Pustkowia – ta sekcja zawsze dotyczy wszystkich płytek tundry z pasującymi elementami;
- Specjacja – owady zawsze otrzymują możliwość dodania nowego gatunku na planszę;
- Rywalizacja – pajęczaki zawsze otrzymują możliwość rywalizacji przeciwko jednemu wrogowi gatunkowi.

Różnorodne możliwe akcje są opisane na kolejnych stronach, w tej samej kolejności, w jakiej występują w kolejności gry.

Akcje są także w formie skróconej opisane – w kolejności ich wykonywania – na planszach zwierząt.

INICJATYWA



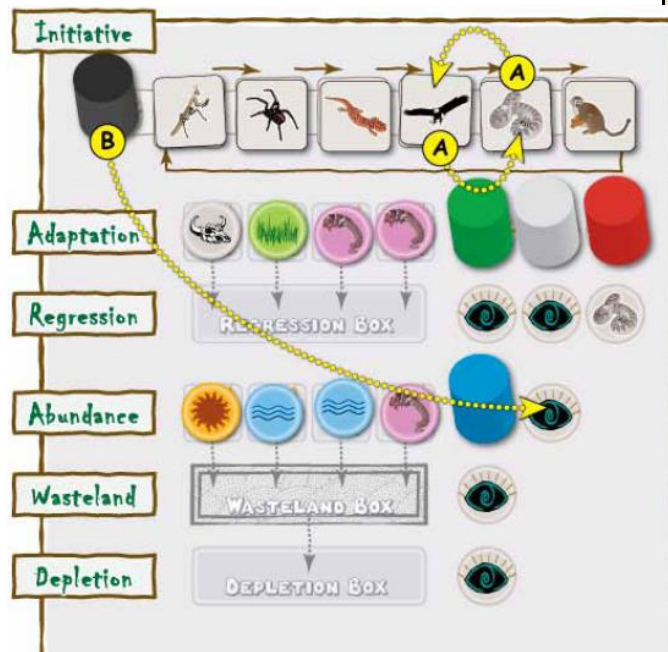
Na początku Fazy Wykonywania usuń dowolne PA, które zostały tu umieszczone. Gracz ten wykonuje następujące czynności:

- Na Torze Inicjatywy zamień znacznik swoich zwierząt, ze znacznikiem zwierząt bezpośrednio po lewej stronie – to powoduje tak naprawdę przesunięcie się na Torze Inicjatywy o jedno pole do przodu. Zignoruj tą czynność, jeżeli znacznik twoich zwierząt już zajmuje na Torze Inicjatywy pole najbardziej na lewo.
- Umieść PA, które właśnie zostało usunięte, na dowolnym pustym polu oka.

Gracz wykonujący tą akcję, w efekcie wykonuje ostatnie umieszczenie PA w bieżącej turze, jak również zmienia kolejność rozgrywki w turze następniej.

PRZYKŁAD: W Fазie Planowania grający gadami (czarny gracz) decyduje się na podniesienie swojej pozycji na Torze Inicjatywy, umieszcza zatem swój PA w pierwszym ruchu na tym polu.

W momencie usunięcia swojego PA zmienia pozycję znacznika inicjatywy (A). Dostrzegając możliwość wprowadzenia większej ilości słońca do gry, umieszcza właśnie zdjęty PA na pustym polu oka w sekcji Rozprzestrzenianie (Abundance) (B).



ADAPTACJA



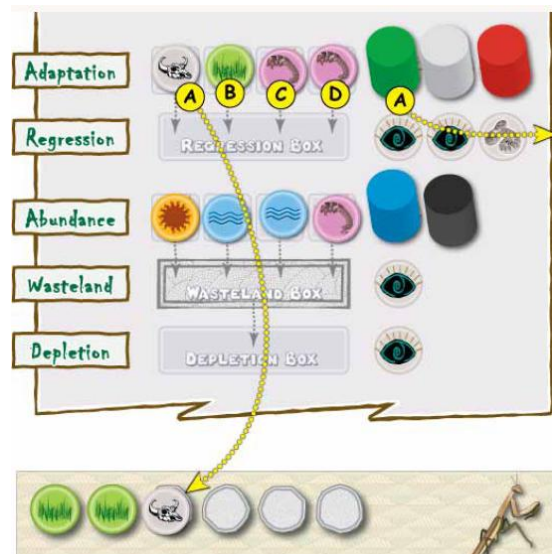
Zaraz po tym, jak wykonana zostanie akcja związana z Inicjatywą, zdejmowane są PA z niniejszej sekcji, w kolejności od lewej do prawej. W momencie zdjęcia przez gracza PA, gracz wybiera jeden z elementów obecnych w tej sekcji. Wybrany element usuwany jest z obszaru akcji i umieszczany na pustym (szarym) polu elementów na jego planszy zwierząt.

Żadne zwierzęta nie mogą mieć nigdy więcej niż sześć elementów na swojej planszy (wliczając w to elementy startowe i dodane później). Jeżeli jakieś zwierzęta mają już sześć elementów, to niniejsza akcja jest dla nich pomijana.

Jedna grupa zwierząt może zbierać wielokrotnie ten sam rodzaj elementu.

PRZYKŁAD: Grający owadami (zielony) pragnie trochę zdywersyfikować swoje elementy. Usuwa swój PA i umieszcza dostępny element mięso na swojej planszy zwierząt (A). Białemu i czerwonemu graczowi pozostają do wyboru trawa lub pędraki.

Zamiast powyższego, owady mogłyby specjalizować się, wziąć trawę (B) i dodać do posiadanych przez siebie dwóch elementów trawy. Wzięcie jednego z dwóch pędraków jest ryzykowne (C), ponieważ gdyby żaden z pozostałych graczy nie wziął pozostałego pędraka, to spadłby pod koniec tury on do Obszaru Regresji (D), zmuszając owady do poświęcenia cennego PA, żeby się przed regresją ochronić.



REGRESJA



Po tym jak wykonane zostaną wszystkie akcje Adaptacji, następuje Regresja. Za każdy typ elementu znajdujący się w Obszarze Regresji, każdy rodzaj zwierząt usuwa jeden dysk danego typu ze swojej planszy zwierzęcia.

Korzyść Pionu Akcji – Każdy PA obecny na tej sekcji chroni przed utratą jednego elementu, który miałby być usunięty z planszy zwierząt gracza. Zauważ, że trzecie pole z symbolem gadów oznacza: gady zawsze posiadają jeden „darmowy” PA do wykorzystania w tej sekcji.



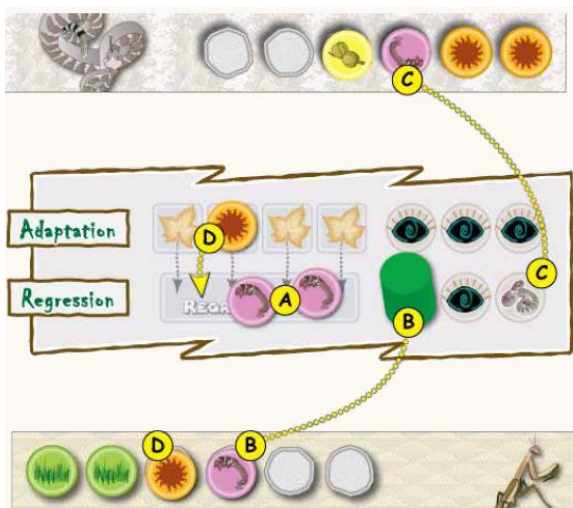
Podczas Fazy Planowania, jeżeli taka będzie wola, grający Gadami może tu umieścić normalnie swój PA.

Żadne ze zwierząt nie może nigdy utracić elementów startowych (tych wydrukowanych w lewym, górnym roku planszy zwierząt). Zwierzęta, które posiadają tylko elementy domyślne, nie są w żaden sposób dotykane Regresją.

Po tym jak zajądą wszystkie Regresje, PA zwracane są właścicielom.

PRZYKŁAD: Obszar Regresji zawiera dwa elementy pędraki (liczą się one jednakże tylko jako jeden typ elementu) (A). Owady umieściły tu swój PA, co chroni je przed utratą ich elementu pędraka (B). Darmowy PA gadów także ich chroni przed utratą pędraka (C).

Zauważ, że element słońca owadów jest zagrożony, ponieważ pod koniec tej tury, element słońca z obszar Adaptacji zostanie przesunięty do Obszaru Regresji (D).



ROZPRZESTRZENIANIE SIĘ

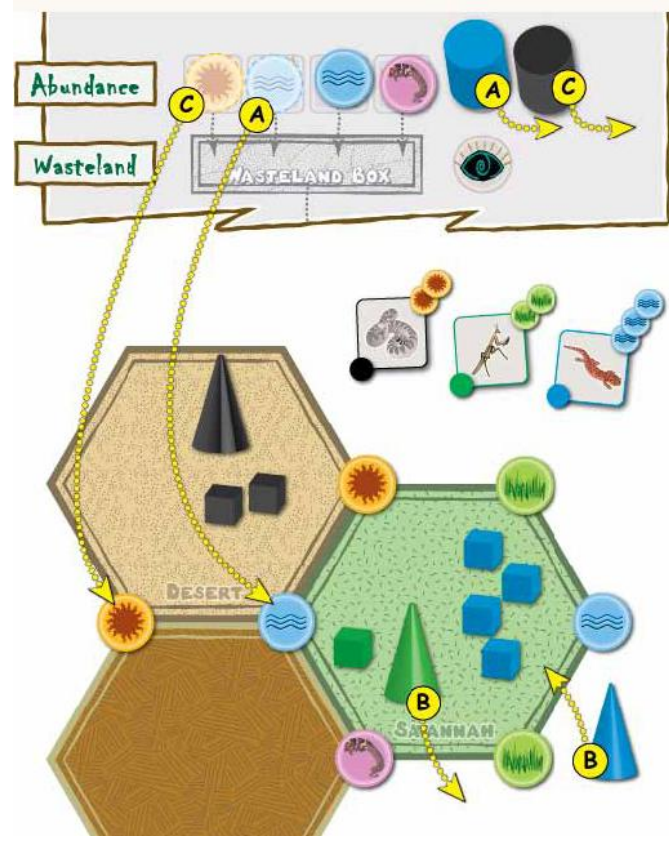


Po zakończeniu Regresji, kolejno od lewej do prawej, usuwane są PA z tej sekcji. W momencie usunięcia PA grupy zwierząt, grający nimi wybiera jeden z elementów aktualnie będących w tej sekcji. Wybrany element usuwany jest stąd i przenoszony na dowolny, pusty wierzchołek dowolnej płytki ziemi.

Elementy mogą być umieszczane na dowolnym pustym wierzchołku płytki, nawet takim, który jest współdzielony z jedną albo nie jest współdzielony z żadną inną płytką (tj. na takich płytkach, które stanowią obrzeża ziemi).

PRZYKŁAD: Płazy wybierają pierwsze (A) i umieszczają jeden z elementów wody, tak jak pokazano poniżej. Zapewnia im to dominację na płytce Sawanny: 6 dopasowanych elementów kontra 4 elementy owadów (B).

Gady wybierają drugie (C) i umieszczają, jak pokazano poniżej, element słońca. To pozwoli im później rozprzestrzenić się na góry, bez ryzyka wyginięcia.



PUSTKOWIA



Po tym jak zakończy się akcja Rozprzestrzenianie, usuń PA umieszczony tutaj. Właściciel PA usuwa z Obszaru Pustkowi jeden z elementu i wrzuca go z powrotem do torby.

Potem, niezależnie od tego czy był w tej sekcji umieszczony PA czy nie, następuje akcja Pustkowania: usuń z płytek tundry wszystkie elementy, które pasują do typów elementów znajdujących się w Obszarze Pustkowi. Usunięte elementy wkładane są z powrotem do torby.

Zauważ, że w pierwszej turze gry Obszar Pustkowi będzie pusty, a akcja ta zostanie pomięta.

WYCZERPANIE



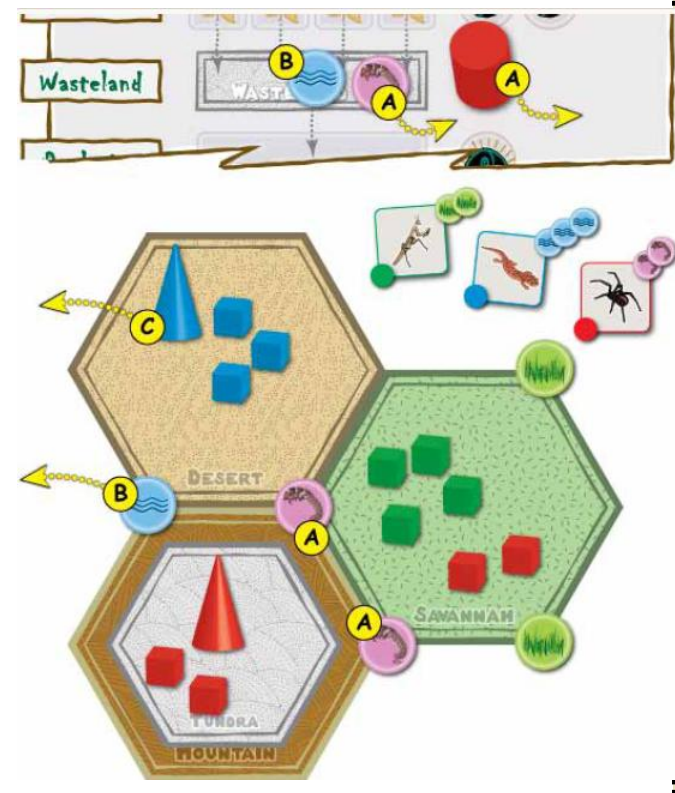
Po akcji Pustkowania usuwany jest PA umieszczony w tej sekcji. Gracz wybiera jeden element na ziemi pasujący do typu elementu umieszczonego w Obszarze Wyczerpania. Wybrany dysk jest usuwany z ziemi i umieszczany z powrotem w torbie.

Jeżeli żaden element na ziemi nie pasuje typem do elementu znajdującego się w Obszarze Wyczerpania, to akcja ta nie ma efektu. Zauważ, że Obszar Wyczerpania będzie pusty, a akcja ta zostanie pomięta, w pierwszej i drugiej turze gry.

PRZYKŁAD: Pajęczaki usuwają swój PA, wybierają z Obszaru Pustkowi element pędraka i umieszczają go z powrotem w torbie. W ten sposób ocaliły dwa elementy pędraków przyległe do tundry (A).

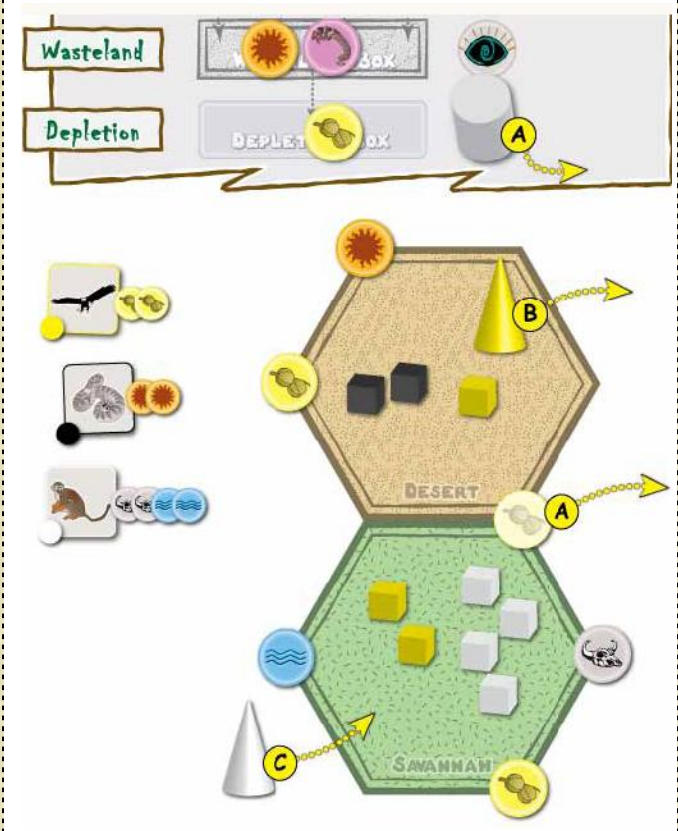
Element woda pozostaje na Obszarze Pustkowi, tak więc wszystkie elementy woda są usuwane z obrzeży przyległych do tundry i umieszczane są w torbie (B).

Plązy tracą swoją dominację na płytce pustyni, ponieważ ich gatunki stały się teraz zagrożone (C).



PRZYKŁAD: Ssaki usuwają swój PA z tej sekcji. W Obszarze Wyczerpania jest pojedynczy element ziarno, gracz usuwa zatem jedno ziarno z dowolnego miejsca na ziemi. Wybiera element na granicy sawanny i pustyni (A).

Na każdej z tych płytek ptaki spadają z dopasowaniem z 4 do 2 elementów. Tracą dominację na pustyni, ponieważ remisują teraz z gadami (B). Ssaki uzyskują dominację na sawannie, gdzie przedtem był remis (C).



ZŁODOWACENIE



Po wykonaniu akcji Wyczerpanie, usuń z tej sekcji PA najbardziej z lewej (wyłącznie ten). Ten gracz wykonuje akcję Złodowacenie, postępując zgodnie z poniższym:

1. Wybierz jedną płytkę przyległą do przynajmniej jednej tundry.
2. Usuń tymczasowo na bok wszystkie gatunki zwierząt z wybranej płytki.
3. Umieść nową płytkę tundry (z góry stosu) na wybranej płycie.

Płytkę nie posiada już poprzedniego typu, staje się do końca gry „płytką tundry”.

4. Usuń wszystkie elementy z ziemi (z wierzchołków), które otoczone są dokładnie trzema płytkami tundry (na ich styku).

Oznacza to, że elementy zajmujące wierzchołki

przyległe do jednej lub dwóch płytek ziemi, nie są usuwane.

5. Otrzymujesz **dotatkowe PZ** (zobacz s. 3) zależne od liczby przylegających do nowej płytki innych płytek tundry.
6. Ze stosu odłożonych na bok gatunków, weź po jednym gatunku każdego typu zwierząt i umieść je z powrotem na płycie.
7. Pozostałe gatunki, jeżeli takie będą, zwracane są do pul genetycznych właścicieli (zamiast ich eliminacji i umieszczenia w pudełku).

Jeżeli stos płytek tundry jest już wyczerpany, to akcja jest pomijana.

Zauważ, że PA z pól drugiego, trzeciego i czwartego, nie są teraz usuwane. Zamiast tego zostaną one przesunięte podczas Fazy Resetu o jedno pole w lewo.

Gracze zauważą, że akcja Złodowacenie jest na tyle istotna, że warto inwestować w nią na przyszłość, nawet jeżeli oznacza to obycie się bez PA przez rundę albo dwie.

PRZYKŁAD: Grający gadami może wykonać akcję Złodowacenie w swojej turze. Chciałby wykonać złodowacenie Sawanny, ponieważ nie tylko zapewni mu to 3 PZ za umieszczenie płytki tundry obok dwóch innych, ale również zapewni mu kontrolę karty Przetrawanie (3 gady w tundrze w porównaniu do 2 pajęczaków i 1 owadów). Nie chce jednakże, żeby podczas kroku 4 otoczony zewsząd element słońca został usunięty.

Wybiera zamiast tego do Złodowacenia teren pustyni (krok 1). Usuwa na bok wszystkie gatunki tam występujące (krok 2), potem umieszcza na górze nową płytkę tundry (krok 3). Krok 4 nie ma miejsca. W kroku 5 otrzymuje 1 PZ (za to, że istnieje jedna przylegająca do płytki inna płytka tundry). Potem, z gatunków usuniętych w kroku 2 – 1 owad, 2 ptaki i 4 płazy – bierze po jednym gatunku i umieszcza na nowej tundrze (krok 6), a pozostałe gatunki - 1 ptaka i 3 płazów – umieszcza w odpowiednich dla nich pulach genów (krok 7).



SPECJACJA



Po tym jak zostanie wykonana akcja Złodowacenia, w kolejności od lewej do prawej, usuwane są PA z niniejszej sekcji. W momencie usunięcia PA danej grupy zwierząt, gracz będący ich właścicielem wskazuje jeden element na ziemi, który pasuje do elementu oznaczonego na polu, z którego zabrał PA. Umieszcza potem na przyległych do tego elementu płytkach nowe gatunki, zgodnie z poniższym:

- Do 4 gatunków, jeżeli płytka jest morzem lub mokradłami.
- Do 3 gatunków, jeżeli płytka jest sawanną, dżunglą lub lasem.
- Do 2 gatunków, jeżeli płytka jest pustynią lub górami.
- Do 1 gatunku, jeżeli płytka jest tundrą.

Zauważ, że można zasiedlić nowymi gatunkami wyłącznie jedną, dwie lub trzy płytki: te, które stykają się z wybranym elementem.

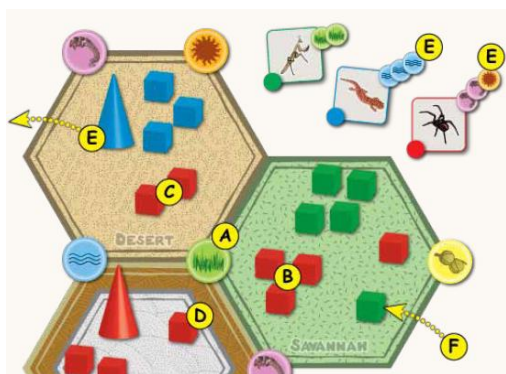
Po tym jak wykonane zostaną wszystkie akcje Specjacji, grający owadami może umieścić jeden gatunek ze swojej puli genów na dowolnej płytce na ziemi.

Podczas Fazy Planowania, jeżeli taka wola, grający owadami może układać w tej sekcji swoje PA.

PRZYKŁAD: Pajęczaki usuwają jeden PA z pola „z okiem” z trawą. Wskazują element trawy (A) i umieszczają 3 nowe gatunki na sawannie (B), 2 na pustyni (C) i 1 na tundrze (D).

Płazy tracą dominację na pustyni, ponieważ z wynikiem 3 dopasowane elementy każdy, remisują z pajęczakami (E).

Owady umieszczają swój darmowy gatunek na sawannie, żeby utrzymać tam swoją liczebną przewagę (F).



WĘDRÓWKA



Po tym jak zostaną wykonane akcje Specjacji, w kolejności od lewej do prawej, usuwane są PA z niniejszej sekcji. W momencie usunięcia PA, gracz wybiera jedną z dostępnych odkrytych dużych płytek (tych z góry **Stosów Wędrowek**). Potem wykonuje poniższe czynności:

1. Wybiera pusty (biały) heks na planszy gry i umieszcza tam nową płytkę. Wybrany heks musi przylegać do przynajmniej jednej istniejącej płytki ziemi.
2. Może wybrać jeden z dostępnych w sekcji Wędrowka elementów i umieścić go na pustym narożniku świeżo położonej płytki.
3. Otrzymuje **dotatkowe PZ** (zobacz s. 3), zależne od liczby płytek przylegających do świeżo wyłożonej płytki.

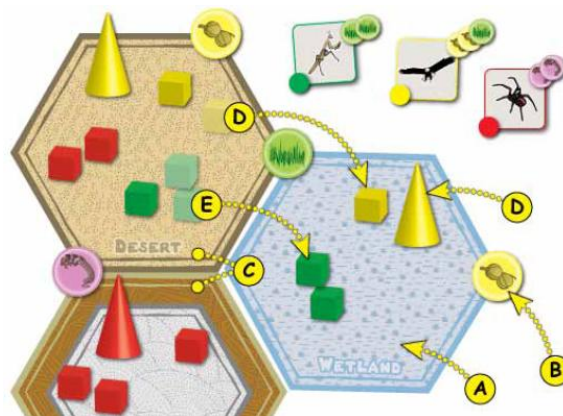
W końcu, w kolejności wynikającej z łańcucha pokarmowego, każdy gracz może poruszyć wszystkie, niektóre, lub nie poruszyć swoich gatunków z płytek obecnie przyległych na świeżo wyłożoną płytkę.

Jeżeli jakiś z trzech Stosów Wędrowki się wyczerpie, to liczba akcji Wędrowki zostaje odpowiednio zredukowana.

PRZYKŁAD: Ptaki są pierwsze. Wybierają odkrytą płytkę mokradła i umieszczają (A) wraz z dostępnym elementem ziarna (B).

Do nowych mokradła przylegają dwie płytki (C): sprawdzamy w tabeli Punktów Dodatkowych, przynosi to graczowi 3 PZ.

Ptaki decydują się potem przenieść 1 ze swoich przyległych gatunków na nowe mokradła, natychmiast zdobywając tam dominację (D). Pajęczaki odmawiają (byłby tam zagrożone). W końcu owady przemieszczają dwa swoje gatunki (E).



MIGRACJA



Po tym jak zostaną wykonane akcje Wędrowki, w kolejności od lewej do prawej, usuwane są PA z niniejszej sekcji. W momencie usunięcia PA, gracz wybiera z dowolnych miejsc na ziemi X swoich gatunków, gdzie X oznacza liczbę przy polu, z którego pobrano PA. Każdy wybrany gatunek jest przemieszczany na przyległą płytkę.



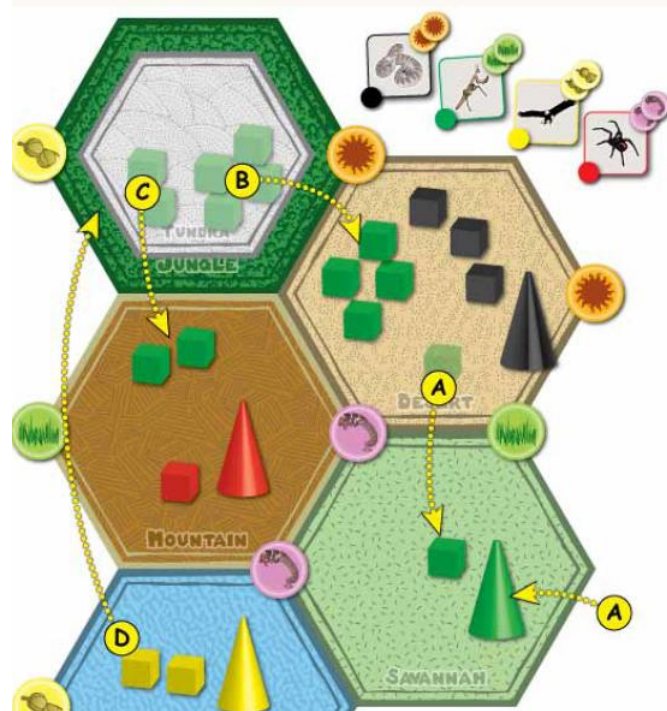
Każdy gatunek ptaków może Migrować na płytki odległe o dwa obszary, tak więc ptaki mogą poruszyć się poprzez przyległą płytkę, na płytkę odległą o dwa obszary.

Ptaki nie mogą migrować ponad pustymi heksami (tymi, które nie zawierają jeszcze płytek terenu).

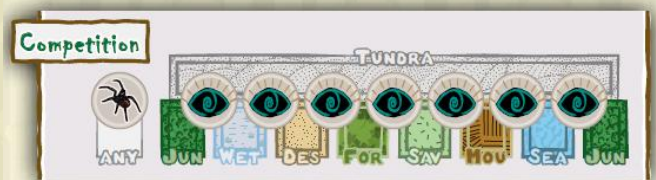
Gatunki rozpoczynające Migrację z tej samej płytki mogą migrować razem na tą samą płytkę, lub się rozdzielić, zgodnie z życzeniem gracza.

PRZYKŁAD: Owady usuwają PA z „oka” z liczbą 7. Poruszają 1 owada z pustyni na przyległą sawannę, uzyskując tym samym domiancję (A). Ponieważ są zagrożone na tundrze, to zużywają ostatnie 6 ruchów na przemieszczenie stamtąd swoich gatunków: 4 na pustynię (B) i 2 na góry (C).

Ptaki także posiadają PA na akcji Migracja. Widząc, co zrobiły owady, planują użycie swojej specjalnej zdolności z morza na właśnie opuszczonej tundrze (D).



RYWALIZACJA



Po tym jak zostaną wykonane akcje Migracji, w kolejności od lewej do prawej, usuwane są PA z niniejszej sekcji. W momencie usunięcia PA, gracz zapamiętuje trzy rodzaje terenu wskazywane przez pole, z którego wzięt PA. Wybiera potem do jednej płytki każdego z rodzaju tych terenów będących obecnie na ziemi. Żeby płytkę można wybrać, musi ona zawierać:

- Przynajmniej jeden gatunek tego zwierzęcia oraz
- Przynajmniej jeden wrogi gatunek.

Gracz potem eliminuje dowolny 1 gatunek na każdej z wybranych płytek. Umieść wyeliminowane tak gatunki w pudełku, poza grą (nie z powrotem w puli genów).



Pajęczaki traktowane są tak, jakby zawsze miały jeden „darmowy” PA w tej sekcji. Pierwsi rywalizują na jednej płytce dowolnego rodzaju terenu.

Podczas Fazy Planowania, jeżeli taka wola, grający pajęczakami może układać w tej sekcji swoje PA.

PRZYKŁAD: Gady posiadają PA na polu „tundra-pustynia-las” (A). Decydują się usunąć 1 ssaka na lesie z lewej strony (B) i 1 owada na tundrze (C). Nie są obecni nigdzie na pustyni, więc nie mogą rywalizować po raz trzeci (D).

Nawet pomimo swojej obecności na drugim lesie i morzu, nie mogą rywalizować w tej samej turze (E).



DOMINACJA



Po tym jak zostaną wykonane akcje Rywalizacji, w kolejności od lewej do prawej, usuwane są PA z niniejszej sekcji. W momencie usunięcia PA, gracz wybiera jedną płytkę ziemi, które nie została jeszcze wybrana do Dominacji w tej turze. Ta płytkę jest punktowana zgodnie z następującymi zasadami:

1. Zwierzęta o największej liczbie gatunków obecnych na płytce otrzymuje X PZ, gdzie X równa się pierwszej liczbie wymienionej dla tego terenu w Tabeli **Punktacji Płytek** na planszy gry.
2. Jeżeli punktowana płytkę jest innego typu niż tundra, to zwierzęta z drugą najwyższą liczbą gatunków otrzymuje PZ równe drugiej liczbie wymienionej dla tego terenu w Tabeli **Punktacji Płytek**.

9-5-3-2	SEA
8-4-2-1	WETLAND
7-4-2	SAVANNAH
6-3-2	JUNGLE
5-3-2	FOREST
4-2	DESERT
3-2	MOUNTAIN
1	TUNDRA

Na płytce musi być gatunek innego rodzaju zwierząt – nie można zdobyć punktów za pierwsze i drugie miejsce jednocześnie.

3. Jeżeli punktowana płytkę jest morzem, mokradłami, sawanną, dżunglą lub lasem, zwierzęta o trzeciej najliczniejszej grupie gatunków tam obecnych, otrzymuje PZ równe trzeciej liczbie w tabeli **Punktacji Płytek**.

Na płytce muszą być obecne trzy rodzaje zwierząt – nie można zdobyć punktów za pierwsze i drugie miejsce i jednocześnie za trzecie miejsce.

4. Jeżeli płytkę podlegająca punktacji jest morzem lub mokradłami, to czwarta najliczniejsza grupa zwierząt otrzymuje 1 lub 2 PZ.

Na płytce musi być obecne cztery rodzaje zwierząt – nie można zdobyć punktów za pierwsze, drugie lub trzecie miejsce i jednocześnie za miejsce czwarte.

- WAŻNE: We wszystkich powyższych przypadkach remisy na rzecz punktacji rozstrzygane są w malejącej kolejności zgodnej z łańcuchem pokarmowym (tj. ssaki pierwsze, gady potem, itd.).

5. W końcu, jeżeli na punktowanej płytce jest dominująca grupa zwierząt, to ten gracz musi wybrać jedną odkrytą Kartę Dominacji (jeżeli jest dostępna). Wszelkie wybory jakie trzeba dokonać podczas wykonywania poleceń Karty Dominacji, są dokonywane przez gracza, który ją wybrał. Po wykonaniu poleceń karty odrzuć ją do pudełka, usuwając ją na stałe z gry.

Objaśnienia efektów kart znajdują się na str. 18-19.

Zauważ, że jeżeli zostanie wybrana karta Epoki Lodowcowej, to gra zakończy się wraz z bieżącą turą (zobacz s. 20).

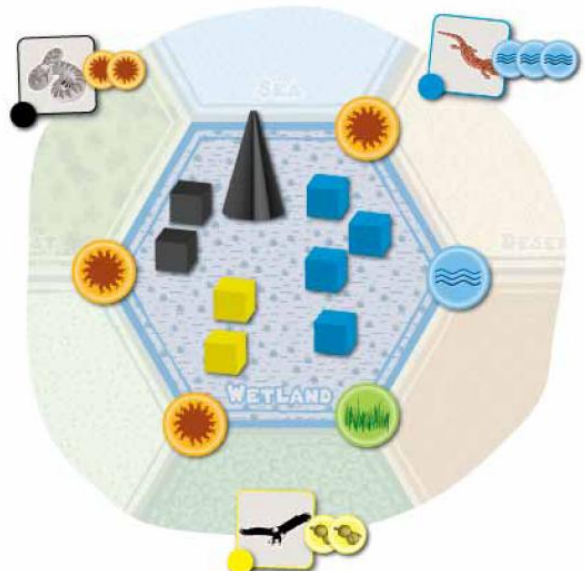
Zauważ również, że dominujące zwierzęta nie muszą być tymi samymi, które wybrały daną płytkę do punktacji, nie muszą też mieć tam wcale najwięcej punktów.

Zauważ również, że pierwszy gracz w danej turze, który wybiera Kartę Dominacji, będzie miał do wyboru pięć efektów kart, natomiast każdy kolejny gracz o jeden efekt mniej.

Po tym jak wykonane zostaną akcje Dominacji, Faza Wykonywania się kończy i gra przechodzi w Fazę Resetu (zobacz s. 20).

PRZYKŁAD: Grający gadami wybrał do punktacji płytkę mokradel. Pierwsze miejsce (8 PZ) idzie do płazów z 4 obecnymi tam gatunkami. Gady i ptaki mają po 2 gatunki, ale gady są wyżej w łańcuchu pokarmowym, otrzymują więc 4 PZ za drugie miejsce. Ptaki, na trzecim miejscu, otrzymując 2 PZ, nikt nie otrzymuje 1 PZ za miejsce 4.

Potem, będąc dominującymi na płytce, gady wybierają jedną odkrytą Kartę Dominacji.



ZASADY OPCJONALNE DLA 2 I 3 GRACZY

Grając w **Dominant Species** w 2 lub 3 osoby, można używać poniższych zasad, pozwalających graczom na kontrolowanie kilku grup zwierząt. Niektóre obecne tu zasady stoją w sprzeczności z zasadami znajdującymi się w innych częściach: tam gdzie jest konflikt, zasady z niniejszej kolumny przeważają.

WIELE RODZAJÓW ZWIERZĄT

Podczas początkowego przydzielania zwierząt graczom, przydzielcie wszystkie 6 rodzajów. W grze 3-osobowej każdy będzie kontrolował 2 różne rodzaje, w grze 2-osobowej każdy będzie kontrolował 3 różne rodzaje zwierząt.

Gracze otrzymują po jednym zestawie drewnianych elementów dla każdej ze swoich grup zwierząt. Każde zwierzęta otrzymują 3 cylindry i 35 gatunków, tak jakby była to gra na 6 osób. Każde zwierzęta utrzymują oddzielną liczbę PZ.

AKCJE

W momencie wykonywania akcji jedną grupą zwierząt, pozostałe grupy zwierząt gracza są traktowane jak „przeciwnie” we wszystkich przypadkach (dokładnie tak, jakby sterował nimi inny gracz). Np. w momencie gdy Karta Dominacji odnosi się do „twoich zwierząt” to wskazuje to wyłącznie na twoje zwierzęta dominujące na płycie – inne twoje zwierzęta traktowane są jako „przeciwnie”.

OSTATECZNA PUNKTACJA

Pomimo tego, że wszystkie grupy zwierząt gracza otrzymują PZ, to na końcu gry tylko jedna grupa zwierząt należąca do gracza będzie brana pod uwagę. Na końcu gry grupa zwierząt gracza o **najniższej** punktacji będzie stanowiła ostateczny wynik gracza. Inne grupy są ignorowane.

Zmusza to graczy do utrzymywania względnie zrównoważonego rozwoju, powstrzymując jednocześnie od rozwijania jednej grupy kosztem drugiej.

Na przykład, w grze 2-osobowej zwierzęta Krzysztofa mają 70, 145 i 160 punktów – co oznacza, że uzyskuje on wynik 70 punktów. Jeżeli Marcin ma zwierzęta o wynikach 75, 85 i 90 punktów, to jego ostateczna punktacja 75 punktów zapewnia mu zwycięstwo.

OPCJONALNE (LOSOWE) USTAWIENIE ZIEMI

Niniejsze, opcjonalne, ustawienie początkowe ziemi powoduje, że zwierzęta będą nierównomiernie rozmieszczone, ale PZ na początku będą to kompensowały. Można tej opcji użyć w grze podstawowej lub w wariantach 2- lub 3- osobowym, opisanym w lewej kolumnie na tej stronie.

Wykonaj normalne przygotowanie ziemi, z wyjątkiem:

PLYTKI

Przed umieszczeniem płytek na mapie, zakryj i wymieszaj wszystkie płytki. Wybierz siedem losowych płytek i umieść je na 7 startowych obszarach. (Z pozostałych, jak zwykle, utwórz trzy stosy dobierania). Umieść na centralnej płycie tundrę.

ELEMENTY

Pojedynczo, losowo, wybierz dwanaście elementów z torby i umieść je na dwunastu wierzchołkach normalnie jak to ma miejsce przy ustawieniu startowym. (Obszar akcji jest także normalnie zaopatrywany w elementy).

GATUNKI

Umieść 1 gatunek ssaków na każdej płycie poza tundrą, która styka się z elementem mięso; umieść 2 ssaki na każdej płycie poza tundrą z 2 elementami mięso; 3 ssaki na każdej płycie poza tundrą z 3 elementami mięso, itd.

Powtarzaj ten proces dla par gady i słońce; ptaki i ziarno; płazy i woda; pajęczaki i pędraki; owady i trawa.

Sprawdź, które zwierzęta mają najwięcej gatunków na ziemi i policz je. Umieść znaczniki gatunków wszystkich grup zwierząt na torze PZ, na liczbie równej powyższej sumie. Potem odejmij każdej grupie tyle punktów, ile jego gatunków znajduje się na ziemi. W ten sposób zwierzęta o najwyższej liczbie gatunków rozpoczynają z 0 PZ.

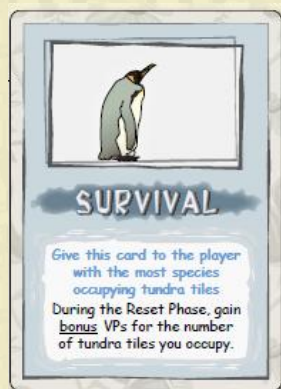
Jest możliwe, aczkolwiek mało prawdopodobne, że gracz zacznie grę bez jakiegokolwiek gatunku na ziemi. Jeżeli tak się stanie, to nie panikuj! Ta grupa zwierząt rozpocznie grę z dużą przewagą PZ, poza tym zwiększa się szansa, że elementy losowane z torby lub na obszarze akcji będą z większym prawdopodobieństwem pasujące.

KARTY

KARTA PRZETRWANIA

Karta Przetwania odkładana jest na bok na początku gry. Podczas gry, gracze powinni wiedzieć ile z ich gatunków zajmuje obszary tundry. Dowolny gracz, który ma samodzielnie najwyższą liczbę takich gatunków automatycznie i natychmiast bierze Kartę Przetwania. Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje, to nikt nie kontroluje karty (pozostaje niekontrolowana i nie przynosi punktów żadnemu graczowi).

Podczas każdej Fazy Resetu, po Wyginięciu, gracz kontrolujący Kartę Przetwania otrzymuje dodatkowe PZ (patrz s. 3) za liczbę płytek tundry na których znajdują się gatunki jego zwierząt.



KARTY DOMINACJI

26 Kart Dominacji to nagrody graczy za to, że są dominującymi na jakiejś płytce podczas akcji Dominacja. W momencie gdy podczas Dominacji wybierana jest odkryta Karta Dominacji, gracz musi rozstrzygnąć wszystkie efekty karty (a przynajmniej wszystkie możliwe do rozstrzygnięcia). Karta umieszczana jest potem w pudełku, poza grą.



Poniżej zamieszczono objaśnienia do kart na wypadek, gdyby w trakcie gry powstały jakieś pytania.

WODNY TRYB (AQUATIC)

Weź wybrany element z torby. Pierwsza część karty jest pomijana, jeżeli przy morzu lub mokradłach będących w grze nie ma żadnego wolnego wierzchołka. Jeżeli nie masz w swojej puli genów żadnego gatunku, to pomiń drugą część karty.

BIOROZNORODNOŚĆ (BIODIVERSITY)

Nie otrzymujesz dodatkowych punktów za dodatkowych przeciwników na płytce – po prostu 1 PZ za płytkę, na której jesteś obecny i gdzie obecny jest JAKIKOLWIEK przeciwnik.

BIOMASA (BIOMASS)

Jeżeli twoje zwierzęta są jedynymi na takiej zatłoczonej płytce, to musisz stamtąd wyeliminować jeden ze swoich własnych gatunków. Jeżeli kilka grup zwierząt posiada gatunki na takiej zatłoczonej płytce, to wybierasz, który z nich ginie.

PLAGA (BLIGHT)

Dominujący gracz wybiera, które elementy są usuwane z wybranej płytki.

KATASTROFA (CATASTROPHE)

Dominujący gracz wybiera, które gatunki wyeliminować na wybranej płytce. Ten sam gracz wybiera również, które z gatunków z przyległych płytek usunąć. Druga część karty jest obowiązkowa, zatem jeżeli dominujący gracz jest jedynym obecnym na przyległej płytce, to musi usunąć własny gatunek.

USCISK ZIMY (COLD SNAP)

Każdy rodzaj zwierząt, z wyjątkiem zwierząt kontrolowanych przez tego kto wybrał tę kartę, traci po jednym gatunku na każdej płytce tundry.

CHOROBA (DISEASE)

Domyślne (wydrukowane) elementy na karcie zwierząt nie mogą być nigdy usunięte. Jeżeli kolejność usuwania ma znaczenie, usuwajcie w kolejności łańcucha pokarmowego. Umieść usunięte elementy w torbie.

EKOZROZNICOWANIE (ECODIVERSITY)

Pamiętaj, że element „słońce” jest pojedynczym „typem” – tj. dwa domyślne słońca na karcie gadów liczą się, na potrzeby efektu tej karty, pojedynczo – nie podwójnie.

EWOLUCJA (EVOLUTION)

Możesz wybrać gatunek do zastąpienia na ziemi dowolnie – nie musisz być na tej samej płytce z wybranym typem zwierząt. Jeżeli masz zero lub jeden gatunek pozostały w puli genów, to możesz odpowiednio wymienić zero lub jeden gatunek.

PLENNOŚĆ (FECUNDITY)

Otrzymujesz tylko +1 za zajmowaną płytkę, nie +1 za gatunek na płytce. Jeżeli liczba gatunków w twojej puli genów jest niższa niż liczba płytek zajmowanych przez ciebie, to wybierasz, na które z płytek położyć nowy gatunek, a które pominąć.

PŁODNOŚĆ (FERTILE)

1 PZ za każdy gatunek na wybranej płytce – obojętnie czy twój, czy przeciwnika.

SIEDLISKO (HABITAT)

Element nie jest losowany – gracz wybiera z elementów dostępnych obecnie w torbie.

HIBERNACJA (HIBERNATION)

Gatunek może pochodzić wyłącznie z tych wyeliminowanych poprzednio (nie z puli genów ani z tych, które zostały odłożone do pudełka na początku rozgrywki).

EPOKA LODOWCOWA (ICE AGE)

Gra kończy się wraz z turą, w której zostanie wybrana ta karta. Po Dominacji wykonajcie Wyginięcie i punktowanie Karty Przetrvania normalnie, ale opuście krok Zasiewanie. Potem następuje ostateczne punktowanie (zobacz **Zakończenie Gry**, s. 20).

POWŁOKA LODOWA (ICE SHEET)

Używane są normalne zasady Zlodowacenia (zobacz s. 13).

IMIGRANCI (IMMIGRANTS)

Dla każdej z grupy zwierząt gracze podejmują decyzje w kolejności łańcucha pokarmowego. Zwierzęta, które posiadają wyłącznie swoje domyślne elementy (wydrukowane) nie mogą wybrać pierwszej opcji – chciałbyś!

INSTYKNT (INSTINCT)

PA może zostać umieszczony na pustej ikonie „oka”, nawet na takiej, która w tej turze nie została jeszcze rozpatrzona. Ta karta działa jak bardzo wczesne rozstawianie PA na kolejną turę.

MASOWY EKSODUS (MASS EXODUS)

Gracz, który wybrał tę kartę, przemieszcza wszystkie zwierzęta, nawet swoich przeciwników. Gatunki można dzielić dowolnie pomiędzy przyległymi płytkami.

METAMORFOZA (METAMORPHOSIS)

Nie możesz odrzucić swoich dwóch domyślnych elementów (wydrukowanych). Zauważ, że masz prawo wybrać element z torby – nowy element nie jest wybierany losowo.

NISZA BIOLOGICZNA (NICHE BOMBS)

Pamiętaj, że ta karta nie jest wybrana do momentu pełnego zakończenia punktowania płytki. Wartość „Pierwsze miejsce” za płytkę, to liczba najbardziej z lewej na tabeli **Punktacji Płytek**, np.: 9 dla morza, 8 dla mokradeł, dla sawanny, itd.

NOCNY TRYB (NOCTURNAL)

Karta ta nie ma efektu, jeżeli zostanie wybrana przez grupę zwierząt, która już jest na pierwszej pozycji.

WSZYSTKOZERNOSC (OMNIVORE)

Nowy pionek akcji pochodzi z tych odłożonych na bok na początku gry.

PASOZYTNICTWO (PARASITISM)

Jeżeli kartę tą wybierze zwierzę najniżej w hierarchii łańcucha pokarmowego, to tylko on korzysta z tej karty. Nowy pionki akcji pochodzą z tych odłożonych na bok na początku gry.

DRAPIEZNIK (PREDATOR)

Zauważ słowo „przeciwne” na karcie: nie musisz eliminować własnego gatunku na płytce zawierającej tylko twoje gatunki. Możesz wybrać gatunek innego gracza na każdej z poszczególnych płytek.

SYMBIOZA (SYMBIOTIC)

Efekt tej karty bierze pod uwagę elementy domyśle i dodatkowe.

TWORCY

Twórca gry – Chad Jensen

Rozwój – Kai Jensen

Projekt pudełka – Rodger MacGowan

Grafika i układ zasad – Chad Jensen

Testerzy – Alex Ostroumov, Mark Beyek, Devon Biasi, Bob Borbe, Kris Adamson, Martin Scott, Kris Skold, Mr. Magoo, Paul Bravery, Richard Gage, Mike Chevalier, I Andy Lewis

Koordynator produkcji – Tony Curtis

Producenci – Gene Billingslay, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan I Mark Simonitch

Goście podziękowania dla za poświęcenie czasu i uwagi na testowanie i czytanie jest instrukcji dla Davida Easta, Kevina Morrisa i Paula Marjorama.

FAZA RESETU

Podczas Fazy Resetu zwierzęta mogą utracić gatunki i dokładnie jeden rodzaj zwierząt będzie mógł otrzymać PZ za Kartę Przetrvania. Potem obszar akcji jest przygotowywany do następnej tury.

WYGINIECIE

Na początku następuje Wyginiecie: Wyliminuj wszystkie zagrożone gatunki. Wyliminowane gatunki usuwane są z ziemi i umieszczane w pudełku, poza grą.



WYJĄTEK: W każdej turze, grający ssakami może uchronić jeden swój zagrożony gatunek przed Wyginieciem (wybór gracza, jeżeli ma więcej zagrożonych gatunków).

PRZETRWANIE

Następnie upewnijcie się, że gracz posiadający największą liczbę gatunków na tundrze jest w posiadaniu Karty Przetrvania. Jeżeli jest remis, żaden gracz nie otrzymuje karty. Jeżeli jakiś gracz zdobędzie kartę, to otrzymuje **dodatkowe PZ** (patrz s. 3), zależne od liczby zasiedlonych przez jego zwierzęta płytek tundry (liczba gatunków na każdej z płytek nie ma znaczenia).

ZASIEWANIE

Nie trzeba wykonywać tej akcji, jeżeli jest to ostatnia tura gry (wybrano kartę Epoka Lodowcowca).

Na końcu, w celu przygotowania następnej rundy, wykonajcie następujące czynności:

- Dociągnijcie tyle Kart Dominacji z wierzchu talii – odkrycie je – ile potrzeba do zapelnienia pustych miejsc w sekcji planszy **Dostępne Karty Dominacji**. Odkryte karty, które już tu leżą, pozostają na swoich miejscach.

Jeżeli nie ma wystarczająco dużo kart, to dociągnijcie tyle ile można, pozostałe miejsca zostają puste.

W momencie gdy karty się skończą, nie będzie już żadnych nowych kart do końca gry.

- Przesuńcie wszystkie PA na polach sekcji Zlodowacenie w lewo.
- Usuńcie wszystkie elementy z sekcji Regresja, Wyczerpanie (Depletion) i Wędrowka (Wanderlust). Umieście je z powrotem w torbie.
- Przesuńcie wszystkie elementy z Obszaru Pustkowi (Wasteland) na Obszar Wyczerpania (Depletion).
- Przesuńcie wszystkie elementy z obszaru Rozprzestrzeniania (Abundance) do Obszaru Pustkowi (Wasteland).
- Przesuńcie wszystkie elementy z sekcji Adaptacja do Obszaru Regresji.
- Dociągnijcie 4 losowe elementy z torby i umieśćcie je na kwadratowych polach z „liściem” w sekcji Adaptacja.
- Dociągnijcie 4 kolejne losowe elementy z torby i umieśćcie je na kwadratowych polach z „liściem” w sekcji Rozprzestrzeniania (Abundance).
- Dociągnijcie 4 kolejne losowe elementy z torby i umieśćcie je na kwadratowych polach z „liściem” w sekcji Wędrowka (Wanderlust).
- Odsłońcie po jednej płytce na każdym stosie dobierania dużych płytek, na którym nie ma na górze odsłoniętej płytki. Puste stosy pozostają puste do końca gry.

Gra przechodzi do kolejnej tury, zaczyna się Faza Planowania.

ZAKOŃCZENIE GRY

W momencie gdy zagrana zostanie karta Epoka Lodowcowca, gra się kończy. Zakończcie akcje Dominacji, jeżeli jakieś będą, wykonajcie normalnie Wyginiecie i punktację Karty Przetrvania. Potem usuńcie wszystkie znaczniki Dominacji z ziemi i obliczcie punkty za każdą z płytek po raz ostatni. Dominacja jest pomijana podczas końcowego punktowania – zwierzęta dostają zatem wyłącznie PZ, nie dostają Kart Dominacji, jeżeli jakieś zostały.

Jak tylko końcowe punktowanie się zakończy, gracz kontrolujący zwierzęta o największej liczbie PZ, zostaje ogłoszony zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ta grupa zwierząt, która jest wyżej w łańcuchu pokarmowym.

SŁOWNICZEK

abundance – rozprzestrzenianie
competition – rywalizacja, współzawodnictwo
depletion – wyczerpanie
execution – wykonywanie
extinction – wyginiecie
glaciation – zlodowacenie, glacja
grub - pędraki
ice age – epoka lodowcowa
wanderlust – wędrówka
wasteland – pustkowia
scoring – punktowanie, zliczanie punktacji
speciation – specjacja, proces dzielenia się gatunku na nowe gatunki
species – gatunki
tile – płytki

epoka lodowcowa – ice age
gatunki - species
pędraki – grub
płytki – tile
punktowanie - scoring
pustkowia - wasteland
rozprzestrzenianie - abundance
rywalizacja - competition
specjacja - speciation
wędrówka - wanderlust
wyczerpanie - depletion
wyginiecie - extinction
wykonywanie - execution
zlodowacenie - glaciation