



# Rovarok

## Kezdeményezés

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

## Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd a fajtáblára.

## Visszafejlődés

Minden egyes elemfajta után veszítesz 1 elemet.  
Minden AP megment egy elemet a fajtábláján.

## Bőség

Helyezz egy elemet egy mező szabad sarkára.

## Pusztaság

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

## Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a tábláról a dobozban lévőkhöz.

## Eljegesedés

1. Helyezz egy tundrát egy tundra melletti mezőre.
2. A tundra mezőn csak 1 egyed maradhat fajonként. A többi egyed visszakerül a játékos génkészletébe.
3. Bónusz GYP a lehelyezett tundrával szomszédos tundra mezők után.
4. A 3 tundrával körülvevett elemeket le kell venni.

**Sokasodás** A rovar felhelyezhet 1 egyedet egy hexára. Tegyél fel egyedeket egy, az AP által megjelölt elem szomszédos mezőire.

- legfeljebb 4 -et a **sea/wetland** mezőre.
- legfeljebb 3 -at a **savannah/jungle/forest** mezőre.
- legfeljebb 2 -et a **desert/mountain** mezőre.
- legfeljebb 1 -et a tundra mezőre.

## Felfedezés

1. Helyezz 1 mezőt egy üres hexára.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet.
3. Bónusz GYP a lehelyezett mezővel szomszédos mezők után.
4. A tápláléklánc sorrendjében az egyedek átköltözhetnek a szomszédos mezőkről.

## Vándorlás

Mozgass át, legfeljebb az AP értékének megfelelő egyedeket szomszédos hexákra.

## Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 mezőről levehetsz 1-1 másik egyedet, ha ott saját egyeded is jelen van.

## Dominancia

1. Válasz egy még eddig nem pontozott mezőt, és a táblázat szerint pontozzátok le. Döntetlen esetén a tápláléklánc erőssorrendje dönt.
2. A domináns faj választ egy kártyát és végrehatja.

## Visszaállítás

Kihalás, túlélés (túlélő kártya alapján), újravetés.



# Pókok

## Kezdeményezés

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

## Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd a fajtáblára.

## Visszafejlődés

Minden egyes elemfajta után veszítesz 1 elemet.  
Minden AP megment egy elemet a fajtábláján.

## Bőség

Helyezz egy elemet egy mező szabad sarkára.

## Pusztaság

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

## Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a tábláról a dobozban lévőkhöz.

## Eljegesedés

1. Helyezz egy tundrát egy tundra melletti mezőre.
2. A tundra mezőn csak 1 egyed maradhat fajonként. A többi egyed visszakerül a játékos génkészletébe.
3. Bónusz GYP a lehelyezett tundrával szomszédos tundra mezők után.
4. A 3 tundrával körülvevett elemeket le kell venni.

## Sokasodás

Tegyél fel egyedeket egy, az AP által megjelölt elem szomszédos mezőire.

- legfeljebb 4 -et a **sea/wetland** mezőre.
- legfeljebb 3 -at a **savannah/jungle/forest** mezőre.
- legfeljebb 2 -et a **desert/mountain** mezőre.
- legfeljebb 1 -et a tundra mezőre.

## Felfedezés

1. Helyezz 1 mezőt egy üres hexára.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet.
3. Bónusz GYP a lehelyezett mezővel szomszédos mezők után.
4. A tápláléklánc sorrendjében az egyedek átköltözhetnek a szomszédos mezőkről.

## Vándorlás

Mozgass át, legfeljebb az AP értékének megfelelő egyedeket szomszédos hexákra.

## Versengés

A póknak mindig van 1 versengése 1 mezőn. Az AP helyének megfelelő 3 mezőről levehetsz 1-1 másik egyedet, ha ott saját egyeded is jelen van.

## Dominancia

1. Válasz egy még eddig nem pontozott mezőt, és a táblázat szerint pontozzátok le. Döntetlen esetén a tápláléklánc erőssorrendje dönt.
2. A domináns faj választ egy kártyát és végrehatja.

## Visszaállítás

Kihalás, túlélés (túlélő kártya alapján), újravetés.



## Kétéltűek

### Felfedezés

1. Helyezz 1 mezőt egy üres hexára.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet.
3. Bónusz GYP a lehelyezett mezővel szomszédos mezők után.
4. A tápláléklánc sorrendjében az egyedek átköltözhetnek a szomszédos mezőkről.

### Vándorlás

Mozgass át, legfeljebb az AP értékének megfelelő egyedeket szomszédos hexákra.

### Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 mezőről levehetsz 1-1 másik egyedet, ha ott saját egyeded is jelen van.

### Dominancia

1. Válasz egy még eddig nem pontozott mezőt, és a táblázat szerint pontozzátok le. Döntetlen esetén a tápláléklánc erőssorrendje dönt.
2. A domináns faj választ egy kártyát és végrehatja.

### Visszaállítás

Kihalás, túlélés (túlélő kártya alapján), újravetés.

### Kezdeményezés

1. Mozgass a kezdeményezés jelzövet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP -t egy másik szabad akcióra.

### Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd a fajtábládra.

### Visszafejlődés

Minden egyes elemfajta után veszítesz 1 elemet.  
Minden AP megment egy elemet a fajtábláján.

### Bőség

Helyezz egy elemet egy mező szabad sarkára.

### Pusztaság

Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozból.  
A megmaradt elemfajta lekerülnek a tundrákról.

### Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a tábláról a dobozban lévő köztül.

### Eljegesedés

1. Helyezz egy tundrát egy tundra melletti mezőre.
2. A tundra mezőn csak 1 egyed maradhat fajonként. A többi egyed visszakerül a játékos génkészletébe.
3. Bónusz GYP a lehelyezett tundrával szomszédos tundra mezők után.
4. A 3 tundrával körülvevett elemeket le kell venni.

### Sokasodás

Tegyél fel egyedeket egy, az AP által megjelölt elem szomszédos mezőire.

- legfeljebb 4 -et a **sea/wetland** mezőre.
- legfeljebb 3 -at a **savannah/jungle/forest** mezőre.
- legfeljebb 2 -et a **desert/mountain** mezőre.
- legfeljebb 1 -et a tundra mezőre.



## Madarak

### Felfedezés

1. Helyezz 1 mezőt egy üres hexára.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet.
3. Bónusz GYP a lehelyezett mezővel szomszédos mezők után.
4. A tápláléklánc sorrendjében az egyedek átköltözhetnek a szomszédos mezőkről.

### Vándorlás

**A madár 2 mezőnyire is mozoghat.**  
Mozgass át, legfeljebb az AP értékének megfelelő egyedeket szomszédos hexákra.

### Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 mezőről levehetsz 1-1 másik egyedet, ha ott saját egyeded is jelen van.

### Dominancia

1. Válasz egy még eddig nem pontozott mezőt, és a táblázat szerint pontozzátok le. Döntetlen esetén a tápláléklánc erőssorrendje dönt.
2. A domináns faj választ egy kártyát és végrehatja.

### Visszaállítás

Kihalás, túlélés (túlélő kártya alapján), újravetés.

### Kezdeményezés

1. Mozgass a kezdeményezés jelzövet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP -t egy másik szabad akcióra.

### Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd a fajtábládra.

### Visszafejlődés

Minden egyes elemfajta után veszítesz 1 elemet.  
Minden AP megment egy elemet a fajtábláján.

### Bőség

Helyezz egy elemet egy mező szabad sarkára.

### Pusztaság

Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozból.  
A megmaradt elemfajta lekerülnek a tundrákról.

### Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a tábláról a dobozban lévő köztül.

### Eljegesedés

1. Helyezz egy tundrát egy tundra melletti mezőre.
2. A tundra mezőn csak 1 egyed maradhat fajonként. A többi egyed visszakerül a játékos génkészletébe.
3. Bónusz GYP a lehelyezett tundrával szomszédos tundra mezők után.
4. A 3 tundrával körülvevett elemeket le kell venni.

### Sokasodás

Tegyél fel egyedeket egy, az AP által megjelölt elem szomszédos mezőire.

- legfeljebb 4 -et a **sea/wetland** mezőre.
- legfeljebb 3 -at a **savannah/jungle/forest** mezőre.
- legfeljebb 2 -et a **desert/mountain** mezőre.
- legfeljebb 1 -et a tundra mezőre.



# Hüllők

## Felfedezés

1. Helyezz 1 mezőt egy üres hexára.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet.
3. Bónusz GYP a lehelyezett mezővel szomszédos mezők után.
4. A tápláléklánc sorrendjében az egyedek átköltözhetnek a szomszédos mezőkről.

## Vándorlás

Mozgass át, legfeljebb az AP értékének megfelelő egyedeket szomszédos hexákra.

## Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 mezőről levehetsz 1-1 másik egyedeket, ha ott saját egyeded is jelen van.

## Dominancia

1. Válasz egy még eddig nem pontozott mezőt, és a táblázat szerint pontozzátok le. Döntetlen esetén a tápláléklánc erőssorrendje dönt.
2. A domináns faj választ egy kártyát és végrehatja.

## Visszaállítás

Kihalás, túlélés (túlélő kártya alapján), újravetés.

## Kezdeményezés

1. Mozgass a kezdeményezés jelződet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP -t egy másik szabad akcióra.

## Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd a fajtábládra.

## Visszafejlődés

A hüllő mindig megmentheti 1 elemét. Minden egyes elemfajta után veszítesz 1 elemet. Minden AP megment egy elemet a fajtábláján.

## Bőség

Helyezz egy elemet egy mező szabad sarkára.

## Pusztaság

Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozból. A megmaradt elemfajta lekerülnek a tundrákról.

## Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a tábláról a dobozban lévő köztől.

## Eljegesedés

1. Helyezz egy tundrát egy tundra melletti mezőre.
2. A tundra mezőn csak 1 egyed maradhat fajonként. A többi egyed visszakerül a játékos génkészletébe.
3. Bónusz GYP a lehelyezett tundrával szomszédos tundra mezők után.
4. A 3 tundrával körülvevett elemeket le kell venni.

## Sokasodás

Tegyél fel egyedeket egy, az AP által megjelölt elem szomszédos mezőire.

- legfeljebb 4 -et a **sea/wetland** mezőre.
- legfeljebb 3 -at a **savannah/jungle/forest** mezőre.
- legfeljebb 2 -et a **desert/mountain** mezőre.
- legfeljebb 1 -et a tundra mezőre.



# Emlősök

## Felfedezés

1. Helyezz 1 mezőt egy üres hexára.
2. Felhelyezhetsz rá egy elemet.
3. Bónusz GYP a lehelyezett mezővel szomszédos mezők után.
4. A tápláléklánc sorrendjében az egyedek átköltözhetnek a szomszédos mezőkről.

## Vándorlás

Mozgass át, legfeljebb az AP értékének megfelelő egyedeket szomszédos hexákra.

## Versengés

Az AP helyének megfelelő 3 mezőről levehetsz 1-1 másik egyedeket, ha ott saját egyeded is jelen van.

## Dominancia

1. Válasz egy még eddig nem pontozott mezőt, és a táblázat szerint pontozzátok le. Döntetlen esetén a tápláléklánc erőssorrendje dönt.
2. A domináns faj választ egy kártyát és végrehatja.

## Visszaállítás

Az emlős mindig megmentheti 1 egyedét. Kihalás, túlélés (túlélő kártya alapján), újravetés.

## Kezdeményezés

1. Mozgass a kezdeményezés jelződet eggyel előre.
2. Helyezd át az AP -t egy másik szabad akcióra.

## Alkalmazkodás

Válasz egy elemet, és tedd a fajtábládra.

## Visszafejlődés

Minden egyes elemfajta után veszítesz 1 elemet. Minden AP megment egy elemet a fajtábláján.

## Bőség

Helyezz egy elemet egy mező szabad sarkára.

## Pusztaság

Az AP levehet 1 elemet a Pusztaság dobozból. A megmaradt elemfajta lekerülnek a tundrákról.

## Kimerülés

Az AP levehet egy elemet a tábláról a dobozban lévő köztől.

## Eljegesedés

1. Helyezz egy tundrát egy tundra melletti mezőre.
2. A tundra mezőn csak 1 egyed maradhat fajonként. A többi egyed visszakerül a játékos génkészletébe.
3. Bónusz GYP a lehelyezett tundrával szomszédos tundra mezők után.
4. A 3 tundrával körülvevett elemeket le kell venni.

## Sokasodás

Tegyél fel egyedeket egy, az AP által megjelölt elem szomszédos mezőire.

- legfeljebb 4 -et a **sea/wetland** mezőre.
- legfeljebb 3 -at a **savannah/jungle/forest** mezőre.
- legfeljebb 2 -et a **desert/mountain** mezőre.
- legfeljebb 1 -et a tundra mezőre.