ROVAROK

KEZDEMÉNYEZÉS (Initiative)

1. Mozgasd a kezdeményezés jelződet eggyel balra (cseréld meg az ott lévő jelzővel).
2. A bábudat helyezd át egy másik üres akcióhelyre (szem).

ALKALMAZKODÁS (Adaptation)

Az egyik itt lévő elemet az állatcsoportod táblájának egyik fenti üres elemhelyére teheted.

VISSZAFEJLŐDÉS (Regression)

Minden itt lévő elemtípusból veszítesz egyet az állatcsoportod táblájáról. Minden itt lévő bábud megmenthet egy elemet. (A **HÜLLŐK** alapból megmenthetnek egy elemet.)

BŐSÉG (Abundance)

Az egyik itt lévő elemet a Földön lévő valamelyik terület egy szabad sarkára teheted.

PUSZTASÁG (Wasteland)

1. Akinek itt van egy bábuja, az egy itt lévő elemet eltávolíthat.
2. Minden itt maradó elemtípust el kell távolítani minden tundráról.

KIMERÜLÉS (Depletion)

Eltávolíthatsz egy, az itt lévő elemek valamelyikével megegyező elemet a Földről.

ELJEGESEDÉS (Glaciation)

1. Válassz ki egy olyan nem-tundra területet, amely szomszédos legalább egy tundrával.
2. Ideiglenesen tegyél félre róla minden fajt.
3. Tegyél a kiválasztott területre egy tundra lapkát.
4. Távolíts el a Földről minden olyan elemet, amelynél 3 tundra találkozik.
5. **Bónusz Győzelmi pontok**at kapsz az új tundrával szomszédos tundrák száma alapján.
6. A félretett fajok közül tegyetek vissza egyet-egyet állatcsoportonként az új tundra területre.
7. A maradék fajok visszakerülnek saját génállományukba (játékosok készletébe).

SOKASODÁS (Speciation)

Kiválaszthatsz EGY elemet a Földön, amely megegyezik a bábudnál jelölt elemmel. A génállományodból új fajokat tehetsz fel minden olyan területre, ami szomszédos ezzel az elemmel (max. 3 ilyen terület van):

- legfeljebb 4 fajt tehetsz minden tengerre/árteres területre;
- legfeljebb 3 fajt tehetsz minden szavannára/dzsungelre/erdőre;
- legfeljebb 2 fajt tehetsz minden sivatagra/hegységre;
- legfeljebb 1 fajt tehetsz minden tundrára.

/A sokasodás akciók legvégén a **ROVAROK** mindig feltehetnek egy fajt bárhova a Földre!/

FELFEDEZÉS (Wanderlust)

1. Feltehetsz egyet a képpel felfelé lévő terület-lapkák közül egy üres helyre (legalább egy már fennlévő terület szomszédságába!).
2. Feltehetsz egy itt lévő elemet az új terület egyik üres sarkára.
3. **Bónusz Győzelmi pontok**at kapsz az új területtel szomszédos területek száma alapján.
4. A tápláléklánc sorrendjében a játékosok a szomszédos területekről tetszőleges számú fajt mozgathatnak az új területre.

VÁNDORLÁS (Migration)

Szomszédos területekre mozgathatsz legfeljebb a bábudnál jelölt számnak megfelelő fajt. (A **MADARAK** 2 távolságra mozoghatnak!)

VERSENGÉS (Competition)

A bábudhoz tartozó mindhárom területtípusból választhatsz egyet, és eltávolíthatsz ezekről egy-egy ellenséges fajt, feltéve ha legalább egy saját fajjal jelen vagy az adott területen.

/A versengés akciók elején a **PÓKOK** mindig eltávolíthatnak egy rivális fajt egy tetszőleges területtípusról!/

DOMINANCIA (Domination)

1. Kiválaszthatsz egy olyan területet, ami még nem volt pontozva ebben a fordulóban.
2. Osszátok ki a pontokat a területen lévő 1. 2. 3. 4. legtöbb fajjal jelen lévő állatcsoportnak (döntetlen esetén a tápláléklánc sorrendje dönt).
3. A pontozott területen domináns állat játékosának ki kell választani és végrehajtani egy képpel felfelé lévő Dominancia kártyát.

RESET FÁZIS:

1. *Veszélyeztetett fajok kihalása (Az **EMLŐSÖK** megmenthetik egy fajukat!)*
2. *A Túlélési kártya tulajdonosának meghatározása (a tundrákon lévő fajok száma alapján), majd számára **Bónusz győzelmi pontok** kiosztása (az alapján, hogy hány tundrán van jelen).*
3. *Következő forduló előkészítése*

Az aláhúzott részek akkor is végrehajtódnak, ha az adott akciót senki sem választja!

EMLŐSÖK
HÜLLŐK
MADARAK
KÉTÉLTŰEK
PÓKOK
ROVAROK

HÜLLŐK

KEZDEMÉNYEZÉS (Initiative)

1. Mozgasd a kezdeményezés jelződet eggyel balra (cseréld meg az ott lévő jelzővel).
2. A bábudat helyezd át egy másik üres akcióhelyre (szem).

ALKALMAZKODÁS (Adaptation)

Az egyik itt lévő elemet az állatcsoportod táblájának egyik fenti üres elemhelyére teheted.

VISSZAFEJLŐDÉS (Regression)

Minden itt lévő elemtípusból veszítesz egyet az állatcsoportod táblájáról. Minden itt lévő bábud megmenthet egy elemet. (A **HÜLLŐK** alapból megmenthetnek egy elemet.)

BŐSÉG (Abundance)

Az egyik itt lévő elemet a Földön lévő valamelyik terület egy szabad sarkára teheted.

PUSZTASÁG (Wasteland)

1. Akinek itt van egy bábuja, az egy itt lévő elemet eltávolíthat.
2. Minden itt maradó elemtípust el kell távolítani minden tundráról.

KIMERÜLÉS (Depletion)

Eltávolíthatsz egy, az itt lévő elemek valamelyikével megegyező elemet a Földről.

ELJEGESEDÉS (Glaciation)

1. Válassz ki egy olyan nem-tundra területet, amely szomszédos legalább egy tundrával.
2. Ideiglenesen tegyél félre róla minden fajt.
3. Tegyél a kiválasztott területre egy tundra lapkát.
4. Távolíts el a Földről minden olyan elemet, amelynél 3 tundra találkozik.
5. **Bónusz Győzelmi pontok**at kapsz az új tundrával szomszédos tundrák száma alapján.
6. A félretett fajok közül tegyetek vissza egyet-egyet állatcsoportonként az új tundra területre.
7. A maradék fajok visszakerülnek saját génállományukba (játékosok készletébe).

SOKASODÁS (Speciation)

Kiválaszthatsz EGY elemet a Földön, amely megegyezik a bábudnál jelölt elemmel. A génállományodból új fajokat tehetsz fel minden olyan területre, ami szomszédos ezzel az elemmel (max. 3 ilyen terület van):

- legfeljebb 4 fajt tehetsz minden tengerre/árteres területre;
- legfeljebb 3 fajt tehetsz minden szavannára/dzsungelre/erdőre;
- legfeljebb 2 fajt tehetsz minden sivatagra/hegységre;
- legfeljebb 1 fajt tehetsz minden tundrára.

/A sokasodás akciók legvégén a **ROVAROK** mindig feltehetnek egy fajt bárhova a Földre!/

FELFEDEZÉS (Wanderlust)

1. Feltehetsz egyet a képpel felfelé lévő terület-lapkák közül egy üres helyre (legalább egy már fennlévő terület szomszédságába!).
2. Feltehetsz egy itt lévő elemet az új terület egyik üres sarkára.
3. **Bónusz Győzelmi pontok**at kapsz az új területtel szomszédos területek száma alapján.
4. A tápláléklánc sorrendjében a játékosok a szomszédos területekről tetszőleges számú fajt mozgathatnak az új területre.

VÁNDORLÁS (Migration)

Szomszédos területekre mozgathatsz legfeljebb a bábudnál jelölt számnak megfelelő fajt. (A **MADARAK** 2 távolságra mozoghatnak!)

VERSENGÉS (Competition)

A bábudhoz tartozó mindhárom területtípusból választhatsz egyet, és eltávolíthatsz ezekről egy-egy ellenséges fajt, feltéve ha legalább egy saját fajjal jelen vagy az adott területen.

/A versengés akciók elején a **PÓKOK** mindig eltávolíthatnak egy rivális fajt egy tetszőleges területtípusról!/

DOMINANCIA (Domination)

1. Kiválaszthatsz egy olyan területet, ami még nem volt pontozva ebben a fordulóban.
2. Osszátok ki a pontokat a területen lévő 1. 2. 3. 4. legtöbb fajjal jelen lévő állatcsoportnak (döntetlen esetén a tápláléklánc sorrendje dönt).
3. A pontozott területen domináns állat játékosának ki kell választani és végrehajtani egy képpel felfelé lévő Dominancia kártyát.

RESET FÁZIS:

1. *Veszélyeztetett fajok kihalása (Az **EMLŐSÖK** megmenthetik egy fajukat!)*
2. *A Túlélési kártya tulajdonosának meghatározása (a tundrákon lévő fajok száma alapján), majd számára **Bónusz győzelmi pontok** kiosztása (az alapján, hogy hány tundrán van jelen).*
3. *Következő forduló előkészítése*

Az aláhúzott részek akkor is végrehajtódnak, ha az adott akciót senki sem választja!

EMLŐSÖK
HÜLLŐK
MADARAK
KÉTÉLTŰEK
PÓKOK
ROVAROK