

Egy kör fázisai

1. Mozgás és Táplálkozás



A játékosok *Növekvő sorrendben következnek, az amóbák a levesben pedig *Szám sorrendben. Minden amóbának *Vándorolnia vagy *Mozognia kell; ezután megpróbál *Táplálkozni vagy ha nem tud, *Éhezni fog.

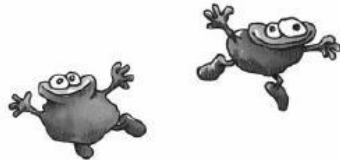
2. Környezet és Gén defektek

Új *Környezetkártya kerül az *Iránytűre. *Csökkenő sorrendben játszva, add össze a mutációs pontjaidat. Ha nagyobb, mint az *Ózonréteg vastagsága az új Környezetkártyán, akkor BP-okkal és/vagy Génkártya visszaadásával korrigáld a különbséget.

3. Új Gének

Csökkenő sorrendben, BP-ért új Géneket lehet venni.

4. Sejtosztódás



Növekvő sorrendben, mindenki 10 BP-ot kap. 6 BP-ért új amóbát lehet a táblára tenni; olyan helyre, ahol nincs azonos színű amóba, de szomszédos (vízszintesen vagy függőlegesen) azonos színűvel.

5. Halálozás

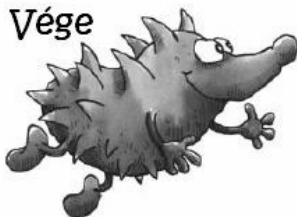
Csökkenő sorrendben, az amóbákat akiknek 2 vagy több *Pusztuláspontjuk van, két *Élelmiszer kockával helyettesítjük, minden játékban levő színűből.

6. Pontozás

Csökkenő sorrendben lépnek a játékosok pontjelzőikkel, a táblán levő amóbáik és Génkártya állományuknak megfelelően. Az előnyös gének duplán számítanak; a SUGÁRZÁSVÉDELEM nullának. A létrán elfoglalt helyek nem számítanak, bakugrással lépj.

Amóba	0-2	3	4	5	6	7
Hely	0	1	2	4	5	6
Génkártya	0-2	3	4	5	6+	
Hely	0	1	2	3	4	

Vége




Ha egy jelző eléri a sötét *Célzónát a *Pontlétrán, a játéknak vége. Vagy az utolsó Környezetkártya felfordítása után a pontozófázis befejezésekor is vége lehet.

A Gének és Hatásaik










A Gének hiánycikkek, ezért egyik játékos sem tarthat egy fajtából többet. A játékban szereplő Kártyák mennyisége a játékosok számától függően a megfelelő oszlopban látható.

Ar	Mutációs pontok	Gén	Kártyaszám/3 játékos	Kártyaszám/4 játékos	Hatás
2	3	INTELLIGENCIA	1	2	Sajnos teljesen hasznavehetetlen az Óslevesben, bár segít a haladásban. 
3	2	MOZGÁS I 	2	2	Az 1. fázisban 2 kockával dobsz egy helyett, és választhatsz, hogy melyik irányba indulsz. A mozgás költsége ugyanannyi.
3	3	SPÓRÁK	1	1	Sejtosztódáskor, a 4. fázisban az új amóbát bármelyik helyre leteheted, ahol nincs a saját színéből. 
4	3	GYORSÍTÓ 	1	2	Az 1. fázisban az amóbák kétszer mozoghatnak. A második mozgás onnan indul, ahol az elsőt befejezted és nem kerül BP-ba. Dobj a kockával az irányhoz (ha MOZGÁS I-es géned van, kettővel, ha MOZGÁS II-esed, akkor választhatod az irányt). Megjegyzés: vándorolni nem tudnak kétszer és nem is keverhetik a vándorlást a mozgással; ezért fizet az első mozgásért, mint általában, majd végrehajtja a másodikat. Egyszer eszik, a teljes mozgás után.
4	4	VÉDELEM 	1	1	Az 1. vagy 5. fázis amóbatámadásai 1 BP-ért harccá fajulhatnak. A támadó és a védekező is dob a kockával. Az győz, aki nagyobbat dob, ha egyforma, meg kell ismételni. Ha a támadó győz, akkor megeszi a másikat (nem kell Élelmiszer kockákkal helyettesíteni), ha a védekező, akkor a támadó éheznek.
4	4	MENEKÜLÉS 	1	2	Az amóbák megpróbálhatnak elmenekülni az 1. vagy 5. fázisban a támadások elől. A menekülő amóbák használhatják összes Génjüket (MOZGÁS I/II, GYORSÍTÓ, EGYENESEN ÁT, CSÁPOK) még az 5. fázisban is. Ez a mozgás 1 BP-ba kerül.

Ha egy játékosnál van a VÉDELEM és a MENEKÜLÉS is, mindkettő felhasználható a támadás ellen, bármilyen sorrendben. De mindegyik csak egyszer.

4	4	HELYETTESÍTÉS 	1	1	Az 1. fázisban az amóbák kihagyhatnak egy szint táplálkozáskor, de egy másiktól kell akkor többet enni. 4 játékos esetén ehetnek kettőt 2 színből vagy hármat 1-ből (2:2:0 vagy 3:1:0) ahelyett, hogy mindből egyet-egyet ennének. (1:1:1) 3 játékos esetén 4-et ehetnek egy színből. A kibocsátás nem változik.
---	---	---	---	---	---

Az alternatív táplálkozó géneket (IGÉNYTELENSÉG, HELYETTESÍTÉS, ÉS ÉLŐSKÖDÉS) lehet, bár nem kötelező felhasználni. Például ha egy játékosnak van IGÉNYTELENSÉG ÉS HELYETTESÍTÉS génje, mindegyik amóbájának 6 különböző táplálkozási lehetősége kínálkozik (1:1:1, 2:2:0, 3:1:0, 1:1:0, 2:1:0, 3:0:0) és még több, ha ÉLŐSKÖDÉS-e is van.

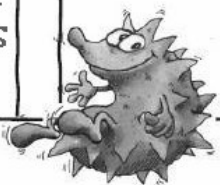
Ar	Mutációs pontok	Gén	kártyaszám/3 játékos	kártyaszám/4 játékos	Hatás
5	-2	SUGÁRZÁS-VEDELEM 	1	2	Dupla védelmet biztosít Gendefektek ellen a 2. fázisban. Először is, mutációs pontokban -2-nek számít, másodszer pedig visszaadásakor 4 pont különbséget egyenlít ki. Ez a kártya viszont nem számít a Fejlődési táblán lépegetésben!
5	4	EGYENESEN ÁT 	1	1	*Mozgásért (MENEKÜLÉSÉRT) sem kell BP-ot fizetni, se Génkártyával, se anélkül.
5	4	CSÁPOK 	1	2	Vándorlaskor és mozgáskor minden amóba 3 Élelmiszer kockát vihet magával. (3 játékosnál csak kettőt).
5	4	KAPASZKODÁS 	1	1	Kettő szerepe is van: 1) Az 1. fázisban az amóbák vándorlás helyett akár maradhatnak is. 2) Ha egy amóba olyan helyről távozik, ahol kapaszkodós amóba is van, az dönthet úgy, hogy vele megy, miután megtudta a célt. Sőt, ha ennek az amóbának még csápjai is vannak, akkor élelmet is vihet magával a Csápos szabályok szerint.
5	5	ÉLET-TARTAM 	1	2	Az 5. fázisban csak akkor halnak meg az amóbák, ha 3 PP-ot szedtek össze.
6	5	IGÉNYTELEN-SÉG 	0	1	Az 1. fázisban az amóbák eggyel kevesebb Élelmiszer kockát esznek. Kibocsátás normál üzem szerint.
6	4	TÜLÉLÉSÉRT FOLYÓ KÜZDELEM 	2	2	Ha kevés az élelem az 1. fázisban, és koplalnia kellene az amóbának, megtámadhat egy vele azonos helyen úszkálót. A támadás 1 BP-ba kerül és mindig sikeres, kivéve ha a másiknak van VÉDELME, MENEKÜLÉSE vagy FEGYVERZETE. Ha sikerült a támadás, a megevett amóba lekerül a tábláról. A támadónak nincs kibocsátása, hanem minden színből 1 Élelmiszer kocka kerül a tetthelyre. Csak egy amóbát támadhatsz, mielőtt éhezni kezdenél. Még a saját fajtádat is megeheted!
6	5	ÉLŐSKÖDÉS 	0	1	Az 1. fázis alatt, ha az egy helyen levő másik amóbának még van BP-ja, akkor a mienk eggyel kevesebbet eszik, a másik pedig fizet 1 BP-ot a banknak. Az élősködés ellen nincs védelem. Egy amóba még akkor is élősködhet, ha van elég élelem, viszont mindig szükséges táplálkozni az akció végrehajtásához. Ha több amóba is van, szabadon választhatsz.
6	5	OSZTÓDÁSI SEBESSÉG 	1	2	A 4. fázisban az osztódás csak 4 BP-ba kerül 6 helyett.

Előnyös gének

Hogy előnyös gént vehessen a játékos, vissza kell adni bizonyos alap géneket és BP-okat is kell fizetni. Az előnyös génhez szükséges alapgént nem lehet ugyanabban a körben megvenni, tehát legalább egy körig birtokolni kell, mielőtt erre használnád. Miután birtokolsz egy előnyös gént, már nem vehetsz többet az ahhoz szükséges alapgént.

Az előnyös gének két kártyának számítanak a fejlődési táblán.

Ar	+ Visszaadni	Mutációs pontok	Gén	Kártyaszám/3 játékos	Kártyaszám/4 játékos	Hatás
4	GYORSÍTÓ	4	KITARTÁS	1	1	Ugyanazt tudja, mint a GYORSÍTÓ; ezenkívül TÚLÉLÉSÉRT FOLYÓ KÜZDELEM, VÉDELEM, vagy AGRESSZIÓ génekkel együtt birtokolva egy második, ingyenes próbálkozást ér, ha az első nem sikerült.
5	MOZGÁS I	5	MOZGÁS II	1	2	Az 1. fázisban az amőba megválaszthatja a mozgás irányát, nem kell kockával dobnia.
5	TÚLÉLÉSÉRT FOLYÓ KÜZDELEM	5	AGRESSZIÓ	1	1	Ugyanazt jelenti, mint a TÚLÉLÉSÉRT FOLYÓ KÜZDELEM, továbbá, az 5. fázisban a természetes halálozások után, az azonos helyen levő másik amőba megölhető 1 BP-ért. Az eltávolított amőbát színenként 2 Élelmiszer kockával helyettesítjük. Ezt az akciót körönként csak egyszer lehet végrehajtani. FEGYVERZETtel védekező amőbákat nem lehet megölni, de azért kapnak egy PP-t.
6	VÉDELEM vagy MENEKÜLÉS	6	FEGYVERZET	1	1	Megvédi az amőbát az 1. és 5. fázisban a TÚLÉLÉSÉRT FOLYÓ KÜZDELEM vagy AGRESSZIÓ génektől. Az 1. fázisban a felfegyverzett amőba nem támadható. Az 5. fázisban az AGRESSZIÓval támadott amőba életben marad, de kap egy PP-t. Ez aztán okozhatja a természetes halálát.



Kritika, ötletek, változatok és kérések:

Z-Man Games

6 Alan Drive

Manhaca, NY 10542

Zmangames@shadowfist.com

www.Zmangames.com

fordította: szoffi

csokaszofi@yahoo.com

