

ENO

INSTRUKCJA





TWÓRCY:

Projekt **Philippe Keayarts**, ilustracje **Stéphane Poinot** i **Stéphane Gantiez**.

PODZIĘKOWANIA:

Wielkie podziękowania otrzymują wszyscy, którzy pomagali mi testować tę nową wersję gry: Stéphane Van Eesbeeck, Nicolas Christian, Bernard Jorion, Stavros Gessis, Dom Vandaële, Thomas Laroche, Benoît Kusters, Jean-Paul Reginster, Yann Vekemans, Yves Dohogne, Eric Hanuise, Yolande Elsen i Nathan Clesse.

Podziękowania otrzymuje także Croc, Philippe i cały zespół Asmodee.

Specjalnie dziękuję Joanne de Terwangne za nieustającą inspirację.

Dla  **REBEL.PL**
Centrum gier

przetłumaczył Krzysztof Koschany krzysztof.koschany@gmail.com



Plemię zbiera się przy wodopoju, ziemia drży
od kroków olbrzymów, a słońce stoi wysoko na niebie.

Porwali przewodnicy opuszczają swoje wierzchołce.
Psychiczna więź, która łączy ich z ich zwierzętami stała
się bolesnym brzemieniem. Wielkie organizmy cierpią, i przenoszą
to cierpienie na ludzkich towarzyszy. Zbliża się ich koniec.

Nie zdolają przetrwać śmierci ich dinozaurów.
Ale gdzieś daleko, w innej części wyspy, inny gatunek
przystosował się do wysokiej temperatury lepiej niż ich
wielcy kuzyni. Nowe życie zaczęło się rozwijać.



Cel gry

W EVO wcielasz się w plemię nomadów żyjące w symbiozie z prymitywnymi gatunkami dinozaurów. Przemierzasz dzikie tereny krainy Kumtagh na swych wierzchowcach i wykorzystujesz swoją wiedzę o biologii, aby pomóc im w adaptacji i walce ze zmieniającym się klimatem oraz z wrogimi gatunkami.

W czasie gry będziesz zbierał punkty mutacji (dalej w instrukcji nazywane w skrócie MP). Gracz z największą ilością MP na końcu gry zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą ilością dinozaurów. Jeśli ciągle występuje remis, gracze dzielą zwycięstwo między siebie.



Elementy

1 instrukcja

*- Ojcie, do czego służą te długie bambusowe włócznie?
- Pozwalają mi panować nad Kortem nie tracąc równocześnie dłoni ani całej ręki.
- Przecież Kort jest potężnym Nan Shanem i należy do naszego plemienia.
- Tak mój synu, masz rację. Nan Shany są agresywne tylko wtedy gdy są głodne. Szybko jednak nauczysz się, że one zawsze są głodne.*



Właśnie ją czytasz.

2 dwustronne plansze



Różne plansze odpowiadają różnej ilości graczy.

1 tarcza klimatu



To bardzo istotna część gry: pokazuje obszary gdzie dinozaury mogą przetrwać.

1 laboratorium biologiczne



W tym miejscu pomagasz ewolucji, by stworzyć najsilniejsze gatunki dinozaurów.

5 znaczników klanów (1 dla każdego gracza)

Znaczniki używane by oznaczyć kolejność graczy i wybór genów.



● 5 plansz dinozaurów (1 dla każdego gracza)



Na tych planszach umieszcza się żetony genów.

● 40 dinozaurów (8 dla każdego gracza)



To właśnie one będą się rodzić, żyć, walczyć i umierać na planszy.

● 13 żetonów klimatu



Te żetony określają zmiany klimatu i wyznaczają długość rozgrywki.

● 48 żetonów genów



Będziesz potrzebował tych żetonów, aby twoje dinozaury mogły ewoluować.

● 1 woreczek

Na początku gry umieść w woreczku żetony genów.

● 88 znaczników MP



Trzymaj te znaczniki zakryte. Pełnią one w grze jednocześnie funkcję waluty, jak i punktów zwycięstwa.

● 15 kart wydarzeń



Dobrze mieć w zanadrzu parę tych kart, aby w kluczowym momencie zaskoczyć przeciwników.

● 1 kostka walki





Rozstawienie początkowe

Nan Shan ze wschodu potrafi latać. Widziałem jak szybował ponad szczytami gór w pierwszych promieniach słońca wschodzącego z nad pierwotną dżunglą. Plemię zgromadziło się nad ostatnim jajem. Wszyscy zdawali sobie sprawę, że to ostatnia nadzieja na przetrwanie. Alchemiści pracowali bez przerwy, całymi dniami, dzień po dniu. Skupieni wokół wielkiej mlecznobiałej kuli, sycyli swoje mikstury przez twardą skorupę. Walka ze skrzydlatą bestią, wydawała się wręcz niemożliwa. Skorupa zaczęła pękać, a kobiety zaczęły pieśń narodzin.

- Meziaky, wędrowiec i świadek przeznaczenia

Rozłóż odpowiednią planszę dla wybranej liczby graczy. Liczba graczy jest oznaczona liczbą dinozaurów w rogu planszy. Pamiętaj, że plansze są dwustronne.



Każdy gracz dostaje wszystkie elementy w wybranym kolorze: 1 znacznik klanu, 8 dinozaurów i jedną planszę dinozaurów. Każdy gracz dodatkowo otrzymuje 6 MP.

Ułóż laboratorium biologiczne i tarczę klimatu przy planszy. Tarcza klimatu powinna być ustawiona w ustawieniu początkowym, tak jak pokazano na stronie 7.

Potasuj 15 kart wydarzeń i ułóż je zakryte w stos przy planszy.

Włóż wszystkie żetony normalnych genów (36 żetonów) do woreczka. Dodaj do woreczka losowo wybrane 8 żetonów specjalnych genów (8 z 12 żetonów).

Żetony normalnych genów



Żetony specjalnych genów



Przygotuj stos żetonów klimatu. Odłóż żeton meteorytu - będzie on wyznaczał koniec gry. Odłóż do pudełka jeden losowo wybrany żeton klimatu nie oglądając go.

Żeton meteorytu



Wybierz 2 losowe żetony klimatu, dołóż żeton meteorytu i ułóż je zakryte w stos w losowej kolejności.

Ułóż pozostałe żetony klimatu zakryte w losowej kolejności na przygotowany przed chwilą stos 3 żetonów.

W tym momencie stos żetonów klimatu powinien zawierać 12 zakrytych żetonów, a żeton meteorytu powinien znajdować się wśród 3 ostatnich żetonów na dole stosu.



Plansze graczy



Woreczek z (36 + 8) żetonami genów

Pula żetonów mutacji



Ustawienie początkowe



Pola startowe



Pierwszy gracz



Laboratorium biologiczne



Elementy początkowe czerwonego gracza



Pierwszy gracz



Wyznaczcie kolejność graczy w pierwszej turze losowo rozmieszczając znaczniki graczy na torze inicjatywy w laboratorium biologicznym.

Gracz po lewej stronie toru inicjatywy rozpoczyna turę.

Każdy z graczy umieszcza na planszy 2 swoje dinozaury, po 1 na dwóch startowych polach po swojej stronie planszy (lub losowych). Pozostałe dinozaury pozostają do dyspozycji graczy.



Plansza dinozaurów

Każdy gracz posiada planszę gatunku dinozaurów, który żyje w symbiozie z jego plemieniem. Na planszy tej gracz będzie zaznaczać zmieniające się w trakcie gry cechy swoich dinozaurów.

8

*„Mistrzu, dlaczego twoje dinozaury są takie wyraźne? Ja nie potrafię narysować ich tak dokładnie. One przez cały czas się poruszają,”
Mędrzec schylił się w stronę malca i szepnął mu do ucha:*

*„Zaradzę Ci mój sekret, maluje je tylko w nocy.”
Dziecko ze zdziwienia szeroko otworzyło oczy i odpowiedziało:*

„Przecież w nocy nic nie widać.”

Mędrzec, ciągle ściszym głosem, odpowiedział, jakby zdradzał sekret swojego życia:

„Oczywiście. W nocy jednak temperatura spada, a ich ruchy stają się wolniejsze. Wtedy nawet taki starzec jak ja może malować je tak, jakby malował owoco leżące na stole.”

Na każdej planszy pokazano, od lewej do prawej, następujące informacje:



Pole po lewej stronie planszy gracza służy do umieszczania fiolek alchemicznych, których działanie opisane jest na stronie 11.



Nogi

Każdy dodatkowy żeton nóg daje gatunkowi 1 dodatkowy punkt ruchu. Wszystkie gatunki zaczynają grę z 2 punktami ruchu.



Rogi

Rogi służą dinozaurom w czasie walki. Mogą one być dodawane w trakcie gry. Wszystkie gatunki dinozaurów zaczynają grę bez rogów.



Warstwy termoregulacyjne

Wszystkie gatunki dinozaurów mogą otrzymać w trakcie gry warstwy termoregulacyjne, które pozwalają im przetrwać w najgorętszych obszarach wyspy. Wszystkie gatunki zaczynają grę bez tych warstw.



Warstwy futra

Wszystkie gatunki dinozaurów mogą otrzymać w trakcie gry warstwy futra, które pozwalają im przetrwać w najmroźniejszych obszarach wyspy. Wszystkie gatunki zaczynają bez tych warstw.



Jaja

Wszystkie gatunki dinozaurów zaczynają grę z jednym jajem, które reprezentuje tempo rozmnażania. Można zwiększyć to tempo w trakcie gry.



Pole w prawym dolnym rogu planszy gracza służy do umieszczania unikalnych genów, których działanie opisane jest w dalszej części instrukcji.



Przebieg gry

Rozgrywka w *EVO* zajmuje określoną liczbę rund (pomiędzy 9 a 11).

Każda z rund składa się z 6 faz, które muszą być rozgrywane w określonej kolejności. Każda faza musi zostać całkowicie zakończona przed rozgrywaniem kolejnej.

FAZA KLIMATU

Gracz rozpoczynający odkrywa żeton klimatu z wierzchu stosu i rozpatruje jego efekt. Jeśli jest to żeton meteorytu, gra natychmiast się kończy i wyłaniany jest zwycięzca.

FAZA MUTACJI

Gracz rozpoczynający losowo wybiera żetony genów, które będą dostępne dla graczy w trakcie licytacji. Gracze będą licytowali MP, aby zdobyć wybrane geny.

FAZA INICJATYWY

Określana jest nowa kolejność graczy. Nowa kolejność będzie obowiązywać aż do kolejnej fazy inicjatywy.

FAZA RUCHU

Gracze poruszają swoje dinozaury zgodnie z kolejnością inicjatywy. Ruch może spowodować walkę, którą trzeba rozpatrzyć natychmiast.

FAZA NARODZIN

Gracze, zgodnie kolejnością inicjatywy, umieszczają na planszy nowe dinozaury.

FAZA PRZETRWANIA

Gracz rozpoczynający sprawdza czy wszystkie dinozaury przetrwają na polach, na których aktualnie się znajdują. Klimat może sprawić, że część osobników umrze. Następnie każdy gracz otrzymuje ilość MP uzależnioną od ilości dinozaurów, które przetrwały i ciągle znajdują się na planszy na końcu Fazy Przetwania.



Faza Klimatu

Rada zebrała się na wielkim placu. O północy zatrzęsała się ziemia i astrolabium powoli uniało się ze swej żabobnej oprawy. Otworzyło się niczym wiosenny kwiat, a powietrze wypełnił odgłos setki trybików niczym setki mechanicznych świerszczy. Zakapturzone postaci podeszły bliżej i zaczęły swoje obliczenia, mrucząc wzdornie przedziwną pieśń. W końcu wielki Halaah odwrócił się do ludu i zawyrokoował:

„Niebawem przyjdą czasy, kiedy słońce wysuszy rzeki, a ziemia popęka pod jego promieniami.”

Gracz rozpoczynający odkrywa żeton klimatu z wierzchu stosu i rozpatruje jego efekt.

Jeśli jest to żeton meteorytu, gra natychmiast się kończy i określany jest zwycięzca. Gracze odkrywają swoje żetony MP i wygrywa gracz z największą ich ilością.

W innym przypadku gracz rozpoczynający modyfikuje klimat przesuwając wskazówki na tarczy klimatu zgodnie z odkrytym żetonem klimatu.



Obróć tarczę klimatu o dwie sekcje zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Obróć tarczę klimatu o jedną sekcję zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Tarcza klimatu pozostaje w miejscu.



Obróć tarczę klimatu o jedną sekcję przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Wskazana sekcja określa klimat w bieżącej rundzie. Bardzo istotne jest, aby wszyscy gracze rozumieli jak wpływa to na przetrwanie ich dinozaurów (zobacz Faza Przetrwania na str. 14).



Faza Mutacji

Ostatni kropla spadła do fiolki. Alchemiści zbrali się nad inkubatorem. Za pomocą dużej kościanej igły, wprowadzili substancję do wnętrza. Potem czekali. Mijały minuty, godziny, a oni stali tam wpatrując się w swoje dzieło. W końcu skorupa pękła i pojawił się mały dziób. Kiedy zwierzę ostatecznie oswobodziło się z resztek jaja, w którym spędziło ostatnie 3 miesiące, rozłożyło dwa niedorzecznie małe skrzydełka i zaczęło cieniutko piszczeć. Mężczyźni wyruszyli ramionami i rozczarowani odeszli od inkubatora.



10

Gracz rozpoczynający losowo wybiera z woreczka po jednym żetonie genów i umieszcza je na kolejnych kolumnach w laboratorium biologicznym, dopóki nie zapełni tylu kolumn ilu graczy bierze udział w grze. Pierwsza kolumna nie ma miejsca na żeton genu, więc wylosowanych żetonów będzie o 1 mniej niż liczba graczy.

W jednej Fazie Mutacji na laboratorium nie mogą znajdować się 2 identyczne geny. W takim przypadku należy wrzucić jeden z powtarzających się genów do woreczka i wylosować inny żeton.

Następnie gracze, zgodnie z kolejnością na torze inicjatywy, licytują dostępne geny. Za geny płaci się MP (punktami mutacji). Należy pamiętać, że MP to także punkty zwycięstwa, trzeba więc licytować rozsądnie!

W swojej kolejce gracze ustawiają swój znacznik klanu na kolumnie z żetonem genu, który chcą wylicytować (lub na pierwszej kolumnie).

Pole, na którym ułożony zostanie znacznik klanu odpowiada liczbie MP, którą gracz jest w stanie zapłacić na wybrany gen.

Jeśli kolumna jest pusta, gracz może ustawić swój znacznik na dowolnym polu.

Jeśli kolumna jest już zajęta przez inny znacznik, gracz musi umieścić swój znacznik na polu o wyższej wartości niż pole, na którym znajduje się aktualny znacznik. Tym samym podnosi wartość licytacji.

Gracz, który został przelicytowany natychmiast zdejmuje swój znacznik i kontynuuje licytację. Znacznik musi zostać umieszczony na innej kolumnie niż ta, z której jest usuwany (jednak jeśli gracz zostanie ponownie przelicytowany, może znowu licytować w poprzedniej kolumnie).

Jeśli gracz umieści swój znacznik na polu 6 w którejkolwiek kolumnie, nie będzie można go przelicytować i na pewno wygra wybrany żeton genu.

Gracz, który wygra licytację na pierwszej kolumnie, otrzymuje kartę wydarzenia.

Pozostali gracze otrzymują żetony genów z kolumn, na których wygrali licytację.

Wszyscy gracze płacą wylicytowane ilości MP i odkładają je do wspólnej puli.

NORMALNE GENY

Efekty normalnych genów są trwałe.



Nogi

Każdy dodatkowy żeton nóg daje gatunkowi 1 dodatkowy punkt ruchu. Wszystkie gatunki zaczynają z 2 punktami ruchu.



Róg

Każdy róg zwiększa szanse dinozaura na zwycięstwo w czasie walki. Zarówno w czasie obrony jak i ataku. Wszystkie gatunki zaczynają bez rogów.



Warstwy termoregulacyjne

Każda warstwa termoregulacyjna pozwala przetrwać dinozaurowi w najgorętszych obszarach wyspy. Wszystkie gatunki zaczynają grę bez tych warstw.



Warstwy futra

Każda warstwa futra pozwala przetrwać dinozaurowi w najmroźniejszych obszarach wyspy. Wszystkie gatunki zaczynają grę bez tych warstw.



Jajo

Każde jajo pozwala na położenie na planszy dodatkowego dinozaura w każdej Fazie Narodzin. Wszystkie gatunki zaczynają z 1 jajem.



Fiolka alchemiczna

Każda fiolka zmniejsza koszt zakupu genów i kart o 1 (do minimum 0) w kolejnych rundach.

UNIKALNE GENY

Efekty unikalnych genów są trwałe.



Kryza kostna

Ten gen działa jak 2 rogi przy obronie (gdy jeden z twoich dinozaurów jest atakowany).



Duży róg

Ten gen działa jak 2 rogi przy atakowaniu (gdy jeden z twoich dinozaurów atakuje innego).



Twarda skorupa

W Fазie Narodzin możesz umieszczać swoje nowe dinozaury w odległości do 3 pól od swoich dinozaurów.



Płetwy

Jeden z twoich dinozaurów może poruszać się z jednego nadbrzeżnego pola na inne nadbrzeżne pole wydając 1 punkt ruchu. Pole nadbrzeżne to takie, które graniczy z morzem.



Jaskiniowiec

Jeden z twoich dinozaurów może przeżyć Fazę Przetwarzania przebywając na zabójczym terenie.



Adrenalina

Możesz sam wybrać pole na torze inicjatywy w Fазie Inicjatywy.



Mocne uda

Ten gen daje 2 dodatkowe punkty ruchu



Skóra kameleona

Jeśli twój dinozaur przegra walkę, może uciec na przyległe pole (ale nie to, z którego nadszedł atakujący dinozaur) zamiast zostać zabitym. Jeśli nie ma gdzie uciec – ginie.



Skrzydła

Jeden z twoich dinozaurów może przemieścić się o 2 pola wydając jeden punkt ruchu. Pierwsze z pól może być zajmowane przez innego dinozaura (również innego gracza). Genu tego można użyć tylko raz w Fазie Ruchu.



Regeneracja

Nie możesz posiadać mniej niż 3 dinozaurów. Jeśli posiadasz tylko 3 dinozaury, nie możesz być atakowany, nie podlegasz wpływom klimatu itd.



Zabójcze maluchy

Możesz dodawać nowe dinozaury na zajmowane pola. Rzuć kostką dla każdego dinozaura dodanego w taki sposób. Wrogi dinozaur ginie przy wynikach 1, 2 lub 3. Twój dinozaur ginie przy wynikach 4 lub 5.



Szósty zmysł

Możesz w dowolnym momencie podejrzeć kolejny żeton klimatu.

KARTY WYDARZEŃ

W każdej rundzie gracz, który wygrał licytację na pierwszej kolumnie laboratorium biologicznego, otrzymuje losową kartę wydarzeń. Karty należy trzymać zakryte aż do momentu ich zagrania. Można zagrać dowolną ilość kart w jednej rundzie lub fazie, przy zachowaniu warunków umieszczonych na karcie. Efekty kart wydarzeń nie są trwałe, a karty po użyciu należy odłożyć do pudełka.



Faza Inicjatywy

Wszystkie znaczniki klanów układa się na torze inicjatywy na szczycie kolumny, na której zakończyły Fazę Mutacji. Następnie znaczniki należy ułożyć w kolejności zgodnej z rosnącą liczbą posiadanych dinozaurów tak, aby znacznik gracza z najmniejszą liczbą dinozaurów był na początku, a największą na końcu toru inicjatywy. W przypadku remisów należy zachować kolejność znaczników.

Znaczniki klanów przemieszcza się z kolumn licytacji na tor inicjatywy.

Liczba dinozaurów na planszy



5



6



7



5

Czerwony i czarny posiadają po 5 dinozaurów, niebieski 6 a różowy 7. Następnie znaczniki są układane w kolejności.



Cornac stojąc na skraju lasu dwukrotnie uderzył w ziemię swoją łaską. Tkwiąc przez chwilę w oczekiwaniu, zaczął zdrapywać mech z pobliskiego kamienia końcówka, łaski.

Pierwsza pojawiła się młoda samica, nie starsza niż w sezonów. Potem nadeszły trzy młode. Cornac pogłaskał młode zwierzęta, a największemu podstawił pod pysk kępkę kszycznika. Za chwilę cały las zatrząsnął się pod krokami zbierającego się stada. Można zacząć migrację.

Przykład: gatunek posiadający 3 punkty ruchu może poruszyć 3 dinozaury o jedno pole każdy lub jednego dinozaura o 2 pola i jednego o 1 pole.

Dinozaury nie mogą przekraczać ani kończyć ruchu na polach zajmowanych przez inne dinozaury (wrogie czy przyjazne). Nie ma konieczności wykorzystania wszystkich dostępnych punktów ruchu.

WALKA

Plemię Trzech Rogów z dalekiej północy przekroczyło Góry Czerwone o świcie drugiego dnia. Ich potwory z impetem zaatakowały śpiącą wioskę, której plemię nie pomyślało nawet o wystawieniu wartowników. Trzeba dodać, że trzysta sezonów spokojnej egzystencji zamieniło to wojownicze plemię w grupę leniwych rybaków. Dzisiaj dowiedzieli się, że wrogie ziemie północy nie są już w stanie wyżywić wszystkich dinozaurów.

Jedyny sposób, aby wejść na pole zajmowane przez wrogiego dinozaura, to rozpoczęcie walki.

Faza Ruchu

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kolejnością znaczników na torze inicjatywy, gracze przemieszczają swoje dinozaury. Początkowo każdy gatunek dinozaurów ma 2 punkty ruchu. Każdy dodatkowy żeton nóg daje 1 dodatkowy punkt ruchu. Dostępne punkty ruchu należy rozdzielić pomiędzy wszystkie swoje dinozaury. Każdy punkt ruchu umożliwia ruch JEDNEGO dinozaura o jedno pole.

Gracz ruszający się swoimi dinozaurami zużywa punkt ruchu i określa, które pole chce zaatakować. Wykonuje on rzut kostką walki. Wynik walki może być dwójaki:

- › Atakujący dinozaur wygrywa i zajmuje miejsce pokonanego. Pokonany dinozaur usuwany jest z gry.
- › Atakujący dinozaur przegrywa. Obydwa dinozaury pozostają na swoich miejscach.

Możliwe jest atakowanie tego samego dinozaura wielokrotnie, nawet wykorzystując tego samego atakującego. Trzeba natomiast pamiętać, że walka kosztuje zawsze 1 punkt ruchu.

WYNIKI WALKI



Atak nieudany.



Atak udany.



Atakujący dinozaur wygrywa, jeśli ma przynajmniej tyle samo rogów co obrońca (jeśli obydwoje nie mają rogów, atakujący również wygrywa).



Atakujący dinozaur wygrywa, jeśli ma więcej rogów niż obrońca.



Atakujący dinozaur wygrywa, jeśli ma przynajmniej 2 rogi więcej niż obrońca

WAŻNE: klan, który posiada tylko dwa dinozaury, nie może być atakowany.

Faza Narodzin

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kolejnością znaczników na torze inicjatywy, gracze mogą umieszczać na planszy nowe dinozaury.

14

Gracz umieszcza nowy pionek dinozaura na polu przyległym do pola, na którym znajduje się już jeden z jego dinozaurów. Kiedy wszyscy gracze umieszczą na planszy po jednym nowym dinozaurze, gracze z dwoma jajami powtarzają ten proces, następnie gracze z trzema itd.

Gracz, który posiada już na planszy wszystkie 8 dinozaurów, może wyeliminować jednego z nich by wprowadzić na planszę nowego dinozaura.

Młoda dziewczyna rzuciła pomiędzy grupę dinozaurów kilka kawałków mięsa. Zwierzętom wystarczyło zerkniecie, po czym momentalnie rzuciły się na mięso polykając w całości spore kawałki. Miot był liczny, a wkrótce te dinozaury, które teraz mają wielkość kota, będą najgroźniejszymi wojownikami plemienia. Ale teraz musiały jeść. Bardzo szybko. Za szybko. Leana szybko opróżniła koszy z jedzeniem i znalazła się pomiędzy wciąż głodnymi drapieżnikami. Wymownie pokazała im dno pustego koszyka. Wypadł z niego ostatni kawałek mięsa. Małe dinozaury skoczyły i pożarły go nim spadł na ziemię. Dziewczyna biegła już po kolejną porcję.

Faza Przetrwania

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kolejnością znaczników na torze inicjatywy, każdy gracz eliminuje te ze swoich dinozaurów, które nie zdołały przetrwać niegościnnego klimatu wyspy.



Wielki samiec rozglądał się dookoła gotowy bronić
niemowlęcego zagłębienia z wodą, pomiędzy jego
przednimi łapami. Ta błotna kałuża, nie szersza
niż metr, była wszystkim, co pozostało
z wielkiego jeziora pełnego po brzegi ryb.
Wkrótce zabraknie i tej resztki, a wszystkie
zwierzęta, które nie udały się na wschód, zginą
w męczarniach. Już teraz po niebie krążyli
padlinozercy, zwabieni obietnicą
zbliżającej się ucztę.

- Na idealnym terenie przeżywają wszystkie dinozaury.
- Na zabójczym terenie giną wszystkie dinozaury.
- Na **gorącym** terenie każdy gracz może uratować przed śmiercią jednego dinozaura za każdą warstwę termoregulacyjną na swojej planszy. Pozostałe dinozaury giną.
- Na **mroźnym** terenie każdy gracz może uratować przed śmiercią jednego dinozaura za każdą warstwę futra na swojej planszy. Pozostałe dinozaury giną.

Każdy gracz usuwa z planszy swoje martwe dinozaury w dowolnej kolejności i przestaje, jeśli na planszy pozostaną tylko 2 z jego dinozaurów.

W końcu każdy z graczy otrzymuje 1 MP za każdego swojego dinozaura, który pozostał na planszy. Zaczyna się kolejna runda.

- IDEALNY TEREN
- MROŹNY TEREN
- ZABÓJCZY TEREN
- GORĄCY TEREN





Kryza kostna
Ten gen działa jak dwa rogi przy obronie (gdy jeden z twoich dinozaurów jest atakowany).



Twarda skorupa
W Fазie Narodzin możesz umieszczać swoje nowe dinozaury w odległości do 3 pól od swoich dinozaurów.



Płetwy
Jeden z twoich dinozaurów może poruszać się z jednego nadbrzeżnego pola na inne nadbrzeżne pole wydając 1 punkt ruchu. Pole nadbrzeżne to takie, które graniczy z morzem.



Duży róg
Ten gen działa jak 2 rogi przy atakowaniu (gdy jeden z twoich dinozaurów atakuje innego).



Skrzydła
Jeden z twoich dinozaurów może przemieścić się o 2 pola wydając jeden punkt ruchu. Pierwsze z pól może być zajmowane przez innego dinozaura (również innego gracza). Genu tego można użyć tylko raz w Fазie Ruchu.



Regeneracja
Nie możesz posiadać mniej niż 3 dinozaurów. Jeśli posiadasz tylko 3 dinozaury, nie możesz być atakowany, nie podlegasz wpływowi klimatu itd.



Zabójcze maluchy
Możesz dodawać nowe dinozaury na zajmowane pola. Rzuc kostką dla każdego dinozaura dodanego w taki sposób. Wrogi dinozaur ginie przy wynikach 1 lub 2. Twój dinozaur ginie przy wynikach 3 lub 4.



Szósty zmysł
Możesz w dowolnym momencie podejrzeć kolejny żeton klimatu.



Jaskiniowiec
Jeden z twoich dinozaurów może przeżyć Fазę Przetwarzania przebywając na zabójczym terenie.



Adrenalina
Możesz wybrać pole na torze inicjatywy w Fазie Inicjatywy.



Mocne uda
Ten gen daje 2 dodatkowe punkty ruchu



Skóra kameleona
Jeśli twój dinozaur przegra walkę, może uciec na przyległe pole (ale nie to, z którego nadszedł atakujący dinozaur) zamiast zostać zabitym. Jeśli nie ma gdzie uciec – ginie.



Nogi
Każdy dodatkowy żeton nóg daje gatunkowi 1 dodatkowy punkt ruchu. Wszystkie gatunki zaczynają z 2 punktami ruchu.



Róg
Każdy róg zwiększa szanse dinozaura na zwycięstwo w czasie walki. Zarówno w czasie obrony jak i ataku. Wszystkie gatunki zaczynają bez rogów.



Warstwy futra
Każda warstwa futra pozwala przetrwać dinozaurowi w najmroźniejszych obszarach wyspy. Wszystkie gatunki zaczynają grę bez tych warstw.



Jajo
Każde jajo pozwala na położenie na planszy dodatkowego dinozaura w każdej rundzie. Wszystkie gatunki zaczynają z 1 jajem.



Fiolki alchemiczne
Każda fiołka zmniejsza koszt zakupu genów i kart o 1 (do minimum 0) w kolejnych rundach.



Warstwy termoregulacyjne
Każda warstwa futra pozwala przetrwać dinozaurowi w najgorętszych obszarach wyspy. Wszystkie gatunki zaczynają grę bez tych warstw.

RUNDA GRY

- 1-FAZA KLIMATU
- 2-FAZA MUTACJI
- 3-FAZA INICJATYWY
- 4-FAZA RUCHU
- 5-FAZA NARODZIN
- 6-FAZA PRZETRWANIA

WYNIKI WALKI



Atak nieudany.



Atak udany.



Atakujący dinozaur wygrywa, jeśli ma przynajmniej tyle samo rogów co obrońca (jeśli obydwój nie mają rogów, atakujący również wygrywa).



Atakujący dinozaur wygrywa, jeśli ma więcej rogów niż obrońca.



Atakujący dinozaur wygrywa, jeśli ma przynajmniej 2 rogi więcej niż obrońca.



Tłumaczenie kart



ALCHEMICZNA MUTACJA
Zagraj po zalicytowaniu w Fazie Mutacji.
Pozostali gracze muszą przebijać twój zakład o przynajmniej 3, jeśli chcą licytować w tej samej kolumnie, co ty. Jeśli zalicytujesz 4 automatycznie wygrasz.



SZALEŃCZY ATAK
Zagraj w Fazie Ruchu przed rozegraniem ataku.
W czasie tej fazy wszystkie twoje dinozaury rozpatrywane są tak, jakby miały 2 dodatkowe rogi w czasie atakowania.



KAMUFLAŻ
Zagraj na początku Fazy Ruchu
W czasie tej fazy żaden z twoich dinozaurów nie może być zaatakowany.



GEJZERY
Zagraj w Fazie Przetrwania.
Wszystkie twoje dinozaury przebywające na mroźnym terenie przeżywają w tej fazie.



RADA MĘDRCÓW
Zagraj na początku fazy.
Wybierz dla siebie dowolne miejsce na torze inicjatywy. Inicjatywa w dalszej części rundy rozpatrywana jest w normalny sposób.



HORDA SZCZURÓW
Zagraj w Fazie Narodzin.
W tej fazie nie ma żadnych narodzin.



ZŁODZIEJ JAJ
Zagraj w Fazie Narodzin zaraz po tym jak inny gracz umieścił na planszy nowego dinozaura.
Zamień jednego z nowych dinozaurów na jednego ze swoich dinozaurów spoza planszy. Zastępowany dinozaur musi należeć do gracza posiadającego przynajmniej 4 dinozaura.



LUDZKA INTERWENCJA
Zagraj w Fazie Narodzin.
W czasie tej fazy możesz umieszczać swoje dinozaury na dowolnych polach planszy (niekoniecznie przyległych).



BRAK SKŁADNIKÓW
Zagraj na początku Fazy Mutacji.
W czasie tej fazy należy wybrać o 1 gen mniej. Jeśli wygrasz gen, pomniejsz jego koszt o 2 (do minimum 0). Jeden z graczy nie wygra nic w tej licytacji.



OSTATNI OCALAŁY
Zagraj w Fazie Przetrwania.
Jeśli posiadasz mniej niż 4 dinozaury, otrzymujesz i tak 4 MP.



MIGRACJA

Zagraj w Fazie Ruchu.

Masz dodatkowe 3 punkty ruchu w tej fazie.



OAZA

Zagraj w Fazie Przetrwania.

Wszystkie twoje dinozaury przebywające na gorącym terenie przeżywają w tej fazie.



OTWARTY INKUBATOR

Zagraj w Fazie Narodzin.

Możesz umieścić w tej fazie na planszy dodatkowego dinozaura: w pierwszej kolejce rozmnażania umieść na planszy 2 dinozaury.



PRZEPOWIEDNIA

Zagraj w Fazie Klimatu, kiedy zostanie odkryty żeton klimatu.

Żeton klimatu nie ma żadnego efektu. Zamiast tego przesunij wskazówkę na tarczy klimatu o 1 lub 2 pola w prawo lub 1 pole w lewo, lub pozostaw je w tym samym miejscu. Nie można zagrać tej karty na żeton meteorytu.



TERROR

Zagraj w Fazie Klimatu.

Zabij dowolnego dinozaura. Dinozaur ten musi należeć do przeciwnika posiadającego przynajmniej 4 dinozaury.