

ALEKSANDER JAGODZIŃSKI

PANGGEA

INSTRUKCJA



1. WSTĘP

30 marca 2019 r.

SZÓSTE WYMIERANIE CYWILIZACJA NA KRAWĘDZI ZAGŁADY!

DNA SCAN

6988 5298 4745
7276 8319 3302
5587 4351 3658
5238 4508 8703
3332 6821 3660
4084 6319 7078
7214 5284 6227
3429 6218 4101

DNA ANALYSIS



Już od wielu lat naukowcy alarmowali o niebezpiecznych i nieodwracalnych zmianach, jakie zachodzą w ekosystemach naszej planety. Obecne badania ostatecznie potwierdzają wcześniejsze obawy, iż **SZÓSTE WIELKIE WYMIERANIE** właśnie się rozpoczęło, i to na skalę znacznie większą niż poprzednie.

Dotychczas na Ziemi miało miejsce pięć takich wydarzeń, w tym to najsłynniejsze z kredy, gdy wyginęły dinozaury, ale największe wymieranie wydarzyło się **252 mln lat temu**. W wymieraniu permskim w ciągu 60 tys. lat z powierzchni planety zniknęło przeszło **90 proc.** gatunków morskich i dwie trzecie lądowych.

26 maja 2019 r.

GRUPA EKSPERCKA PANGEA JEDYNĄ SZANSĄ LUDZKOŚCI!

5238 4808 8703
3332 6821 3660
4084 6319 7078
7214 5284 6227
3429 6218 4101
7543 7889 6729
5904 6570 6844



Ten **scenariusz zagłady** niepokojąco przypomina obecne czasy, a, jak podają naukowcy, okno na skuteczne działanie ludzkości jest bardzo wąskie. Nasza cywilizacja zależy całkowicie od roślin, zwierząt i mikroorganizmów żyjących na Ziemi. To one dostarczają nam niezbędnych do przetrwania składników, począwszy od zapylania, poprzez dostarczanie żywności, a skończywszy na utrzymaniu zdolnego do życia klimatu i powietrza.

Tuż po ogłoszeniu przez wybitnych naukowców szóstego wymierania zostaje utworzony na mocy międzynarodowego porozumienia **zespół ekspercki o nazwie PANGEA**. Jednym z zadań zespołu będzie stworzenie wstępnych założeń symulacji, w której naukowcy zbadają poszczególne grupy zwierząt zamieszkujące obszar Pangei oraz czynniki, jakie zachodziły w tamtym czasie na wielkim kontynencie, a które miały wpływ na żywe organizmy.

10 czerwca 2019 r.

OCAL LUDZKOŚĆ! PROJEKT: PANGEA POSZUKUJE OCHOTNIKÓW!

095 119 94 719
720 119 3 400
500 11 3 457
198 8 201
131 3 660
158 7 079
134 3 407
1216 4 101
97 200 6 174
0046 579 6 842



Badania mają dostarczyć niezbędną wiedzę do zrozumienia szóstego wymierania, a także przyczynić się do jego ograniczenia. Obecnie naukowcy wiedzą, że głównymi czynnikami powodującymi szóste wymieranie są przeludnienie i dalszy wzrost liczby ludności oraz nadmierna konsumpcja.



Grupa ekspercka PANGEA poszukuje ochotników do testów symulujących życie na naszej planecie **252 mln lat temu**. Oprogramowanie przypomina grę, w której wszelkie decyzje testerów są zapisywane, a wyniki tych decyzji tworzą ogromną bazę danych do dalszych badań naukowców. Nie czekaj i przyłącz się do programu, aby pomóc ludzkości.

2. CEL GRY

PANGEA

Pangea to gra planszowa, w której gracze jako uczestnicy symulacji mają za cel przetrwać prowadzonymi przez nich zwierzętami nadciągającą katastrofę. Jest ona nieunikniona i tylko od graczy będzie zależeć, jak przygotują do niej swoje zwierzęta. Podczas gry ich zwierzęta będą rywalizować o obszary Pangei. Ważne jest to, aby każdy z graczy zrozumiał, że sednem gry nie jest rywalizacja, lecz właściwa ewolucja swoich zwierząt,

”

Teoria ewolucji głosi, że zdolność wyczuwania, kiedy powinniśmy być podejrzliwi, jest równie istotna dla naszego przetrwania jak zdolność do zaufania i współpracy.

D. Goleman

tymczasowe przystosowanie, zasiedlanie bezpiecznych obszarów i sprytne używanie instynktu pozwalającego przewidzieć katastrofę. Oczywiście są grupy zwierząt, dla których rywalizacja jest bardzo ważna, ale w ostatecznym obliczu katastrofy, jaka nastąpi, będzie liczyć się to, czy nasze zwierzęta zasiedlają właściwe obszary i najwyższe nisze ekologiczne, które znajdują się jak najdalej od epicentrum katastrofy.

3. KOMPONENTY

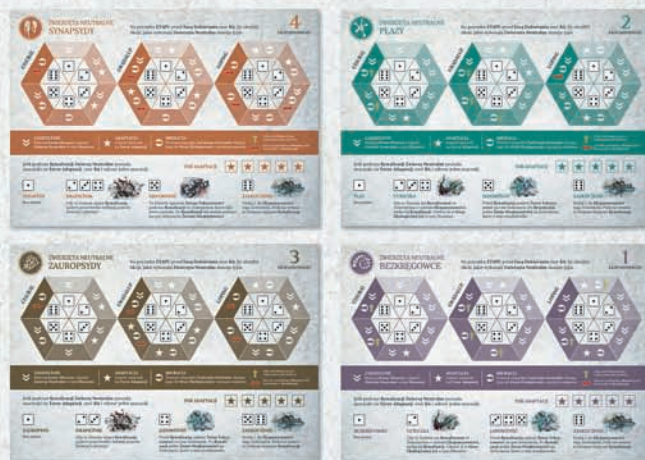
Plansza



4 Plansze Zwierząt



4 Plansze Zarządzania



13 Kafli Instynktu, w tym:



4 Kafle Sektorów

5 Kafli Stref

4 Kafle Kataklizmu

13 Kafli Celów, w tym:



5 Kafli Celów – Cisural

5 Kafli Celów – Gwadalup

3 Kafle Celów – Loping

24 Karty Ewolucji, w tym:

20 Znaczników Akcji 4 Znaczniki Punktów Akcji



Kość do wariantu dla 1-3 graczy



16 Znaczników Toksyczności/Nieaktywności

7 Znaczników Ostrzeżenia



6 Kart Ewolucji Synapsydów, w tym dwa Zwierzęta Specjalne

6 Kart Ewolucji Zauropsydów, w tym dwa Zwierzęta Specjalne

6 Kart Ewolucji Ptaków, w tym dwa Zwierzęta Specjalne

6 Kart Ewolucji Bezkręgowców, w tym dwa Zwierzęta Specjalne

28 Znaczników Zwierząt, w tym:

4 Znaczniki Zwierząt Specjalnych

7 Znaczników Głodu

1 Znacznik Zagłady



6 Żetonów Synapsydów

7 Żetonów Zauropsydów

7 Żetonów Ptaków

8 Żetonów Bezkręgowców

po 1 dla każdej grupy Zwierząt

26 Kart Przystosowania

15 Kart Obszarów

14 Kart Przełomu

1 Karta Warunków Ukończenia Gry dla Wariantu SOLO

4 Karty Pomocy Graczy

2 Karty Pomocy – Zagłada

2 Karty Pomocy – Schemat Wymierania



16 Znaczników Celów

4 Znaczniki Instynktu

4 Znaczniki Inicjatywy

4 Znaczniki Dominacji

7 Znaczników Niedostępności

5 Znaczników Warunku



po 4 dla każdej grupy Zwierząt

po 1 dla każdej grupy Zwierząt

po 1 dla każdej grupy Zwierząt

po 1 dla każdej grupy Zwierząt

4. OPIS KOMPONENTÓW

1. Plansza

Plansza do gry składa się z kilku istotnych elementów, które należy dobrze poznać przed rozpoczęciem gry:

(2) TOR DOMINACJI

Tor służy do oznaczania stopnia zdominowania Pangei przez daną grupę Zwierząt. Zdobywanie lub utratę dominacji podczas gry gracz będzie oznaczał poprzez przesunięcie swojego **Znacznika Dominacji** na tym torze. Grę wygrywa gracz, który po rozpatrzeniu zagłady będzie posiadał największą dominację i przynajmniej jedno Zwierzę na planszy.

(3) TOR INICJATYWY

Rozmieszczenie **Znaczników Inicjatywy** graczy na tym torze wyznacza kolejność, w jakiej gracze wykonują swoje Akcje podczas bieżącego Etapu. Nowa kolejność znaczników będzie wyznaczana zawsze po zakończeniu bieżącego Etapu.

(4) TOR INSTYNKTU

Tor składa się z powiązanych ze sobą elementów. Pierwszy element to **pola (4A)**, po których gracze będą przesuwać swoje **Znaczniki Instynktu**, aby podejrzeć przypisany do tego pola zakryty **Kafel Instynktu (4B)** i zdobyć dodatkowe **Punkty Dominacji (4C)**. Najniżej znajdują się trzy **Kafle Instynktu – SEKTOR (4D)**, następnie rozmieszczone są cztery **Kafle Instynktu – STREFA (4E)**, a po nich dwa **Kafle Instynktu – KATAKLIZM (4F)**. Na samym końcu umieszczony jest **STOS ZAGŁADY (4G)**, który odsłaniamy na końcu gry.

(5) TOR CELÓW

Składa się z czterech pól przeznaczonych na **Kafle Celów (5A)** oraz pól na **Znaczniki Celów (5B)**, którymi gracz będzie oznaczał zrealizowanie wybranego **Kafla Celu**. Dodatkowo z boku **Toru Celów** znajduje się **pole (5C)**, na którym gracze trzymają nieużywane **Znaczniki Celów**. Liczba **Kafli Celów**, jakie będą umieszczane na planszy, jest zależna od miejsca, w jakim znajduje się **Znacznik Zagłady** na **Torze Epok**. Dla pierwszej Epoki mamy 4 kafle, dla drugiej mamy 3 kafle i dla ostatniej tylko 2 kafle.

(1) TOR EPOK

Gracze będą oznaczać przebieg rozgrywki poprzez przesunięcie **Znacznika Zagłady** na **Torze Epok**. Tor ten składa się z trzech Epok: **Cisural, Gwadalup i Loping (1A)**, pomiędzy którymi następują **Przełomy (1B)**. Każda z Epok została podzielona na **Etapy (1C)**, w których gracze będą wykonywać swoje Akcje. Ostatnim elementem **Toru Epok** jest **Zagłada (1D)**, która oznacza koniec gry.



”

Obecność gigantycznego superkontynentu rozciągającego się od bieguna do bieguna musiała wywierać wpływ na każdą formę życia.

R. Fortey

(6) STREFA KART

Na planszy znajdują się cztery obszary na karty określonego rodzaju:

- **Strefa na Karty Przełomu (6A):** tutaj umieszczane są wylosowane przed grą dwie **Karty Przełomu**.
- **Strefa na Karty Obszarów tylko dla gry 1-/2-/3-osobowej (6B):** tutaj umieszczane są karty, kiedy w grze nie uczestniczy czterech graczy.
- **Strefa na Karty Przystosowania:** składa się z miejsca na zakryty stos **Kart Przystosowania (6C)** oraz miejsca na stos, w którym umieszczane są odrzucone przez graczy **Karty Przystosowania (6D)**.

(7) SUPERKONTYNTENT

Główną areną dla działań graczy jest **Superkontynent Pangea**. Został on podzielony w pionie na **Sektory (7A)** od A do D oraz w poziomie na **Strefy Klimatyczne (7B)** oznaczone symbolami. Dodatkowo cały Superkontynent został podzielony na trzy **Subkontynenty (7C): LAURASIE** obejmującą dwie **Strefy Klimatyczne**, **INTERIOR** obejmującą jedną **Strefę Klimatyczną** oraz **GONDWANĘ** obejmującą dwie **Strefy Klimatyczne**. Dzięki podzieleniu Pangei na Sektory oraz Strefy uzyskujemy pola w kształcie kwadratu, które w grze nazywamy **Obszarami (7D)**. Pomiedzy Obszarami znajdują się strzałki w dwóch kolorach. **Biała strzałka (7E)** oznacza brak kar, a **czerwona (7F)** konieczność zapłacenia kary. O karach tych dowiesz się w dalszej części instrukcji na stronie 23.

Każdy Obszar Pangei zawiera informację o **Pożywieniu (7E)**: liczba Zwierząt, jakie Obszar jest w stanie wyżywić. Informacja jest podzielona na trzy cyfry powiązane z **Torem Epok**. I tak dla Epoki Cisural trwającej cztery Etapy rozpatrujemy tylko **cyfrę pierwszą od lewej**. Dla Epoki Gwadalup trwającej trzy Etapy rozpatrujemy tylko **środkową cyfrę**. W ostatniej Epoce Loping, trwającej dwa Etapy, rozpatrujemy tylko **ostatnią cyfrę**.



Nisze Ekologiczne (7F): W każdym Obszarze znajdują się trzy **Nisze Ekologiczne** oznaczone cyframi. To właśnie w tych miejscach gracze będą umieszczać swoje **Znaczniki Zwierząt**. Najniższa Nisza jest oznaczona cyfrą „0” i może w niej przebywać dowolna liczba Zwierząt (dowolna liczba **Znaczników Zwierząt**). W niszy [1] oraz [2] może przebywać tylko po jednym Zwierzęciu.

Symbole na planszy:



Strefa Podbiegunowa



Strefa Umiarkowana



Strefa Interior



Przełomy i pole na Karty Przełomu



Pole na Karty Przystosowania



Pole na odrzucone Karty Przystosowania



Pożywienie



Pola na Kafle i znaczniki Celów



Pola na znaczniki Instynktu

2. Plansze Zwierząt

Każdy gracz posiada Planszę Zwierząt, której używa się do gry. Na planszy znajdują się pola:

(2) CECHA SPECJALNA

Określa ona unikalną cechę Zwierząt, której gracz może użyć zgodnie z jej opisem.

(3) EKSPANSYWNOŚĆ

Wartość używana do rozstrzygnięcia Rywalizacji między Zwierzętami zajmującymi tę samą Niszę Ekologiczną.

(4) STREFA AKTYWNYCH KART EWOLUCJI

Odkryte Karty Ewolucji umieszczone w tej strefie są aktywne, co oznacza, że działają, modyfikując grupę Zwierząt do końca gry. W tej strefie mogą znajdować się maksymalnie trzy aktywne Karty Ewolucji.

(5) STREFA KART NIEAKTYWNYCH

Są tu umieszczane Karty Ewolucji, z jakimi gracz zaczyna grę, oraz Karty Przystosowania, jakie gracz będzie otrzymywał na początku każdego Etapu gry. Zarówno Karty Ewolucji, jak i Przystosowania umieszczane są rewersem do góry, ale w każdym momencie gry gracz może podejrzeć, jakie karty tam leżą. W tej strefie mogą znajdować się maksymalnie trzy Karty Przystosowania.

(1) TOR PUNKTÓW AKCJI

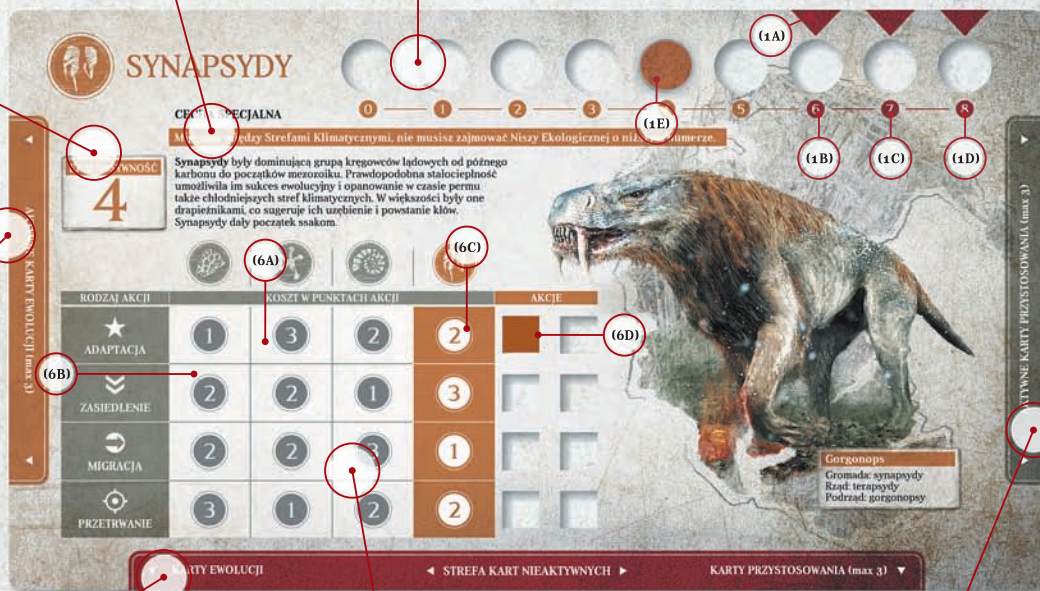
Tor (1A) podzielony jest na trzy Epoki: Cisural, gdzie gracz rozpoczyna każdy Etap, posiadając sześć Punktów Akcji (1B), Gwadalup, gdzie gracz rozpoczyna każdy Etap, posiadając siedem Punktów Akcji (1C), oraz Loping, gdzie gracz rozpoczyna każdy Etap, posiadając osiem Punktów Akcji (1D). Do oznaczania aktualnego poziomu posiadanych przez gracza Punktów Akcji służy Znacznik Punktów Akcji (1E).

(6) TABELA KOSZTÓW AKCJI

Została podzielona na kolumny (6A) oraz wiersze (6B) i przedstawia koszt wybranej Akcji (6C) dla określonej w kolumnie grupy Zwierząt (symbole zwierząt). Gracz będzie oznaczał wykonywane Akcje poprzez umieszczenie w wybranym wierszu Znacznika Akcji (6D). Każdy gracz może wykonać wybraną Akcję maksymalnie dwa razy na Etap gry.

(7) STREFA AKTYWNYCH KART PRZYSTOSOWANIA

Zakryte Karty Przystosowania umieszczone w tej strefie są aktywne, co oznacza, że mogą być użyte przez gracza w trakcie wykonywania Akcji przez niego lub innego gracza. W każdym momencie gry gracz może podejrzeć, jakie karty tam leżą. W tej strefie mogą znajdować się maksymalnie trzy Karty Przystosowania.



Symbole na Planszach Zwierząt:



SYNAPSYDY



ZAUROPSYDY



PŁAZY



BEZKRĘGOWCE



ADAPTACJA



ZASIEDLENIE



MIGRACJA



PRZETRWANIE

3. Karty Ewolucji

Każda grupa Zwierząt posiada swoje indywidualne Karty Ewolucji, z jakimi gracz rozpoczyna grę.



Awers Karty Ewolucji

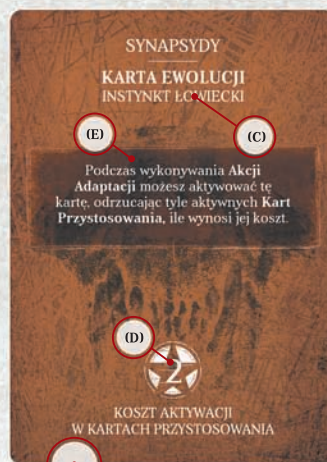
zawiera informacje:

- Nazwę karty i koszt *aktywacji* (A)
- Opis zmieniający zasady działania grupy od momentu *aktywacji* Karty Ewolucji do końca gry (B)

Rewers Karty Ewolucji

zawiera informacje:

- Nazwę karty (C)
- Koszt *aktywacji* (D)
- Zasadę *aktywacji* Karty Ewolucji (E)
- Zasadę (F) odnoszącą się do używania Zwierząt Specjalnych



4. Karty Przystosowania

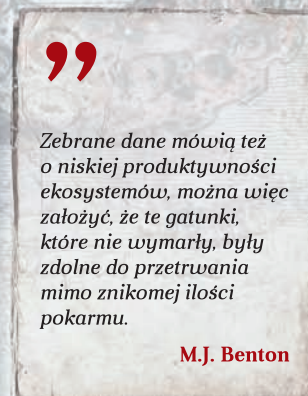
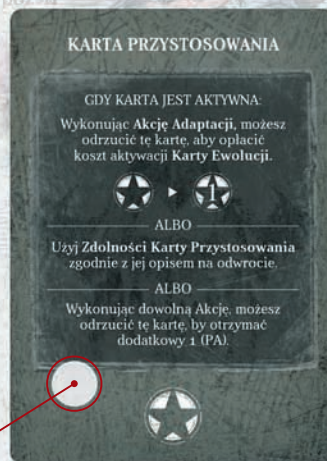


Awers Karty Przystosowania

zawiera informacje:

- Nazwę karty (A)
- Opis jednorazowej Zdolności (B), jaką gracz może wykorzystać zgodnie z jej opisem, jeżeli zdecyduje się użyć właśnie w ten sposób *aktywnej* Karty Przystosowania.

Rewers Karty Przystosowania zawiera informacje o trzech możliwościach użycia Karty Przystosowania, kiedy jest ona *aktywna*.



Zebrane dane mówią też o niskiej produktywności ekosystemów, można więc założyć, że te gatunki, które nie wymarły, były zdolne do przetrwania mimo znikomej ilości pokarmu.

M.J. Benton

Skróty występujące w grze: (D) – Punkty Dominacji, (PA) – Punkty Akcji

5. Karty Przełomu



Awers Karty Przełomu zawiera informacje o wydarzeniu, jakie zachodzi i wpływa na Zwierzęta w grze.

Rewers Karty Przełomu zawiera informacje, pomiędzy jakimi Epokami następuje Przełom, w którym ujawnia się tekst na awersie karty.

Rewers kart z oznaczeniem SOLO (tylko dla gry jednoosobowej) nie zawiera informacji, pomiędzy jakimi epokami następuje Przełom.

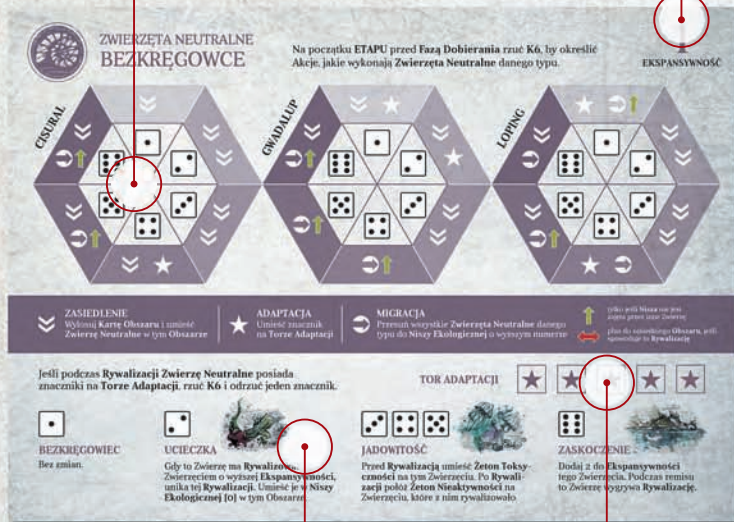


6. Plansze Zarządzania

Plansze Zarządzania używane są tylko w wariantcie gry od jednego do trzech graczy i przeznaczone są tylko dla Zwierząt Neutralnych. Plansza Zarządzania zawiera zasady działania tych Zwierząt.

Diagram określający zachowanie grupy Zwierząt Neutralnych w danej Epoce.

Ekspansywność – wartość używana do rozstrzygnięcia Rywalizacji między zwierzętami zajmującymi tę samą Niszę Ekologiczną.

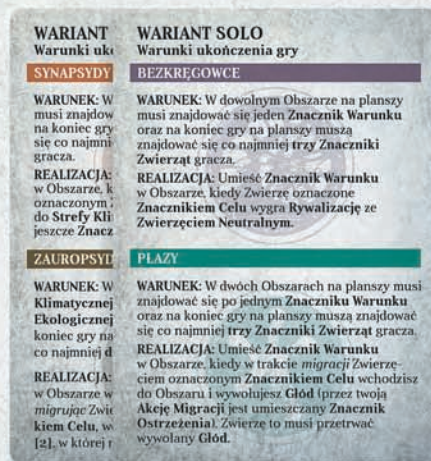


Pole Adaptacji służy do określenia modyfikacji danego Zwierzęcia Neutralnego podczas Rywalizacji.

Tor Adaptacji służy do zaznaczania liczby Adaptacji, które osiągnęła dana grupa Zwierząt.

7. Karta Warunków

Karta Warunków dedykowana jest tylko dla wariantu gry SOLO, w którym gracz otrzymuje Kartę Warunków, na której znajduje się warunek ukończenia gry dla grup Zwierząt. Dodatkowo znajduje się tam specjalna Akcja dla gracza, służąca do oznaczenia Zwierzęcia, które będzie realizowało na planszy warunek ukończenia gry.



8. Znaczniki Warunków

W wariantcie SOLO Znaczniki Warunków służy do oznaczania na planszy realizacji przez Zwierzę Warunku Ukończenia Gry.

SOLO

9. Karty Obszarów

Używane są tylko w wariantcie gry od jednego do trzech graczy. Służą do określenia obszaru, na którym Zwierzę Neutralne wykonuje Akcję.

Na awersie karty jest umieszczona informacja o Sektorze i Strefie Klimatycznej, w której leży dany obszar.



”

Ewolucja działa w ten sposób, że szlifuje rozmaite ważne szczegóły, dzięki którym organizmy mogą się lepiej przystosować do powszechnych wyzwań (...)

M.J. Benton

10. Kafle Instynktu

Zostały podzielone na trzy rodzaje opisane na rewersie (A):



SEKTOR: Na awersie zawiera informację w postaci litery od A do D, powiązanej z pionowymi Sektorami na planszy.



STREFA: Na awersie zawiera informację w postaci nazwy Strefy Klimatycznej i nazwy Subkontynentu oraz symbolu Strefy Klimatycznej powiązanej z poziomymi Strefami na planszy.

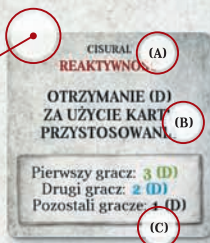


KATAKLIZM: Na awersie zawiera nazwę kataklizmu, którego szczegółowy opis znajdziesz na stronie 20.

11. Kafle Celów

Awers Kafła Celu zawiera:

- Nazwę celu (A)
- Warunek wykonania Celu (B)
- Nagrodę: liczbę Punktów Dominacji (C), jakie otrzymuje gracz, w zależności od szybkości zrealizowania celu



Rewers Kafła Celu

Zawiera informację, dla jakiej Epoki przeznaczony jest Cel.

12. Znaczniki Celów

Każdy gracz posiada cztery **Znaczniki Celów** służące do oznaczania realizacji Celów. Kiedy gracz spełni warunek Celu, znacznik umieszczany jest na planszy pod **Kaflem Celu**. W wariantcie SOLO jeden **Znacznik Celu** posłuży graczowi do oznaczenia Zwierzęcia, które będzie mogło realizować **Warunki Ukończenia Gry**.



fig 14

13. Znaczniki Inicjatywy

Każdy gracz posiada swój dwustronny Znacznik Inicjatywy. Strona z symbolem grupy Zwierząt oznacza, że gracz nie skończył jeszcze wszystkich swoich Akcji w bieżącym Etapie. Strona z symbolem klepsydry oznacza, że gracz skończył wykonywanie Akcji w bieżącym Etapie gry.



”

Nigdy nie powtórzyła się taka sytuacja jak wówczas, kiedy cały świat stał otworem przed wędrownym czworonogiem.

R. Fortey

14. Znacznik Zagłady

Znacznik Zagłady umieszczany jest na **Torze Epok** i służy do oznaczania Etapu gry oraz Epoki. Kiedy **Znacznik Zagłady** dojdzie do ostatnie pole toru, następuje odsłonięcie **Stosu Zagłady** i koniec gry.



15. Znaczniki Zwierząt

Każdy gracz posiada odpowiednią liczbę znaczników z symbolem grupy Zwierząt zgodnym z tym na **Planszy Zwierząt**.



16. Znaczniki Zwierząt Specjalnych

Każdy gracz posiada po jednym **Znaczniku Zwierzęcia Specjalnego** z symbolem grupy Zwierząt zgodnym z tym na **Planszy Zwierząt**. Gracz będzie oznaczał tym znacznikiem **Zwierzę Specjalne**, jakie pojawiło się w wyniku **aktywacji Karty Ewolucji**.



17. Znaczniki Instynktu

Każdy gracz posiada po jednym **Znaczniku Instynktu**, który umieszczany jest na **Torze Instynktu**.



18. Znaczniki Dominacji

Każdy gracz posiada po jednym **Znaczniku Dominacji**, który umieszczany jest na **Torze Dominacji**. Znaczniki te posiadają awers i rewers, na który obraca się znacznik w chwili osiągnięcia **20 Punktów Dominacji (D)**.



Pozostałe znaczniki umieszczane są w ogólnodostępnej dla graczy puli.

19. Znaczniki Głodu



Znacznik umieszczony w Obszarze na planszy oznacza, że Obszar ten nie ma pożywienia i zwierzęta tam obecne **głodują**. Zasadę **Głodu** znajdziesz na stronie 18.

20. Znaczniki Ostrzeżenia



Znacznik umieszczony jest tymczasowo na planszy w celu oznaczenia Obszaru, w którym jest więcej Znaczników Zwierząt niż dostępnego **pożywienia**.

21. Znaczniki Niedostępności



Znacznik umieszczony na planszy w Obszarze oznacza, że Obszar ten jest niedostępny dla graczy i w żaden sposób gracze nie mogą z niego korzystać.

22. Znaczniki Toksyczności



Znacznik umieszczony na planszy przy lub na Znaczniku Zwierzęcia oznacza, że Zwierzę to jest **toksyczne**. Zasadę **toksyczności** znajdziesz na stronie 16.

23. Znaczniki Nieaktywności



Znacznik umieszczony na planszy przy lub na Znaczniku Zwierzęcia oznacza, że Zwierzę to jest **nieaktywne**. Zasadę **nieaktywności** znajdziesz na stronie 16.

5. PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść planszę (1) na środku stołu.

Umieść Znacznik Zagłady na Torze Epok w miejscu z nazwą **Etapu „Assel”** (2).

Spośród czterech **Kafli Katakliizmu** losowo wybierz i odrzuć jeden kafel do pudełka. **Ważne:** odrzucając kafel, pokaż wszystkim graczom, który **Katakliizm** nie bierze udziału w grze.

Umieść obok planszy wszystkie **Kafle Instynktu** rewersem do góry tak, aby graczom nie była znana treść awersu kafli. Pomieszaj kafle, a następnie, nie odsłaniając zawartości, wybierz jeden **Kafel Instynktu – Sektor**, jeden **Kafel Instynktu – Strefa**, jeden **Kafel Instynktu – Katakliizm**. Wybrane trzy kafle umieść zakryte obok planszy przy najwyższym polu **Toru Instynktu**. Od teraz te trzy kafle będą nazywane **Stosem Zagłady** (3).

Pozostałe **Kafle Instynktu** rozmieść zakryte przy **Torze Instynktu** w następujący sposób. Dwa **Kafle Instynktu – Katakliizm** (4) umieszczane są poniżej Stosu Zagłady. Następnie poniżej rozmieszczasz pozostałe cztery **Kafle Instynktu – Strefa** (5) i na końcu pozostałe trzy **Kafle Instynktu – Sektor** (6).

Każdy gracz otrzymuje zestaw elementów w jednym kolorze, składający się z: **Planszy Zwierząt** (7), **Kart Ewolucji**, wszystkich **Znaczników Zwierząt**, 1 **Znacznika Zwierzęcia Specjalnego**, **Znacznika Inicjatywy**, **Znacznika Dominacji**, **Znacznika Instynktu**, 4 **Znaczników Celów**, **Znacznika Punktów Akcji**, 5 **Znaczników Akcji**.

Każdy gracz umieszcza otrzymane **Karty Ewolucji** (8) pod swoją **Planszą Zwierząt** w Strefie Kart Nieaktywnych. **Znacznik Punktów Akcji** gracze umieszczają na **Torze Punktów Akcji** w polu oznaczonym cyfrą 6 (9). **Znaczniki Akcji** (10) gracze trzymają w dowolnym miejscu poza **Planszą Zwierząt**.

Każdy z graczy umieszcza swój **Znacznik Inicjatywy** (11) na **Torze Inicjatywy**. Kolejność na **Torze Inicjatywy** należy ustalić na podstawie wartości **Ekspansywności** (12) z **Plansz Zwierząt**, jakie posiadają gracze. Na pierwszym miejscu **Toru Inicjatywy** będzie gracz, który posiada największą wartość, a na ostatnim gracz z najmniejszą wartością.

Każdy z graczy umieszcza swój **Znacznik Dominacji** (13) na **Torze Dominacji** w polu oznaczonym cyfrą „1”. **Znaczniki** umieszczane są w stosie jeden na drugim. Kolejność znaczników nie ma znaczenia.





Każdy z graczy umieszcza swój **Znacznik Instynktu (14)** na **Torze Instynktu** w pierwszym polu na dole planszy, przy którym nie leży żaden **Kafel Instynktu**. Znaczniki umieszczane są w stosie jeden na drugim. Kolejność znaczników nie ma znaczenia.

Każdy z graczy umieszcza swoje cztery **Znaczniki Celów (15)** na planszy tuż obok **Toru Celów**. Będzie to obszar, z którego gracz będzie zabierał swój **Znacznik Celu** i umieszczał pod zrealizowanym **Kaflem Celu**.

Umieść obok planszy **Kafle Celów** rewersem do góry, a następnie utwórz z nich trzy stosy tak, aby każdy stos był przeznaczony tylko dla jednej Epoki.

Ze stosu pierwszej Epoki **CISURAL** losowo wyciągnij i umieść awersem do góry na **Torze Celów** cztery **Kafle Celów (16)**. Te cztery Cele będą możliwe do osiągnięcia przez graczy tylko przez cztery Etapy gry, gdyż potem nastąpi **Przełom**, w którym **Kafle Celów** zostaną zastąpione nowymi.

Potasuj wszystkie **Karty Przystosowania (17)** i umieść je w stosie na planszy.

Tylko dla wariantu SOLO: W grze biorą udział tylko **Karty Przełomu** z oznaczeniem wariantu SOLO. Resztę kart przełomu odłóż do pudełka. Potasuj **Karty Przełomu SOLO** i wybierz dwie losowe karty tak, aby nie ujawniać ich zawartości, i umieść obok **Toru Inicjatywy** w wyznaczonym miejscu (18). Pozostałe karty odłóż do pudełka z grą.

Tylko dla wariantu 2-4 graczy: Podziel **Karty Przełomu** na dwa stosy według nazw Epok, pomiędzy którymi następuje **Przełom**. Następnie potasuj każdy ze stosów osobno. Wybierz jedną losową kartę z każdego stosu tak, aby nie ujawnić ich zawartości, i umieść obok **Toru Inicjatywy** w **wyznaczonym miejscu (18)**. Na planszy powinny leżeć tylko dwie zastonięte **Karty Przełomu**: Karta Przełomu Cisural -> Gwadalup oraz Karta Przełomu Gwadalup -> Loping. Pozostałe **Karty Przełomu** odłóż do pudełka z grą.

Umieść obok planszy **Znaczniki: Toksyczności, Nieaktywności, Głodu, Ostrzeżenia (19)**.

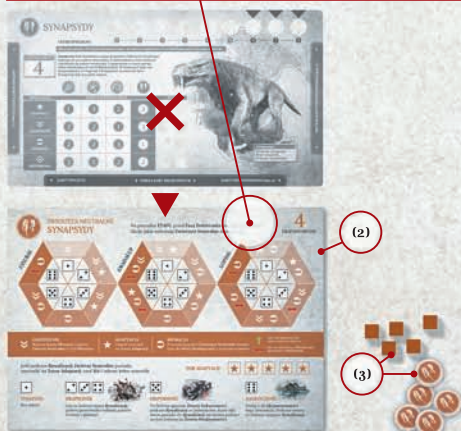
Odłóż do pudełka elementy takie jak nieużywane przez graczy **Plansze Zwierząt** i powiązane z nimi **Karty Ewolucji** oraz **Znaczniki: Dominacji, Instynktu, Celów, Punktów Akcji**.

Zgodnie z kolejnością na **Torze Inicjatywy** każdy gracz umieszcza jeden Znacznik swojego **Zwierzęcia na planszy** w dowolnej **Niszy Ekologicznej [O]** (20) za wyjątkiem **Strefy Klimatycznej – Podbiegunowej** oraz w **Obszarach**, gdzie został umieszczony **Znacznik Niedostępności** (Znaczniki Niedostępności występują tylko w wariantcie od 1 do 3 graczy).

DODATKOWO: TYLKO DLA 1–3 graczy

Umieść **Znacznik Niedostępności** na planszy w każdym Obszarze, jaki znajduje się w Sektorze D (1).

Umieść obok planszy głównej **Plansze Zarządzania Zwierząt Neutralnych (2)** (niewybranych przez żadnego gracza).



Obok każdej **Planszy Zarządzania** umieść **Znaczniki Akcji** oraz **Znaczniki Zwierząt (3)** w kolorze planszy.

Umieść na **Torze Inicjatywy Zwierząt Neutralnych** według wartości **Ekspansyjności** na ich **Kartach Zarządzania (4)**. Uwaga: **Znaczniki Inicjatywy Zwierząt Neutralnych** umieszczane są na stałe i zawsze będą na **Torze Inicjatywy** przed **Znacznikami Inicjatywy graczy**. Ułożone wcześniej znaczniki graczy są spychane poniżej **Znaczników Inicjatywy Zwierząt Neutralnych**.

Z piętnastu **Kart Obszarów** wyjmij 6 kart, które dotyczą **Stref Podbiegunowych**. Te sześć kart połóż obok planszy – będą one używane dopiero od drugiej Epoki – Gwadalup. Pozostałe dziewięć kart potasuj i umieść **Stos Kart Obszarów (5)** na planszy.

Umieść obok planszy **kostkę K6**.



Dla każdego **Zwierzęcia Neutralnego**, jakie bierze udział w grze, wyciągnij jedną **Kartę Obszaru** i umieść **Znacznik Zwierzęcia Neutralnego** w tym obszarze w **Niszy Ekologicznej [0] (6)**. **Kartę Obszaru** po użyciu należy z powrotem włożyć do talii i ją potasować.

Tylko dla wariantu SOLO: gracz otrzymuje dodatkowo **Kartę Warunków**.

6. PRZEBIEG ROZGRYWKI W SKRÓCIE

Rozgrzywka trwa **dziewięć Etapów**, po których nastąpi koniec gry, czyli odsłonięcie miejsca i rodzaju Kataklizmu. Pierwsze cztery Etapy znajdują się w Epoce o nazwie **Cisural** i po zakończeniu Epoki następuje **Przełom** oraz zmiana Epoki.

W nowej Epoce **Gwadalup** gracze będą grać tylko przez trzy Etapy i znowu nastąpi **Przełom** zmieniający Epokę na **Loping**, w której gracze będą grać tylko przez dwa Etapy.



Każdy Etap został podzielony na Fazy:

1. **Zwierząt Neutralnych** (TYLKO dla 1–3 graczy);
2. **Dobierania:** Gracze otrzymują po dwie **Karty Przystosowania**;
3. **Akcji:** Każdy z graczy zgodnie z kolejnością na **Torze Inicjatywy** wykonuje na zmianę po jednej **Akcji** do momentu, aż wszyscy gracze spasują;
4. **Warunków Przeżycia:** Sprawdza się, czy w **Obszarach** wystąpił **Głód**;
5. **Inicjatywy:** Gracze zmieniają swoją kolejność na **Torze Inicjatywy**.

Każdy Przełom został podzielony na Fazy:

1. **Czyszczenia:** Usuwane są **Znaczniki Głodu**;
2. **Wydarzeń:** Odkrywana jest **Karta Przełomu** i czytany jest tekst z karty.
3. **Rozwoju:** Z planszy zdejmowane są **Kafle Celów**, a na ich miejsce dokładane są **Kafle Celów** dla nowej Epoki.
4. **Faza Ekspansji:** Użyte **Karty Obszarów** wracają do **Stosu Kart Obszarów**, który następnie należy przetasować.

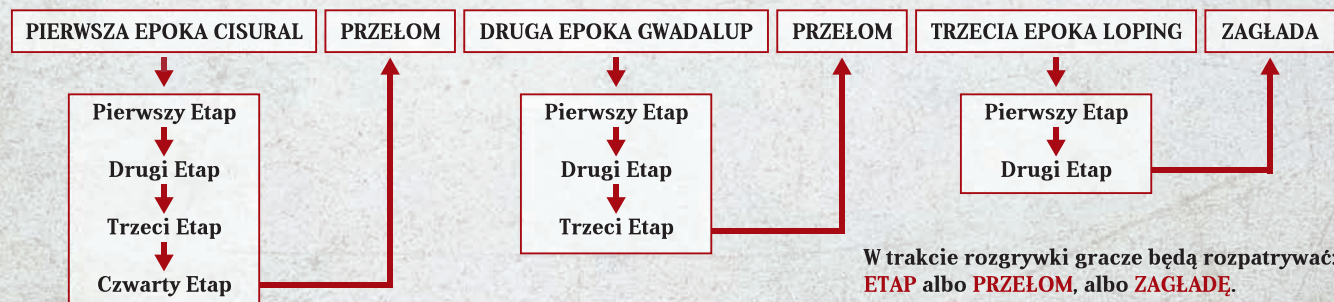
Zagłada – koniec gry:

1. **Odsłonięcie kafli Stosu Zagłady;**
2. **Wymieranie:** Od kroku pierwszego do trzeciego;
3. **Ostateczna Dominacja:** Dodanie punktów za **Zwierzęta**, które przetrwały zagładę.

7. PRZEBIEG GRY

Przebieg rozgrywki wyznacza **Tor Epok**, po którym porusza się **Znacznik Zagłady**. Położenie **Znacznika Zagłady** będzie decydowało o tym, co gracze muszą wykonać w danym momencie gry. **Tor Epok** został podzielony na trzy Epoki, pomiędzy którymi

nastąpi **Przełom**, a każda z Epok została podzielona na odpowiednią liczbę **Etapów**. Rozgrzywka zakończy się, kiedy **Znacznik Zagłady** zostanie umieszczony na ostatnim polu **Toru Epok** oznaczającym **Zagładę**.



W trakcie rozgrywki gracze będą rozpatrywać: **ETAP** albo **PRZEŁOM**, albo **ZAGŁADĘ**.

ZASADY OGÓLNE

RYWALIZACJA

Rywalizacja następuje zawsze automatycznie i jest rozpatrywana tylko między dwoma Zwierzętami. Rywalizację może zainicjować świadoma Akcja gracza, Akcja przeciwnika lub nawet Karty Przełomu.

RYWALIZACJA W NISZY EKOLOGICZNEJ [1] I [2]

Następuje automatycznie, kiedy w dowolnej Niszy Ekologicznej [1] albo [2] znajdują się dwa Znaczniki Zwierząt. W takim przypadku należy natychmiast rozpatrzyć Rywalizację między tymi Zwierzętami. Porównywana jest Ekspansywność z Karty Zwierząt/Kart Zarządzania. Zwierzę, które posiada większą Ekspansywność, wygrywa i **spycha przegrane Zwierzę do Niszy Ekologicznej z numerem o 1 niższym niż Nisza, w której doszło do Rywalizacji**, czyli z [2] do [1], a z [1] do [0].

RYWALIZACJA W NISZY EKOLOGICZNEJ [0]

Zwierzęta **nie rywalizują** między sobą w Niszy Ekologicznej [0], jednak może się zdarzyć, że Karty Ewolucji lub Karty Przystosowania pozwolą graczom na Rywalizację w tej Niszy. Wtedy należy pamiętać, że Rywalizacja następuje tylko pomiędzy dwoma Zwierzętami, a Zwierzę, które przegrało Rywalizację, **jest usuwane z planszy**.

ZWIERZĘTA NEUTRALNE

Ich znaczniki traktowane są jak znaczniki innego gracza. Kiedy teksty kart, Kafli Celów lub inne mówią np. o usunięciu zwierzęcia innego gracza, to usuwany Znacznik Zwierzęcia Neutralnego jest traktowany, jakby należał do innego gracza.

RYWALIZACJA ZWIERZĄT NEUTRALNYCH

Kiedy w grze bierze udział mniej niż czterech graczy, na planszy będą znajdowały się Znaczniki Zwierząt Neutralnych. Działają one dokładnie tak samo jak Zwierzęta innych graczy, dlatego Rywalizacja z nimi/między nimi przebiega identycznie jak pomiędzy graczami (patrzmy na Ekspansywność z Planszy Zarządzania), z małym wyjątkiem. Jeżeli Zwierzę Neutralne bierze udział w Rywalizacji, patrzmy na jego Planszę Zarządzania. Jeżeli na Torze Adaptacji znajdują się znaczniki, to gracz odrzuca jeden znacznik, **i rzuca raz kostką K6 i odczytuje dodatkowy bonus do Rywalizacji, jaki otrzymała Rasa Neutralna**.

ZWIERZĘTA SPECJALNE

Jeżeli jakiegokolwiek zasady mówią o Zwierzętach, to zasady także dotyczą Zwierząt Specjalnych.

OBSZARY

Kolejność rozpatrywania: Podczas gry, kiedy gracze muszą rozpatrzyć Akcje Zwierząt Neutralnych, Głód czy też Karty Przełomów, zawsze rozpoczynają sprawdzanie Obszarów od góry planszy. **Pierwszy rozpatrywany Obszar znajduje się w Sektorze A w Strefie Podbiegunowej.** Następnie sprawdzamy Obszar w Sektorze B i postępujemy tak dalej, aż sprawdzimy wszystkie Sektory w tej Strefie. Następnie sprawdzamy Strefę Umiarkowaną i w niej Sektory od A do D, postępując jak wyżej. Gracze sprawdzają wszystkie Strefy w ten sam sposób, aż dojdą do ostatniej Strefy Podbiegunowej, położonej na dole planszy.

Obszary sąsiednie: To obszary położone po prawej i lewej stronie oraz u góry i z dołu rozpatrywanego obszaru. **Ważne: Krawędź planszy jest nieprzekraczalną granicą** – Obszary w Sektorze A nie sąsiadują z Obszarami w Sektorze D i tak samo Obszary położone w dwóch Strefach Podbiegunowych nie sąsiadują ze sobą.

ZNACZNIK OSTRZEŻENIA

Pamiętaj, aby na bieżąco oznaczać Znacznikiem Ostrzeżenia te Obszary planszy, w których liczba Znaczników Zwierząt przekracza **liczbę żywności dla bieżącej Epoki**. Jeżeli w wyniku Akcji graczy liczba Znaczników Zwierząt zmniejszy się do liczby żywności, zdejmuj Znacznik Ostrzeżenia. Znacznik ten ma jedynie na celu informowanie graczy, że w danym regionie może wystąpić Głód, aby mieli czas na reakcję.

NIEAKTYWNOŚĆ

Znacznik Nieaktywności umieszczony na/przy Znaczniku Zwierzęcia oznacza, że zwierzę jest *nieaktywne*. Zwierzę takie w przypadku Rywalizacji posiada Ekspansywność równą 0. Dodatkowo gracz nie może tym Zwierzęciem wykonywać Akcji Migracji.

Przywracanie aktywności: Gracz w dowolnym momencie, kiedy jest jego kolej, może poświęcić 1 Punkt Akcji, aby usunąć jeden Znacznik Nieaktywności (to nie jest Akcja). **Ważne: Jeżeli Zwierzę posiadające Znacznik Nieaktywności zostanie zmuszone do Migracji, to znacznik tego Zwierzęcia usuwany jest z planszy.**

TOKSYCZNOŚĆ

Znacznik Toksyczności umieszczony na/przy Znaczniku Zwierzęcia oznacza, że Zwierzę jest *toksyczne*. W przypadku pożarcia takiego Zwierzęcia przez inne zwierzę wynikiem Rywalizacji będzie zdjęcie obu rywalizujących Znaczników Zwierząt (oba Zwierzęta zginęły). Tak samo postępujemy, kiedy Zwierzę posiadające Znacznik Toksyczności wygra Rywalizację – oba Zwierzęta usuwane są z planszy.

ETAPY

W każdym Etapie gry należy rozpatrzyć wszystkie poniższe Fazy w określonej kolejności:

1. Faza Zwierząt Neutralnych (tylko dla rozgrywki 1-3 osób)

Wykonaj tę Fazę zgodnie z kolejnością **Zwierząt Neutralnych** na **Torze Inicjatywy**. Dla każdej grupy **Zwierząt Neutralnych**, jaką reprezentują **Plansze Zarządzania**:

- A) Jeżeli na planszy dla rozpatrywanej grupy **Zwierząt Neutralnych** nie ma żadnego **Znacznika Zwierząt**, to wyciągnij jedną **Kartę Obszaru** i umieść **Znacznik Zwierzęcia Neutralnego** w tym obszarze w **Niszy Ekologicznej [0]**. Kartę Obszaru po użyciu należy z powrotem włożyć do talii, a tę potasować.
- B) Rzuć jeden raz kostką K6.
- C) Odczytaj Akcję z **Planszy Zarządzania** dla tej grupy **Zwierząt Neutralnych** i wykonaj ją. Bardzo ważne jest to, aby odczytać właściwą Akcję dla bieżącej Epoki.

Kiedy wykonasz Akcję dla jednej grupy **Zwierząt Neutralnych**, wykonaj dokładnie te same kroki od punktu A do punktu C dla kolejnej grupy **Zwierząt Neutralnych**, jeśli jest obecna w grze.

AKCJE ZWIERZĄT NEUTRALNYCH zostały wytłumaczone na stronie 25 instrukcji, zaraz po opisie Akcji standardowych, jakie mogą wykonywać gracze.

2. Faza Dobierania

Zgodnie z kolejnością na **Torze Inicjatywy** gracze dobierają ze stosu na planszy po **dwie Karty Przetrvania**. Dobrane karty dokładane są do posiadanych przez gracza **Kart Przystosowania**, jakie posiada przy swojej **Planszy Zwierząt** w strefie kart nieaktywnych. Jeżeli na stosie nie ma kart do dobrania, to należy utworzyć nowy stos z kart odrzuconych i następnie potasować go.

Bardzo ważne: Jeżeli po dobraniu kart gracz posiada więcej niż trzy Karty Przystosowania w strefie kart nieaktywnych, to musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty na stos kart odrzuconych. W takim przypadku gracz decyduje, które karty odrzuci.

3. Faza Akcji

W tej Fazie gracze będą wykonywać swoje Akcje zgodnie z kolejnością zajmowaną przez ich **Znaczniki na Torze Inicjatywy**. Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy wykonuje swoją pierwszą Akcję. Potem gracze postępują tak samo, wykonując drugą Akcję i następne do momentu, aż każdy z graczy spasuje, obracając swój **Znacznik Inicjatywy** na drugą stronę z symbolem:



Ważne: W swojej kolejce gracz musi wykonać jakąkolwiek Akcję – nie może przeczekać, oddając ruch innemu graczowi, chyba że spasuje, tracąc niewykorzystane Punkty Akcji.

Każdy gracz wykonuje Akcję następująco:

- a) Oznacza **Znacznikiem Akcji** na swojej **Planszy Zwierząt** wybraną akcję;
- b) Przesuwa w dół **Znacznik Punktów Akcji** na torze o tyle **Punktów Akcji**, ile kosztowała wybrana Akcja;
- c) Wykonuje Akcję. Akcje zostały opisane na stronie 21 instrukcji.

Limit Akcji: Każda Akcja może być wykonana przez gracza maksymalnie dwa razy na Etap, dlatego na **Planszy Zwierząt** są wyznaczone przy **Akcji** tylko dwa pola na **Znaczniki Akcji**.



PRZYKŁAD: Gracz prowadzący **Synapsydy** wykonuje Akcję **Przetrvania**, której koszt dla **Synapsydów** wynosi 2 Punkty **Akcji**. Oznacza swój wybór na **Planszy Gracza** i przesuwą swój znacznik na **Torze Punktów Akcji** o 2 pola w lewo.

Pasowanie:

Kiedy gracz ma wykonać Akcję, a jego znacznik **Punktów Akcji** znajduje się na cyfrze „0”, gracz musi spasować, obracając swój Znacznik Inicjatywy. Wyjątkiem może być użycie przez gracza **Cechy Specjalnej** ze swojej **Planszy Zwierząt** lub odrzucenie **Karty Przystosowania** ze strefy kart aktywnych:

- Gracz może dobrowolnie spasować pomimo niewykorzystanych **Punktów Akcji**;
- Kiedy gracz zużył wszystkie **Znaczniki Akcji**, musi spasować;
- Gracz, który spasował, nie może wykonywać już **Akcji** w tym Etapie.

REALIZACJA CELÓW – tylko w Fazie Akcji:

Tylko w **Fazie Akcji** gracze mogą realizować Cele, jakie zostały umieszczone na planszy w postaci **Kafli Celów** przypisanych do bieżącej Epoki.

Realizacja celu:

Przed wykonaniem akcji lub po niej gracz może ogłosić, że spełnił warunek opisany na wybranym **Kafle Celu**. Wtedy umieszcza pod tym Kaflem swój **Znacznik Celu** i otrzymuje **Punkty Dominacji** opisane na Kafle.

Realizacja kilku celów:

Jeśli gracz zrealizuje kilka Celów naraz, to umieszcza swoje **Znaczniki Celów** pod tymi Kafłami oraz otrzymuje z tych Kafli punkty.



PRZYKŁAD: Gracz prowadzący **Synapsydy** wykonuje **Akcję Migracji** i przechodzi do **Niszy [1]** znajdującej się w innej Strefie. Rywalizuje ze znajdującym się tam **Plazem** i pożera go po wygranej Rywalizacji. Jedną Akcją zdobył w ten sposób **dwie Cele: Zabójczość** (wyeliminowanie Zwierzęcia) i **Allopatryczność** (zwierzęta we wszystkich strefach). Zdobywa w ten sposób **5 Punktów Dominacji** (3+2), gdyż jeden z tych Celów był już zdobyty wcześniej przez inego gracza.

4. Faza Warunków Przeżycia

Jest to faza, w której gracze sprawdzają każdy obszar planszy, czy nie wystąpił na nim **Głód**. Pomocne w tym są **Znaczniki Ostrzeżeń**, które gracze umieszczali na planszy podczas bieżącego Etapu. Niezależnie od tego, czy w obszarze znajduje się **Znacznik Ostrzeżenia**, należy sprawdzić **Głód** w następujący sposób:

1. Jeżeli w Obszarze jest już umieszczony **Znacznik Głodu**, należy przejść od razu do rozpatrzenia **Głodu** dla tego Obszaru, pomijając punkt 2.
2. Jeżeli liczba **Znaczników Zwierząt** w Obszarze jest większa niż ilość **Pożywienia** dla bieżącej Epoki, to w Obszarze umieszczany jest **Znacznik Głodu** i od razu należy przejść do rozpatrzenia **Głodu** dla tego Obszaru. Pamiętaj, aby usunąć **Znacznik Ostrzeżenia**, jeżeli leżał w tym Obszarze. **Uwaga:** W wariantcie dla 1–3 graczy wyjmij z talii **Obszarów** kartę z **Obszarem**, do którego dokładany jest właśnie **Znacznik Głodu**. Ta karta będzie dodana do talii dopiero w **Przełomie**.



PRZYKŁAD: Gracz prowadzący **Plazy** wykonuje swą ostatnią w tym Etapie **Akcję Zасiedlenia**. Jako że ten Etap przebiegał w pierwszej Epoce – **Cisural**, to **limit Zwierząt w tym Obszarze wynosi 2**. Do Obszaru dokładany jest więc **Znacznik Ostrzeżenia**. Jeżeli żaden z pozostałych graczy nie zareaguje na **Akcję Plaza**, to po zakończeniu **Fazy Akcji** na tym terenie wystąpi **Głód**, a **Znacznik Ostrzeżenia zostanie zastąpiony Znacznikiem Głodu**.

Rozpatrywanie Głodu:

Każdy gracz, który posiada **Znacznik Zwierzęcia** w Obszarze ze **Znacznikiem Głodu**, **musi zapłacić 1 Punkt Dominacji** za każdy leżący tam jego **Znacznik**, w przeciwnym razie **musi usunąć Znaczniki, za które nie zapłacił kary**.

Rozpatrywanie **Głodu** w Obszarze wykonywane jest zgodnie z kolejnością graczy na **Torze Inicjatywy**. **Znacznik Głodu** na planszy: **Znacznik Głodu** po umieszczeniu do Obszaru **pozostaje w grze przez kolejne Etapy gry do momentu, aż nastąpi Przełom pomiędzy Epokami**. W jednym Obszarze może znajdować się tylko jeden **Znacznik Głodu**.

5. Faza Inicjatywy

To już ostatnia faza bieżącego Etapu gry, w której gracze zmieniają Inicjatywę oraz przesuną **Znacznik Zagłady** na kolejne pole.

1. Gracze zmieniają położenie swoich Znaczników (obracając je na stronę z symbolem grupy Zwierząt) na **Torze Inicjatywy** zgodnie z posiadaną liczbą punktów na **Torze Dominacji**. Gracz, który posiada **najwięcej Punktów Dominacji**, będzie **graczem ostatnim**, a gracz, który posiada **najmniej punktów**, będzie **graczem pierwszym**. W przypadku remisu: jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada tę samą liczbę **Punktów Dominacji**, to kolejność na **Torze Inicjatywy** pomiędzy nimi nie zmienia się. **Pamiętaj: Znaczniki Zwierząt Neutralnych zawsze są przed graczami na Torze Inicjatywy, a ich kolejność nie zmienia się.**
2. Gracze przesuwają **Znacznik Zagłady** na **Torze Epok** o jedno pole w prawo.
3. Każdy gracz przesuwa na swojej **Planszy Zwierząt** **Znacznik Punktów Akcji** na startową wartość **Punktów Akcji** odpowiadającą Epoce, na jaką został właśnie przesunięty **Znacznik Zagłady**.
4. Każdy gracz zdejmuje ze swojej **Planszy Zwierząt** wszystkie leżące tam **Znaczniki Akcji**.

Uwaga: Jeżeli skończyły się w stosie **Karty Przystosowania**, należy utworzyć nowy stos ze stosu kart odrzuconych. **Pamiętaj o potasowaniu kart.**

PRZEŁOM

Przełom następuje tylko pomiędzy Epokami, kiedy na polu Przełomu zostanie umieszczony **Znacznik Zagłady**. W Przełomie należy rozpatrzyć wszystkie poniższe Fazy w określonej kolejności:

1. Faza Czyszczenia:

Gracze usuwają z planszy wszystkie **Znaczniki Głodu**.

2. Faza Wydarzenia:

Gracze odkrywają **Kartę Przełomu** leżącą na planszy z nazwą Epoki, jaka nadeszła. Tekst karty należy przeczytać na głos i wykonać opis zgodnie z kolejnością na **Torze inicjatywy**.

3. Faza Rozwoju:

Gracze usuwają wszystkie **Kafle Celów** leżące na planszy oraz zwracają swoje **Znaczniki Celów** do puli. Następnie losowane są nowe **Kafelki Celów** z oznaczeniem Epoki, która nadeszła.

Ważne: Liczba nowych **Kafli Celów**, jakie gracze mają umieścić na planszy, jest określona na **Torze Celów**.

4. Faza Ekspansji (tylko dla rozgrywki 1-3 osób):

Gracze wkładają do **Talii Obszarów** wyjęte przed grą sześć kart z **Obszarami Podbiegunowymi** (tylko w pierwszym **Przełomie**) oraz wszystkie **Karty Obszarów**, które zostały wyjęte z talii podczas **Głodu**. **Talia Obszarów** powinna zawierać teraz 15 kart.

ZAGŁADA – KONIEC GRY

Zagłada następuje, kiedy **Znacznik Zagłady** zostanie umieszczony na ostatnim polu Toru Epok. **Zagładę** należy rozpatrzyć w określonej kolejności:

1. Odsłonięcie kafli Stosu Zagłady:

- a) Gracze odsłaniają trzy **Kafle Instynktu**, jakie tworzą **Stos Zagłady**.
- b) **Kafel Instynktu** – **Strefa** oraz **Kafel Instynktu** – **Sektor** wyznaczają jeden **Obszar** na planszy, w którym należy umieścić **Znacznik Zagłady**, zdejmując go z **Toru Epok**.

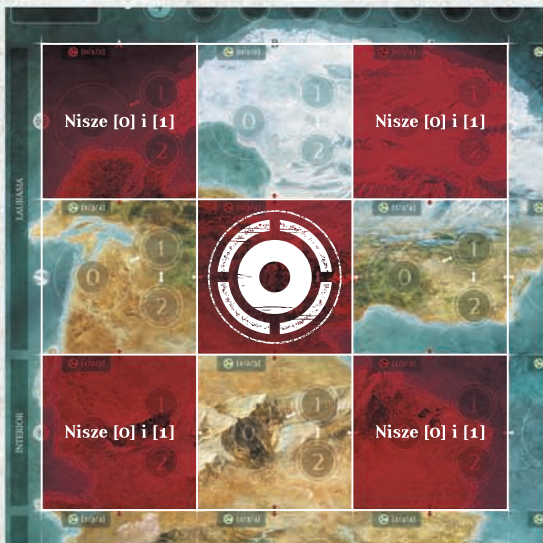
2. Wymieranie:

Wymieranie następuje w trzech krokach:

- 1) **EPICENTRUM:** Gracze usuwają wszystkie **Znaczniki Zwierząt**, jakie znajdują się w **Obszarze**, gdzie został umieszczony **Znacznik Zagłady**, a także usuwają **Znaczniki Zwierząt** z czterech obszarów sąsiadujących z obszarem, w którym jest umieszczony **Znacznik Zagłady**.



- 2) **FALA UDERZENIOWA:** Gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt, jakie znajdują się w Niszach Ekologicznych [0] oraz [1], z czterech obszarów stykających się po rogach z obszarem, w którym jest umieszczony Znacznik Zagłady. W tych obszarach przeżywają jedynie Zwierzęta zajmujące Niszę Ekologiczną [2].



- 3) **WIELKIE WYMIERANIE:** Kafel Instynktu – Katakлизmu, jaki został odsłonięty w Stosie Zagłady, wyznacza rodzaj katakлизmu, który należy rozpatrzyć właśnie w tym momencie.

ERUPCJA SUPERWULKANU:

Następuje ochłodzenie klimatu i gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt z dwóch Stref Podbiegunowych oraz wszystkie Znaczniki Zwierząt, jakie znajdują się w Niszach Ekologicznych [0] oraz [1] z dwóch Stref Umiarkowanych. **Ten katakлизm przeżywają tylko Zwierzęta w Interiorze oraz tylko te, które zajmowały Niszę Ekologiczną [2] w dwóch Strefach Umiarkowanych.**



MASYWNA PLANETOIDA:

Następuje ekstremalne ocieplenie klimatu i gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt z Interioru oraz wszystkie Znaczniki Zwierząt, jakie znajdują się w Niszach Ekologicznych [0] oraz [1] w dwóch Strefach Umiarkowanych. **Ten katakлизm przeżywają tylko Zwierzęta w dwóch Strefach Podbiegunowych oraz tylko te, które zajmowały Niszę Ekologiczną [2] w dwóch Strefach Umiarkowanych.**



PROMIENIOWANIE GAMMA:

Następuje zagłada Subkontynentu i gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt z całego Subkontynentu, na którym znajduje się Znacznik Zagłady, oraz wszystkie Znaczniki Zwierząt, jakie znajdują się w Niszach Ekologicznych [0] na pozostałych Subkontynentach. **Ten katakлизm przeżywają tylko Zwierzęta, które zajmowały Niszę Ekologiczną [1] oraz [2] w dwóch Subkontynentach, na których nie leży Znacznik Zagłady.**



ROZPAD PANGEI:

Następuje zagłada Strefy Klimatycznej i Sektora, w którym znajduje się epicentrum. Gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt z całej Strefy Klimatycznej oraz z całego Sektora, w którym jest umieszczony Znacznik Zagłady. Następnie gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt, jakie znajdują się w Niszach Ekologicznych [0] oraz [1], z czterech obszarów stykających się po rogach (jest to przedłużenie fali uderzeniowej po skosie) z obszarami rozpatrywanymi w punkcie 2 FALA UDERZENIOWA. **W obszarach tych przeżywają jedynie Zwierzęta zajmujące Niszę Ekologiczną [2].**



3. Ostateczna Dominacja

Każdy gracz otrzymuje Punkty Dominacji za Zwierzęta, które przetrwały Zagładę. Za każdy Znacznik Zwierząt na planszy gracz otrzymuje 1 Punkt Dominacji plus Punkty Dominacji równe numerowi Niszy Ekologicznej, na której leży ten Znacznik.

Wygrana: Grę wygrywa gracz, który posiada co najmniej jeden Znacznik Zwierzęcia na planszy i posiada najwięcej Punktów Dominacji.

Remis: W przypadku remisów między graczami o tym, kto wygra, decyduje liczba Znaczników Zwierząt, jakie pozostały graczom na planszy. Jeżeli dalej remis nie będzie rozstrzygnięty, wygrywa gracz, który jest najwyższej na Torze Inicjatywy.

UWAGA: Gracz, który nie posiada na planszy przynajmniej jednego Znacznika Zwierząt na koniec gry, usuwa swój znacznik z Toru Dominacji i nie liczy się w ostatecznej punktacji.

8. AKCJE



Dzięki tej Akcji gracz może **AKTYWOWAĆ** jedną Kartę Przystosowania albo jedną Kartę Ewolucji.

Aktywacja Karty Przystosowania:

Gracz wybiera jedną kartę spośród **Kart Przystosowania**, jakie posiada w strefie kart nieaktywnych, i umieszcza ją zakrytą w strefie kart aktywnych po prawej stronie swojej **Planszy Zwierząt**. Od teraz ta **Karta Przystosowania** jest uznawana za aktywną i może zostać użyta na trzy różne sposoby opisane w ramce.

Użycie aktywnej Karty Przystosowania

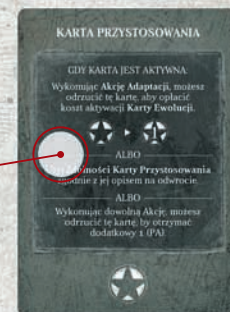
W dowolnym momencie odrzuć kartę na stos kart odrzuconych, aby otrzymać 1 Punkt Akcji.

ALBO

Użyj jednorazowej Zdolności zgodnie z opisem na karcie i odrzuć kartę na stos kart odrzuconych.

ALBO

Użyj aktywnej Karty Przystosowania, aby opłacić koszt aktywacji Karty Ewolucji.



PRZYKŁAD: Gracz prowadzący Synapsydy wykonuje Akcję Adaptacji, co oznacza przez umieszczenie Znacznika Akcji przy tej Akcji (1), oraz przesuwa Znacznik Punktów Akcji o dwa pola w lewo (2). Gracz **wybiera jedną z Kart Przystosowania**, jakie posiadał przy swojej **Planszy Zwierząt** w strefie kart nieaktywnych (3), i umieszcza **zakrytą kartę** po prawej stronie swojej **Planszy Zwierząt** w strefie kart aktywnych (4).

w lewo (6). Gracz **wybiera jedną z Kart Ewolucji**, jakie posiadał przy swojej **Planszy Zwierząt** w strefie kart nieaktywnych (7), i opłaca jej koszt aktywacji, który wynosi 1 (8).

Odrzuca więc jedną aktywną Kartę Przystosowania (9) i teraz może umieścić odkrytą **Kartę Ewolucji** po lewej stronie swojej **Planszy Zwierząt** w strefie kart aktywnych (10).

W swojej kolejnej Akcji gracz postanowił wykonać ponownie Akcję Adaptacji, co oznaczył przez umieszczenie Znacznika Akcji przy tej Akcji (5), oraz przesunął Znacznik Punktów Akcji o dwa pola

Na końcu gracz odczytuje tekst z aktywowanej właśnie **Karty Ewolucji**, aby inni gracze wiedzieli, jakie zmiany wprowadziła ta karta.

Aktywacja Karty Ewolucji:

Gracz wybiera jedną kartę spośród **Kart Ewolucji**, jakie posiada w strefie kart nieaktywnych, i umieszcza ją odkrytą w strefie kart aktywnych po lewej stronie swojej **Planszy Zwierząt**. Aby móc to zrobić, gracz najpierw musi opłacić koszt **Karty Ewolucji**, jaki znajduje się w jej prawym górnym rogu.

Liczba w prawym górnym rogu **Karty Ewolucji** oznacza liczbę aktywnych **Kart Przystosowania**, które muszą zostać odrzucone przez gracza na stos kart odrzuconych. Od teraz **Karta Ewolucji** jest uznawana za aktywną i gracz musi przeczytać wszystkim opis tej karty.

Uwaga: Pamiętaj o limitach kart, jakie mogą znajdować się przy twojej **Planszy Zwierząt**.

Ważne: Aktywne **Karty Ewolucji** nie mogą być odrzucane przez gracza ani zastępowane innymi **Kartami Ewolucji**.

Zwierzę Specjalne – Karta Ewolucji:

Każdy gracz wśród posiadanych **Kart Ewolucji** ma co najmniej jedną kartę oznaczoną jako **Zwierzę Specjalne**. Aktywacja takiej karty będzie oznaczać, iż gracz może od tej chwili używać **Znacznika Zwierzęcia Specjalnego**. **Zwierzęta specjalne** podlegają kilku poniższym regułom:

- W strefie aktywnych **Kart Ewolucji** może znajdować się tylko jedna **Karta Zwierzęcia Specjalnego**;
- W momencie aktywacji **Karty Ewolucji – Zwierzę Specjalne** gracz może od razu zamienić na planszy jeden swój **Znacznik Zwierzęcia** na **Znacznik Zwierzęcia Specjalnego**;
- Jeśli **Znacznik Zwierzęcia Specjalnego** wróci z planszy do puli gracza, to będzie mógł on umieścić **Znacznik Zwierzęcia Specjalnego** na planszy, wykonując **Akcję Zasiedlenia** na normalnych zasadach;
- **Zwierzę Specjalne**, oprócz standardowego działania zgodnego z grupą **Zwierząt**, jaką reprezentuje, posiada dodatkowe cechy opisane na jego **Karcie Ewolucji**.

PRZYKŁAD: Gracz prowadzący **Synapsydy** chce wykonać **Akcję Adaptacji**, lecz posiada tylko 1 Punkt Akcji (1), więc decyduje się odrzucić aktywną **Kartę Przystosowania** (2), aby otrzymać 1 Punkt Akcji, i dzięki temu przesuwą swój **Znacznik Punktów Akcji** o jedno pole w prawo (3).

Następnie gracz wykonuje **Akcję Adaptacji**, co oznacza przez umieszczenie **Znacznika Akcji** przy tej akcji (4), oraz przesuwą **Znacznik Punktów Akcji** o dwa pola w lewo (5).

Gracz wybiera jedną z **Kart Ewolucji**, jakie posiadał przy swojej **Planszy Zwierząt** w strefie kart nieaktywnych (6), i opłaca jej koszt aktywacji, który wynosi 0 (7). Koszt 0 oznacza, że gracz nie musi odrzucać żadnej aktywnej **Karty Przystosowania** i może od razu umieścić odkrytą **Kartę Ewolucji** po lewej stronie swojej **Planszy Zwierząt** w strefie kart aktywnych (8). Na końcu gracz odczytuje tekst z aktywowanej właśnie **Karty Ewolucji**, aby inni gracze wiedzieli, jakie zmiany wprowadziła ta karta.



ZASIEDLENIE

Akcją Zasiedlania gracz umieszcza jeden swój Znacznik Zwierząt lub Znacznik Zwierzęcia Specjalnego (tylko jeżeli posiada aktywną Kartę Ewolucji ze Zwierzęciem Specjalnym) w dowolnym Obszarze planszy w Niszy Ekologicznej [0].

Uwaga: Jeżeli gracz nie posiada już wolnych Znaczników Zwierząt w swojej puli, to nie może wykonać akcji Zasiedlenia.



PRZYKŁAD: Gracz prowadzący Synapsydy wykonuje Akcję Zasiedlenia, co oznacza przez umieszczenie Znacznika Akcji przy tej Akcji (1), oraz przesuwa Znacznik Punktów Akcji o trzy pola w lewo (2). Gracz umieszcza jeden Znacznik Zwierząt w wybranym przez niego Obszarze w Niszy Ekologicznej [0] (3).



MIGRACJA

Akcja ta umożliwia przemieszczanie Znaczników Zwierząt na planszy. Gracz wykonujący Akcję Migracji postępuje w następujący sposób:

1. Wybiera jeden swój Znacznik Zwierząt leżący na dowolnym Obszarze.
2. Migruje wybrany Znacznik Zwierząt:

W obrębie tego samego Obszaru – Gracz może przesunąć Znacznik Zwierzęcia na Niszę Ekologiczną z numerem wyższym o 1 lub niższym o 1 w Obszarze, w którym obecnie jest Znacznik gracza (1).

ALBO

W obrębie tej samej Strefy Klimatycznej – Gracz może przesunąć (w poziomie) Znacznik Zwierzęcia na Niszę Ekologiczną z tym samym lub niższym numerem do sąsiedniego Obszaru zlokalizowanego z prawej lub lewej strony Obszaru, w którym obecnie jest Znacznik gracza (2).

ALBO

W obrębie tego samego Sektora – Gracz może przesunąć (w pionie) Znacznik Zwierzęcia na Niszę Ekologiczną z numerem niższym o 1 do sąsiedniego Obszaru zlokalizowanego nad lub pod Obszarem, w którym obecnie jest Znacznik gracza (3).

Ważne: Gracz nie może przesunąć w ten sposób znacznika z Niszy Ekologicznej [0] na Niszę Ekologiczną [0] w sąsiednim Obszarze.



PRZETRWANIE

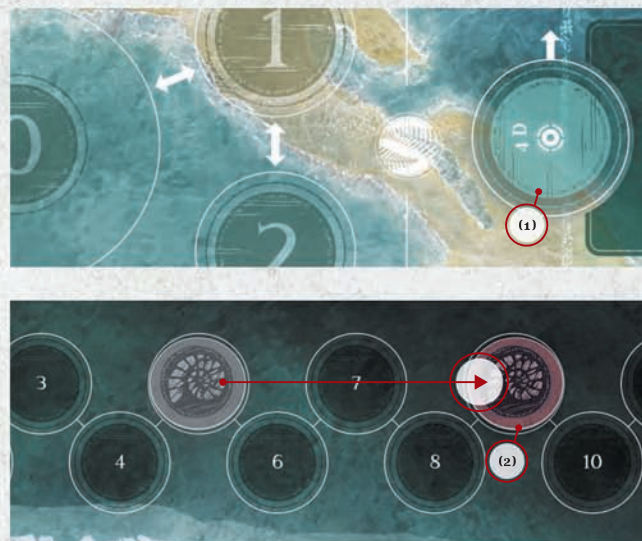
Akcja pozwala graczowi podejrzeć **Kafle Instynktu**, dzięki którym zdobędzie on wiedzę o nadchodzącej katastrofie. **Podejrzane Kafle Instynktu** – Strefa oraz Sektor mówią graczowi, gdzie nie będzie epicentrum, a podejrzanie **Kafli Instynktu** – **Kataklizm** oferuje graczowi informacje o rodzajach kataklizmów, jakie nie nastąpią. Jeżeli graczowi uda się podejrzeć wszystkie **Kafle Instynktu**, będzie on dokładnie wiedział, gdzie nastąpi kataklizm i z jakim kataklizmem zmierzy się Pangea.



Wykonanie Akcji: Gracz przemieszcza swój Znacznik Instynktu o jedno pole na Torze Instynktu (1). Po przesunięciu Znacznika gracz może podejrzeć (tak, aby nie widzieli inni gracze) Kafel Instynktu, jaki znajduje się tuż obok jego Znacznika (2).



Po podejrzaniu kafel odkładany jest przez gracza na swoje miejsce. Jeżeli po przesunięciu przez gracza Znacznika Instynktu znajdzie się on na polu z **oznaczeniem (1)**, to gracz natychmiast otrzymuje tyle Punktów Dominacji i dodaje je na Torze Dominacji, **przesuwając swój Znacznik (2)**.



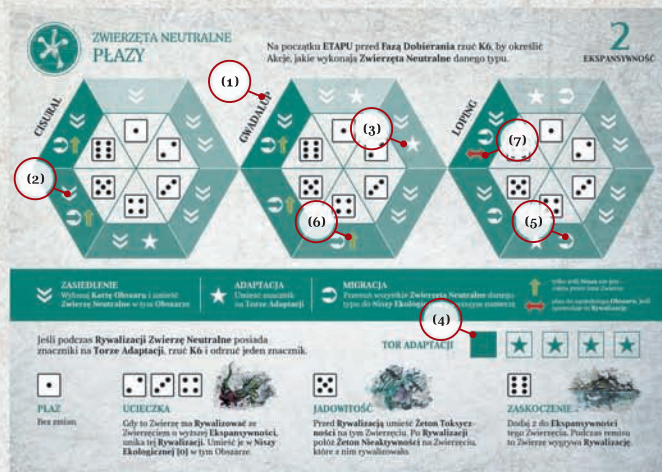
Ważne: Na Torze Instynktu są dwa specjalne pola, na których nie podgląda się Kafli Instynktu (1). Dotyczą one konkretnie Kafli Kataklizmu. Aby podejrzeć Kafel Kataklizmu, gracz będzie musiał wykonać aż dwie Akcje Przetwania, poruszając swój znacznik o dwa pola, i dopiero wtedy, gdy Znacznik gracza znajdzie się na odpowiednim polu (2), będzie możliwe podejrzanie Kafli Kataklizmu.



AKCJE ZWIERZĄT NEUTRALNYCH

Każda grupa Zwierząt posiada indywidualną **Kartę Zarządzania**, na której sekcja dotycząca Akcji została **podzielona na trzy Epoki (1)**. Należy pamiętać, iż każda grupa Zwierząt Neutralnych wykonuje tylko jeden **Zestaw Akcji na Etap gry** ze swojej **Planszy Zarządzania**. Zestaw Akcji, który wykonuje grupa Zwierząt, określany jest przez rzut kością K6. Na Zestaw mogą się składać różne kombinacje trzech Akcji (Zasiedlenia, Adaptacji, Migracji).

Kolejność odczytywania akcji



ZASIEDLENIE (2)



Wyciągnij jedną **Kartę Obszaru** i umieść **Znacznik Zwierzęcia Neutralnego** w tym obszarze w **Niszy Ekologicznej [0]**. **Kartę Obszaru** należy po użyciu włożyć z powrotem do talii i ją potasować.

ADAPTACJA (3)



Umieść na **Planszy Zarządzania Znacznik Akcji (4)** na **Torze Adaptacji**.

MIGRACJA (5)



Akcja dotyczy **wszystkich Znaczników Zwierząt Neutralnych** z tej grupy Zwierząt, jakie znajdują się na planszy. **Migruj wszystkimi Zwierzętami do Niszy Ekologicznej o wyższym numerze**. Jeśli Akcja Migracji dla Zwierząt neutralnych posiada przy symbolu dodatkowy symbol określający rodzaj migracji, to migracje odbywają się według niżej określonych zasad:

ZIELONA STRZAŁKA (6)

Zwierzęta Neutralne **migrują** do Nisz Ekologicznych o wyższym numerze **pod warunkiem, że w tej Niszy nie znajduje się żaden Znacznik Zwierzęcia**.

CZERWONA STRZAŁKA (7)

Wykonuje się dwie migracje Znacznika:

- 1) Najpierw **migruj Znacznik Zwierzęcia Neutralnego** do Niszy Ekologicznej o wyższym numerze. Ten ruch może wywołać **Rywalizację**, jeżeli w tej Niszy znajduje się jakiś Znacznik innego Zwierzęcia.

- 2) Wykonaj tylko wtedy, **gdy to Zwierzę Neutralne zajmuje Niszę Ekologiczną [1] albo [2]**. Sprawdź sąsiedni Obszar zlokalizowany z prawej lub lewej strony Obszaru, w którym obecnie znajduje się **Znacznik Zwierzęcia Neutralnego**.

Jeżeli w Obszarze sąsiednim znajduje się znacznik innego Zwierzęcia w **Niszy Ekologicznej** o tym samym numerze co zajmowana Nisza przez **Znacznik Zwierzęcia Neutralnego**, to przesuń **Znacznik Zwierzęcia Neutralnego** do tej Niszy w sąsiednim Obszarze i rozpatrz **Rywalizację**.

Uwaga: W przypadku, kiedy w dwóch sąsiednich Obszarach znajdują się inne zwierzęta możliwe do zaatakowania, rzuć kostką K6. Przy wyniku 1–3 migruj znacznikiem do lewego Obszaru, a przy wyniku na kości 4–6 migruj do Obszaru prawego.

9. ZWIERZĘTA



Każdy z graczy będzie prowadził swoją grupę zwierząt, która jest reprezentowana przez **Planszę Zwierząt** oraz **Karty Ewolucji**.

SYNAPSYDY

Jest to najbardziej agresywna i migrująca grupa zwierząt, której inne zwierzęta muszą unikać przez całą grę.

Cecha Specjalna: Migrując między Strefami Klimatycznymi, nie musisz zajmować Niszy Ekologicznej o niższym numerze.

Oznacza to, że nie musisz przejmować się zmianą Stref Klimatycznych (czerwoną strzałką pomiędzy nimi), która dla innych zwierząt wiąże się z koniecznością obniżenia Niszy Ekologicznej przy tej zmianie.

Oznacza to także, że jako jedyna grupa zwierząt możesz migrować pomiędzy Strefami klimatycznymi z Niszy Ekologicznej [O] do Niszy Ekologicznej [O] w innej Strefie Klimatycznej.

Mocne strony: Bezproblemowa zmiana Stref Klimatycznych, tania Akcja Migracji, największa Ekspansywność oraz Karty Ewolucji pozwalające na Pożarcie innych Zwierząt, czyli usunięcie ich z planszy podczas Rywalizacji.

Słabe strony: Trudność w zajmowaniu nowych Obszarów nowymi osobnikami. Akcja Zasiedlenia jest dla tej grupy Zwierząt najdroższa. Muszą bardzo uważać, aby nie znajdować się w Obszarach, gdzie może wystąpić Głód. Utrata Synapsydów przez Głód będzie wymagała użycia drogiej Akcji Zasiedlenia.

BEZKRĘGOWCE

Jest to grupa zwierząt, która w bardzo szybkim tempie zasiedla nowe obszary Superkontynentu, ale musi być ostrożna, gdyż dla innych zwierząt stanowi łatwą zdobycz.

Cecha Specjalna: Raz na Etap w Fazie Akcji możesz zdjąć z planszy do dwóch swoich Zwierząt, aby otrzymać 1 (PA) za każde z nich. Nie dotyczy Zwierząt Specjalnych.

Wynika z tego, że grający Bezkręgowcami będzie mógł użyć tej Cechy Specjalnej maksymalnie dziewięć razy na całą grę, gdyż gra toczy się przez dziewięć Etapów. W trakcie swojej kolejki gracz może zdecydować się na usunięcie z planszy do dwóch swoich Zwierząt, aby dodać w ten sposób na Torze Punktów Akcji po jednym punkcie za każde usunięte z planszy Zwierzę.

Mocne strony: Akcja Zasiedlenia dla Bezkręgowców jest najtańsza z dostępnych Akcji, dlatego też bardzo szybko są one w stanie zasiedlać Superkontynent. Daje to graczowi potężną broń w walce z innymi Zwierzętami, gdyż mogą wywoływać w ten sposób Głód w Obszarach, gdzie znajdują się Zwierzęta innych graczy. Utrata Bezkręgowca w wyniku Głodu nie jest straszna, gdyż bardzo szybko może on zasiedlić nowy Obszar, nie ponosząc przy tym dużych kosztów.

Słabe strony: Bezkręgowce mają największą trudność w migracji, a więc w zajmowaniu wyższych Nisz Ekologicznych. Dodatkowo muszą uważać, jeśli uda im się zająć wyższą Niszę, aby nie paść ofiarą innych Zwierząt, ponieważ Bezkręgowce są najsłabsze i zwykle przegrywają Rywalizację.





PLĄZY

Dzięki silnemu instynktowi przetrwania po wielkim wymieraniu ta grupa Zwierząt, najszybciej zaczęła odbudowywać swą utraconą pozycję.

Cecha Specjalna: Kiedy użyjesz aktywnej **Karty Przystosowania**, otrzymujesz 1 (PA).

Oznacza to, że gracz **automatycznie otrzymuje 1 Punkt Akcji**, kiedy używa zdolności **Karty Przystosowania** zgodnie z tekstem. Punkt jest dodawany natychmiast po spełnieniu warunku opisanego w zdolności.

Mocne strony: Dzięki **Akcji Przetwania** grający **Plazami** bez problemu może **podejrzec w trakcie gry wszystkie Kafle Instynktu**, a więc przewidzieć, które obszary Superkontynentu są niebezpieczne oraz jaka katastrofa nastąpi. **Akcja Przetwania** jest najtańsza u **Plazów**, dlatego będą one bardzo często z niej korzystały, zwłaszcza że oprócz poznania nadchodzącego kataklizmu mogą także zdobyć **Punkty Dominacji**.

Słabe strony: **Plazy** to grupa zwierząt, która najwolniej ewoluuje, i gracz musi dobrze przemyśleć, jakie **Karty Ewolucji** będzie chciał zastosować dla niej w trakcie gry. Droga **Akcja Adaptacji** utrudnia także możliwość korzystania przez gracza z **jednorazowych Kart Przystosowania**.

ZAUROPSYDY

Jest to rasa, której łatwo przychodzi ewolucja oraz przystosowywanie się do nowych warunków. Jest także na tyle ekspansywna, że jako jedna z nielicznych jest w stanie rywalizować z **Synapsydami**, używając oczywiście rozsądnie zalet **Kart Przystosowania**.

Cecha Specjalna: Gdy wygrasz **Rywalizację**, możesz dobrać **Kartę Przystosowania**.

Oznacza to, że niezależnie od tego, kto wywołał **Rywalizację**, jeśli ją wygrasz, dobierasz jedną **Kartę Przystosowania**.

Mocne strony: Grający **Zauropsydami** z łatwością będzie mógł wykonywać **Akcję Adaptacji**, co umożliwi mu szybką **Aktywację Kart Ewolucji** wzmocniających tę grupę **Zwierząt** na stałe, a dodatkowa **Aktywacja Kart Przystosowania** będzie dawała dodatkowe możliwości wykonywania innych **Akcji** podczas gry.

Słabe strony: **Zauropsydom** najtrudniej przewidzieć sedno końca gry, czyli miejsce kataklizmu i jego rodzaj, gdyż **Akcja Przetwania** jest ich najdroższą z **Akcji**.



10. WARIANT SOLO

Wariant rozgrywki dla jednego gracza działa na normalnych zasadach gry, tylko na koniec sprawdzane jest, czy gracz spełnił **Warunek Ukończenia Gry**, a jeżeli tak, to jak dużo punktów uzyskał. W wariantcie SOLO gracz stara się uzyskać jak najwięcej **Punktów Dominacji** prowadzoną grupą Zwierząt.

Do wariantu SOLO stosuje się dodatkowo poniższe zasady:

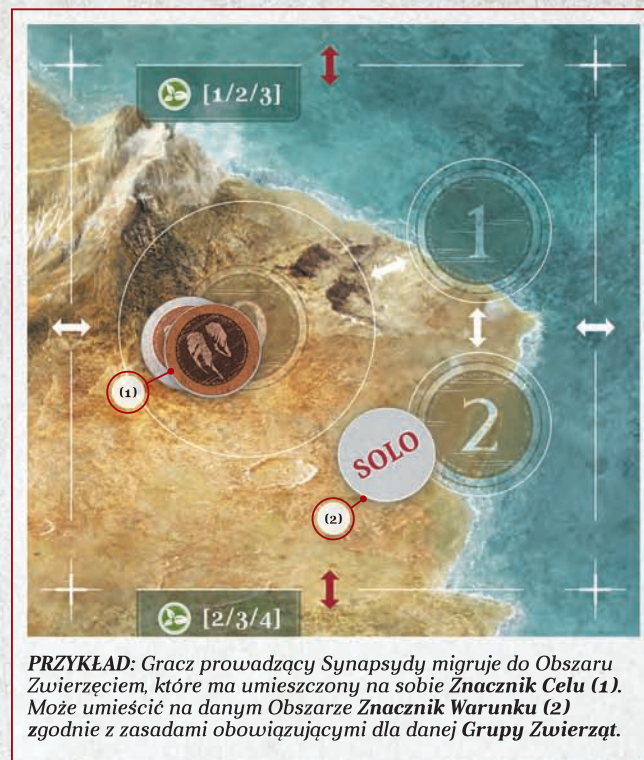
Warunek Ukończenia Gry – Karta Warunków, jaką przed grą otrzymał gracz, zawiera informacje, które warunki musi spełnić **Grupa Zwierząt** prowadzona przez gracza, aby ukończyć grę.



Jeżeli graczowi nie udało się spełnić tych warunków, gracz poniósł porażkę i nie ma potrzeby liczyć punktów końcowych. Sprawdzenie **Warunku Ukończenia Gry** wykonuje się przed **Ostateczną Dominacją**.

Realizacja Warunków – Gracz przed wykonaniem swojej Akcji lub po jej skończeniu może zapłacić 1 Punkt Akcji, aby umieścić jeden **Znacznik Celu** przy swoim **Znaczniku Zwierzęcia**, jakie znajduje się na planszy. Oznacza w ten sposób, że to Zwierzę będzie realizowało od tej pory **Warunek**.

Zwierzę posiadające **Znacznik Celu**, które zrealizuje **Warunek**, oznacza to przez umieszczenie **Znacznika Warunku** w Obszarze, gdzie znajduje się to Zwierzę.



PRZYKŁAD: Gracz prowadzący Synapsydy migruje do Obszaru Zwierzęciem, które ma umieszczony na sobie **Znacznik Celu (1)**. Może umieścić na danym Obszarze **Znacznik Warunku (2)** zgodnie z zasadami obowiązującymi dla danej Grupy Zwierząt.

Obowiązują następujące zasady dotyczące Znacznika Celu:

- Tylko Zwierzę oznaczone **Znacznikiem Celu** może realizować **Warunek Ukończenia Gry**;
- Umieszczony przy Zwierzęciu przemieszcza się razem z nim;
- Usuwany jest z planszy tylko wtedy, gdy Zwierzę, przy którym leży znacznik, zostanie usunięte z planszy. Wtedy gracz będzie mógł go ponownie umieścić, opłacając koszt 1 (PA);
- Tylko jedno Zwierzę może posiadać **Znacznik Celu**;
- Nie można umieścić **Znacznika Celu** na Zwierzęciu **Specjalnym**;
- Bezkręgowce nie mogą użyć **Cechy Specjalnej**, aby usunąć z planszy Zwierzę posiadające **Znacznik Celu**.

WARUNKI UKOŃCZENIA GRY DLA GRUP ZWIERZĄT:

SYNAPSYDY:

WARUNEK: W każdej **Strefie Klimatycznej** musi znajdować się **Znacznik Warunku** oraz na koniec gry na planszy muszą znajdować się co najmniej dwa **Znaczniki Zwierząt** gracza.

REALIZACJA: Umieść **Znacznik Warunku** w Obszarze, kiedy *migrując* Zwierzęciem oznaczonym **Znacznikiem Celu**, wchodzisz do **Strefy Klimatycznej**, w której nie leży jeszcze **Znacznik Warunku**.

ZAUROPSYDY:

WARUNEK: W każdym **Sektorze** jednej **Strefy Klimatycznej** musi znajdować się w **Niszy Ekologicznej [2]** **Znacznik Warunku** oraz na koniec gry na planszy muszą znajdować się co najmniej dwa **Znaczniki Zwierząt** gracza.

REALIZACJA: Umieść **Znacznik Warunku** w Obszarze w **Niszy Ekologicznej [2]**, kiedy *migrując* Zwierzęciem oznaczonym **Znacznikiem Celu**, wchodzisz do **Niszy Ekologicznej [2]**, w której nie leży jeszcze **Znacznik Warunku**.

BEZKRĘGOWCE:

WARUNEK: W dowolnym Obszarze na planszy musi znajdować się jeden **Znacznik Warunku** oraz na koniec gry na planszy muszą znajdować się co najmniej trzy **Znaczniki Zwierząt** gracza.

REALIZACJA: Umieść **Znacznik Warunku** w Obszarze, kiedy Zwierzę oznaczone **Znacznikiem Celu** wygra **Rywalizację** ze Zwierzęciem **Neutralnym**.

PLĄZY:

WARUNEK: W dwóch Obszarach na planszy musi znajdować się po jednym **Znaczniku Warunku** oraz na koniec gry na planszy muszą znajdować się co najmniej trzy **Znaczniki Zwierząt** gracza.

REALIZACJA: Umieść **Znacznik Warunku** w Obszarze, kiedy *migrując* Zwierzęciem oznaczonym **Znacznikiem Celu**, wchodzisz do Obszaru i wywołujesz **Głód** (przez swoją **Akcję Migracji** jest umieszczany **Znacznik Ostrzeżenia**).

Uwaga: Aby umieścić **Znacznik Warunku**, Zwierzę to musi przetrwać wywołany **Głód** (zgodnie z zasadami **Fazy Warunków Przeżycia**).

Podziękowania dla:

Tomasza Jagodzińskiego, Michała Płotczyka, Igora Zuberę, Zuzanny Chrzanowskiej, Sebastiana Chrzanowskiego, Michała Marka, Wojciecha Muchowicza, Dawida Hornego, Macieja Chmielewskiego, Sebastiana Bartoszkę, Denisa Mandryszę, Rafała Żaby, Szymona Luszczaka, Piotra Miki, Sebastiana Łupieżowca, Michała Libery, Adriana Bindy oraz rybnickiego klubu Gamedot.

Cytaty zawarte w grze pochodzą z następujących książek:

„Gdy życie prawie wymarło. Tajemnica największego masowego wymierania w dziejach Ziemi” **Michaela J. Bentona**

„Życie, nieautoryzowana biografia. Historia pierwszych czterech miliardów lat życia na ziemi” **Richarda Forteya**

„Dzieje życia na Ziemi” **Jerzego Dzika**

Dodatkowo wykorzystano cytaty:

Carla Sagana, Douglasa Erwina, Jeana-Jacquesa Rousseau i Daniela Golemana.

AUTOR GRY: Aleksander Jagodziński

ILUSTRACJE: Aleksander Jagodziński, Joanna Kwaśniak

OPRAWA GRAFICZNA: Aleksander Jagodziński

TEKST I KOREKTA: Krzysztof Wolicki i Marta Kania

REDIMP GAMES

Prosta 244, 43-376 Kalna

contact@redimp.pl www.redimp.pl

WIELKIE WYMIERANIE

ERUPCJA SUPERWULKANU:

Następuje ochłodzenie klimatu i gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt z dwóch Stref Podbiegunowych oraz wszystkie Znaczniki Zwierząt, jakie znajdują się w Niszach Ekologicznych [0] oraz [1] w dwóch Strefach Umiarkowanych. **Ten kataklizm przeżywają tylko Zwierzęta w Interiorze oraz tylko te, które zajmowały Niszę Ekologiczną [2] w dwóch Strefach Umiarkowanych.**



PROMIENIOWANIE GAMMA:

Następuje zagłada Subkontynentu i gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt z całego Subkontynentu, na którym znajduje się Znacznik Zagłady, oraz wszystkie Znaczniki Zwierząt, jakie znajdują się w Niszach Ekologicznych [0] na pozostałych Subkontynentach. **Ten kataklizm przeżywają tylko Zwierzęta, które zajmowały Niszę Ekologiczną [1] oraz [2] w dwóch Subkontynentach, na których nie leży Znacznik Zagłady.**



MASYWNA PLANETOIDA:

Następuje ekstremalne ocieplenie klimatu i gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt z Interioru oraz wszystkie Znaczniki Zwierząt, jakie znajdują się w Niszach Ekologicznych [0] oraz [1] w dwóch Strefach Umiarkowanych. **Ten kataklizm przeżywają tylko Zwierzęta w dwóch Strefach Podbiegunowych oraz tylko te, które zajmowały Niszę Ekologiczną [2] w dwóch Strefach Umiarkowanych.**



ROZPAD PANGEI:

Następuje zagłada Strefy Klimatycznej i Sektora, w którym znajduje się epicentrum. Gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt z całej Strefy Klimatycznej oraz z całego Sektora, w którym jest umieszczony Znacznik Zagłady. Następnie gracze usuwają wszystkie Znaczniki Zwierząt, jakie znajdują się w Niszach Ekologicznych [0] oraz [1], z czterech obszarów stykających się po rogach (jest to przedłużenie Fali Uderzeniowej po skosie) z obszarami rozpatrywanymi w punkcie 2 FALA UDERZENIOWA. **W obszarach tych przeżywają jedynie Zwierzęta zajmujące Niszę Ekologiczną [2].**



SCHEMATY WYMIERANIA

ERUPCJA SUPERWULKANU

[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]
[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]

MASYWNA PLANETOIDA

[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]
[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]	[0]i[1]

PROMIENIOWANIE GAMMA

[0]	[0]	[0]	[0]
[0]	[0]	[0]	[0]
[0]	[0]i[1]		[0]i[1]

ROZPAD PANGEI

[0]i[1]			
	[0]i[1]		[0]i[1]
	[0]i[1]		[0]i[1]



Giną wszystkie Zwierzęta w: ■ Obszarze ■ Niszy [0] i [1] ■ Niszy [0]