

DOMINANT SPECIES

MOŘSKÁ ŘÍŠE

Pravidla hry

Autor hry: Chad Jensen

Úvod

Období před více než šedesáti miliony lety – zatímco suchozemskému životu vládou dinosauři, v mořích a oceánech se odehrává soubor titánských rozměrů o nadvládu mezi nesčetnými rozmanitými živočišnými druhy.

Dominant Species: Mořská říše je hra, ve které v abstraktním pojetí prožijete krátký úsek pradávnej historie naší planety – konec jedné éry a jeho následky pro všechny žijící bytosti, snažící se adaptovat na pomalu se měnící nové životní podmínky v oceánech.

Každý z hráčů se stane představitelem jedné ze čtyř nejvýznamnějších vodních živočišných tříd* – plazů, ryb, hlavonožců nebo koryšů. Výchozí podmínky budou na začátku hry pro všechny hráče téměř stejné. Tato rovnováha však nebude mít dlouhého trvání, přirozený výběr je koncem založen na principu přežití nejschopnějšího.

Chytrým umístováním akčních figurek se budete pokoušet pro své druhy vytvářet takové podmínky, aby prosperovaly v co největším počtu různorodých biotopů. Díky tomu budete moci vyhodnocovat silné účinky uvedené na kartách evoluce. Své druhy budete také dále množit za účelem získu vítězných bodů pro svého živočicha. V tomto úsilí vám pomohou např. akce speciace, migrace, adaptace a jiné.

Vaše snaha nakonec vyústí v konec hry – poslední vzdušný roznášedlo tropického oceánu, který zaplaví své břehy. Hráč, jehož živočich v průběhu hry nasbírá nejvíce vítězných bodů, se stane **dominantním druhem**.

Někdo by se jím však měl stát velmi rychle, na planetu se totiž řítí obrovský asteroid...

* Pro jednoduchost herní terminologie bylo původními autory i autory překladu přistoupeno k označení „živočišná třída“ (ve zkrácené formě dále jako „živočich“) navzdory tomu, že se dle taxonomického rozdělení nejedná ve všech případech o správné označení.

Přehled hry

V průběhu hry budete na planetě pomoci velkých šestiúhelníkových **dílků prostředí** tvořit neustále se rozšiřující oceán (jedná se o interpretaci možné podoby zemského oceánu v období před desítkami milionů let). Menší šestiúhelníkové dílky **hydrotermálních vývěrů** (nazývané také zkráceně „**dílky vývěrů**“) budete v průběhu hry umísťovat na některé z větších dílků prostředí, čímž dojde k přeměně původního biotopu na hydrotermální vývěr.

Hnacím motorem celé hry jsou **akční figurky** ve tvaru válce (zkráceně také pouze „**figurky**“). Pomocí těchto figurek budete moci provádět různé akce (např. speciaci, objevování, migraci nebo evoluci). Jakmile figurku umístíte na některé z akčních polí uvedených v **nabídce akcí**, okamžitě příslušnou akci vyhodnotíte.

Při hře se budete pokoušet vylepšovat podmínky pro přežití svého **živočicha** a zároveň se budete pokoušet mařit stejnou snahu svých protivníků. To vše ve víře, že získáte cenné **vítězné body** („**VB**“). Napomáhat vám k tomu budou **karty evoluce** a **karty vlastností**, které vám poskytnou buď jednorázovou výhodu, déletrvající účinek, nebo příležitost, jak opakovaně získávat VB.

V průběhu hry budete na dílky prostředí na herním plánu (herní plán se v pravidlech nazývá také „**planeta**“) umísťovat kostky svých **druhů**, případně je přemísťovat a odstraňovat. A jak na planetu, tak na svou **desku živočicha** budete umísťovat (a odebírat z ní) **žetony elementů**.

Na konci hry vyhodnotíte závěrečné bodování, během kterého zvlášť obodujete každý dílek prostředí na planetě. Ve hře zvítězí hráč ovládající živočicha s nejvyšším počtem VB.

Při čtení pravidel se setkáte s mnoha odstavci, jako je tento. V těch naleznete příklady, vysvětlivky, herní tipy, poznámky vývojářů a další informace, které vám usnadní pochopení hry.

Obsah hry

- 1 sešit pravidel hry
- 1 herní plán
- 4 desky živočichů
- 54 karet (35 karet evoluce, 18 karet vlastností, 1 karta přežití)
- 7 kartonových archů s dílky a žetony
- 140 dřevěných kostek ve čtyřech barvách hráčů
- 32 dřevěných válců ve čtyřech barvách hráčů
- 6 bílých dřevěných válců
- 2 látkové sáčky (červený a černý)
- 1 arch nálepek

! Před první hrou nalepte na vrch a spodek každého bílého válce dvě totožné nálepky elementu.

Herní komponenty

Herní desky a sáčky

Herní plán

Herní plán se skládá ze tří hlavních oblastí:

- **Nabídka akcí** na pravé straně. Sem hráči umísťují své figurky a následně provádějí zvolené akce.
- **Hexová síť** uprostřed (zvaná také „**planeta**“). Zde se projeví zvolené akce hráčů.
- **Pět prázdných polí** pro karty evoluce na levé straně. Na kartách evoluce jsou uvedeny silné herní účinky, které hráči mohou v průběhu hry využít. Karty evoluce navíc fungují jako určitý odpočet konce hry.



Podél okrajů herního plánu se nachází stupnice vítězných bodů. Zbylý prostor vyplňuje potravní řetězec, přehled bodování dílků, prostor pro zvláštní figurky, tabulka bonusových bodů, jedno pole pro dílky vývěrů a tři pole pro dílky prostředí.

Desky živočichů

Každý hráč si vezme jednu ze čtyř **desek živočicha**, kterou si položí před sebe. Na horním okraji každé desky živočicha jsou vyznačeny předtíštěné elementy a šedá pole pro získané žetony elementů, pod nimi místo pro kartu vlastnosti a pod ní tzv. genofond, na který si hráč umístí všechny své zatím nepoužité druhy (dřevěné kostky). V pravé části se nachází zkrácený přehled pravidel, popisující jednotlivé herní akce.



Látkové sáčky

Ve hře se nachází dva sáčky (červený a černý), ze kterých budou hráči v průběhu hry většinou náhodně (a občas cíleně) vytažovat jednotlivé žetony. Žetony elementů, které se zatím nenacházejí na herním plánu ani na deskách živočichů, ponechte v černém sáčku. V červeném sáčku ponechte žetony prostředí. Kdykoliv ze hry žetony elementů nebo žetony prostředí odebíráte, umístěte je zpět do příslušných sáčků.

Dřevěné komponenty

Akční figurky (také jen „figurky“)

Pomocí akčních figurek ve tvaru dřevěných válců hráči volí akce uvedené na herním plánu v nabídce akcí. Figurky v barvě určitého živočicha se nazývají „**základní figurky**“. Bílé figurky se nazývají „**zvláštní figurky**“.



Druhy

Každá dřevěná kostka představuje jeden unikátní živočišný druh. Každá stejnobarevná sada kostek představuje rozličné druhy patřící k jedné živočišné třídě.

Žetony a dílky

Žetony elementů

Řasy, mnohoštětinatci, plankton, houbovci, plži a slunce – to je šest typů elementů, které vaši živočichové budou potřebovat k přežití. Žetony elementů umístěné (a předtištěné) na desce živočicha představují elementy, které živočich potřebuje pro své přežití. Žetony elementů umístěné na planetě představují jejich zásobu. Pokud máte umístit žeton elementu na planetu, umístíte jej vždy na roh některého z umístěných dílků prostředí (díky tomu se může jeden žeton elementu nacházet až na třech rozdílných dílcích prostředí zároveň).



žetony všech šesti typů elementů

Žetony vítězných bodů a žetony cílového čísla

Každý živočich vlastní jeden žeton vítězných bodů (VB), který slouží k zaznamenání jeho současného počtu VB. Vítězné body zaznamenávejte na stupnici vítězných bodů na okrajích herního plánu. Pokud počet VB některého živočicha přesáhne hranici 100 bodů, otočte příslušný žeton na opačnou stranu (s vyznačenou hodnotou +100) a pokračujte v počítání od nuly.

Každý typ elementu má odpovídající čtvercový žeton, který se také umísťuje na stupnici vítězných bodů. Tento žeton znázorňuje „cílové číslo“, které hráč musí překročit, aby během akce *dominance* získal zvláštní figurku daného elementu.

Dílky prostředí

Hydrotermální vývěr, širý oceán, písečná pláň, mořská louka, podmořská hora, korálový útes, chaluhový les a souš. Pomocí těchto šestiúhelníkových dílků prostředí na začátku hry vytvoříte a v průběhu hry budete rozšiřovat herní oblast (planetu) uprostřed herního plánu.

Žetony prostředí

Každý typ prostředí má dva odpovídající čtvercové žetony. Těchto šestnáct žetonů prostředí se používá v nabídce akcí u akcí *kompetice* a *evoluce*. Žetony prostředí určují, kde se mohou v daném kole uvedené akce odehrát.

Žetony kontroly

Na každém ze šesti velkých čtvercových žetonů se nachází symbol jedné ze zvláštních figurek. Tyto žetony se na začátku hry nacházejí společně se zvláštními figurkami na herním plánu. Jakmile některý z hráčů získá zvláštní figurku, vezme si zároveň odpovídající žeton kontroly. Žeton i figurku si umístí před sebe. Žeton kontroly hráči zůstane tak dlouho, dokud vlastní odpovídající zvláštní figurku.



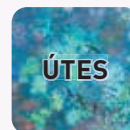
jeden ze čtyř žetonů VB – tento patří živočichu hlavonožci



jeden ze šesti žetonů cílových čísel – tento odpovídá planktonu



jeden z osmi typů dílků prostředí – tento představuje chaluhový les



jeden z osmi typů žetonů prostředí – tento odpovídá korálovému útesu



jeden ze šesti žetonů kontroly – tento odpovídá zvláštní figurce s elementem slunce

Karty

Karty evoluce

V průběhu hry budete na pole na levé straně herního plánu vykládat **karty evoluce**. Hráč, který provede akci *evoluce*, si jednu z těchto karet zvolí a vyhodnotí. Karty evoluce mohou mít navíc jednorázový účinek, který se vyhodnotí okamžitě, jakmile je karta umístěna na herní plán, případně déletrvající účinek, který trvá, dokud se karta nachází na herním plánu. Jedna z těchto karet („Asteroid“) spouští konec hry.

Karty vlastnosti

Na začátku hry přidělí každý hráč svému živočichovi jednu **kartu vlastnosti**. Všichni hráči tak do hry získají jednu unikátní schopnost.

Karta přežití

Kartu přežití si budou hráči v průběhu hry zpravidla předávat. Vlastní ji vždy ten hráč, který má právě nejvíce svých druhů na dílcích vývěrů. Na kartě se také nachází informace o počtu VB, které vlastník karty získá během vyhodnocení události Přežití.

DŮLEŽITÉ: Pokud text na kartě odporuje pravidlům v tomto sešitě, text na kartě má vždy přednost.



Podrobnější vysvětlení účinků uvedených na kartách naleznete na stranách 18–21.

Příprava hry

! **Nálepky:** Před první hrou nalepte na vrch a spodek každého bílého válce dvě totožné nálepky elementu.

- A** **Herní plán** – Doprstřed stolu umístěte herní plán.
- B** **Dílký prostředí** – Na vyznačená pole uprostřed hexové sítě umístěte pět dílků souše, pět dílků širokého oceánu a po jednom dílku od zbývajících pěti typů dílků prostředí (mořská louka, chaluhový les, korálový útes, podmořská hora, písčiná pláň). *(Všimněte si, že se na jednom dílku souše a jednom dílku širokého oceánu nachází dílky vývěřů, které umístíte v kroku D.)*
- C** Zbývajících 21 dílků prostředí otočte lícem dolů a zamíchejte je. Vytvořte z nich tři sloupce po 7 dílcích a umístěte je na tři vyznačená pole s nápisem „**dílký prostředí**“ v pravé dolní části herního plánu. Horní dílek každého sloupce otočte lícem vzhůru. *(Pozn. překladatele: Sloupce můžete také otočit tak, aby všechny dílky směřovaly lícem vzhůru, ušetříte si tím nutnost otáčet dílky při odebrání horního dílku prostředí.)*

- D** Na nejnižše položený dílek širokého oceánu umístěte dílek vývěru stranou s černým kuřákem vzhůru. Další dílek vývěru umístěte na nejvyšše položený dílek souše, tentokrát stranou s gejzírem vzhůru. Ze zbývajících 10 dílků vývěřů vytvořte sloupec a umístěte jej na vyznačené pole pro **dílký vývěřů** v pravé horní části herního plánu.
- E** **Žetony elementů** – Od každého ze šesti typů elementů vezměte jeden žeton elementu a všechny je umístěte na rohy dílku korálového útesu tak, jak je vyznačeno na herním plánu.

Žetony elementů umístěte tak, aby každý element částečně překrýval všechny tři dílky, na nichž leží.

- F** Zbýlé žetony elementů vložte do černého sáčku.
- G** Z černého sáčku náhodně vytáhněte 4 žetony elementů. Umístěte je do nabídky akcí na čtyři kruhová pole s medúzou u akce **hojnost**. Vytáhněte další 4 žetony elementů a umístěte je na kruhová pole s medúzou u akce **adaptace**, další 4 žetony elementů umístěte na kruhová pole s medúzou u akce **speciace** a nakonec další 4 žetony elementů na kruhová pole s medúzou u akce **objevování**.
- H** **Žetony prostředí** – Všech 16 čtvercových žetonů prostředí vložte do červeného sáčku. Náhodně z něj vytáhněte 3 žetony prostředí a umístěte je na tři čtvercová pole s hvězdicí u akce **kompetice**.

- I** Vytáhněte dalších 5 žetonů prostředí a umístěte je na čtvercová pole s hvězdicí u akce **evoluce**. Při umísťování je uspořádejte zleva doprava podle pořadí uvedeného pod těmito poli.
- J** **Živočichové** – Každý hráč si zvolí živočicha, za kterého by chtěl hrát, a vezme si odpovídající desku živočicha. Při první hře použijte stranu, na které se v levém horním rohu nachází tři předtisknuté elementy.

- K** **Figurky** – Každému hráči rozdejte následující počet akčních figurek v odpovídající barvě:

- **Hra 4 hráčů** – 4 figurky
- **Hra 3 hráčů** – 5 figurek
- **Hra 2 hráčů** – 7 figurek



Zbývajících základních figurek vraťte zpět do krabice, nebudou ve hře potřeba.

S - Dice and tokens.

A - Game board.

P - Action cards.

V - Action cards.

B - Action cards.

Q - Action cards.

E - Action cards.

L - Action cards.

R - Action cards.


K - Action cards.


J - Action cards.


O - Action cards.



L Všech šest čtvercových žetonů kontroly (žetony se symboly zvláštních akčních figurek) umístíte na odpovídající symboly v levé dolní části herního plánu. Všech šest zvláštních figurek (dřevěné bílé válce) umístíte na odpovídající žetony kontroly.

M Umístíte šest menších čtvercových žetonů se symboly elementů (žetony cílového čísla) na **stupnici vítězných bodů** na pole s hodnotou 1. 

N Umístíte žetony VB všech živočichů ve hře na **stupnici vítězných bodů** na pole s hodnotou 0 (stranu „+100“ dolů). 

O Druhy – Každý hráč si vezme všech 35 kostek v barvě svého živočicha a umístí si je do oblasti **genofondu** na své desce živočicha. 

P Každý hráč vezme 1 kostku ze svého genofondu a umístí ji do levého sloupce **potravního řetězce** na čtvereček odpovídající jeho živočichovi. Tyto kostky poslouží jako ukazatel toho, kdy nastane vyhodnocení události Nový život (viz zadní stranu pravidel).

Q Nakonec každý hráč umístí 3 kostky (druhy) ze svého genofondu na dílek korálového útesu uprostřed planety.

R Karty vlastností – Lícem dolů zamíchejte všech 18 **karet vlastností** a každému hráči rozdejte 3 karty. Zbytek karet vraťte zpět do krabice tak, aby je nikdo neviděl. Každý hráč se podívá na své karty a tajně si jednu vybere. Tuto kartu si nechá a zbývající dvě vrátí zpět do krabice. Poté hráči odhalí své zvolené karty vlastností a umístí je lícem vzhůru na vyhrazené místo na svých deskách živočichů.

Podrobnější vysvětlení účinků na kartách vlastností naleznete na stranách 20–21.

S Karty evoluce – Z balíčku **karet evoluce** vytáhněte kartu „**Asteroid**“. Lícem dolů zamíchejte zbývajících 34 karet. Odeberte 10 karet a vraťte je zpět do krabice tak, aby je nikdo neviděl. Odeberte další 4 karty a přimíchejte k nim kartu Asteroid. Takto vzniklý balíček pěti karet umístíte lícem dolů vedle herního plánu a na něj lícem dolů umístíte zbývajících 20 karet evoluce – tím vytvoříte dobírací balíček těchto karet.

T Doberte horních 5 karet evoluce z dobíracího balíčku a lícem vzhůru umístíte po jedné kartě na každé z pěti polí v levé části herního plánu (pod nápis „**karty evoluce**“).

Seznamte se s texty na kartách. Pokud se na některé z karet vyskytuje text „Jakmile karta vstoupí do hry:“ nebo „Dokud je karta ve hře:“, řiďte se uvedenými pokyny.

U Karta přežití – Kartu **přežití** prozatím umístíte vedle herního plánu.

V Zahajte hru – Živočich, který se v potravním řetězci nachází nejnižše, zahájí hru a provede první tah.

Důležité herní pojmy

Živočich

Každý hráč představuje jednu ze čtyř živočišných tříd* – plazi, hlavonožci, koryši nebo ryby. Každou živočišnou třídu na planetě reprezentuje sada stejnobarevných kostek živočišných druhů. Každý živočich má také svoji desku živočicha a sadu stejnobarevných akčních figurek.

* Pro jednoduchost herní terminologie bylo původními autory i autory překladu přistoupeno k označení živočich a živočišná třída, navzdory tomu, že se dle taxonomického rozdělení nejedná ve všech případech o správné označení. Toto označení nemá představovat samostatného jednotlivce tak, jak jej používáme v běžné řeči, ale taxonomický soubor zástupců z úrovně živočichové – Animalia/Metazoa.

Bonusové VB

Některé akce a účinky na kartách umožňují hráčům získat „bonusové VB“. Počet bonusových vítězných bodů (VB), které hráč získá, určuje **tabulka bonusových bodů** nacházející se v levé dolní části herního plánu. Horní řádek tabulky odpovídá počtu prvků, ke kterému se daná akce nebo účinek na kartě vztahuje (např. počet dílků vývěřů, na kterých se nachází vaše druhy během události Přežití). Dolní řádek tabulky udává počet VB, které na základě horní hodnoty získáte.

Počet prvků:	1	2	3	4	5	6+
Počet VB:	1	3	6	10	15	21

Událost

V různých chvílích v průběhu hry může nastat některá ze tří rozdílných událostí – Vyhynutí, Přežití nebo Nový život (viz zadní stranu pravidel). Událost Vyhynutí a událost Přežití se spustí, pokud se na nově umístěné kartě evoluce vyskytuje symbol ryby (kostra ryby = Vyhynutí, živá ryba = Přežití). Událost Nový život se spustí, jakmile si v daném kole všichni hráči vrátí zpět své akční figurky z nabídky akcí.

Potravní řetězec

Potravní řetězec má ve hře dvě funkce. Shora dolů určuje, v čí prospěch jsou ve hře vyhodnocovány remízy (např. při bodování dílků prostředí během akce *evoluce*). Zdola nahoru určuje pořadí, v jakém hráči odehrávají své tahy. Potravní řetězec vypadá takto:



- Plazi
- Hlavonožci
- Ryby
- Koryši

Planeta



V průběhu hry budete na herní plán umisťovat velké a malé šestiúhelníkové dílky. Dílky umístěné na herním plánu tvoří „planetu“ – herní oblast, na které se bude odehrávat většina hry.

Napřítč pravidly a komponenty se pro jména jednotlivých dílků používají zkrácené názvy (např. „vývěr“ místo „hydrotermální vývěr“ nebo „plán“ místo „písečná plán“). Jde o úmyslnou úpravu, zvolenou pouze pro úsporu místa. Vždy se jedná o identické prvky bez ohledu na to, zda se jedná o plné nebo zkrácené názvy.

Druhy budete na planetu vždy umisťovat z genofondu daného živočicha. Pokud máte z planety z jakéhokoliv důvodu druhy odstranit (a uvedené instrukce neříkají něco jiného), vždy je odkládejte do krabice, **nevracejte** je zpět do genofondu. Tím dojde k jejich odstranění ze hry a celkový počet druhů daného hráče se sníží.

Žetony elementů na planetu umisťujte vždy na rohy dílků prostředí. Žetony elementů, které právě nejsou na planetě, se mohou nacházet na desce živočicha, v nabídce akcí nebo v černém sáčku s nepoužitými elementy.

Během akce *objevování* (viz str. 13) hráč na tahu umístí na okraj planety jeden nový (velký) dílek prostředí – souš, mořskou louku, chaluhořový les, korálový útes, písčnou pláň nebo širý oceán. Dílek prostředí dobírejte vždy svrchu některého ze tří sloupců dílků prostředí na herním plánu.

Během akce *tektonický jev* (viz str. 14) hráč na tahu umístí na některý již umístěný dílek prostředí jeden nový dílek vývěru (malý dílek). Tím dojde k trvalé přeměně původního dílku prostředí na hydrotermální vývěr. Dílek vývěru dobírejte ze sloupce dílků vývěru (všechny dílky jsou stejné).

Dílky, které se vzájemně dotýkají, a mají tedy společnou hranu, jsou považovány za „sousedící“.

Přestože je dílek vývěru o trochu menší než dílek prostředí, na kterém je umístěn (a tedy se fyzicky nedotýká dílků prostředí, které jej obklopují), považujte jej za sousedící s okolními dílky prostředí. Umístění dílku vývěru totiž představuje přeměnu dílku prostředí pod ním na hydrotermální vývěr a spodní dílek se okolních dílků fyzicky dotýká.

Elementy

Kulaté žetony elementů vyobrazené vpravo představují všech šest typů elementů použitých ve hře – slunce, mnohoštětinatce, plankton, plže, houbovce a řasy. Pokud se žeton elementu nachází na dílku prostředí, představuje zdroj. Pokud se nachází na desce živočicha, představuje potřebu daného živočicha. Pokud se vaše druhy nachází na dílcích prostředí s žetony elementů, které odpovídají elementům na vaší desce živočicha, zvýší se jejich šance na přežití. Zároveň se můžete pokusit danému typu elementu dominovat (viz níže).



POZNÁMKA: Samostatně stojící pojem „element“ se používá pro předtištěný element, případně pro jednotlivý žeton elementu na desce živočicha (na planetě vždy používáme pojem „žeton elementu“). Sousední „typ elementu“ zahrnuje všechny (příp. určité konkrétní) žetony elementů a předtištěné elementy jednoho typu.

Prosperující a ohrožený druh

Druh se ve hře považuje za „prosperující“, pokud se nachází na dílku prostředí společně s alespoň jedním žetonem elementu, který odpovídá některému z elementů nacházejících se na jeho desce živočicha. Druh se naopak považuje za „ohrožený“, pokud se nachází na dílku prostředí, na kterém žádný z žetonů elementů neodpovídá elementům nacházejícím se na jeho desce živočicha.

Jinými slovy je druh ohrožený, pokud žádný z elementů na jeho desce živočicha neodpovídá žetonům elementů umístěným v rozích daného dílku prostředí. Viz příklad níže.

Ohrožené druhy budou několikrát v průběhu hry eliminovány během události Vyhynutí (viz zadní stranu pravidel) a během akce *evoluce* nemohou vyhodnotit kartu evoluce.

Dominance elementům

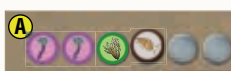
Akce *dominance* (viz str. 17) požaduje, aby hráč určil jeden typ elementu, kterému jeho živočich dominuje. Zda váš živočich určitému typu elementu dominuje, zjistíte následovně:

PŘÍKLAD DOMINANCE ELEMENTŮM:

Hráč hrající za koryši dominuje elementu mnohoštětinatců s hodnotou 6: na jeho desce živočicha (A) se nachází 2 mnohoštětinatci, toto číslo hráč vynásobí 3, což odpovídá počtu dílků prostředí na planetě, na kterých se nachází alespoň jeden element mnohoštětinatců a zároveň alespoň jeden druh koryši (B). Současné cílové číslo pro element mnohoštětinatců je 4, což znázorňuje odpovídající žeton cílového čísla na stupnici vítězných bodů. Koryši tedy elementu mnohoštětinatců dominují.

Pamatujte, že jednomu typu elementu může současně dominovat i více živočichů.

Také si všimněte, že pokud by byl z planety odebrán žeton elementu mnohoštětinatců nacházející se na rohu korálového útesu, písčité pláně a širého oceánu, koryši na korálovém útesu by se stali ohroženými, jelikož by se nacházeli na dílku prostředí, na kterém žádný z žetonů elementů neodpovídá elementům na jejich desce živočicha.



Koryši



1. Na své desce živočicha si spočítejte počet elementů daného typu (sečtěte předtištěné elementy a žetony elementů získané v průběhu hry).

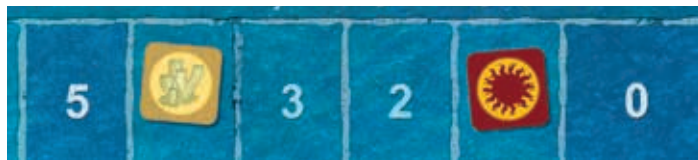


Hráč hrající za plazy má například na začátku hry 2 elementy slunce, 1 element houbovců a 0 elementů od každého z ostatních čtyř typů elementů.

2. Tento počet vynásobte počtem dílků prostředí na planetě, na kterých se nachází alespoň jeden váš druh a zároveň alespoň jeden odpovídající žeton elementu.

Na čím více dílcích prostředí s daným žetonem elementu máte své druhy, tím větší hodnotu pro vás bude daný typ elementu mít. Všimněte si také, že pokud je alespoň jedna z hodnot nulová, pak je vaše celková hodnota daného elementu také nulová, provést akci dominance u takového elementu by tedy bylo zbytečné.

3. Výslednou hodnotu porovnejte s cílovým číslem daného typu elementu, znázorněným pozicí odpovídajícího žetonu cílového čísla na stupnici vítězných bodů. Pokud vaše hodnota převyšuje uvedené cílové číslo, stáváte se pro daný typ elementu dominantním živočichem. To, že některému typu elementu dominujete, však nehraje roli, dokud neprovedete akci *dominance*. Může se tedy stát, že v jednom okamžiku bude jednomu typu elementu dominovat více živočichů zároveň.



Zde vidíme, že cílové číslo pro element houbovců je 4, cílové číslo pro element slunce je 1. Vyšší uvedený zástupce plazů by se pro element houbovců stal dominantním, pokud by se nacházel na alespoň 5 dílcích prostředí, obsahujících žeton elementu houbovce ($1 \times 5 = 5$). Pro element slunce by se stal dominantním, i pokud by se nacházel pouze na 1 dílku prostředí s žetonem elementu slunce ($2 \times 1 = 2$). Pro žádný ze zbývajících čtyř typů elementů by se dominantním stát nemohl ($0 \times \text{libovolné číslo} = 0$).

Druhy

Každý z živočichů je na planetě reprezentován dřevěnými kostkami ve své barvě, které představují „druhy“ daného živočicha. Na začátku hry se většina druhů nachází v genofondu svého živočicha. V průběhu hry pak hráči většinou, možná i všechny své druhy, umístí na jednotlivé dílky prostředí na planetě.

Genofond

Dokud nejsou umístěny na planetu, jsou druhy každého živočicha umístěny v genofondu, který se nachází v levém dolním rohu každé desky živočicha. Kdykoliv hráč na planetu umísťuje nový druh, vždy jej odebírá z genofondu svého živočicha. Pokud však z jakéhokoliv důvodu svůj druh z planety odstraňuje, vždy jej vrátí do krabice, nikoliv zpět do genofondu živočicha (pokud není řečeno jinak).



Hráč nemůže být nikdy „vyřazen ze hry“, dokonce ani pokud mu v genofondu nezůstaly žádné kostky a zároveň přišel o všechny své druhy na planetě. Živočich, který se ocitne v této nelehké situaci, má sice omezené možnosti, zůstává však ve hře a zachová si svůj dosažený počet VB.

Karta přežití

Kartu přežití na začátku hry umístíte poblíž herního plánu. Během hry by hráči měli neustále sledovat, kolik jejich druhů se nachází na dílcích vývěrů. Pokud má některý z hráčů na dílcích vývěrů více druhů než kterýkoliv jiný hráč, okamžitě získává kartu přežití. Pokud více hráčů sdílí nejvyšší počet, kartu přežití nezíská žádný z nich (případně ji její držitel musí opět odložit) a nikdo také nezíská bonusové vítězné body za událost Přežití.

Během každé události Přežití (viz zadní stranu pravidel) získá hráč, který vlastní kartu přežití, **bonusové VB** (viz str. 6) podle počtu dílků vývěrů, na kterých se nachází alespoň jeden jeho druh.

Zvláštní akce

Na opačné straně karty přežití naleznete krátký přehled všech šesti akcí, které lze provést pouze se zvláštními figurkami.



Průběh hry

Ve hře *Dominant Species: Mořská říše* se hráči jeden po druhém střídají v provádění tahů. Během svého tahu hráč provede vždy pouze jednu akci. Pořadí tahů je oproti potravnímu řetězci přesně **opačné**:

Jako první hrají **koryši**,
pak **ryby**,
dále **hlavonožci**,
poté **plazi**,
pak zase **koryši**
atd.



Během každého svého tahu hráč umístí jednu svoji figurku na akční pole s fosilií v nabídce akcí. Umístění figurky vyvolá akci, kterou hráč okamžitě provede. Pokud hráč nechce nebo nemůže umístit figurku, místo umístění si vezme všechny své figurky z nabídky akcí zpět k sobě.

Hra takto pokračuje tah za tahem tak dlouho, dokud nedojde k vyvolání závěrečného bodování.

Nabídka akcí

Nabídka akcí je velká orámovaná oblast v pravé části herního plánu. Tato oblast se dá považovat za „hnací motor“ celé hry. Právě nabídka akcí hráčům umožňuje realizovat jejich plány, a ovlivnit tak osud jejich živočicha na planetě.



Akční figurky

Dřevěné válce jsou figurky, které hráčům slouží k vykonávání akcí uvedených v nabídce akcí.



Barevné válce se nazývají „základní figurky“. Hráči začínají hru s vlastní sadou figurek v odpovídající barvě, tyto figurky však nelze umístit na všechna akční pole.



Bílé válce s nálepkami elementů se nazývají „zvláštní figurky“. Tyto figurky lze využívat různoroději než základní figurky, získat je však lze pouze v průběhu hry. Navíc o ně můžete přijít.

Tah hráče

Možnosti hráče

Během svého tahu musíte vyhodnotit jednu z následujících dvou možností:

- **Umístění figurky** – Umístíte jednu ze svých dostupných figurek (buď **základní figurku** v barvě svého živočicha, nebo bílou **zvláštní figurku**, kterou jste získali v průběhu hry) do nabídky akcí na některé prázdné akční pole (v této hře jsou akční pole představována symboly fosilií) a provedte odpovídající akci (viz str. 10–17), **nebo**
- **Návrat figurek** – Seberte z nabídky akcí všechny vámi vlastněné figurky (tedy všechny své základní i zvláštní figurky) a umístíte je vedle své desky živočicha. Díky tomu budete mít figurky opět dostupné a budete je moci použít v následujících tazích (viz str. 10).



Pokud na začátku svého tahu nemáte žádné dostupné figurky, musíte vyhodnotit návrat figurek.

Umístění figurky

Za „dostupnou figurku“ se považuje figurka, kterou vlastníte a kterou máte vedle své desky živočicha. Jinými slovy jde o vaši figurku, která se právě nenachází v nabídce akcí. Svoji figurku většinou můžete umístit pouze na prázdné akční pole, platí tedy pravidlo „kdo dřív přijde, ten dřív mele“. Existují však dvě důležité výjimky:

- Některá akční pole mají v levém dolním rohu uveden symbol bílého válce (např. akční pole nejvíce vpravo u akce **migrace**). Na takové akční pole lze umístit pouze zvláštní figurku, nikdy základní figurku. Po umístění zvláštní figurky můžete provést odpovídající akci.



To znamená, že pokud máte dostupné pouze základní figurky, tato akční pole momentálně vůbec nemůžete využít.

- Zvláštní figurku můžete umístit i na akční pole, na kterém se nachází základní figurka jiného hráče. Pokud k tomu dojde, vraťte majiteli takto „vykopnutou“ figurku – okamžitě se pro něj díky tomu stává dostupnou figurkou.

Zvláštní figurkou nemůžete „vykopnout“ jinou zvláštní figurku ani své vlastní figurky.

Umístění základní figurky – Svoji základní figurku můžete umístit pouze na některé z prázdných akčních polí bez symbolu bílého válce, které se navíc nachází v nabídce akcí **dále** než všechny vaše dříve umístěné figurky. Slovo „dále“ v tomto kontextu znamená buď:

- prázdné akční pole u stejné akce napravo od vaší nejnižší umístěné figurky (základní i zvláštní), **nebo**
- prázdné akční pole u akcí, nacházejících se v nabídce akcí níže než všechny vaše dříve umístěné figurky (základní i zvláštní).

*Pokud například máte umístěnou pouze jednu figurku v nabídce akcí, a to na druhém akčním poli u akce **kompetice**, svoji další figurku můžete umístit pouze (a) napravo od této figurky, tedy na třetí akční pole této akce, nebo (b) na akční pole některé z akcí, nacházejících se pod akcí **kompetice**.*

Umístění zvláštní figurky – Zvláštních figurek se výše uvedená omezení pro základní figurky netýkají, mohou tedy být umístěny (a) na jakémkoliv prázdné akční pole nebo (b) na akční pole, na kterém se nachází základní figurka některého z protivníků; oboje nehledě na pozici vašich dříve umístěných figurek.

*Pokud například máte umístěnou pouze jednu figurku v nabídce akcí, a to na druhém akčním poli u akce **migrace** (se symbolem 3 kostek), ve svém příštím tahu můžete svoji zvláštní figurku umístit kamkoliv s výjimkou (a) zmíněného akčního pole se 3 kostkami u akce **migrace** a (b) akčních polí, na kterých se již nachází jiná zvláštní figurka.*

Akce

Po umístění figurky okamžitě provedte akci s názvem uvedeným vlevo od právě použitého akčního pole (např. „**tektonický jev**“ nebo „**evoluce**“).

Provedení akce není povinné, můžete se dobrovolně rozhodnout akci neprovést. Pokud se ale rozhodnete akci neprovést, musíte ji přeskočít v plném rozsahu.

Nemůžete se rozhodnout provést pouze některé části akce.

Všechny akce jsou detailně popsány na následujících stranách. V pravidlech se vyskytují ve stejném pořadí, v jakém jsou uvedeny v nabídce akcí.

Akce jsou také ve zkrácené formě popsány na každé desce živočicha.

Konec hry

Jakmile některý z hráčů vyhodnotí kartu evoluce Asteroid, spustí se konec hry. Postupujte následovně:

- Dohrajte zbytek kola – jinými slovy: hrajte dále podle běžných pravidel. Hru ukončete až ve chvíli, kdy by měla nastat událost Nový život.
- Vyhodnoťte jednu poslední událost Vyhynutí (👉) a následně jednu poslední událost Přezítí (🐟). Postup naleznete na zadní straně pravidel.
- Každý hráč získá VB odpovídající součtu hodnot polí, na kterých se nachází žetony cílového čísla elementů, jejichž zvláštní figurky hráč vlastní.

Pokud tedy hráč vlastní zvláštní figurku elementu řas s žetonem cílového čísla na hodnotě 7 a zvláštní figurku elementu slunce s žetonem cílového čísla na hodnotě 6, získá celkem 13 VB.

- Naposledy znovu obodujte každý dílek prostředí na planetě.

Poznámka: Jelikož během závěrečného bodování není žádný hráč aktivním hráčem, není možné vyhodnotit žádnou ze zbylých karet evoluce, které se mohou na herním plánu stále nacházet.

Po tomto závěrečném bodování ve hře zvítězí hráč, který ovládá živočicha s největším počtem VB. Pokud více hráčů sdílí nejvyšší počet bodů, zvítězí hráč, jehož živočich se nachází výše v potravním řetězci.

Návrat figurek



Pokud nechcete nebo nemůžete umístit další figurku, touto akcí posbírejte všechny své figurky (základní i zvláštní) z nabídky akcí a vraťte si je před sebe vedle desky svého živočicha.

Nyní můžete své figurky v následujících tazích opět použít.

Pokud se vaše kostka u potravního řetězce nachází v levém sloupci, přesuňte ji do pravého sloupce. Pokud se nyní kostky všech hráčů nachází v pravém sloupci (*jak je znázorněno na obrázku vpravo*), současné kolo končí – okamžitě vyhodnoťte událost Nový život (viz zadní stranu pravidel), poté je na tahu další hráč. Pokud se kostka alespoň jednoho z hráčů nachází v levém sloupci, kolo nekončí a hra pokračuje tahem dalšího hráče jako obvykle.



Jedno „kolo“ je tedy sérií tahů hráčů, která vyvrcholí událostí Nový život poté, co každý živočich alespoň jednou provedl akci návrat figurek. Poté dojde k zahájení nového kola, které zahájí následující hráč v pořadí.

Důležité! Jakmile se dostanete opět na tah, proveďte svůj tah jako obvykle – nezáleží na tom, zda se vaše kostka u potravního řetězce nachází vlevo nebo vpravo. Počet kostek v pravém sloupci pouze ukazuje, za jak dlouho nastane následující událost Nový život.

PŘÍKLAD NÁVRATU FIGUREK:

Hráč hrající za koryše má během svého tahu dostupnou jednu základní figurku, v souladu s pravidly ji však nemůže umístit na žádné z prázdných polí. Musí tedy provést akci návrat figurek. Vezme si z nabídky akcí všechny své figurky (základní i zvláštní) a umístí si je před sebe. U potravního řetězce pak přesune svoji kostku do pravého sloupce.

Jelikož šlo o poslední kostku, která byla v tomto kole přesunuta do pravého sloupce, nastává konec kola. Hra je přerušena a vyhodnotí se jednotlivé kroky události Nový život. Nové kolo zahájí hráč hrající za ryby.



Hojnost

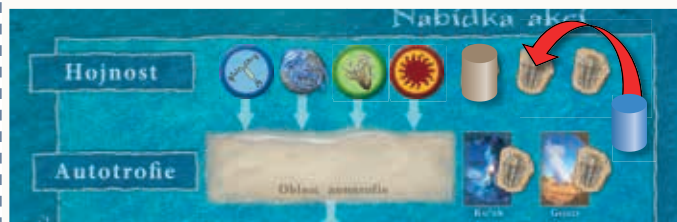


Akci *hojnost* provedete tak, že přemístíte jeden z žetonů elementů, který se u této akce právě nachází, na prázdný roh libovolného dílku prostředí na planetě.

Žeton elementu můžete umístit na libovolný prázdný roh dílku prostředí, tedy i na roh dílku sousedícího pouze s jedním nebo dokonce s žádným dílkem prostředí (tedy na roh dílku prostředí, který se nachází na „okraji“ planety).

PŘÍKLAD HOJNOSTI: Hráč hrající za ryby si zvolí akci *hojnost* a umístí svoji figurku na první prázdné akční pole (hned za figurku koryše). Třetí akční pole chce nechat prázdné, protože doufá, že si jej bude moci zvolit při svém následujícím tahu, současná nabídka elementů mu totiž vyhovuje.

Odebere z nabídky žeton elementu řas, který má na své desce živočicha pouze on a koryši. Rozhodne se žeton elementu umístit na levý dolní roh dílku širého oceánu, nacházejícího se pod korálovým útesem. Hráč má totiž v plánu své ryby později vyslat do hlubších vod.



Autotrofie



Akci *autotrofie* provedete tak, že si zvolíte jednu z následujících možností:

- Odeberte 1 žeton elementu z některého dílku vývěru (vraťte jej do černého sáčku). Odebraný žeton elementu musí odpovídat některému z žetonů elementů, právě umístěných v oblasti autotrofie, *nebo*
- Vyměňte 1 žeton elementu z některého dílku vývěru za 1 žeton elementu z oblasti autotrofie.

V obou případech musí dílek vývěru odpovídat typu hydrotermálního vývěru vyobrazenému vedle akčního pole, na které jste umístili figurku, tzn. buď vývěru typu černý kuřák (levé pole), nebo vývěru typu gejzír (pravé pole).

*Pamatujte, že dokud nenastane první událost Nový život, oblast autotrofie bude prázdná, akce **autotrofie** tedy do té doby nebude mít žádný účinek.*

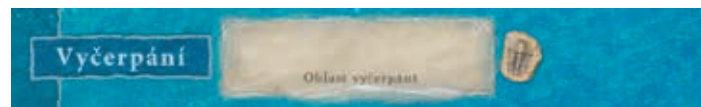
PŘÍKLAD AUTOTROFIE: V pokročilé fázi hry se v oblasti autotrofie nachází žetony elementů plžů a slunce. Na tahu je hráč hrající za hlavonožce, a ten by na planetě rád viděl více chutných plžů.

Na akční pole s obrázkem gejzíru umístí jednu svoji figurku a rozhodne se pro výměnu žetonů elementů. Odebere žeton elementu planktonu umístěný na dílku vývěru typu gejzír, umístí jej do oblasti autotrofie a na jeho původní místo umístí žeton elementu plžů.

Případně by místo toho mohl odebrat žeton elementu slunce z dílku vývěru typu gejzír a vrátit jej zpět do černého sáčku.



Vyčerpání



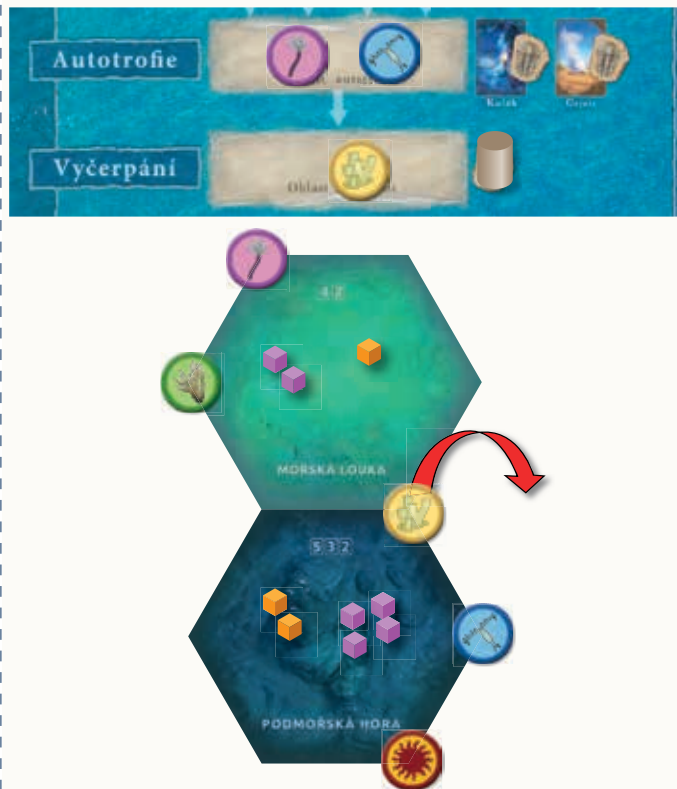
Akci *vyčerpání* provedete tak, že si zvolíte jeden typ elementu z oblasti vyčerpání. Následně z planety odeberete jeden libovolný odpovídající žeton elementu. Odebraný žeton elementu vraťte zpět do černého sáčku.

Pokud se na planetě nenachází žádný žeton elementu, který by odpovídal některému z žetonů elementů v oblasti vyčerpání, tato akce nemá žádný účinek.

*Pamatujte, že dokud nenastane druhá událost Nový život, oblast vyčerpání bude prázdná – akce **vyčerpání** tedy do té doby nebude mít žádný účinek.*

PŘÍKLAD VYČERPÁNÍ: Hráč hrající za koryšce umístí svoji základní figurku na akční pole vyčerpání. V oblasti vyčerpání se nachází pouze žeton elementu houbovců, hráč tedy může z planety odebrat libovolný žeton tohoto elementu. Odebere žeton, který se nachází na rohu mořské louky a podmořské hory, a vrátí jej zpět do černého sáčku.

Všimněte si, že pokud by v této fázi hry na svých deskách živočichů hráči neměli žádné žetony elementů, díky této akci by se jejich druhy staly ohroženými (plazi na mořské louce a hlavonožci na obou dílcích prostředí).



Adaptace



Akci *adaptace* provedete tak, že odeberete jeden z žetonů elementů, které se u této akce právě nachází, a umístíte jej na prázdné (šedé) pole elementu na své desce živočicha.

Žádný živočich na své desce živočicha nikdy nemůže mít více než šest elementů (tzn. předtištěné elementy plus získané žetony elementů). Pokud na své desce živočicha nemáte žádná prázdná šedá pole, figurku na akční pole sice můžete umístit, akce však nebude mít žádný účinek.

Živočich může na své desce živočicha mít více elementů stejného typu.

Zvláštní akční pole – Akční pole nejvíce vpravo vám umožňuje získat nový žeton elementu a nahradit jím jeden z žetonů elementů, který se již na vaší desce živočicha nachází. Pokud tuto akci provedete, vraťte nahrazený žeton elementu zpět do černého sáčku.

Při použití tohoto akčního pole nemusíte tuto zvláštní akci využít (žeton elementu nemusíte nabazovat), můžete pouze jako obvykle umístit zvolený žeton elementu na prázdné šedé pole.

PŘÍKLAD ADAPTACE: Hráč hrající za ryby chce využít velkého množství plžů, kteří se právě nacházejí na planetě. Obě akční pole pro základní figurky jsou obsazená, hráč proto musí použít jednu ze svých zvláštních figurek, aby akci provedl.

Použití zvláštní figurky hráči dává několik možností:

- Může figurku umístit na zvláštní akční pole, vzít si žeton elementu plžů a
 - buď jej umístit na prázdné pole elementu na své desce živočicha, nebo
 - vrátit jeden žeton elementu ze své desky živočicha zpět do černého sáčku a umístit žeton elementu plžů na právě uvolněné pole. NEBO
- Může vrátit koryši jeho základní figurku (ta se pro něj díky tomu stane dostupnou) a na takto uvolněné akční pole umístit svou zvláštní figurku, čímž získá žeton elementu plžů, který si umístit na prázdné pole elementu na své desce živočicha.

Hráč hrající za ryby chce oddálit příchod události Nový život, proto se nakonec rozhodne vrátit základní figurku hráči hrajícímu za koryše (vlastní figurku si totiž vrátit nemůže) a vzít si žeton elementu plžů, který umístit na prázdné pole na své desce živočicha.



Regrese



Akci *regrese* provedete tak, že umístíte jednu kostku ze svého genofondu na jedno z prázdných čtvercových polí nacházejících se mezi oblastí regrese a akčními poli.

Pokud vám v genofondu nezbyvají žádné kostky, figurku na akční pole sice můžete umístit, akce však nebude mít žádný účinek.

Po umístění kostky váš tah končí, žádný okamžitý efekt nenastane, během každé události Nový život (viz zadní stranu pravidel) však dojde k vyhodnocení akce *regrese*, a to následovně: za každý typ elementu, který se nachází v oblasti regrese, musí každý živočich, který nemá svoji kostku na čtvercovém poli akce *regrese*, odebrat jeden žeton elementu stejného typu ze své desky živočicha (vraťte jej zpět do černého sáčku). Hráči si pak vezmou své kostky z akce *regrese* a vrátí je zpět do svých genofondů.

*Pokud tedy máte kostku na čtvercovém poli akce **regrese**, chráníte své žetony elementů před odebráním. Pokud chcete, můžete sem ve svých tazích umístit i druhou kostku, nezískáte však žádnou další výhodu, pouze zabráníte ostatním živočichům ochránit jejich žetony elementů.*

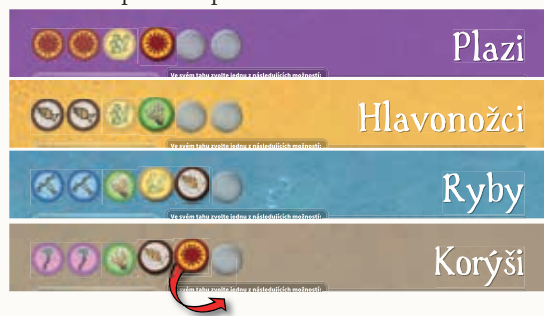
Žádný živočich nikdy nemůže přijít o své elementy předtištěné na desce živočicha. Pokud hráč na své desce živočicha nemá žádný žeton elementu, není akcí *regrese* nijak ovlivněn. Pokud se v oblasti regrese nachází více žetonů elementů stejného typu, odeberete si přesto pouze jeden žeton elementu, důležitý je typ elementu, nikoliv jejich počet.

PŘÍKLAD REGRESE: Opět nastala událost Nový život a kostku druhu má na čtvercovém poli akce *regrese* umístěnou pouze hráč hrající za plazy.



V oblasti regrese se nachází pouze žeton elementu slunce. Kromě hráče hrajícího za plazy musí všichni hráči odebrat jeden žeton elementu slunce ze své desky živočicha (pokud je to možné). Odebrané žetony vraťte zpět do černého sáčku. Hráč hrající za plazy si vezme svoji kostku z akce *regrese* a vrátí si ji zpět do svého genofondu.

V tomto případě ze své desky živočicha odebere žeton elementu slunce pouze hráč hrající za koryše. Hráč hrající za plazy má dva předtištěné elementy slunce, které touto akcí nejsou ovlivněny, a jeho žeton elementu slunce byl ochráněn kostkou umístěnou u akce *regrese*. Snaha plazů naprosto ovládnout element slunce se daří... alespoň prozatím.



Tektonický jev



Pokud se na planetě nachází všech 12 dílků vývěrů a v zásobě tedy nejsou žádné dílky vývěrů, figurku na akční pole sice můžete umístit, akce však nebude mít žádný účinek.

Akci *tektonický jev* provedete tak, že v následujícím pořadí vyhodnotíte uvedené kroky:

1. Zvolte si jeden z dílků prostředí na okraji hexové sítě*, na kterém se nenachází dílek vývěru.

Jinými slovy si zvolte dílek prostředí umístěný na hexu, který se nachází na úplném okraji hexové sítě (nikoliv na okraji planety), tedy na některém z hexů, který obklopuje méně než šest hexů.

2. Dočasně z dílku prostředí odeberte všechny na něm umístěné druhy.
3. Na zvolený dílek prostředí umístěte dílek vývěru (ze sloupce s dílky vývěru v pravé horní části herního plánu).

Původní dílek prostředí od této chvíle není považován za uvedený typ prostředí, místo toho je po zbytek hry považován za hydrotermální vývěr.

Dílky vývěrů mají dvě strany, na jedné je vyobrazen zemský gejzír a na druhé mořský černý kuřák. Pokud dílek vývěru umístíte do spodní poloviny planety, umístíte jej stranou s černým kuřákem vzhůru. Pokud dílek umístíte do horní poloviny planety, umístíte jej stranou s gejzírem vzhůru.

I když se jedná spíše o estetickou záležitost, ve hře se nachází jedna akce a také několik účinků karet evoluce, u kterých je důležité, zda se jedná o „gejzír“ či „černý kuřák“.

4. Získáte **bonusové VB** (viz str. 6) za počet dílků vývěrů sousedících s nově umístěným dílkem a také za dílek samotný.

Jinými slovy spočítáte sousedící dílky vývěru a přičtete jedna za právě umístěný dílek.

5. Na nově umístěný dílek vývěru umístíte 1 druh od každého živočicha z druhů odebraných v kroku 2. Zbytek dříve přítomných druhů (pokud nějaké zbyly) vrátte majitelům zpět do jejich genofondu (v tomto případě druhy nejsou eliminovány a neuracejí se do krabice).
6. Nakonec na nově umístěný dílek vývěru umístíte jeden druh ze svého genofondu, nebo jeden ze svých eliminovaných druhů (tedy z krabice).

Poznámka autora: Hydrotermální vývěry bývají často centry celých ekosystémů, skýtajících obrovské množství biomasy a potenciálu produktivity. Vzhledem k prebiotické chemii těchto horkých proudů lze předpokládat, že život vznikl právě v blízkosti hydrotermálních vývěrů.

***Zvláštní akční pole** – Akční pole nejvíce vpravo vám umožňuje zvolit si v kroku 1 libovolný dílek prostředí, nemusí se tedy jednat pouze o dílek prostředí nacházející se na okraji hexové sítě.

Pokud si zvolíte dílek prostředí nacházející se na jednom ze tří středových hexů, které rozdělují horní a spodní polovinu planety, můžete si zvolit, kterou stranou vzhůru dílek vývěru umístíte.

PŘÍKLAD TEKTONICKÉHO JEVU: Hráč hrající za plazy by si přál umístit dílek vývěru na chaluhový les, jelikož by tím získal 6 VB za umístění dílku vedle dalších dvou dílků vývěru, ale protože se chaluhový les nenachází na okraji hexové sítě, musel by k tomu použít zvláštní akční figurku, kterou právě nemá dostupnou.

Místo toho si tedy zvolí dílek širého oceánu (krok 1) (A). Z dílku odebere všechny na něm umístěné druhy (krok 2), poté na širý oceán umístí dílek vývěru stranou s černým kuřákem vzhůru, jelikož se jedná o spodní polovinu planety (krok 3). Protože s nově umístěným dílkem vývěru sousedí pouze jeden další dílek vývěru, získá 3 bonusové VB (krok 4).

Poté z druhů odebraných během kroku 2 (1 plaz, 2 ryby a 4 hlavonožci) umístí od každého živočicha jeden druh zpět na nově umístěný dílek vývěru a zbývající 1 ryba a 3 hlavonožce vrátí zpět do genofondu jejich majitelů (krok 5). Hráč hrající za plazy nakonec na nově umístěný dílek vývěru umístí jeden druh buď ze svého genofondu, nebo ze svých eliminovaných druhů (krok 6).



Migrace



Akci *migrace* provedete tak, že kdekoliv na planetě přesunete až X svých druhů na některé ze sousedících dílků prostředí. X odpovídá počtu kostek vyobrazených vlevo vedle akčního pole, na které jste umístili svoji figurku.

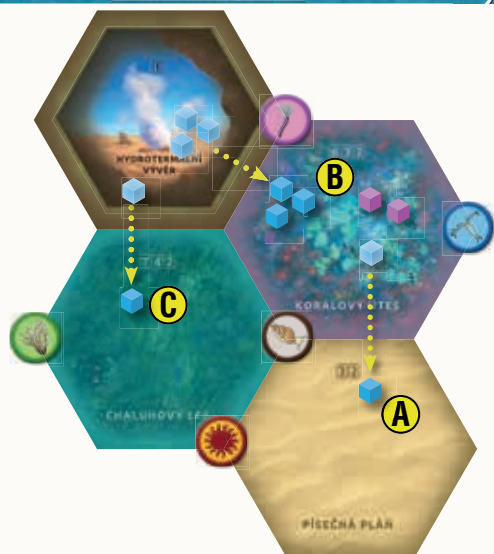
Migrující druhy, které se nacházejí na stejném dílku prostředí, můžete přesunout buď společně na jeden sousedící dílek prostředí, nebo je můžete rozdělit a každý z nich přesunout na libovolný sousedící dílek prostředí. V rámci jedné akce můžete každý druh přesunout pouze jednou.

Migrující druhy můžete přesunout pouze na již umístěné dílky prostředí, nelze je přesunout na prázdné hexy, tedy mimo „prozkoumanou oblast“.

Zvláštní akční pole – Akční pole nejvíce vpravo vám umožňuje na sousedící dílky přesunout libovolný počet svých druhů.

Jinými slovy v tomto případě X = všechny vaše druhy.

PŘÍKLAD MIGRACE: Hráč hrající za ryby se rozhodl provést akci *migrace* a umístil svoji základní figurku na akční pole s vyobrazenými 5 kostkami. Přesune tedy 1 svůj druh z korálového útesu na sousedící písčnou pláň (A). Jelikož jsou jeho ostatní druhy na dílku vývěru ohrožené, využije své zbývající 4 přesuny, aby odtud své druhy dostal pryč – 3 kostky přesune na korálový útes (B) a 1 kostku na chaluhový les (C).



Kompetice



Akci *kompetice* provedete tak, že si zvolíte jeden dílek prostředí na planetě, který odpovídá žetonu prostředí umístěnému pod akčním polem, na které jste umístili svoji figurku. Na zvoleném dílku prostředí se musí nacházet alespoň jeden váš druh.

Eliminujte až 1, 2, nebo 3 druhy svých protivníků nacházející se na zvoleném dílku prostředí. Počet eliminovaných druhů odpovídá číslu vyobrazenému vedle akčního pole, na které jste umístili svoji figurku. Eliminované druhy mohou patřit libovolnému počtu protivníků.

Pamatujte, že eliminované druhy se umísťují zpět do krabice, tedy mimo hru (neumísťují se zpět do genofondů svých majitelů).

Zvláštní akční pole – Akční pole nejvíce vpravo vám umožňuje si místo jednoho dílku prostředí zvolit až dva dílky prostředí, nejdříve jeden a pak druhý. Zvolené dílky prostředí mohou být libovolného typu, nehledě na to, jaké žetony prostředí se právě nacházejí u ostatních akčních polí. Eliminujte nejvýše 1 druh libovolného protivníka na prvním zvoleném dílku prostředí, a poté nejvýše 1 druh libovolného protivníka na druhém zvoleném dílku prostředí. Můžete si dvakrát zvolit stejný dílek prostředí, v takovém případě odstraňte nejvýše 2 druhy libovolných protivníků (1 + 1).

PŘÍKLAD KOMPETICE: Hráč hrající za hlavonožce chce snížit počet plazů na planetě, aby jim znemožnil pokusit se o dominanci elementu houbovců.

Jelikož se druhy hráče hrajícího za plazy na jednom z okrajů planety rozptýlili, nastala k tomu vhodná příležitost. Hráč hrající za hlavonožce umístí svoji zvláštní akční figurku na zvláštní akční pole. Díky tomu může eliminovat po jednom druhu protivníků na libovolných dvou dílcích prostředí.

V tomto případě eliminuje jeden druh plazů na dílku chaluhového lesa a druhý na dílku mořské louky.



Evoluce



Akce evoluce se skládá ze dvou fází – nejprve obodujete jeden z dílků prostředí, poté vyhodnotíte kartu evoluce.

Bodování evoluce

Akci *evoluce* zahájíte tím, že obodujete přesně 1 dílek prostředí na planetě. Dílek prostředí musí odpovídat žetonu prostředí umístěnému pod akčním polem, na které jste umístili svoji figurku. Dílek obodujete následovně:

1. Živočich s největším počtem druhů na daném dílku prostředí získá počet VB odpovídající prvnímu číslu uvedenému na přehledu **bodování dílků** (v levé části herního plánu) u daného typu prostředí.
2. Pokud se jedná o jiný dílek prostředí než hydrotermální vývěr, živočich s druhým největším počtem druhů na dílku získá tolik VB, kolik je uvedeno u druhého čísla na přehledu **bodování dílků**.



Pokud se na dílku nachází druhy pouze jednoho živočicha, tento krok nevyhodnocujte.

3. Pokud se jedná o dílek prostředí typu souš, chaluho-
vý les, korálový útes nebo podmořská hora, živočich s třetím největším počtem druhů na dílku získá tolik VB, kolik je uvedeno u třetího čísla na přehledu **bodování dílků**.

Pokud se na dílku nachází druhy pouze jednoho nebo dvou živočichů, tento krok nevyhodnocujte.

4. Pokud se jedná o dílek prostředí typu souš a na dílku se nachází i druhy čtvrtého živočicha, tento živočich získá 1 VB.

DŮLEŽITÉ – Ve všech výše uvedených případech se případné remízy v počtu druhů vyhodnocují podle potravního řetězce. Remízu tedy vyhrají přednostně plazi, pak hlavonožci a nakonec ryby.

Koryši mají bohužel dny své největší slávy za sebou...

Vyhodnocení karty evoluce

Pokud jste hráč na tahu a máte na obodovaném dílku prostředí alespoň jeden prosperující (tzn. neohrožený) druh, musíte vyhodnotit jednu z **karet evoluce** umístěných lícem vzhůru na levé straně herního plánu. Můžete vyhodnotit pouze takovou kartu, která se nachází na poli s číslem nižším nebo rovným číslu vyobrazenému u akčního pole, na které jste umístili svoji figurku.

Pokud jste například umístili figurku na akční pole nejvíce vpravo s hodnotou 5, můžete si zvolit kteroukoliv kartu. Pokud jste umístili figurku na akční pole nejvíce vlevo s hodnotou 1, nemáte jinou možnost než vyhodnotit kartu evoluce úplně dole.

Při vyhodnocování zvolené karty rozhodujete pouze vy, jak vyhodnotíte její jednotlivé účinky. Všechny účinky na kartě musíte vyhodnotit celé a v pořadí, v jakém jsou na kartě uvedeny. Pokud některé účinky vzhledem k současnému stavu hry vyhodnotit nemůžete, vyhodnoťte je v maximální možné míře a zbytek přeskočte.

Podrobnější vysvětlení účinků na kartách evoluce naleznete na stranách 18–20.

*Nezapomeňte, že jakmile je vyhodnocena karta **Asteroid**, hra končí na konci současného kola (viz str. 9).*

Pamatujte, že pokud text na kartě odporuje pravidlům v tomto sešitě, text na kartě má vždy přednost.

Poté, co je karta evoluce vyhodnocena, umístěte ji lícem vzhůru navrch odhazovacího balíčku poblíž herního plánu. Poté posuňte všechny karty evoluce, které se nachází nad právě uvolněným polem, o jedno pole dolů. Všechny karty, které se nacházejí pod prázdným polem, zůstanou na svých místech. Svrchu dobíracího balíčku doberte novou kartu evoluce (pokud se v balíčku ještě nějaká karta nachází) a umístěte ji lícem vzhůru na pole s číslem 5.

Seznamte se s textem na kartě. Pokud se na kartě nachází text „Jakmile karta vstoupí do hry:“ nebo „Dokud je karta ve hře:“, řiďte se uvedenými pokyny.

Příklad: *Hráč během akce **evoluce** vyhodnotí kartu na poli s číslem 2. Po vyhodnocení účinků uvedených na kartě a jejím odhození na odhazovací balíček se karty na polích 3 až 5 posunou každá o jedno pole níže. Poté hráč dobere novou kartu z dobíracího balíčku a umístí ji na právě uvolněné pole s číslem 5.*

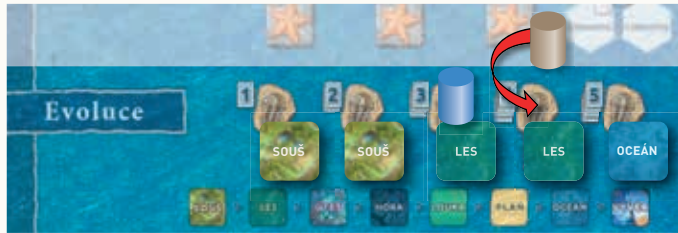
Herní poznámka: *Pokud dojde k vyčerpání celého dobíracího balíčku, nebudete až do konce hry doplňovat nové karty. V takovém případě vás brzy čeká konec hry.*



PŘÍKLAD EVOLUCE: Hráč hrající za koryše se snaží získat vítězné body a na dílku chaluhového lesa se mu naskytla dobrá příležitost. Může si vybrat ze dvou akčních polí s žetonem prostředí chaluhového lesa. Zvolí si akční pole s číslem 4, aby měl v druhé fázi akce na výběr z většího počtu karet evoluce.

Nejdříve však nastává fáze bodování. Jelikož mají koryši na zvoleném dílku chaluhového lesa nejvíce druhů, získá 7 VB za první místo. Na druhém místě mají stejný počet druhů hráči hrající za plazy a hlavonožce. Protože se plazi nacházejí v potravním řetězci výše, hráč hrající za plazy vyhrává remízu a získá 4 VB, 2 VB získá hráč hrající za hlavonožce. Hráč hrající za ryby žádné body nezíská, a to navzdory tomu, že se na dílku nacházejí i jeho druhy.

Nyní musí hráč hrající za koryše vyhodnotit jednu kartu evoluce. Vzhledem k tomu, že umístil figurku na akční pole s číslem 4, může si zvolit kteroukoliv kartu na polích 1 až 4.



Dominance



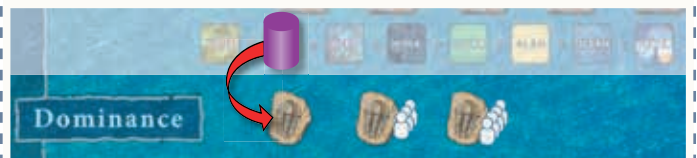
Akci *dominance* provedete tak, že si zvolíte jeden ze šesti typů elementů, kterému váš živočich právě dominuje (viz str. 7). Poté postupujte následovně:

1. Vezměte si zvláštní akční figurku odpovídající zvolenému elementu. Pokud figurku vlastní jiný hráč a má ji dostupnou (tzn. vedle své desky živočicha), nebo pokud se společně s žetonem kontroly stále nachází v levé dolní části herního plánu, vezměte si ji a umístěte ji před sebe vedle své desky živočicha, od této chvíle je pro vás dostupná do následujících tahů. Pokud se figurka nachází v nabídce akcí, ponechtejte ji tam, kde je.
2. Vezměte si příslušný žeton kontroly (nehleďte na to, kde se právě nachází) a umístěte jej vedle své desky živočicha.
Žetony kontroly fungují jako vizuální připomínka toho, který hráč právě vlastní danou zvláštní figurku.
3. Přesuňte příslušný žeton cílového čísla na stupnici VB na pole odpovídající vaší hodnotě dominance.

Poznámka – Prostřední akční pole je dostupné pouze při hře 3 nebo 4 hráčů. Akční pole nejvíce vpravo je dostupné pouze při hře 4 hráčů.

PŘÍKLAD DOMINANCE: Hráč hrající za plazy má na své desce živočicha tři elementy slunce a chce získat zvláštní figurku, díky které by získal více možností při provádění akcí – rozhodne se proto provést akci *dominance*. Hráč má své druhy na pěti dílcích prostředí a na všech se nachází žeton elementu slunce, jeho hodnota dominance tohoto elementu je tedy 15. Žeton cílového čísla elementu slunce se nachází na poli 12, proto hráč hrající za plazy zvláštní figurku získá. Figurka se však právě nachází v nabídce akcí, musí ji tam tedy prozatím ponechat. Hráč si vezme žeton kontroly od hráče, který jej vlastnil doposud, a umístí si jej vedle své desky živočicha. Poté přesune žeton cílového čísla slunce na pole 15 na stupnici VB.

Během své příští akce *návrat figurek* si hráč vezme kromě svých základních figurek také zvláštní figurku elementu slunce a případně i ostatní zvláštní figurky, které vlastní.



Na následujících stranách naleznete vysvětlivky a odpovědi pro případ, že by během hry vyvstaly nějaké dotazy ohledně účinků na kartách evoluce a vlastností.

Karty evoluce



Z 35 karet evoluce vám v průběhu hry bude dostupná pouze určitá část. Jakmile během akce *evoluce* vyhodnocujete kartu evoluce, musíte vyhodnotit všechny účinky uvedené na kartě, a to v uvedeném pořadí (účinek musíte vyhodnotit i v případě, že by vás poškodil). Pokud to není možné, vyhodnoťte všechny účinky, které vzhledem k momentálnímu stavu hry vyhodnotit lze. Poté vyhodnocenou kartu evoluce odhodte lícem vzhůru vedle herního plánu na odhazovací balíček. Pokud účinek na kartě evoluce odporuje pravidlům, text na kartě má vždy přednost.

Agresivní masožravec

X se bude vždy rovnat 1, 2, 3, 4 nebo 5, a to podle toho, na kterém poli se karta evoluce nachází při jejím vyhodnocení. Druhy můžete eliminovat kdekoli na planetě, nemusí tedy jít o druhy pouze na jednom dílku prostředí a ani se na dílku nemusí nacházet vaše druhy. Pokud ve svém genofondu máte méně druhů, než bylo eliminováno, umístěte na příslušné dílky prostředí všechny druhy, které máte, a zbytek ignorujte.

Asteroid

Hráč na tahu si zvolí, které druhy eliminuje, vyhodnocení účinků na kartách evoluce je však povinné, proto pokud by se např. na některém sousedícím dílku prostředí nacházely pouze druhy tohoto hráče, bude muset na každém dílku eliminovat jeden ze svých druhů.

Hra skončí na konci kola, ve kterém je tato karta vyhodnocena (tzn. jakmile se budou všechny kostky u potravního řetězce nacházet v pravém sloupci); přeskočte však událost Nový život. Místo ní vyhodnoťte konec hry podle postupu uvedeného na zadní straně těchto pravidel, poté určete vítěze.

Historicky vzato v pojetí této hry plazi v oceánech „probráli“, jelikož vymírání na konci křídly způsobilo vyhynutí obrích mořských ještěřů čeledi Mosasauridae, přestože došlo také ke zkáze velkého množství ryb a měkkýšů. Kromě několika výjimek nepřežil žádný živočišný druh s hmotností vyšší než přibližně 25 kilogramů.

Biodiverzita

Pokud se na dílku prostředí nachází více druhů různých protivníků, nezískáte VB navíc. Jednoduše získáte 1 VB za každý dílek prostředí, na kterém se nachází alespoň jeden váš druh a zároveň alespoň 1 druh některého z vašich protivníků.

Biologická diverzita obecně odkazuje na rozmanitost a proměnlivost organismů žijících na planetě. Viz také „Ekodiverzita“ níže.

Biomasa

Pokud se na některém z „přeplněných“ dílků prostředí nachází pouze vaše druhy, musíte na něm eliminovat jeden svůj druh. Pokud se na něm však nachází druhy více hráčů, můžete se rozhodnout, který druh eliminujete.

Biomasa je celkový souhrn hmoty organismů žijících v určité oblasti. V našem případě naznačuje dočasné narušení ekologické pyramidy, jelikož se ve hře nachází více konzumentů než producentů. Tento případ je obvykle mnohem menším problémem ve vodním prostředí (ve srovnání se suchozemským prostředím), kde může být pyramida biomasy úplně či částečně obrácena, a větší množství biomasy se může vyskytovat i ve vyšších trofických úrovních.

Biotop

Všimněte si, že první účinek je spjatý s některou ze zvláštních figurek, které nevlastníte, zatímco druhý účinek je spjatý s některou ze zvláštních figurek, které vlastníte. Nový žeton elementu z černého sáčku nevytahujte náhodně – můžete si jej vybrat. Pokud vlastníte všech šest zvláštních figurek, první

účinek na kartě ignorujte. Pokud nevlastníte žádnou zvláštní figurku, ignorujte naopak druhý účinek na kartě.

Břichonožci

Nezáleží na tom, kolik žetonů elementu plžů se na dílku prostředí nachází. Jednoduše získáte 1 VB za každý dílek prostředí, na kterém máte alespoň jeden svůj druh a zároveň se zde nachází alespoň jeden žeton elementu plžů. VB získáte i v případě, že na své desce živočicha sami žádný element plžů nemáte.

Jedná se o zastaralý termín, jímž dnes označujeme plže, které v běžné řeči většinou označujeme jako hlemýžďe či slímáky.

Ekodiverzita

Pokud na své desce živočicha máte více elementů stejného typu, získáte při vyhodnocení této karty vítězné body pouze za jeden z nich (každý typ elementu se započítává pouze jednou). Jednoduše na planetě spočítejte všechny žetony elementů, které odpovídají alespoň jednomu elementu na vaší desce živočicha – tolik bodů získáte.

Ekosystémová diverzita odkazuje na rozmanitost a nestálost ekosystémů, ve kterých se organismy na planetě vyskytují. Viz také „Biodiverzita“ výše.

Endosymbióza

Nezáleží na tom, kolik žetonů elementu houbovců se na dílku prostředí nachází. Jednoduše získáte 1 VB za každý dílek prostředí, na kterém máte alespoň jeden svůj druh a zároveň se zde nachází alespoň jeden žeton elementu houbovců. VB získáte i v případě, že na své desce živočicha sami žádný element houbovců nemáte.

Endosymbióza je soužití dvou organismů, kdy jeden žije uvnitř těla nebo buněk druhého organismu v symbiotickém vztahu s tímto hostitelem. Ne vždy však toto soužití vede k oboustrannému prospěchu.

Enormní populační růst

Spočítejte všechny druhy nacházející se na zvoleném dílku prostředí (vaše i vašich protivníků). Na dílek prostředí musíte umístit stejný počet druhů ze svého genofondu (nelze dobrovolně umístit méně). Pokud ve svém genofondu nemáte dostatek druhů, umístěte na něj všechny zbývající druhy ze svého genofondu.

Extrémofilní organismy

Počítají se druhy na obou typech hydrotermálních vývěřů (gejzír i černý kuřák).

Extrémofilové jsou organismy, které prosperují ve fyzicky či geochemicky extrémních podmínkách, které by pro většinu života na planetě byly nevyhovující.

Genová exprese

Zamíchejte všechny karty vlastností, které jste při přípravě hry vrátili zpět do krabice, poté si z nich tři doberte a z těchto tří karet si jednu vyberte a vyměňte ji za kartu vlastnosti na své desce živočicha. Jakmile si karty vlastností vyměníte, vraťte původní kartu vlastnosti společně s ostatními nevybranými kartami zpět do krabice.

Jedná se o proces, při kterém určitý genotyp (genetické složení buňky) zapříčiní vznik určitého fenotypu, tedy pozorovatelné vlastnosti organismu.

Hromadná migrace

Hráč, který tuto kartu evoluce vyhodnocuje, přemístí všechny druhy (své i protivníků) z jednoho dílku prostředí na sousedící dílku prostředí. Hráč může druhy přemístit libovolně – buď pouze na jeden dílek prostředí, anebo je rozdělit a přemístí na různé sousedící dílky prostředí.

Invazivní druhy

Počet žetonů prostředí stejného typu u akce *kompetice* nehraje při eliminaci druhů roli. Každý hráč na každém odpovídajícím dílku prostředí jednoduše eliminuje pouze jeden svůj druh.

Pohledme, zárodek namyšlených savců...

Kladogeneze

Pokud se v odhazovacím balíčku zatím nenacházejí žádné karty evoluce, první účinek přeskočte. Pokud se na polích karet evoluce nenacházejí žádné jiné karty evoluce, přeskočte druhý účinek. Karty vyhodnocujte stejně jako při běžném vyhodnocení karty v rámci akce *evoluce*.

Kladogeneze je evoluční událost, při které se jeden mateřský druh rozdělí na dva rozdílné druhy dceřiné, čímž vytvoří nové větve. K tomu obvykle dochází, jakmile se organismy vyskytnou v nových, většinou vzájemně vzdálených oblastech.

Koloběh uhlíku

Nezáleží na tom, kolik žetonů elementu planktonu se na dílku prostředí nachází. Jednoduše získáte 1 VB za každý dílek prostředí,

na kterém máte alespoň jeden svůj druh a zároveň se zde nachází alespoň jeden žeton elementu planktonu. VB získáte i v případě, že na své desce živočicha sami žádný element planktonu nemáte.

Pojem odkazuje na procesy, které zajišťují výměnu uhlíku napříč vrstvami oceánu stejně jako mezi atmosférou, oceánským dnem a zemskou litosférou. Za největší roční úhrn toku uhlíku jsou zodpovědné rostliny a řasy (primární producenti).

Kroužkovci

Nezáleží na tom, kolik žetonů elementu mnohoštětinatců se na dílku prostředí nachází. Jednoduše získáte 1 VB za každý dílek prostředí, na kterém máte alespoň jeden svůj druh a zároveň se zde nachází alespoň jeden žeton elementu mnohoštětinatců. VB získáte i v případě, že na své desce živočicha sami žádný element mnohoštětinatců nemáte.

Kroužkovci jsou červi s článkovitým tělem.

Metamorfóza

Žeton elementu ze sáčku si zvolíte sami – nevytahujte jej náhodně. Pokud na své desce živočicha nemáte žádný žeton elementu, tato karta evoluce pro vás nemá žádný účinek.

Metamorfóza je biologický proces, při kterém živočich podstoupí výraznou a relativně náhlou změnu stavby těla v důsledku buněčného růstu a buněčných změn.

Monotypický biotop

Spočítejte dílky prostředí, na kterých se nachází pouze vaše druhy, a podle tabulky bonusových bodů (vlevo dole na herním plánu) získáte VB. Počet druhů na dílcích prostředí nehraje roli.

Jedná se o biotop, ve kterém je jeden živočišný nebo rostlinný druh natolik dominantní, že prakticky vytěsni všechny ostatní druhy.

Mořský sníh

Přestože se toto vynucené bodování řídí stejnými pravidly jako akce *evoluce*, žádný z hráčů následně nevyhodnocuje kartu evoluce.

Pojem označující neustálé odpadávání většinou organických pozůstatků z horních vrstev oceánu. Jedná se o významný prostředek přepravy zdrojů obživy z na světlo bohatých (fotických) zón do níže položených afotických zón.

Nákaza

O elementy předtištěné na desce živočicha nikdy nemůžete přijít. Pokud by mělo být důležité pořadí odebrání žetonu elementu u více hráčů, hráči odeberou své žetony elementů v pořadí podle potravního řetězce. Všechny odebrané žetony elementů vraťte zpět do černého sáčku.

Plodnost

Na každý dílek prostředí, na kterém se nachází alespoň jeden váš druh, můžete umístit nejvýše jeden nový druh, nehledě na původní počet druhů. Pokud ve svém genofondu nemáte dostatek druhů, sami se rozhodnete, na které dílky prostředí nový druh umístíte a na které ne.

Pohyb litosférických desek

Nejedná se o akci *návrat figurek* (vysvětlenou na str. 10), proto nedojde k přesunutí žádných kostek mezi sloupci u potravního řetězce.

Polovodní organismy

Nezáleží na tom, kolik žetonů elementu slunce se na dílku prostředí nachází. Jednoduše získáte 1 VB za každý dílek prostředí, na kterém máte alespoň jeden svůj druh a zároveň se zde nachází alespoň jeden žeton elementu slunce. VB získáte i v případě, že na své desce živočicha sami žádný element slunce nemáte.

Jedná se o různé typy živočichů, kteří stráví část svého života ve vodě a část na souši.

Představiteli tohoto stylu života jsou např. krab pobřežní a ryby z podčeledi lezcovitých, stejně jako mnozí současní savci, jako například vydry, tuleni či lachtani.

Predátor

Všimněte si, že se na kartě evoluce nachází text „některého z vašich protivníků“. Pokud se tedy na některých dílcích prostředí nachází pouze vaše druhy, nemusíte je eliminovat. Na každém dílku prostředí můžete zvolit druh jiného protivníka.

Primární producenti

Nezáleží na tom, kolik žetonů elementu řas se na dílku prostředí nachází. Jednoduše získáte 1 VB za každý dílek prostředí, na kterém máte alespoň jeden svůj druh a zároveň se zde nachází alespoň jeden žeton elementu řas. VB získáte i v případě, že na své desce živočicha sami žádný element řas nemáte.

Tyto organismy, jinak nazývané také „autotrofní“, produkují komplexní organické sloučeniny (např. tuky a bílkoviny) z jednoduchých látek, které se nacházejí

v jejich okolí. Toho většinou dosáhnou fotosyntézou (energie pocházející ze slunce) či chemosyntézou (energie získaná chemickou reakcí anorganických látek).

Prizpůsobivost

Žeton elementu ze své desky živočicha umístíte na místo žetonu elementu odebraného z planety. Tato karta nemá žádný účinek, pokud (a) na desce živočicha nemáte žádný žeton elementu nebo (b) se na planetě nenachází žádný žeton elementu.

Dokud se karta nachází na některém z polí karet evoluce, mohou všichni hráči „vykopávat“ kromě základních figurek svých protivníků také jejich zvláštní figurky. Svě figurky si tímto způsobem vrátit nesmíte.

Sluneční záření

X se bude vždy rovnat 1, 2, 3, 4 nebo 5, a to podle toho, na kterém poli se karta evoluce nachází při jejím vyhodnocení. Pokud se na dílku prostředí nachází méně druhů než X, odeberte je všechny. Pamatujte, že do genofondu můžete (a někdy dokonce musíte) vrátit i své vlastní druhy.

Schopnost „dokud je karta ve hře“ ovlivňuje pouze bodování v důsledku akce *evoluce*, ne bodování vyvolané jinak (např. kartou *Mořský sněh*).

Suchozemský život

Zvolený žeton elementu si vezměte z černého sáčku. Pokud na planetě žádný z dílků prostředí typu souš nebo dílku vývěru typu gejzír nemá prázdny roh, první účinek na kartě ignorujte. Pokud ve svém genofondu nemáte žádné druhy, ignorujte druhý účinek.

V současné éře kenozoika se plazům na souši docela daří, avšak v mořích a oceánech se stali pouze malými hráči. Ryby se adaptovaly spíše na sladkovodní prostředí. Zatímco většina koryšů zůstává vodními organismy, existují určití suchozemští zástupci, jako například raci, stínky, svínky či krab poustevník. Hlavonožci jsou výlučně mořské organismy, ve vaší hře však může historické soupeření druhů dopadnout úplně jinak.

Symbióza

Při vyhodnocení účinku porovnejte počet všech elementů na deskách živočichů (tzn. předtíštěné elementy i získané žetony elementů).

Symbióza je blízká a dlouhodobá biologická interakce dvou odlišných biologických organismů. Například klaun očkátý se živí drobnými bezobratlými živočichy, kteří

by jinak mohli ublížit mořským sasankám, a jeho výkaly poskytují potřebné živiny.

Štědrý biotop

Hráč na tahu si zvolí pořadí, ve kterém bude jednotlivé dílky prostředí bodovat. Zvolený typ prostředí nemusí odpovídat žetonům prostředí u akce *evoluce*. Je možné zvolit typ prostředí, který byl právě bodován v rámci akce *evoluce*.

Trofické vztahy

X se bude vždy rovnat 1, 2, 3, 4 nebo 5, a to podle toho, na kterém poli se karta evoluce nachází při jejím vyhodnocení. Pokud je X větší nebo rovno počtu žetonů elementů na zvoleném dílku prostředí, odeberte je všechny. Pokud je X menší, hráč na tahu si zvolí, které žetony elementů odebere.

Trofické vztahy jsou mocné nepřímé interakce, které mohou ovládat celé ekosystémy. Projevují se, když predátoři v potravní síti sníží počty organismů nebo změni chování své kořisti, čímž dojde k vypuštění následující nižší trofické úrovně z jejich predace.

Tvorba ekologické niky

Žeton elementu můžete přemístit na libovolný prázdný roh kteréhokoliv dílku prostředí na planetě. Může tedy jít o stejný, ale i o jiný dílek prostředí.

Jedná se o proces, kterým organismus upravuje své vlastní místní prostředí (nebo prostředí jiného druhu).

Úrodná půda

Získáte 1 VB za každý druh na zvoleném dílku, tedy váš i vašich protivníků.

Všežravec

Ze zvoleného dílku prostředí musíte odebrat přesně jeden žeton elementu a eliminovat jeden druh, je-li to možné. Pokud se tedy na zvoleném dílku prostředí nenachází žádné druhy protivníků, musíte eliminovat svůj vlastní druh. (*Všežravci nejsou vybíraví.*)

Všežravci jsou organismy, které dokážou získávat energii a živiny zároveň z rostlin i zvířat. Mohou jimi být i řasy, houby, a dokonce i bakterie.

Vulkanická činnost

Kromě uvedených zvláštních pravidel pro podmořské hory se oba účinky na této kartě řídí běžnými pravidly pro akci *tektonický jev* (viz str. 14).

Karty vlastností



Během přípravy hry si hráči zvolí jednu ze tří náhodně rozdaných karet vlastností. Tuto kartu vlastnosti si ponechají – bude představovat zvláštní schopnost jejich živočicha pro danou partii. Kartu vlastnosti umístíte lícem vzhůru na příslušné místo na desce živočicha tak, aby na ni všichni hráči viděli. Všichni hráči se obeznámí s vlastnostmi všech živočichů. Pokud text na kartě vlastnosti odporuje pravidlům v tomto sešitě, text na kartě vlastnosti má vždy přednost.

Ekologická nika

Pokud si během své akce *speciace* zvolíte žeton elementu odpovídající některé z vámi vlastněných zvláštních figurek, váš živočich si přidává 1 k hodnotě každého typu prostředí (např. z „až 2“ se stane „až 3“). Vaši protivníci si naopak v takovém případě během své akce *speciace* u každého typu prostředí odečtou 1. To znamená, že vaši protivníci někdy nebudou schopni umístit své druhy na sousedící dílky prostředí typu souš nebo hydrotermální vývěr („až 1“ se totiž sníží na „až 0“).

Ekologická nika popisuje, jak organismus nebo populace reaguje na rozložení zdrojů a konkurentů v určitém prostředí, a jak naopak tyto stejné faktory ovlivňuje samotný organismus.

Exaptace

První účinek: Jakmile jednou okopírujete některou kartu vlastnosti, nemůžete okopírovat jinou kartu vlastnosti. Druhý účinek: Okamžitě po provedení akce, která způsobila, že máte 16 nebo méně druhů ve svém genofondu, váš živočich ztrácí okopírovanou schopnost a všechny výhody i postihy, které z ní vyplývají. Od této chvíle pro něj platí schopnost uvedená na nově získané kartě vlastnosti, a to až do konce hry.

Pokud jste kopírovali Fenotypovou plasticitu a při odhození karty vlastnosti na ní měli

nějaké žetony elementů, vraťte je zpět do černého sáčku.

Pokud jste kopírovali Organismus živící se u dna a při odhození karty vlastnosti na ní měli figurku, vraťte si ji před sebe vedle desky živočicha – okamžitě se pro vás stane dostupnou.

Exaptace popisuje změnu ve funkci zkoumaného znaku působením evoluce.

Příkladem je peří, které na počátku sloužilo k regulaci teploty, ale časem se vyvinulo k jinému účelu (umožnilo let).

Fenotypová plasticita

Pole elementů na této kartě vlastnosti považujte za další dvě pole vytištěná na vaší desce živočicha.

Jedná se o schopnost organismu měnit své pozorovatelné charakteristiky v závislosti na okolním prostředí.

Hadopelagický život

Tento účinek se vztahuje ke všem vašim figurkám, tzn. jak základním figurkám, tak všem vámi vlastněným zvláštním figurkám. Pokud vámi provedená akce *návrat figurek* vyvolá událost Nový život, nastane tato událost dříve, než tah navíc provedete. Pokud událost Nový život zároveň vyvolá konec hry (poté, co byla zahrána karta evoluce Asteroid), hra skončí a tah navíc nebudete moci provést.

Hadopelagické druhy jsou druhy, které žijí v otevřených vodách v hloubkách pod 6 000 metrů. Oproti tomu hadobentické druhy jsou ty, které prosperují ve stejných hloubkách, ale většinou na dně nebo na okrajích hlubokomořských příkopů.

Houževnatost

Představte si tuto schopnost, jako že váš živočich má vždy jednu kostku na virtuálním „třetím“ čtvercovém poli u akce *regrese*. Na zbývající dvě čtvercová pole můžete i nadále umísťovat opravdové kostky tím, že akci provedete, ale nezískáte žádnou další výhodu – pouze tím zabráníte svým protivníkům zachránit si jejich vlastní žetony elementů.

Houževnatost představuje schopnost organismu reagovat na nepříznivé vnější vlivy, aniž by došlo k jeho poškození, případně schopnost rychlé regenerace.

Kanibalismus

1 VB získáte za každý váš eliminovaný druh. „Eliminace“ znamená odstranění druhu ze hry, schopnost se tedy nevztahuje například na účinek akce *tektonický jev* nebo na účinek karty evoluce Sluneční záření – tedy na

účinky, které vracejí druhy zpět do vašeho genofondu. Nezapomeňte, že VB získáte i v případech, kdy eliminujete své vlastní druhy (např. pomocí účinků karet evoluce *Asteroid* nebo *Biomasa*).

Kanibalismus převládá zejména u vodních ekosystémů, kde valná většina mořských organismů v některé části svého životního cyklu projevuje kanibalské chování.

Lov nejpočetnější kořisti

Nejedná se o 1 VB za každý druh protivníka umístěný na dílek prostředí, nýbrž o 1 VB za každý dílek prostředí, na který protivník umístí alespoň jeden svůj druh určitým účinkem (např. akci *speciace*). Nové druhy musí pocházet z genofondu vašeho protivníka, nikoliv z jiného dílku prostředí na planetě.

Lov nejpočetnější kořisti označuje fenomén, kdy predátoři preferují konzumaci početně nejvíce zastoupeného typu kořisti ve svém prostředí.

Lov ve smečce

Zvláštní figurka, kterou si zvolíte, bude na začátku hry mít svůj žeton cílového čísla na poli s hodnotou 2 místo pole s hodnotou 1. Nezapomeňte si také vzít odpovídající žeton kontroly.

Masožravost

Zmíněné druhy mohou patřit stejnému nebo různým živočichům. Pokud dojde během události Vyhynutí k eliminaci tolika druhů protivníků, že podmínka na kartě nadále nebude splněna, vaše druhy se okamžitě mohou stát ohroženými a být během této události eliminovány.

Důležitá berní poznámka – Událost Vyhynutí neskončí, dokud nejsou eliminovány všechny ohrožené druhy, tedy i takové, které se staly ohroženými až v průběhu události samotné.

Masožravé organismy získávají energii a živiny především (případně výhradně) z živočišné tkáně. Masožraví živočichové mohou být buď predátoři, nebo mrchožrouti.

Mimikry

Tuto schopnost nemůžete využít během vlastních akcí *objevování* a *tektonický jev*.

Organismus živící se sběračstvím

Získaný element planktonu je pro účely všech pravidel považován za sedmý, předtíštěný element na vaší desce živočicha.

Jedná se o podvodní techniku příjmu potravy, při které se predátor pohybuje vpřed s otevřenými ústy, čímž pohltní svoji kořist společně s vodou, která jej obklopuje.

Organismus živící se u dna

Akcí pole na kartě můžete využívat pouze vy. Pro účely ostatních pravidel však považujte toto akční pole za nacházející se v nabídce akcí (např. při *návratu figurek* apod.). Umístění figurky na toto pole nijak neomezuje pozdější umísťování figurek do nabídky akcí.

Pradávný odkaz

Kartu evoluce vyhodnoťte dříve, než následující hráč provede svůj tah. Pokud by měl návrat vašich figurek vyvolat událost Nový život, vyhodnoťte nejdříve kartu evoluce, pak událost.

Samotářský život

Kromě uvedeného účinku samozřejmě získáte i VB za samotné bodování daného dílku prostředí.

Sezónní migrace

První účinek říká, že při provádění akce *migrace* můžete přesunout o 1 druh více, než je počet kostek vyobrazený u akčního pole. Druhý účinek říká, že je každý váš druh schopen migrovat *skrže* sousedící dílek prostředí na následující sousedící dílek prostředí. Pamatujte, že se nemůžete přesouvat *na* ani *skrže* prázdné hexy (tzn. hexy, na kterých se žádný dílek prostředí nenachází).

Schopnost letu

Tato schopnost vám jednoduše umožňuje umístit každou vaši základní figurku buď před, nebo za všechny své ostatní umístěné figurky v nabídce akcí, nikdy však mezi ně.

Zárodek inteligence

Základní figurku navíc si vezmete z figurek, které jste během přípravy hry vrátili zpět do krabice. Pokud v průběhu hry váš počet VB klesne pod 20, nebo o tuto kartu vlastnosti přijdete, figurka navíc vám zůstane.

Život ve skupině

Svámi základními figurkami sice můžete „vykopnout“ jiné základní figurky stejně, jako by se jednalo o zvláštní figurky, nemůžete je však umísťovat před jiné své figurky (tato schopnost nadále zůstává pouze zvláštním figurkám).

Varianty pravidel

Některá dále uvedená pravidla odporují pravidlům uvedeným jinde v tomto sešitě. Pokud si pravidla odporují, pravidla v tomto oddíle mají přednost. Každou z uvedených variant můžete použít buď samostatně se základní hrou, nebo v kombinaci s jakoukoliv jinou z variant.

Varianta pravidel pro hru 2 hráčů

Pokud hraje hru pouze ve 2 hráčích, můžete hrát s následujícími pravidly, a umožnit tak každému hráči ovládat dva živočichy místo jednoho.

Tato varianta do hry přidává velké množství strategie a komplexity, proto ji doporučujeme pouze zkušeným hráčům dobře seznámeným s běžnými pravidly hry.

Dva živočichové

Během přípravy hry si každý hráč zvolí dva živočichy. Ve hře tedy budou přítomni všichni čtyři živočichové.

Každému živočichovi přiřadte odpovídající barevnou sadu dřevěných komponent. Každý živočich disponuje vlastními základními figurkami, jako by se jednalo o hru 4 hráčů. Každý živočich bude také získávat své vlastní VB.

Akce

Pokud je na tahu jeden ze živočichů hráče, druhý hráčův živočich a všechny jeho druhy jsou pro všechny účely považovány za „protivníka“ (stejně jako by tohoto živočicha ovládal jiný hráč). Pokud tedy např. karta evoluce zmiňuje „vašeho živočicha“, odkazuje pouze na živočicha, který je právě na tahu – druhý váš živočich se v této chvíli považuje za živočicha protivníka.

Závěrečné bodování

Přestože budou v průběhu hry všichni čtyři živočichové získávat VB, na konci hry bude důležitý počet VB pouze jednoho z živočichů každého hráče. Na konci hry odpovídá výsledné závěrečné skóre každého hráče **nižšímu** z obou skóre jeho dvou živočichů – VB živočicha s vyšším skóre patří jeho stejnému hráči jednoduše ignorujte.

Díky tomuto pravidlu se budete v průběhu hry snažit udržet rovnováhu mezi oběma vašimi živočichy a neobětujete jednoho z nich, abyste posílili druhého.

Příklad bodování: Živočichové Markéty získali 70 a 145 VB, její výsledné skóre je tedy 70. Živočichové Filipa získali 75 a 85 VB, jeho výsledné skóre je tedy 75. Filip se stává vítězem.

Alternativní (náhodné) rozložení planety

Tato alternativní možnost přípravy hry má oproti běžné přípravě hry za následek nerovnoměrné rozložení sil každého živočicha na planetě a s tím související úpravu počátečního počtu VB, která tuto nerovnováhu vykompenzuje.

Připravte hru stejně jako obvykle, avšak s následujícími změnami:

Dílky prostředí

Čtyři počáteční dílky prostředí na horním okraji planety tvoří stále souš (s dílkem vývěru typu gejzír na nejvyšše položeném dílku souše) a čtyři počáteční dílky prostředí na spodním okraji planety tvoří stále širý oceán (s dílkem vývěru typu černý kuřák na nejnižše položeném dílku širého oceánu). Zbývající velké dílky prostředí zamíchejte lícem dolů. Postupně po jednom otočte sedm z nich a umístěte je lícem vzhůru na sedm středových počátečních hexů s předtištěnými dílky prostředí. Zbylé velké dílky prostředí rozdělte na tři sloupce jako obvykle.

Žetony elementů

Náhodně z černého sáčku po jednom vytáhněte celkem šest žetonů elementů a umístěte je na všech šest rohů dílku prostředí, který se nachází na hexu, kde by se v běžné hře nacházel korálový útes. Pokud by poté nastala situace, že některý z živočichů na své desce živočicha nemá žádný element, který by odpovídal alespoň jednomu z žetonů elementů na planetě, vraťte všech šest žetonů elementů z planety zpět do sáčku a stejným způsobem vytáhněte novou sadu šesti elementů. Tento postup opakujte tak dlouho, dokud se na planetě nebudou nacházet žetony elementů, odpovídající u každého živočicha alespoň jednomu elementu na jeho desce živočicha.

Druhy

Na středový počáteční dílek prostředí neumísťte 3 druhy od každého živočicha jako v běžné hře. Místo toho každý živočich umístí na tento dílek 1 svůj druh za *každý* element na své desce živočicha vynásobený počtem žetonů daného elementu na středovém dílku prostředí.

Příklad: Pokud používáte základní stranu desek živočichů, pak by hráč hrající za plazy umístil na středový dílek prostředí 2 druhy za každý na něm se vyskytující žeton elementu slunce (protože plazi mají na desce živočicha element slunce dvakrát) a 1 druh za každý žeton elementu houbovců, který se na dílku vyskytuje. Pokud používáte variantu s obrácenými deskami živočichů uvedenou na následující straně, každý živočich, kterému se poštěstilo mít na desce živočicha tři stejné žetony elementů, by umístil 3 druhy za každý odpovídající žeton elementu na středovém dílku prostředí.

Nyní sečtěte hodnoty středového dílku prostředí za první/druhý/(třetí)/(čtvrté) místo při bodování dílku. Žeton vítězných bodů všech živočichů umístěte na pole stupnice vítězných bodů odpovídající tomuto součtu. Poté každý živočich ztratí tolik VB, kolik by měl získat, kdyby se měl tento dílek okamžitě obodovat

(u některých dílků se může stát, že někteří živočichové žádné VB neztratí).

Díky tomuto pravidlu začínají živočichové s největším počtem druhů hru s malým handicapem ve srovnání s živočichy, kteří nejsou tak hojně zastoupeni.

Obrácené desky živočichů

U této varianty živočichové zabývají hru s náhodně přidělenými žetony elementů místo předtištěných základních elementů.

Připravte hru stejně jako obvykle, avšak s následujícími změnami:

Desky živočichů

Každý hráč si před sebe umístí svoji desku živočicha opačnou stranou vzhůru (strana se šesti šedými poli elementů jako na obrázku níže).



Žetony elementů

Dříve než na herní plán umístíte počátečních šest žetonů elementů, vytáhne si každý hráč z černého sáčku 3 náhodné žetony elementů a umístí si je na svoji desku živočicha na tři šedá pole s vepsaným otazníkem. (Živočichové v této variantě hry tedy nemají žádné předtištěné žetony elementů.)

Akce regrese se tak při použití této varianty stane mnohem důležitější. Dejte pozor, abyste nepřišli o všechny své žetony elementů, jinak pro vás bude následující událost Vybytnutí velmi bolestivá.

Superhrdinové

U této varianty živočichové začínají hru s jednou kartou vlastnosti navíc.

Připravte hru stejně jako obvykle, avšak s následujícími změnami:

Karty vlastností

Každý hráč si na začátku hry ze 3 karet vlastností ponechá 2 karty místo pouze 1 z nich. V průběhu hry platí účinky obou karet zároveň.

Karta vlastnosti „Exaptace“ je při této variantě hry extrémně silná, jelikož máte mnohem větší možnost volby. Při braní této varianty proto doporučujeme tuto kartu nepoužívat.

Dlouhá a krátká varianta hry

Tyto varianty mění délku hry úpravou počtu karet evoluce, které během přípravy hry vrátíte zpět do krabice.

Připravte hru stejně jako obvykle, avšak s následujícími změnami:

Karty evoluce

- Pro krátkou hru vraťte zpět do krabice 15 karet evoluce místo 10 (nedívejte se na ně).
- Pro dlouhou hru vraťte zpět do krabice 5 karet evoluce místo 10 (nedívejte se na ně).
- Pro hru epických rozměrů nevracejte zpět do krabice žádné karty evoluce.

Během epické hry se v dobíracím balíčku nachází všechny karty evoluce, což je podobné původní hře Dominant Species. Během dlouhé a epické hry se snažte nevyprázdnit svůj genofond moc rychle, jinak se může stát, že nebudete mít dostupné druhy a konec hry přitom bude stále ještě v nedohlednu. Naopak během krátké hry si se svým genofondem nemusíte dělat moc velké starosti.

Poděkování

Autor hry — Chad Jensen

Vývoj — Kai Jensen

Design krabice — Rodger MacGowan

Ilustrace na krabici — Eric Williams

Grafika a sazba — Chechu Nieto, Chad Jensen a Mark Simonitch

Testeři — Mark Beyak, Bob Borbe, Paul Grogan, Jules Verne, David Siskin, Paul Marjoram, Mike Chevalier a Steve Cates

Koordinátor výroby — Tony Curtis

Výroba — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan a Mark Simonitch

Česká edice — Fox in the Box, web: www.foxinthebox.cz, email: info@foxinthebox.cz

Překlad — Mario Šafárik

Redakce — Ondřej Kurka, Petr Pospíšil

Grafické úpravy a sazba — Karolina Hanáčková, Miroslav Štrobl

Korektury — Eliška Pospíšilová

Věnováno památce Chada Jensena.

Vypustili jsme to do divočiny, má lásko! ~ Kai

Události

V různých chvílích během hry nastane jedna nebo více ze tří rozdílných událostí – událost Vyhynutí, událost Přežití nebo událost Nový život.

- Událost Vyhynutí je spuštěna odhalením nové karty evoluce se symbolem rybí kostry (🦴). Událost Vyhynutí také naposledy nastane těsně před závěrečným bodováním (viz **Konec hry** níže).
- Událost Přežití je spuštěna odhalením nové karty evoluce se symbolem živé ryby (🐟). Událost Přežití také naposledy nastane těsně před závěrečným bodováním (viz **Konec hry** níže).
- Událost Nový život je spuštěna, jakmile se u potravního řetězce nacházejí kostky všech živočichů v pravém sloupci (výjimkou je poslední kolo, ve kterém dojde k závěrečnému bodování).

Pokud nastane více událostí zároveň, vyhodnoťte je v následujícím pořadí: Vyhynutí → Přežití → Nový život.

Vyhynutí



Během události Vyhynutí eliminujte všechny ohrožené druhy. Eliminované druhy odstraňte z planety a umístěte je zpět do krabice, mimo hru.

Přežití



Během události Přežití zkontrolujte, zda kartu přežití vlastní hráč, který má na dílcích vývěřů nejvíce druhů (pokud ne, předejte mu ji). Pokud dojde k remíze, žádný hráč kartu přežití nezíská.

Pokud některý z hráčů kartu vlastní, získá **bonusové VB** (viz str. 6) na základě celkového počtu dílků vývěřů, na kterých se nacházejí jeho druhy (*celkový počet druhů na dílcích vývěřů není pro účely bodování důležitý*).

Nový život

Poznámka: Tuto událost nevyhodnocujte, pokud se jedná o poslední kolo hry (tzn. na konci kola, ve kterém byla vyhodnocena karta evoluce Asteroid).

Během události Nový život vyhodnoťte následující kroky v uvedeném pořadí. Připravíte se tak na následující kolo hry:

- Odeberte z planety všechny žetony elementů, které jsou obklopeny přesně 3 dílky vývěřů (vraťte je do černého sáčku).
- Vyhodnoťte akci **regrese**, poté vraťte všechny žetony elementů z **oblasti regrese** zpět do černého sáčku.
- Všechny žetony elementů z **oblasti adaptace** posuňte dolů do **oblasti regrese**.
- Všechny žetony elementů z **oblastí vyčerpání, speciace a objevování** vraťte zpět do černého sáčku.
- Všechny žetony elementů z **oblasti autotrofie** posuňte dolů do **oblasti vyčerpání**, poté posuňte všechny žetony elementů z **oblasti hojnosti** dolů do **oblasti autotrofie**.
- Všechny žetony prostředí u akcí **kompetice a evoluce** vraťte zpět do červeného sáčku.
- Náhodně vytáhněte 4 žetony elementů z černého sáčku a umístěte je na čtyři pole s medúzou u akce **hojnost**. Totéž proveďte u akcí **adaptace, speciace a objevování**.
- Náhodně vytáhněte a umístěte 1 žeton prostředí na každé ze tří polí s hvězdicí u akce **kompetice**.
- Náhodně vytáhněte 5 žetonů prostředí. Tyto žetony umístěte na pět polí s hvězdicí u akce **evoluce** – uspořádejte je zleva doprava podle pořadí uvedeného pod těmito poli.
- Všechny kostky u potravního řetězce přesuňte do levého sloupce.

Hra pak pokračuje tahem následujícího živočicha.

Konec hry

Jakmile je vyhodnocena karta evoluce Asteroid, je spuštěn konec hry:

- Dokončete zbytek kola – jinými slovy hrajte hru tak dlouho, dokud by neměla nastat další událost Nový život (u potravního řetězce se poslední kostka živočicha přesune do pravého sloupce). Tuto událost Nový život však nevyhodnocujte.
- Vyhodnoťte jednu poslední událost Vyhynutí, následovanou poslední událostí Přežití.

- Naposledy obodujte každý dílek prostředí na planetě.
- Nakonec si každý hráč přičte VB za žetony cílových čísel zvláštních figurek, které vlastní (jednoduše přičtete hodnoty polí, na kterých se žetony cílových čísel nachází).

Ve hře zvítězí hráč hrající za živočicha s nejvyšším celkovým počtem VB. V případě remízy zvítězí hráč hrající za živočicha, který je v potravním řetězci výše.