

EVOLUCE

O původu druhů



Pravidla hry

Naše planeta je obydlena úctyhodným množstvím rozličných forem života. Rozdílů plynoucích z úsilí o zachování existence, při kterém každý živočišný druh uplatňoval odlišný přístup pro přežití, vysvětluje evoluční teorie. Některé druhy se adaptovaly na potravu pocházející z dříve nevhodných zdrojů, jiné získaly výhodu tím, že se naučily účinně bránit predátorům. Další se přemístily do prostředí, kde mohly přežít jen ony. V různých skupinách živočichů docházelo k dalším přizpůsobením. Například u dinosaurů, ptáků a savců se vyvinula schopnost létat nezávisle na sobě. Veškeré adaptace, které evoluce „vynalezla“, se mezi sebou různě kombinovaly a procházely přirozeným výběrem. Během tohoto procesu některé druhy zanikly a jiné na planetě zůstaly dodnes.

Ve hře Evoluce jste právě vy tím, kdo kombinuje různé vlastnosti (rasy) živočichů, pěstujete svou vlastní populaci a přitom řešíte neustále se měnící přísun potravy. Vaše populace může zápasit o přežití s pomocí správného počtu živočichů, získkem nových užitečných rysů a bojem s ostatními hráči, a na konci hry může ovládnout celou planetu!

Cíl hry

Vítězem se na konci hry stane hráč s největším součtem vítěznych bodů. Body hráči získávají za všechny přeživší živočichy a jejich vlastnosti.

Příprava hry

Důkladně promíchejte celý balíček karet. Každý hráč dostane z balíčku 6 karet, které si ponechá ve své ruce. Zbývající karty položte doprostřed stolu symbolem  nahoru, kde vytvoří dobírací hromádku. Nedaleko karet položte žetony potravy: červené (potravní banka), modré (potrava navíc) a žluté (tuk), které dohromady tvoří společnou zásobu. Poté každý hráč jedenkrát hodí kostkou. Hráč, který hodil nejvyšší číslo, zahajuje hru.

Kolo hry

Každé kolo hry se skládá ze čtyř fází:

- fáze vývoje
- fáze určení potravní banky
- fáze krmení
- fáze vyhynutí a dobrání karet

Během každé fáze se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Začíná první hráč. V průběhu fáze vývoje a krmení lze hrát více akcí, ale vždy pouze jednu, když se hráč dostane na řadu. Pak musí počkat, než na něj opět přijde řada. Hráč, který nemůže nebo nechce hrát další akci vývoje nebo krmení, je vynechán.

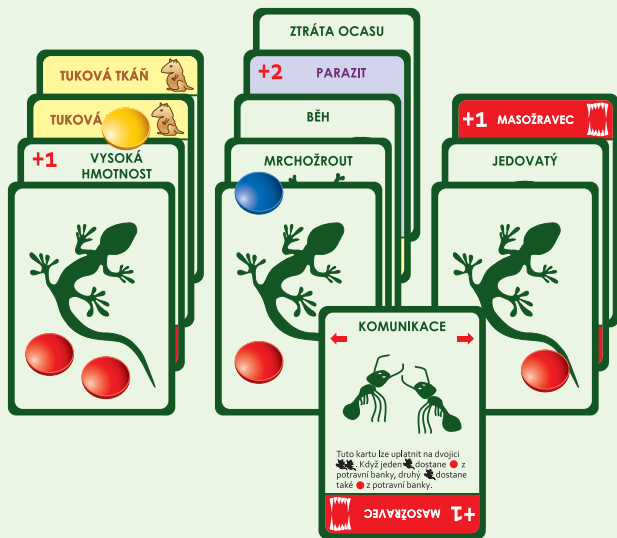
Fáze vývoje

Během této fáze můžete vykládat karty z ruky před sebe na stůl. Každou kartu lze využít buď jako živočicha (v tom případě je karta otočena stranou se symbolem  nahoru), nebo jako rys pro některého dříve vyloženého živočicha (karta je otočena symbolem  dolů). Karty rysů je třeba zasunout pod kartu živočicha, kterému tento rys chcete přiřadit. V případě některých karet se může jednat o dvojici živočichů (například Spolupráce).

Na některých kartách jsou uvedené dva rysy, jeden nahoře a druhý (například Masožravec) dole na kartě. Při vykládání této karty je třeba se rozhodnout, který z obou rysů využijete. Rys s názvem rysu by měl zůstat po zasunutí karty pod živočicha viditelný. Výběr natočení karty (i vylepšovaného živočicha) jsou konečné. Později v průběhu hry nelze výběr měnit, kartu přesunovat nebo se rozhodnout pro druhý rys.

Některé karty (například Komunikace) lze využít pouze ve spojení se dvěma živočichy. Vazba je na kartách naznačena červenými šipkami. Kartu položte mezi oba živočichy a tím mezi nimi vytvoříte spojení.

Poté, co zahrajete zvolenou kartu z ruky, pokračují ve hře ostatní podle směru hodinových ručiček. Když na vás znovu přijde řada, můžete vyložit nového živočicha nebo rys.



Pokud nechcete hrát nového živočicha ani ke stávajícím živočichům přidat nový rys, můžete říct: „Stojím“. Tahu se musíte vzdát i v případě, že už nemáte další karty, které byste mohli hrát. Jakmile se jednou vzdáte tahu, nemůžete do konce fáze vývoje hrát další karty. Hráči se střídají ve vykládání karet tak dlouho, dokud se všichni postupně nevzdají dalšího tahu.

Fáze určení potravní banky

Nyní je třeba určit množství potravy, které bude v tomto kole dostupné. Potrava se určuje kostkou a výpočet závisí na počtu hráčů:

- 2 hráči - výsledek **jednoho hodu kostkou + 2**
- 3 hráči - součet **dvou hodů kostkou**
- 4 hráči - součet **dvou hodů kostkou + 2**

Určený hráč hodí kostkou (jednou nebo dvakrát). Podle výsledku hodu hráči přesunou doprostřed stolu příslušný počet červených žetonů ze zásoby. Ty budou pro danou fázi představovat **potravní banku**.

Fáze krmení

Během této fáze si hráči v pořadí od začínajícího hráče berou vždy po jednom červeném žetonu z

potravní banky a položí jej na jednoho ze svých živočichů. První hráč si vezme jeden žeton a poté následují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček. Hráči se střídají tak dlouho, dokud jsou v nabídce nějaké žetony.

Z potravní banky si můžete brát vždy pouze jeden červený žeton. Některé rysy (například Komunikace) umožňují toto pravidlo porušit a vzít si několik žetonů současně. V takovém případě má text na kartě přednost.

Podle svých dalších přiřazených rysů mohou vaši živočichové během fáze krmení získat také modré žetony potravy navíc.

Živočich, na kterém je položen jeden žeton potravy, se považuje za nakrmeného, pokud nemá rysy, které jeho nároky na potravu zvyšují. Takové karty mají v levém horním rohu číslo označující, kolik dalších žetonů potravy je pro nakrmení třeba. Například živočich (který sám o sobě vyžaduje jeden žeton potravy) s rysy VYSOKÁ HMOTNOST (+1) a PARAZIT (+2), se považuje za **nakrmeného** pouze v případě, jsou-li na něm umístěné celkem čtyři žetony potravy.

Každého živočicha lze nakrmit červenými nebo modrými žetony potravy nebo jejich libovolnou kombinací.

Důležité! Nakrmený živočich už nemůže dostávat žádné další žetony potravy s výjimkou jejího uložení do TUKOVÉ TKÁŇE (viz kapitola níže). Pokud máte všechny živočichy nakrmené a jejich TUKOVÁ TKÁŇ je naplněná, nemůžete již z potravní banky získat žádné další žetony. Jakmile všichni hráči využili rysy svých živočichů, které využít chtěli, všichni jejich živočichové jsou nakrmení a mají naplněnou TUKOVOU TKÁŇ, nebo je-li potravní banka prázdná, fáze krmení končí. Pokud v nabídce zbyly nějaké červené žetony, vrací se zpět do společné zásoby.

Fáze vyhynutí a dobrání karet

Na začátku této fáze se všichni živočichové, kteří nejsou plně NAKRMENI, přesunou na odhazovací hromádku spolu se svými rysy a všemi párovými rysy, které jsou s nimi spojené. Každý hráč má vlastní odhazovací hromádku. Karty se na hromádku odkládají symbolem  nahoru. Je povoleno dívat se na karty ve své vlastní odhazovací hromádce, nikoliv ale v hromádkách ostatních hráčů.

První hráč ostatním rozdává z dobíracího balíčku nové karty. Karty se rozdávají po jedné a začíná se vždy od prvního hráče. Každý hráč dostane následující počet karet: **1 + počet přeživších živočichů**, kteří hráči patří. Je-li dobírací hromádka prázdná, může jeden nebo více hráčů dostat méně karet, než na kolik mají nárok.

Jestliže některý hráč nemá žádné přeživší živočichy a v ruce nemá žádné karty, vezme si z balíčku v této fázi **6 karet**.

Po rozdání karet kolo končí. Všechny žetony potravy kromě žetonů uložených v TUKOVÉ TKÁŇI se z karet vrátí zpět do společné zásoby. Poté následuje další kolo hry, které začíná novou fází vývoje. Pozice prvního hráče z předchozího kola se posune na dalšího hráče po směru hodinových ručiček.

Konec hry

Když je dobírací balíček karet prázdný, začíná poslední kolo. Po vyhodnocení fáze vyhynutí si hráči spočítají nashbírané vítězné body. Každý hráč získá vítězné body následovně:

- +2 body za každého přeživšího živočicha,**
- +1 bod za každý rys přeživšího živočicha,**
- další body za rysy, které zvyšují požadavek na potravu (+1 bod za Masožravce a Vysokou hmotnost, +2 body za Parazita).**



V případě shody v součtu vítězných bodů, vyhrává ten hráč, který má na svojí odhazovací hromádce nejvíce karet.

Rysy

Každý živočich může mít kombinaci libovolného počtu různých rysů. **Žádný živočich ale nemůže mít dva stejné rysy**, s výjimkou TUKOVÉ TKÁŇE a párových rysů.

Rysy je možné přidávat pouze k vlastním živočichům. Jedinou výjimkou je rys PARAZIT, který lze přiložit pouze k živočichovi jiného hráče. Symbol  v popisu rysu na kartě (a také v pravidlech) označuje živočicha. Symbol  znamená červený žeton z potravní banky. Symbol  označuje modrý žeton potravy navíc, který můžete získat využitím některých rysů.

Některé rysy, například VYSOKÁ HMOTNOST nebo PLAVÁNÍ, mají trvalý efekt, jiné lze použít pouze v určitý okamžik během hry. Například rysy BĚH, ZTRÁTA OCASU a MIMIKRY jsou obranné vlastnosti a lze je použít pouze ve chvíli, kdy se chce vaším živočichem nakrmit jiný MASOŽRAVEC (viz dále popis rysu MASOŽRAVEC).

Má-li živočich několik rysů, které lze použít současně, o pořadí jejich využití rozhoduje majitel. Jestliže bude například živočich napaden MASOŽRAVCEM, můžete nejprve použít BĚH (tedy pokusit se utéct), a když se tato akce nezdaří, lze využít rys ZTRÁTY OCASU (tedy přežít za cenu ztráty jednoho rysu).

Některé rysy lze použít pouze v době krmení. To znamená, že když si máte vzít z potravní banky červený žeton, **můžete daný rys použít spolu se získáním žetonu nebo místo něj**. To je možné i v případě, že v potravní bance již žádné žetony nezbývají. Některé rysy, například MASOŽRAVEC, ZLODĚJSTVÍ nebo SCHOPNOST HIBERNACE, lze použít pouze jedenkrát za kolo nebo v každém druhém kole. Po využití takového rysu je možné kartu otočit vodorovně, aby bylo zřejmé, že byl již v daném kole použit. Na konci kola můžete karty otočit zpět do svislé polohy.

Rys Masožravec

Tento rys můžete použít během fáze krmení. V tomto kole si pro tohoto živočicha z potravní banky **neberete žetony potravy**. Místo toho použijete svého MASOŽRAVCE k napadení některého z ostatních živočichů na stole. Když se vám jej podaří sežrat, získáte **dva modré žetony potravy navíc ze společné zásoby**. Každý MASOŽRAVEC může svůj rys MASOŽRAVEC využít pouze jedenkrát za kolo. V každé fázi krmení může rys MASOŽRAVEC využít pouze jeden z vašich masožravých živočichů. MASOŽRAVEC může napadnout jakékoliv jiného živočicha na stole, který není chráněn obrannými rysy, včetně vašich vlastních živočichů nebo jiného MASOŽRAVCE. Všechny rysy (i párové) přiřazené sežranému živočichovi přesunete na odhazovací hromádku. Masožravý živočich nemůže napadnout a sežrat jiné živočichy, je-li plně nakrmený a současně nemá prázdnou Tukovou tkáň. Rys MASOŽRAVEC lze použít i tehdy, jestliže v potravní bance nezbývají žádné žetony, i když se MASOŽRAVEC předtím krmil z potravní banky.

Tuková tkáň

Jednotlivý živočich může mít přiložených více karet (rysů) TUKOVÉ TKÁNĚ. Kdykoliv během hry platí, že je-li živočich s tímto rysem NAKRMENÝ a vy máte možnost získat další žeton potravy, můžete jej uložit do Tukové tkáně. V takovém případě žeton potravy okamžitě vyměníte za žlutý žeton tuku. Ten položíte na kartu TUKOVÉ TKÁNĚ. Na každé kartě TUKOVÉ TKÁNĚ může ležet maximálně jeden žeton. Pokud jsou na každé TUKOVÉ TKÁNI živočicha položeny žetony tuku, považuje se TUKOVÁ TKÁŇ za naplněnou a během fáze krmení již živočich nemůže získat další žetony potravy. Žluté žetony tuku lze znovu využít pouze během fáze krmení. **Místo** získání jednoho červeného žetonu z potravní banky odeberete **libovolný počet** žlutých žetonů tuku z TUKOVÉ TKÁNĚ **jednoho z vašich živočichů** a přeměníte je na modré žetony potravy. Tato přeměna se nepova-

žuje za **zisk žetonů potravy** a neváže se na ni použití jiných rysů. Tuto akci lze provést i ve chvíli, kdy v potravní bance nezbývají žádné žetony.

Párové rysy

Párové rysy se týkají dvojice živočichů současně a jsou tedy přidávány ke dvěma kartám. Na stejnou dvojici živočichů nelze zahrát podruhé stejný párový rys, ale živočich může být součástí více párů s různými živočichy. Jestliže dojde k přesunu jednoho z párových živočichů na odhazovací hromádku, je nutno na ni přemístit i všechny související párové rysy. Při akci každého hráče během fáze krmení lze využít každý párový rys pouze jednou. O tom, v jakém pořadí se budou párovým rysům přiřazovat žetony potravy, rozhoduje majitel živočicha. Jsou-li například dvojici živočichů přiřazeny současně rysy KOMUNIKACE a SYMBIÓZA, můžete například z potravní banky nejprve získat červený žeton k nakrmení symbionta a poté, když je symbiont nakrmený, použít ihned druhý žeton pro druhého živočicha. Jestliže nastane kdykoliv během hry chvíle, kdy nebude ve hře dostatek žetonů určité barvy, můžete místo nich použít žetony jiné barvy nebo vlastní vyrobené žetony.

Hra se dvěma herními sadami

Je možné smíchat karty ze dvou herních sad. V takovém případě se může hry zúčastnit až 8 hráčů. Velikost potravní banky se poté na začátku každého kola určuje následovně:

- 5 hráčů - součet **tří hodů kostkou** + 2
- 6 hráčů - součet **tří hodů kostkou** + 4
- 7 hráčů - součet **čtyř hodů kostkou** + 2
- 8 hráčů - součet **čtyř hodů kostkou** + 4

Zvláštní poděkování: D. Bazikin, E. Bulyškin, I. Gambašidze, A. Glagoleva, Richard Ham, L. Machina, A. Mironov, A. Pahomov, I. Tulovskiy, D. Šahmatov.

© RBG GbR, 2012

© D. Knorre, S. Machin, 2010-2011

© RightGames LLC, 2010-2011

© Pexi s.r.o., 2014

PRVNÍ KOLO

Hra začíná. Hrají dva hráči: Alex (👤) a Dan (👤). Každý z nich má v ruce 6 karet. První je na tahu Alex.

1. FÁZE VÝVOJE



1



Alex hraje první kartu jako živočicha (🐸).



Také Dan hraje první kartu jako živočicha (🐸).



2



Alex svému 🐸 přidal rys JEDOVATÝ.



Dan hraje druhou kartu jako 🐸.



3



Také Alex hraje další kartu jako 🐸.



Dan ke svým dvěma 🐸 přidal párový rys KOMUNIKACE.



4



Alex svému jedovatému 🐸 přidal rys MASOŽRAVEC.



Dan přidal k jednomu ze svých 🐸 rys MASKOVÁNÍ, aby jej ochránil před masožravcem.



5



Alex do hry přidal dalšího 🐸.



Dan svému maskovanému 🐸 přidal rys PASTVA, aby protivníkovi mohl sebrat zdroj potravy.



6



Alex říká „Stojím“, rozhodl se, že si jednu kartu nechá do dalšího kola.



Dan ke svému 🐸 přidal rys TUKOVÁ TKÁŇ v naději, že uloženou potravu uchová do dalšího kola.

2. FÁZE URČENÍ POTRAVNÍ BANKY

Alex hodil kostkou, výsledkem je 🎲. Protože se jedná o partii dvou hráčů, podle pravidel je třeba k výsledku hodu přičíst «2». Potravní banka bude tedy pro toto kolo obsahovat **6 žetonů potravy**.



3. FÁZE KRMENÍ

Jako prví si bere Alex. Položí jej na svého. Protože nemá žádné další požadavky (rysy), je tento nakrmený.

Dan si pro svoje vzal (umožňuje jim to rys KOMUNIKACE). Použil rys PASTVA (tuto vlastnost lze aktivovat kdykoli v průběhu fáze krmení) a tím zničil další v potravní bance. Rys PASTVA otočí na stranu, aby bylo jasné, že jej v tomto kole už nemůže znovu využít.

Alex použil svého MASOŽRAVÉHO k útoku a sežral jednoho z Danových MASOŽRAVCE. Požadavek jsou 2 žetony jídla, je tedy nakrmený.

Dan přišel o sežraného. Dan musí odložit také všechny jeho rysy a jeden dřívě získaný.

Dan přeměnil jeden na , vyplnil tím TUKOVOU TKÁŇ přežívajícího a zbývající v potravní bance, zničil s pomocí rysu PASTVA.

4. FÁZE VYHYNUTÍ A DOBRÁNÍ KARET

V potravní bance již nezbývají žádné žetony. Všichni, kteří nejsou nakrmení, vyhnou.

Alex přišel o jednoho, kterého nedokázal nakrmit.

Danovi přežili.

Ze živočichů se odeberou všechny žetony potravy kromě uloženého tuků. Hráči si z balíčku karet doberou nové karty, celkem 1 + počet živočichů, kteří kolo přežili. Alex dostane 3 karty, Dan dostane 2 karty.

Kolo hry končí. V dalším kole bude ve všech fázích první na tahu Dan.

Poznámka: Aby hráč zvítězil, je velmi důležité hrát správné karty ve fázi vývoja a správně distribuovat potravu ve fázi krmení. Všimněte si, že v tomto příkladu si v druhém kole fáze krmení mohl Alex vzít červený žeton pro svého druhého, a rys MASOŽRAVEC mohl použít až ve třetím kole. V takovém případě by byli nakrmeni všichni jeho živočichové a na konci kola by měl taktickou výhodu.

EVOLÚCIA

O pôvode druhov



Naša planéta je obývaná úctyhodným množstvom rozličných foriem života. Rozdiely plynúce z úsilia o zachovanie existencie, pri ktorom každý živočíšny druh uplatňoval odlišný prístup pre prežitie, vysvetľuje evolučná teória. Niektoré druhy sa adaptovali na potravu pochádzajúcu z kedyśi nevhodných zdrojov, iné získali výhodu tým, že sa naučili účinne brániť proti predátorom. Ďalšie sa premiestnili do prostredia, kde mohli prežiť len ony. V rôznych skupinách živočíchov dochádzalo k ďalším prispôbeniam. Napríklad u dinosaurov, vtákov a cicavcov sa vyvinula schopnosť lietať nezávisle od seba. Všetky adaptácie, ktoré evolúcia „vynašla“, sa medzi sebou rôzne kombinovali a prechádzali prirodzeným výberom. Počas tohto procesu niektoré druhy zanikli a iné na planéte zostali dodnes.

V hre Evolúcia ste práve vy tým, kto kombinuje rôzne vlastnosti (rysy) živočíchov, pestujete svoju vlastnú populáciu a pritom riešite neustále sa meniaci prísun potravy. Vaša populácia môže zápasit o prežitie s pomocou správneho počtu živočíchov, získom nových užitočných rysov a bojom s ostatnými hráčmi, a na konci hry môže ovládnuť celú planétu!

Cieľ hry

Vítazom sa na konci hry stane hráč s najväčším súčtom víťazných bodov. Body hráči získajú za všetky živočích, ktoré prežijú, a ich vlastnosti.

Príprava hry

Dôkladne premiešajte celý balíček kariet. Každý hráč dostane z balíčka 6 kariet, ktoré si ponechá vo svojej ruke. Zostávajúce karty položte doprostred stola symbolom nahor, kde vytvoria kôpku na doberanie. Neďaleko kariet položte žetóny potravy: červené (potravínová banka), modré (potrava navyše) a žlté (tuk), ktoré dohromady tvoria spoločnú zásobu. Potom každý hráč raz hodí kockou. Hráč, ktorý hodil najvyššie číslo, začína hru.

Kolo hry

Každé kolo hry sa skladá zo štyroch fáz:

- fáza vývoja,
- fáza určenia potravinovej banky,
- fáza krmenia,
- fáza vyhynutia a dobratia kariet.

Počas každej fázy sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek. Začína prvý hráč. V priebehu fázy vývoja a krmenia možno hrať viac akcií, ale vždy iba jednu, keď sa hráč dosta-

ne na rad. Potom musí počkať, kým na neho opäť príde rad. Hráč, ktorý nemôže alebo nechce hrať ďalšiu akciu vývoja alebo krmenia, je vynechaný.

Fáza vývoja

Počas tejto fázy môžete vykladať karty z ruky pred seba na stôl. Každú kartu možno využiť buď ako živočicha (v tom prípade je karta otočená stranou so symbolom nahor), alebo ako rys pre niektorého skôr vyloženého živočicha (karta je otočená symbolom dolu). Karty rysov treba zasunúť pod kartu živočicha, ktorému tento rys chcete priradiť. V prípade niektorých kariet môže ísť o dvojicu živočíchov (napríklad Spolupráca).

Na niektorých kartách sú uvedené dva rysy, jeden hore a druhý (napríklad Mäsožravec) dolu na karte. Pri vykladaní tejto karty sa treba rozhodnúť, ktorý z oboch rysov využijete. Rys s názvom rysu by mal zostať po zasunutí karty pod živočicha viditeľný. Výber natočenia karty (aj vylepšovaného živočicha) sú konečné. Neskôr v priebehu hry nemožno výber meniť, kartu presúvať alebo sa rozhodnúť pre druhý rys.

Niektoré karty (napríklad Komunikácia) možno využiť iba v spojení s dvoma živočíchmi. Väzba je na kartách naznačená červenými šípkami. Kartu položte medzi oba živočích a tým medzi nimi vytvoríte spojenie.

Po tom, čo zahráte zvolenú kartu z ruky, pokračujú v hre ostatní v smere hodinových ručičiek. Keď na vás znovu príde rad, môžete vyložiť nového živočicha alebo rys.

Ak nechcete hrať nového živočicha ani k súčasným živočichom pridať nový rys, môžete povedať: „Stojím.“ Ťahu sa musíte vzdať aj v prípade, že už nemáte ďalšie karty, ktoré by ste mohli hrať. Len čo sa raz vzdáte ťahu, nemôžete do konca fázy vývoja hrať ďalšie karty. Hráči sa striedajú vo vykladaní kariet tak dlho, kým sa všetci postupne nevzdajú ďalšieho ťahu.

Fáza určenia potravinovej banky

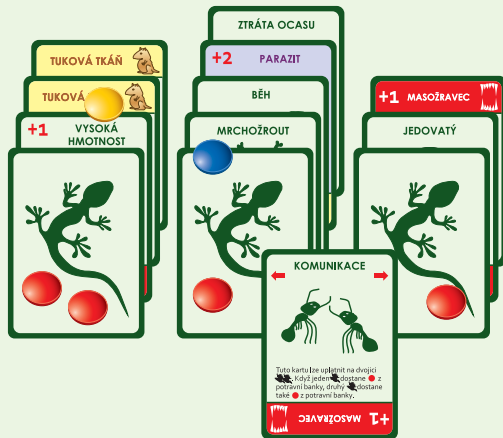
Teraz je potrebné určiť množstvo potravy, ktoré bude v tomto kole dostupné. Potrava sa určuje kockou a výpočet závisí od počtu hráčov:

- 2 hráči – výsledok jedného hodu kockou + 2,
- 3 hráči – súčet dvoch hodov kockou,
- 4 hráči – súčet dvoch hodov kockou + 2.

Určený hráč hodí kockou (raz alebo dvakrát). Podľa výsledku hodu hráči presunú doprostred stola príslušný počet červených žetónov zo zásoby. Tie budú pre danú fázu predstavovať potravinovú banku.

Fáza krmenia

Počas tejto fázy si hráči v poradí od začínajúceho hráča berú vždy po jednom červenom žetóne z potravinovej banky a položia ho na jedného zo svojich živočíchov. Prvý hráč si



vezme jeden žetón a potom nasledujú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek. Hráči sa striedajú tak dlho, kým sú v ponuke nejaké žetóny.

Z potravinovej banky si môžete brať vždy iba jeden červený žetón. Niektoré rysy (napríklad Komunikácia) umožňujú toto pravidlo porušiť a vziať si niekoľko žetónov súčasne. V takom prípade má text na karte prednosť.

Podľa svojich ďalších priradených rysov môžu vaše živočíchy počas fázy kŕmenia získať aj modré žetóny potravy navyše.

Živočích, na ktorom je položený **jeden žetón potravy**, sa považuje za **nakŕmeného**, ak nemá rysy, ktoré jeho nároky na potravu zvyšujú. Také karty majú v ľavom hornom rohu číslo označujúce, koľko ďalších žetónov potravy je na nakŕmenie potrebných. Napríklad živočích (ktorý sám osebe vyžaduje jeden žetón potravy) s rysmi VYSOKÁ HMOTNOSŤ (+1) a PARAZIT (+2) sa považuje za **nakŕmeného** iba v prípade, ak sú na ňom umiestnené celkovo štyri žetóny potravy.

Každého živočicha možno nakŕmiť červenými alebo modrými žetónmi potravy alebo ich ľubovoľnou kombináciou.

Dôležité! Nakŕmený živočích už nemôže dostávať žiadne ďalšie žetóny potravy s výnimkou jej uloženia do TUKOVÉHO TKANIVA (pozrite kapitolu nižšie). Ak máte všetky živočíchy nakŕmené a ich TUKOVÉ TKANIVO je naplnené, nemôžete už z potravinovej banky získať žiadne ďalšie žetóny. Hneď ako všetci hráči využili rysy svojich živočíchov, ktoré využiť chceli, všetky ich živočíchy sú nakŕmené a majú naplnené TUKOVÉ TKANIVO, alebo ak je potravinová banka prázdna, fáza kŕmenia sa končí. Ak v ponuke zostali nejaké červené žetóny, vracajú sa späť do spoločnej zásoby.

Fáza vyhynutia a dobrotia kariet

Na začiatku tejto fázy sa všetky živočíchy, ktoré nie sú plne NAKŔMENÉ, presunú na odhadzovaciu kôpku spolu so svojimi rysmi a všetkými párovými rysmi, ktoré sú s nimi spojené. Každý hráč má vlastnú odhadzovaciu kôpku. Karty sa na kôpku odkladajú symbolom  nahor. Je povolené dívať sa na karty vo svojej vlastnej odhadzovacej kôpke, nie však v kôpkach ostatných hráčov.

Prvý hráč ostatným rozdá z doberacieho balíčka nové karty. Karty sa rozdeľujú po jednej a začína sa vždy od prvého hráča. Každý hráč dostane nasledujúci počet kariet: **1 + počet živočíchov, ktoré prežili**, ktoré hráčovi patria. Ak je doberacia kôpka prázdna, môže jeden alebo viac hráčov dostať menej kariet, než na koľko majú nárok.

Ak niektorý hráč nemá žiadne živočíchy, ktoré prežili, a v ruke nemá žiadne karty, vezme si z balíčka v tejto fáze **6 kariet**.

Po rozdaní kariet sa kolo končí. Všetky žetóny potravy okrem žetónov uložených v TUKOVOM TKANIVE sa z kariet vrátia späť do spoločnej zásoby. Potom nasleduje ďalšie kolo hry, ktoré sa začína novou fázou vývoja. Pozícia prvého hráča z predchádzajúceho kola sa posunie na ďalšieho hráča v smere hodinových ručičiek.



Koniec hry

Keď je doberací balíček kariet prázdny, začína sa posledné kolo. Po vyhodnotení fázy vyhynutia si hráči spočítajú nazbierané víťazné body. Každý hráč získa víťazné body takto: **+2 body** za každého živočicha, ktorý prežil, **+1 bod** za každý rys živočicha, ktorý prežil, **ďalšie body** za rysy, ktoré zvyšujú požiadavku na potravu (**+1 bod** za Mäsožravca a Vysokú hmotnosť, **+2 body** za Parazita).

V prípade zhody v súčte víťazných bodov vyhráva ten hráč, ktorý má na svojej odhadzovacej kôpke najviac kariet.

Rysy

Každý živočích môže mať kombináciu ľubovoľného počtu rôznych rysov. **Žiadny živočích však nemôže mať dva rovnaké rysy**, s výnimkou TUKOVÉHO TKANIVA a párových rysov.

Rysy je možné pridávať iba k vlastným živočíchom. Jedinou výnimkou je rys PARAZIT, ktorý možno priložiť iba k živočíchovi iného hráča. Symbol  v popise rysu na karte (a tiež v pravidlách) označuje živočicha. Symbol  znamená

na červený žetón z potravinovej banky. Symbol  označuje modrý žetón potravy navyše, ktorý môžete získať využitím niektorých rysov.

Niektoré rysy, napríklad VYSOKÁ HMOTNOSŤ alebo PLÁVANIE, majú trvalý efekt, iné možno použiť iba v určitom okamihu počas hry. Napríklad rysy BEH, STRATA CHVOSTA a MIMIKRY sú obranné vlastnosti a možno ich použiť iba vo chvíli, keď sa chce vašim živočíchom nakŕmiť iný MASOŽRAVEC (pozrite ďalej popis rysu MASOŽRAVEC).

Ak má živočích niekoľko rysov, ktoré možno použiť súčasne, o poradí ich využitia rozhoduje majiteľ. Ak bude napríklad živočích napadnutý MASOŽRAVCOM, môžete najprv použiť BEH (teda pokúsiť sa ujsť), a keď sa táto akcia nepodarí, možno využiť rys STRATY CHVOSTA (teda prežiť za cenu straty jedného rysu).

Niektoré rysy možno použiť iba v čase kŕmenia. To znamená, že keď si máte vziať z potravinovej banky červený žetón, **môžete daný rys použiť spolu so získaním žetónu alebo namiesto neho**. To je možné aj v prípade, že v potravinovej banke už žiadne žetóny nezostávajú. Niektoré rysy, napríklad MASOŽRAVEC, ZLODEJSTVO alebo SCHOPNOSŤ HIBERNÁCIE, možno použiť iba raz za kolo alebo v každom druhom kole. Po využití takého rysu je možné kartu otočiť vodorovne, aby bolo zrejmé, že bol už v danom kole použitý. Na konci kola môžete karty otočiť späť do zvislej polohy.

Rys Mäsožravec

Tento rys môžete použiť počas fázy kŕmenia. V tomto kole si **pre tohto živočicha z potravinovej banky neberiete žetón potravy**. Namiesto toho použijete svojho MASOŽRAVCA na napadnutie niektorého z ostatných živočíchov na stole. Keď sa vám ho podarí zožrať, získate **dva modré žetóny potravy navyše zo spoločnej zásoby**. Každý MASOŽRAVEC môže svoj rys MASOŽRAVEC využiť iba raz za kolo. V každej fáze kŕmenia môže rys MASOŽRAVEC využiť iba jeden z vašich mäsožravých živočíchov. MASOŽRAVEC môže napadnúť akékoľvek iného živočicha na stole, ktorý nie je chránený obrannými rysmi, vrátane vašich vlastných živočíchov alebo iného MASOŽRAVCA. Všetky rysy (aj párové) priradené zožratému živočíchovi presuniete na odhadzovaciu kôpku. Mäsožravý živočích nemôže napadnúť a zožrať iné živočíchy, ak je plne nakŕmený a súčasne nemá prázdne tukové tkanivo. Rys MASOŽRAVEC možno použiť aj vtedy, ak v potravinovej banke nezostávajú žiadne žetóny, aj keď sa MASOŽRAVEC predtým kŕmil z potravinovej banky.

Tukové tkanivo

Jednotlivý živočích môže mať priložených viac kariet (rysov) TUKOVÉHO TKANIVA. Kedykoľvek počas hry platí, že ak je živočích s týmto rysom NAKŔMENÝ a vy máte možnosť získať ďalší

žetón potravy, môžete ho uložiť do tukového tkaniva. V takom prípade žetón potravy okamžite vymeníte za žltý žetón tuku. Ten položíte na kartu TUKOVÉHO TKANIVA. Na každej karte TUKOVÉHO TKANIVA môže ležať maximálne jeden žetón. Ak sú na každom TUKOVOM TKANIVE živočicha položené žetóny tuku, považuje sa TUKOVÉ TKANIVO za naplnené a počas fázy kŕmenia už živočích nemôže získať ďalšie žetóny potravy. Žlté žetóny tuku možno znovu využiť iba počas fázy kŕmenia. **Namiesto** získania jedného červeného žetónu z potravinovej banky odoberiete **ľubovoľný počet** žltých žetónov tuku z TUKOVÉHO TKANIVA **jedného z vašich živočíchov** a premeníte ich na modré žetóny potravy. Táto premena sa nepovažuje za **zisk žetónov potravy** a neviesť sa na ňu použitie iných rysov. Túto akciu možno vykonať aj vo chvíli, keď v potravinovej banke nezostávajú žiadne žetóny.

Párové rysy

Párové rysy sa týkajú dvojice živočíchov súčasne a sú teda priskladané k dvom kartám. Na rovnakú dvojicu živočíchov nemožno zahrať druhýkrát rovnaký párový rys, ale živočích môže byť súčasťou viacerých párov s rôznymi živočíchmi. Ak dôjde k presunu jedného z párových živočíchov na odhadzovaciu kôpku, je nutné na ňu premiestniť aj všetky súvisiace párové rysy. Pri akcii každého hráča počas fázy kŕmenia možno využiť každý párový rys iba raz. O tom, v akom poradí sa budú párovým rysom priradovať žetóny potravy, rozhoduje majiteľ živočicha. Ak sú napríklad dvojici živočíchov priradené súčasne rysy KOMUNIKÁCIA a SYMBIÓZA, môžete napríklad z potravinovej banky najprv získať červený žetón na nakŕmenie symbionta a potom, keď je symbiont nakŕmený, použiť ihneď druhý žetón pre druhého živočicha. Ak nastane kedykoľvek počas hry chvíľa, keď nebude v hre dostatok žetónov určitej farby, môžete namiesto nich použiť žetóny inej farby alebo vlastné vyrobené žetóny.

Hra s dvoma hernými súbormi

Je možné zmiešať karty z dvoch herných súborov. V takom prípade sa môže na hre zúčastniť až 8 hráčov. Veľkosť potravinovej banky sa potom na začiatku každého kola určuje takto:

- 5 hráčov – súčet troch hodov kockou + 2,
- 6 hráčov – súčet troch hodov kockou + 4,
- 7 hráčov – súčet štyroch hodov kockou + 2,
- 8 hráčov – súčet štyroch hodov kockou + 4.

Zvláštne podakovanie: D. Bazikin, E. Bulyškin, I. Gambasidze, A. Glagoleva, Richard Ham, L. Machina, A. Mironov, A. Pahomov, I. Tulovsky, D. Šahmatov.

© RBG GbR, 2012

© D. Knorre, S. Machin, 2010 – 2011

© RightGames LLC, 2010 – 2011

© Pexi s.r.o., 2014

PRVÉ KOLO

Hra sa začína. Hrajú dvaja hráči: Alex (♂) a Dan (♀). Každý z nich má v ruke 6 kariet. Prvý je na ťahu Alex.

1. FÁZY VÝVOJA

1

Alex hrá prvú kartu ako živočích (🦎).

1

Aj Dan hrá prvú kartu ako živočích (🦎).

2

Alex svojmu 🦎 pridal rys JEDOVATÝ.

2

Dan hrá druhú kartu ako 🦎.

3

Aj Alex hrá ďalšiu kartu ako 🦎.

3

Dan k svojim dvom 🦎 pridal párový rys KOMUNIKÁCIA.

4

Alex svojmu jedovatému 🦎 pridal rys MÄSOŽRAVEC.

4

Dan pridal k jednému zo svojich 🦎 rys MASKOVANIE, aby ho ochránil pred mäsožravcom.

5

Alex do hry pridal ďalšieho 🦎.

5

Dan svojmu maskovanému 🦎 pridal rys PASTVA, aby protivníkovi mohol zobrať zdroj potravy.

6

Alex hovorí „Stojím“, rozhodol sa, že si jednu kartu nechá do ďalšieho kola.

6

Dan k svojmu 🦎 pridal rys TUKOVÉ TKANIVO v nádeji, že uloženú potravu uchová do ďalšieho kola.

2. FÁZA URČENIA POTRAVINOVEJ BANKY

Alex hodil kockou, výsledkom je 2. Pretože ide o partiu dvoch hráčov, podľa pravidiel je potrebné k výsledku hodu pripočítať «2». Potravinová banka bude teda pre toto kolo obsahovať 6 žetónov potravy.

♂ 2 + 2 = 6

3. FÁZA KŮRMENIA

1

Ako prvý si berie Alex. Položí ho na svojho 🦎. Pretože nemá žiadne ďalšie požiadavky (rysy), je tento 🦎 nakrmený.

1

Dan si pre svoje 🦎 vzal 2 (umožňuje im to rys KOMUNIKÁCIE). Použil rys PASTVA (túto vlastnosť možno aktivovať kedykoľvek v priebehu fázy kŕmenia) a tým zničil ďalší 🦎 v potravinovej banke. Rys PASTVA otočí na bok, aby bolo jasné, že ho v tomto kole už nemôže znovu využiť.

2

Alex použil svojho MÄSOŽRAVÉHO 🦎 na útok a zožral jedného z Danových 🦎. MÄSOŽRAVEC získal 2. Požiadavka 🦎 sú 2 žetóny jedla, je teda nakrmený.

2

Dan prišiel o zožratého 🦎. Dan musí odložiť aj všetky jeho rysy a jeden skôr získaný 2.

2

Dan premenil jeden 2 na 1, vyplnil tým TUKOVÉ TKANIVO 🦎, ktorý prežil, a zostávajúce 2 v potravinovej banke, zničil s pomocou rysu PASTVA.

4. FÁZA VYHYNUTIA A DOBRATIE KARIET

V potravinovej banke už nezostávajú žiadne žetóny. Všetky 🦎, ktoré nie sú nakrmené, vyhynú.

1

Alex prišiel o jedného 🦎, ktorého nedokázal nakrmiť.

1

Danove 🦎 prežili.

2

Zo živočíchov sa odoberú všetky žetóny potravy okrem uloženého tuku. Hráči si z balíčka kariet doberú nové karty, celkovo 1 + počet živočíchov, ktoré kolo prežili. Alex dostane 3 karty, Dan dostane 2 karty.

Kolo hry sa končí. V ďalšom kole bude vo všetkých fázach prvý na ťahu Dan.

Poznámka: Aby hráč zvíťazil, je veľmi dôležité hrať správne karty vo fáze vývoja a správne distribuovať potravu vo fáze kŕmenia. Všimnite si, že v tomto príklade si v druhom kole fázy kŕmenia mohol Alex vziať červený žetón pre svojho druhého 🦎, a rys MÄSOŽRAVEC mohol použiť až v treťom kole. V takom prípade by boli nakrmené všetky jeho živočichy a na konci kola by mal taktickú výhodu.

+2**PARAZIT**
PARAZIT

Túto kartu možno zahrať iba na
  súpera.

MASKOVÁNÍ
MASKOVANIE

 môže byť napadnutý iba mäsožravým živočíchom s rysom OSTROZRAKOSŤ.

OSTROZRAKOST
OSTROZRAKOSŤ

Mäsožravý živočích s týmto rysom môže napadnúť  s rysom MASKOVANIA.

PASTVA
PASTVA

Možno použiť počas fázy kŕmenia. Z potravinovej banky odstráňte jeden ●.

HRABÁNÍ
HRABANIE

Keď je  NAKŔMENÝ, nemôže byť napadnutý iným mäsožravým živočíchom.

+1 VYSOKÁ HMOTNOST
VYSOKÁ HMOTNOSŤ

Tento  môže byť napadnutý iba iným mäsožravým živočíchom s VYSOKOU HMOTNOSŤOU.

 SPOLUPRÁCE
SPOLUPRÁCA

Túto kartu možno zahrať na dvojicu  . Keď jeden živočích dostane ●/●, druhý  ihneď získa jeden ●.

SCHOPNOST HYBERNACE
SCHOPNOSŤ HIBERNÁCIE

Používa sa vo fáze kŕmenia.  sa považuje za NAKŔMENÉHO. Tento rys nemožno použiť dve kolá po sebe ani v poslednom ťahu hry.

ZLODEJSTVÍ
ZLODEJSTVO

Tento rys možno použiť počas fázy kŕmenia. Získate ● tak, že ľubovoľnému inému  na stole, ktorý v tomto ťahu získal ●/●, ale ešte nie je celkom NAKŔMENÝ, vezmete jeden ●/●.  môže tento rys využiť iba raz počas ťahu.

MIMIKRY
MIMIKRY

Keď vášho  s týmto rysom napadne mäsožravec, môžete vybrať iného svojho , ktorý bude napadnutý namiesto neho. Ak nemáte iného , ktorého by mohol mäsožravec napadnúť, nemožno tento rys použiť.

BĚH
BEH

Keď vášho  s týmto rysom napadne mäsožravec, hodte raz kockou. Ak je výsledkom 4, 5 alebo 6,  sa útoku vyhol. Bez ohľadu na výsledok už nemôže útočník v tomto ťahu urobiť ďalší útok.

ZTRÁTA OCASU
STRATA CHVOSTA

Keď je  napadnutý mäsožravcom, zahodte kartu tohto alebo ľubovoľného iného rysu   prežiť. Mäsožravec dostane iba jeden ●.

MRCHOŽROUT
MRCHOŽRÚT

Keď dôjde k zožratiu akéhokoľvek iného   s týmto rysom dostane jeden ●. ● môže dostať iba jeden  na stole. Prvý na rade je  hráč, ktorý vlastní mäsožravca, ktorý útočil. V prípade, že žiadneho mrchožrúta nemá, pokračuje sa v hľadaní v smere hodinových ručičiek. Tento rys nemožno zahrať na  s rysom mäsožravca a naopak.

 KOMUNIKACE
KOMUNIKÁCIA

Túto kartu možno uplatniť na dvojicu  . Keď jeden  dostane ● z potravinovej banky, druhý  dostane tiež ● z potravinovej banky.

JEDOVATÝ
JEDOVATÝ

Mäsožravec, ktorý zožerie tohto , zomrie vo fáze vyhynutia aktuálneho ťahu.

 SYMBIONT
SYMBIÓZA

Možno zahrať na dvojicu  . Jedného zo  vyberiete ako symbionta. Druhý  nemôže byť napadnutý, kým je symbiont nažive. ●/● môže získať iba po tom, keď je NAKŔMENÝ symbiont.

PLAVÁNÍ
PLÁVANIE

 môže byť napadnutý iba mäsožravcom s rysom PLÁVANIE. Mäsožravec s rysom PLÁVANIE môže napadnúť iba , ktorý má tiež rys PLÁVANIE.