

# Dominant Species



Game Design by Chad Jensen

## INTRODUÇÃO

**90.000 a.C.** - Uma enorme era do gelo está se aproximando rapidamente. Outra disputa titânica pela supremacia global começou de modo instintivo entre as diversas espécies de animais.

**Dominant Species** é um jogo que recria abstratamente uma pequena porção da história antiga e suas implicações em relação às criaturas vivas tentando se adaptar a uma Terra em mudanças constantes.

Cada jogador assumirá o papel de uma das seis maiores classe de animais - mamíferos, répteis, pássaros, anfíbios, aracnídeos e insetos. Cada um começa a partida mais ou menos num estado de equilíbrio natural em relação ao outro. Mas isso não dura muito: Na verdade irão "sobreviver aqueles que se adaptarem melhor".

Através da colocação minuciosa de peões, os jogadores buscam se tornar dominante na maior quantidade de fichas de diferentes terrenos para poderem reivindicar os poderosos efeitos das cartas. Os jogadores também vão querer propagar sua espécie individual para conseguirem ganhar pontos de vitória pelo seu animal em particular. Os jogadores serão ajudados nessa tarefa através de ações de especiação (speciation), migração (migration), adaptação (adaptation), entre outros.

Tudo isso eventualmente conduz ao final do jogo - a ascensão final da era do gelo - onde o jogador que acumulou mais pontos de vitória terá seu animal coroado como **Espécie Dominante**.

Mas é melhor se tornar a espécie dominante logo, porque já está ficando muito frio...

## Índice de Conteúdo

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Componentes do jogo.....                            | 2  |
| Visão geral do jogo.....                            | 2  |
| Glossário.....                                      | 3  |
| Organização do jogo.....                            | 4  |
| Terra.....                                          | 6  |
| Elementos.....                                      | 6  |
| Saco de compra                                      |    |
| Elementos que combinam                              |    |
| Espécies em perigo de extinção                      |    |
| Dominância                                          |    |
| Espécies.....                                       | 8  |
| Reserva de genes                                    |    |
| Trilha de pontos de vitória.....                    | 8  |
| Mostruário de ações.....                            | 8  |
| Sequência do jogo.....                              | 9  |
| Fase de Planejamento.....                           | 9  |
| Fase de Execução.....                               | 9  |
| Iniciativa (Initiative).....                        | 10 |
| Adaptação (Adaptation).....                         | 10 |
| Regressão (Regression).....                         | 11 |
| Abundância (Abundance).....                         | 11 |
| Descampado (Wasteland).....                         | 12 |
| Diminuição (Depletion).....                         | 12 |
| Glaciação (Glaciation).....                         | 13 |
| Especiação (Speciation).....                        | 14 |
| Viagem (Wanderlust).....                            | 14 |
| Migração (Migration).....                           | 15 |
| Competição (Competition).....                       | 15 |
| Dominação (Domination).....                         | 16 |
| Regras opcionais para 2 ou 3 jogadores.....         | 17 |
| Organização Opcional da Terra (Aleatoriamente)..... | 17 |
| As cartas.....                                      | 18 |
| Cartas de Sobrevivência                             |    |
| Carta de Dominância                                 |    |
| Fase de Manutenção.....                             | 20 |
| Extinção                                            |    |
| Sobrevivência                                       |    |
| Realimentação                                       |    |
| Fim do jogo.....                                    | 20 |

Durante essas regras, você verá várias caixas quadradas como essa mostrada aqui. Essas caixas contêm exemplos, esclarecimentos, dicas, notas de design e outras informações para ajudar você a compreender o jogo.

## Componentes

- Essas regras com 20 páginas
- Um tabuleiro
- Seis mostruários de **animais**
- 27 cartas - 1 carta de "Sobrevivência" e 26 cartas de "Dominância"
- 31 fichas hexagonais grandes e 12 pequenas usadas para criar a "Terra"
- 330 cubos de madeira representando as "espécies" pertencentes às seis classes de animais
- 60 cilindros de madeira usados como "peões de ação" dos animais
- 60 cones de madeira usados como marcadores de "dominação" dos animais
- 120 marcadores redondos representando os recursos da Terra, chamados de "elementos"
- 6 marcadores quadrados usados para mostrar a "iniciativa" de cada animal (ordem do turno durante a Fase de Planejamento)
- Um saco de pano

## Visão geral do jogo

As **fichas** hexagonais grandes são usadas durante a partida para criar uma interpretação da Terra em constante crescimento como ela teria surgido há milhares de séculos. As pequenas fichas de **tundra** serão colocadas em cima das fichas grandes - transformando os terrenos em tundra - conforme a era do gelo se espalha.

Os **peões de ação** cilíndricos (ou "PA") conduzem o jogo. Cada PA permitirá que o jogador realize várias ações possíveis - tal como especiação, migração ou glaciação. Depois de ser colocado no **mostruário de ação** durante a **Fase de Planejamento**, um PA permite ao jogador que colocou tal peão realize essa ação na **Fase de Execução**.

Geralmente, os jogadores tentarão melhorar a sobrevivência de seu próprio **animal** enquanto simultaneamente tenta conter seus oponentes - esperando coletar **pontos de vitória** valiosos (ou "PV") durante a partida. As diferentes cartas ajudaram nessas ações, dando aos jogadores habilidades únicas ou uma oportunidade de ganhar de novo PV.

Durante o jogo, os cubos de **espécie** serão adicionados, movidos e removidos dessas fichas em jogo (a "Terra"). Os discos de **elemento** serão adicionados e removidos tanto dos animais como da Terra.

Quando o jogo termina, os jogadores partem para pontuação final de cada ficha - depois disso o jogador controlando o animal com mais PV vence o jogo.

## Glossário

**Peões de Ação (PAs)** - Os conjuntos de cilindro de madeira que os jogadores usarão a cada turno marcam as ações que eles escolheram realizar.

**Animal** - Mamífero, réptil, pássaro, anfíbio, aracnídeo ou inseto. Uma dessas seis classes de animais que cada jogador estará representando durante o jogo. Cada classe de animal é representada na terra por um conjunto de cubos de espécie também coloridos. Cada animal tem um mostruário de animal e um marcador de iniciativa.

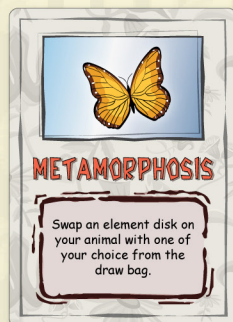
### PVs de Bônus - BONUS POINTS TABLE

Algumas ações e efeitos de cartas permitem

|                 |   |   |   |    |    |    |    |    |    |
|-----------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| QUANTITY:       | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9+ |
| VICTORY POINTS: | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 |

que um jogador ganhe "PVs de bônus". Para ganhar PVs de bônus, verifique a **Trilha de Pontos de Bônus** localizada na parte inferior esquerda do tabuleiro. A fila de cima da Trilha de Pontos de Bônus lista a contagem que a ação ou efeito da carta está se referindo - por exemplo, quantas fichas de tundra estão ocupadas por um animal durante a ação de Sobrevivência (veja a página 20) - enquanto que o quadrado diretamente abaixo desse número, já na fila de baixo, dá a quantidade de PVs obtidos baseados nessa contagem.

**Cartas de Dominância** - O conjunto de 26 cartas que um jogador escolherá toda vez que uma ficha onde seu animal é dominante for pontuada. As Cartas de Dominância garantem ao jogador efeitos únicos. Uma dessas cartas - "Ice Age" - irá disparar o final do jogo. A carta "Survival" ("Sobrevivência") não é uma Carta de Dominância e ela tem suas próprias regras separadas (veja a página 20).



**Dominante / Dominância** - Ter pelo menos uma espécie presente numa ficha onde seu animal combina mais elementos do que qualquer outro animal que tenha espécies presentes nessa mesma ficha.

**Terra** - O grupo de fichas colocadas na tela de hexágonos no tabuleiro. Os jogadores colocarão elementos e suas espécies de animais e marcadores de dominância em várias fichas formando a Terra.

**Elemento** - Grama, larva, carne, semente, sol e água. Esses marcadores redondos - ou "discos" - representam os recursos que vários animais precisam para prosperar. Os elementos são colocados no mostruário do animal para mostrar o que é "necessário" e na Terra para mostrar o que é "reserva". Quando na Terra, os elementos são colocados nas bordas (e nas quinas) das fichas - dessa maneira, um único disco de elemento pode estar presente em até três diferentes fichas simultaneamente.



**Em perigo de extinção** - Qualquer espécie em jogo numa ficha onde nenhum dos elementos dessa ficha combina com os elementos do animal do jogador (ou se a ficha é desprovida totalmente de elementos).

**Cadeia Alimentar** - Usada para desempatar quando pontuar uma ficha durante uma ação de Dominação, entre outras coisas.

Na ordem de cima para baixo - do melhor para o pior - a cadeia alimentar é:

- Mamífero
- Réptil
- Pássaro
- Anfíbio
- Aracnídeo
- Inseto

### FOOD CHAIN



**Marcadores de Iniciativa** - O conjunto de seis marcadores quadrados usados na trilha de Iniciativa determina a ordem de colocação durante cada Fase de Planejamento.

**Combinando** - O número de um elemento "A" no mostruário de animal de um jogador vezes o número desse mesmo elemento "A" numa ficha ocupada pelas espécies desse jogador. A isso é somado o elemento combinando "B", o elemento combinando "C", etc, para chegar a um total de elementos combinando de todos os tipos.

Veja o gráfico de exemplo na página 7.

**Espécie** - Cada pequeno cubo de madeira na Terra representa uma espécie. Cada conjunto de cubos coloridos representa as várias espécies pertencentes a um único animal.

**Terreno** - Tundra, montanha, deserto, floresta, selva, savana, pântano ou mar. Cada ficha que forma a Terra é um desses oito tipos de terreno.

**Ficha** - As peças grandes e pequenas hexagonais representam os vários tipos de terreno. Essas peças são usadas para inicialmente criar - e depois durante o jogo para aumentar - a superfície de jogo da Terra.



**Ponto de Vitória (PV)** - Coletados durante a partida por cada animal. A maior quantidade de PV determina o vencedor no final do jogo.

## Organização do jogo

### O Tabuleiro

Coloque o tabuleiro - com a face para cima! - no meio da mesa.

### Os Animais

Deixe cada jogador escolher o animal com o qual gostaria de jogar. Dê a cada jogador o mostruário de animal combinando com a escolha. De modo alternativo, você também pode dar um mostruário de animal para cada jogador aleatoriamente.

Na página 17 existe um método alternativo de escolha de animais quando houver 2 ou 3 jogadores.

Na ordem inversa da Iniciativa - ou seja, os insetos primeiro, depois os aracnídeos, depois os anfíbios, etc - os jogadores colocam seu marcador quadrado de iniciativa do animal nas caixas embaixo da etiqueta "**Initiative**" ("**Iniciativa**").

Se houver menos do que seis jogadores, um ou mais caixas mais à direita dessa seção permanecerão vazias durante o jogo.

Coloque os mostruários dos animais não escolhidos - junto com seus marcadores de iniciativa - de volta à caixa do jogo: eles não serão usados.

### As Fichas

Coloque uma ficha grande pertencendo a cada um dos sete tipos de terreno não tundra nas suas posições determinadas no centro dos hexágonos. Coloque uma ficha de tundra em cima da ficha de mar.

Coloque as onze fichas restantes de tundra com a face para cima numa pilha na seção de "**Glaciation Tiles**" ("**Fichas de Glaciação**") no tabuleiro.

Vira as 24 fichas grandes restantes para que fiquem com a face para baixo e embaralhe-as da forma que achar melhor. Crie três pilhas (com a face para baixo) de 8 fichas grandes em cada pilha. Coloque essas três pilhas nas três seções de "**Wanderlust Tiles**" ("**Fichas de Viagem**") no tabuleiro. Vira a ficha de cima de cada uma dessas três pilhas de modo que a ficha fique com a face para cima.

### As Cartas

Coloque a Carta de Sobrevivência (Survive card) de lado por enquanto.

Remova a carta de **Era do Gelo (Ice Age card)** do deck de Cartas de Dominância (Dominance Cards). Embaralhe as 25 cartas de Dominância restantes juntas. Coloque a carta de Era do Gelo com a face para baixo perto do tabuleiro. Coloque as Cartas de Dominância embaralhadas com a face para baixo em cima dessa carta para formar uma pilha de compra.

Compre as cinco cartas de cima dessa pilha de compra e coloque-as com a face para cima na seção de "**Available Dominance Cards**" ("**Cartas de Dominância Disponíveis**") no tabuleiro.

## Os Elementos

Pegue dois de cada um dos seis tipos de elementos e coloque-os nas fichas de Terra conforme indicado no tabuleiro.

Coloque esses discos de elemento de modo que eles ultrapassem um pouco cada um das fichas que se encontram nessa interseção.

Junte o resto dos elementos e forma uma reserva de compra colocando todos os elementos dentro do saco de pano fornecido.

Aleatoriamente compre 4 elementos do saco - coloque-os no tabuleiro nos quatro quadrados destinador para eles (aqueles quadrados com o símbolo de "folha") perto da etiqueta "**Adaptation**" ("**Adaptação**").

Compre mais 4 elementos aleatoriamente para preencher os quadrados com folha perto da etiqueta "**Abundance**" ("**Abundância**") e outros 4 elementos aleatórios para os quadrados de folha, perto da etiqueta "**Wanderlust**" ("**Viagem**").

### As Espécies

Dentre as peças de madeira, cada jogador escolhe uma cor para representar seu animal. De suas peças coloridas, cada jogador junta dez **cones** (para serem usados como marcadores de dominância) bem como o número a seguir de **cilindros** (para serem usados como peões de ação) e **cubos** (para formar sua reserva de genes da espécie):

- **Partida com 6 jogadores** - 3 cilindros e 35 cubos
- **Partida com 5 jogadores** - 4 cilindros e 40 cubos
- **Partida com 4 jogadores** - 5 cilindros e 45 cubos
- **Partida com 3 jogadores** - 6 cilindros e 50 cubos
- **Partida com 2 jogadores** - 7 cilindros e 55 cubos

Coloque o resto dos cilindros e cubos de volta à caixa de jogo.

Dos cubos que cada jogador juntou, pegue um para usar como marcador de PV: coloque esse marcador no espaço "0" da trilha de Pontos de Vitória.

Depois cada jogador pega espécies da sua reserva de genes e coloca-as num a determinada ficha inicial conforme mostrado a seguir:

- **Insetos** - 2 na savana, 1 no pântano e 1 no deserto
- **Aracnídeos** - 2 na selva, 1 na floresta e 1 no pântano
- **Anfíbios** - 2 no pântano 1 na selva e 1 na savana
- **Pássaros** - 2 na floresta, 1 na montanha e 1 na selva
- **Répteis** - 2 no deserto, 1 na savana e 1 na montanha
- **Mamíferos** - 2 na montanha, 1 no deserto e 1 na floresta

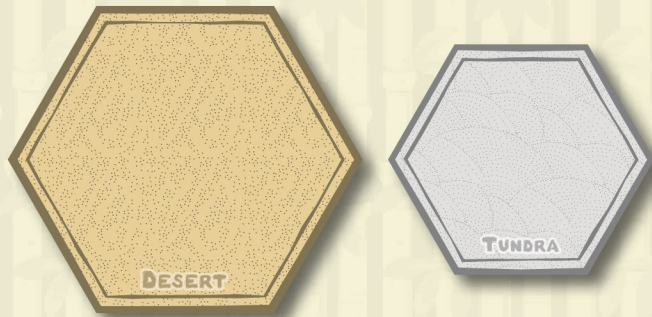
Com menos do que seis jogadores, ignora as instruções de colocação para qualquer animal que não esteja sendo usado. Perceba que cada animal começa o jogo Dominando sua ficha de ocupação central.

### Começar a Jogar

Agora o jogo começa com a Fase de Planejamento do primeiro turno, com o jogador que controla o animal que tem seu marcador de iniciativa mais à esquerda na trilha de Iniciativa conduzindo a primeira colocação de Peões de Ação (PA).



## A Terra



As fichas grandes e pequenas hexagonais irão, quando adicionadas à área de jogo hexagonal do tabuleiro, formar a "Terra" - a superfície de jogo onde está focada a maior parte do jogo.

As espécies pertencentes a cada animal serão colocadas nas fichas de Terra saindo de suas respectivas reservas de genes. As espécies removidas da Terra, seja por qualquer razão que não seja Glaciação (veja a página 13), são colocadas de volta à caixa do jogo, ficam fora do jogo - e NAO vão para a reserva de genes.

Os elementos ocuparão as bordas (e quinas) das fichas da Terra quando não estiverem no mostruário de um animal, ou no mostruário de ação, ou esperando ser comprada do saco de compra de elementos.

Os marcadores de dominância na forma de cone serão colocados nas fichas da Terra quando o animal correspondente puder reivindicar dominância no local.

Novas fichas (grandes) de mar, pântano, savana, selva, floresta, deserto e montanha serão adicionadas aos limites da Terra quando o jogadores realizarem a ação Wanderlust ("Viagem"). Essas fichas são retiradas da cima das três pilhas de fichas de compra.

Novas fichas (pequenas) de tundra são retiradas da pilha de compra de tundra e colocadas num ficha (grande) já existente quando os jogadores realizam a ação Glaciação. Essa ação converte a ficha larga em uma ficha de tundra pelo resto do jogo.

As fichas que compartilham um limite em comum são consideradas como "adjacentes" uma da outra.

Embora uma ficha de tundra seja ligeiramente menor do que a ficha onde ela é colocada - e então não irá fisicamente tocar as seis fichas que poderiam estar cercado-a - essa ficha de tundra ainda é considerada adjacente às fichas ao seu redor, como se ela convertesse a ficha que está embaixo em tundra: que inclusive toca fisicamente as fichas ao seu redor.

## Elementos

Esses são os marcadores redondos que formam os seis elementos usados em

**Dominant Species:** grama, larva, carne, semente, sol e água.

Quando colocado numa ficha da Terra, um elemento representa "reserva"

("supply"); quando estiver no mostruário de um animal, um elemento representa

"necessidade" ("need"). Juntos eles fornecem os elementos que

"combinam" de um animal em cada ficha da Terra.



### Saco de Compra

Quando um elemento não estiver no mostruário de um animal, ou no mostruário de ação ou numa ficha da Terra, ele é mantido num saco de compra. Toda vez que um novo elemento é comprado, ele sempre é pego desse saco de compra. E de modo contrário, toda vez que um elemento é removido do mostruário de um animal ou do tabuleiro, ele é sempre colocado de volta nesse saco de compra para uso posterior.

**EXEMPLO DE ELEMENTOS COMBINANDO:** No gráfico à direita, os insetos dominam a ficha de deserto embora lá eles tenham menos unidades do que anfíbios; a dominância é baseada em qualidade, não em quantidade.

Os insetos combinam um total de 3 elementos (1 grama + 1 grama + 1 larva + 0 água) contra os 2 elementos dos anfíbios (1 larva + 1 larva + 0 carne + 0 água três vezes).

Mesmo tendo apenas seus dois elementos de sol básicos, se uma das espécies répteis da savana migrar para o deserto, os répteis poderiam imediatamente reivindicar a dominância em relação aos insetos, com um total de 6 elementos combinando (2 sol x 3 combinações cada).

Perceba que com três águas, os anfíbios poderiam dominar a savana (3 a 2) se eles se movessem para lá.

Perceba também que se o elemento sol presente nessas duas fichas fosse removido, os répteis estariam em perigo de extinção na savana, já que eles não estariam mais combinando nenhum elemento lá.

## Elementos combinando

Alguns efeitos pedem que um jogador determine os elementos "combinando" do seu animal numa ficha. Para determinar os elementos combinando de um animal numa ficha em particular, faça o seguinte:

- Conte o número de vezes que o tipo de elemento mais à esquerda do animal aparece na ficha;
- A isso, some o número de vezes que o segundo elemento do animal aparece na ficha;
- Repita isso para o terceiro, quarto, quinto e sexto elemento do animal, se presente, para chegar ao valor total de elementos combinando.

Veja o gráfico de exemplo abaixo:

## Espécies em perigo de extinção

Qualquer espécie ocupando uma ficha onde seu animal combina exatamente com zero elementos, então, diz-se que a espécie está "em perigo".

Espécies em perigo de extinção estão vulneráveis à eliminação durante a ação de Extinção e não podem reivindicar dominância de uma ficha.

## Dominância

Quando um animal tiver pelo menos uma de sua espécie presente numa ficha e esse animal combina mais elementos do que qualquer outro animal com uma espécie presente, então, diz-se que essa espécie tem "dominância" naquela ficha. Um empate pela maioria dos elementos combinando significa que nenhum animal tem a dominância lá.

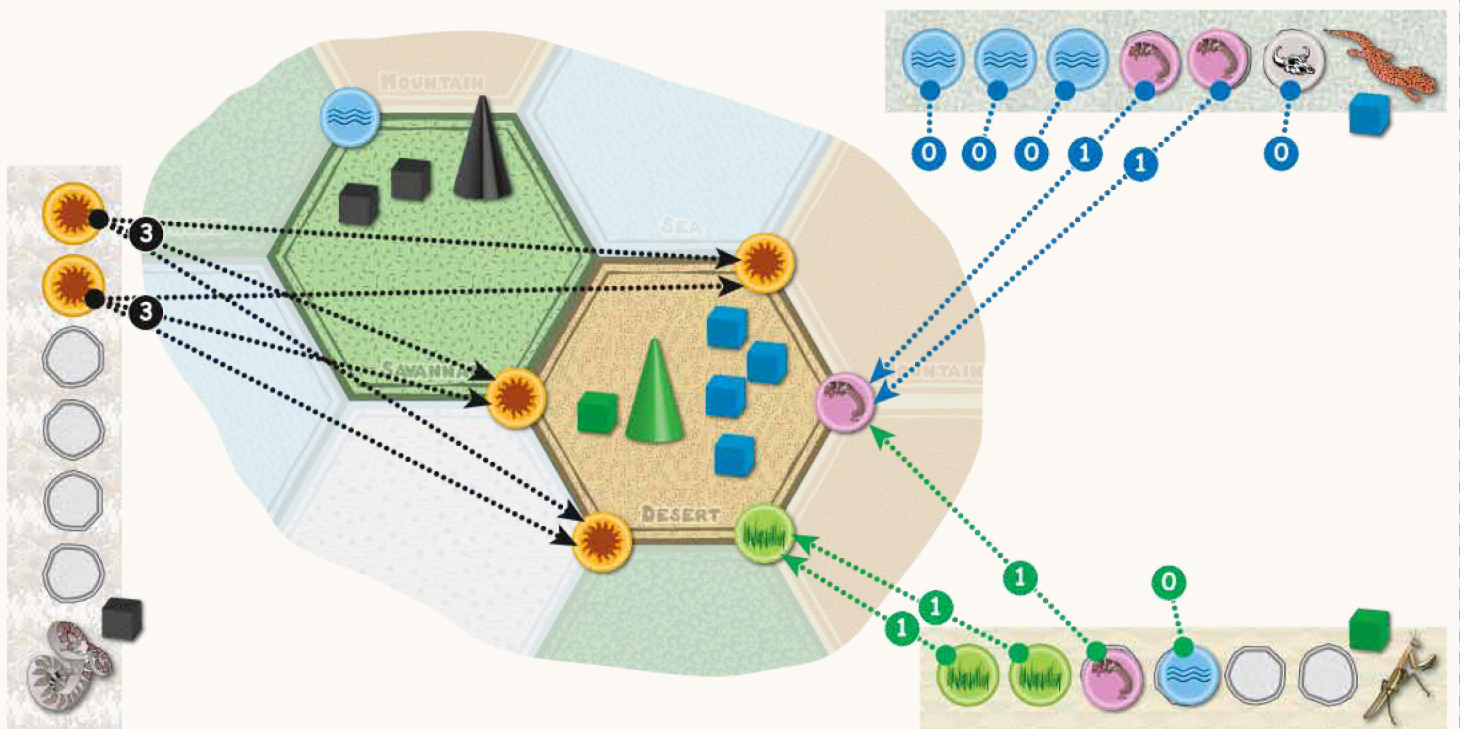
As espécies em perigo não podem nunca reivindicar dominância, mesmo se seu animal tiver a única espécie presente na ficha.

A dominância de uma ficha é representada pela colocação de um cone de madeira da cor escolhida do jogador. A dominância pode ser conquistada ou perdida a qualquer momento e isso deve ser efetivado imediatamente. Além disso, é de responsabilidade dos jogadores avisar a mudança da dominância de uma ficha.

Em outras palavras, a dominância (ou sua perda) deve ser verbalmente e fisicamente reivindicada e não é automática. Assim, logo que a dominância de uma ficha for legalmente estabelecida, essa dominância terá efeito a menos e até que outro jogador: (a) reivindique a dominância do lugar com seu próprio animal, ou (b) mostrar que há um empate pelo maior número de elementos combinando, assim removendo o marcador de dominância do animal que possuía a dominância.

Os jogadores irão sempre querer conferir para ver se algum animal ganhou ou perdeu a dominância na conclusão dessas ações afetando a colocação ou remoção de elementos - por exemplo, durante as ações de Adaptação ou Diminuição (Depletion).

Cada animal tem 10 cones de dominância. Esse não é um limite tão difícil de ser ultrapassado: se por acaso um único animal dominar 11 ou mais fichas, use qualquer método para marcar o excesso.



## As Espécies

Os cubos de madeira representam as "espécies" que cada animal usará para se representar na Terra. A maioria das espécies começará o jogo na reserva de gene do seu dono. A maioria ou todas as espécies eventualmente ocuparão (ao serem colocadas) as fichas de Terra. As espécies removidas da Terra, por qualquer motivo que não seja Glaciação, são imediatamente removidas do jogo.

Um jogador não fica nunca "fora do jogo", mesmo se de alguma forma ficar sem espécies na sua reserva de genes e perder sua última espécie sobrando na Terra. Um animal enfrentando esse dilema não será capaz de realizar Especiação e nem será capaz de Migrar, por exemplo, mas ainda tem outras opções de ação (e ainda mantém seu total de PV).

### Reserva de Genes

Antes de serem colocadas numa ficha de Terra, as espécies pertencentes a um animal são mantidas numa pilha na frente do jogador que as possui - essa pilha é chamada de "reserva de genes". Toda vez que uma espécie é adicionada à Terra, essa espécie é retirada da reserva de gene desse jogador. Mas, toda vez que uma espécie é removida da Terra por qualquer razão, que não seja a Glaciação, ela é sempre colocada de volta à caixa do jogo, fora do jogo (e não de volta à reserva de gene do jogador).

## Trilha de Pontos de Vitória

A "Trilha de Pontos de Vitória" percorre o lado de fora do tabuleiro. É nessa trilha que, usando um dos seus cubos, cada animal mantém em ordem seus PV durante o jogo.

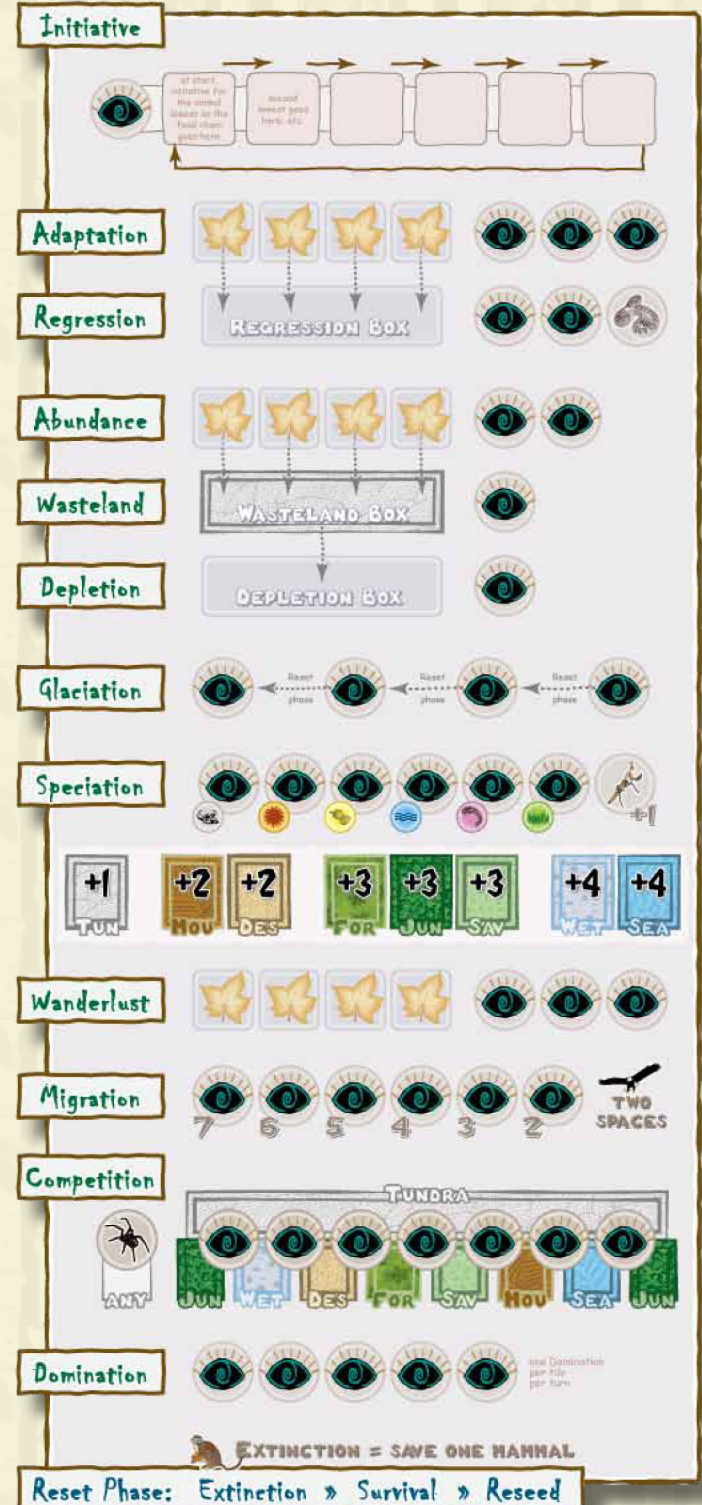
Toda vez que um animal ganha ou perde PVs, mova seu cubo para frente ou para trás na trilha corretamente. Coloque um cubo colorido da sua cor no espaço "+100" se um animal ultrapassar os 100 PVs. Os PVs nunca vão abaixo de zero.

O cubo usado para marcar "+100" pode vir daqueles que foram removidos anteriormente na partida.

## Mostruário de Ação

Essa é uma grande área rosa-cinza no lado direito do tabuleiro. O mostruário de ação é o "motor" do jogo e facilitará as vontades de cada jogador, bem como mais à frente o destino do seu animal na Terra.

### O mostruário de ação



## Sequência de Jogo

**Dominant Species** é jogado numa série de turnos nos quais todos os jogadores jogam mais ou menos simultaneamente. Cada turno é dividido em três Fases:

### Fase de Planejamento Fase de Execução Fase de Manutenção

Durante a Fase de Planejamento, os jogadores realizarão turnos colocando seus peões de ação (PA) disponíveis nos espaços de "globo ocular" do mostruário de ação que está localizado na metade direita do tabuleiro. Cada PA indicará a ação a ser realizada pelo jogador durante a Fase de Execução a seguir. Cada espaço de ação pode suportar no máximo um PA, então o "primeiro a chegar, primeiro a servir".

Durante a Fase de Execução - que começa assim que todos os PAs disponíveis tenham sido colocados - os PAs são removidos de cima para baixo, da esquerda para a direita. Toda vez que um PA é removido dessa maneira, o jogador que possui o peão realiza a ação indicada naquela linha do mostruário (tal como "Glaciação" ou "Migração").

Durante a Fase de Manutenção (página 20), algumas espécies podem ser extintas e um jogador pode ser capaz de pontuar PVs através da Carta de Sobrevivência (Survive Card). Depois, se o jogo ainda não tiver terminado, o mostruário de ação precisa ser resetado para iniciar o próximo turno.

O jogo continua de turno em turno dessa maneira até que o jogo termine e a pontuação final ocorra (página 20).

## Fase de Planejamento

Durante cada turno da Fase de Planejamento, os jogadores irão, um de cada vez, da esquerda para a direita de acordo com a ordem de Iniciativa, colocar um de seus PAs disponíveis em qualquer espaço de espaço de ação com "globo ocular" vazio no mostruário de ação. Cada espaço de globo ocular pode conter no máximo apenas um PA.

Os PAs não podem ser colocados em espaços sem globo ocular, tal como o espaço com o ícone de arcnídeo na seção de Competição.

Depois que o último animal na ordem da Iniciativa tenha colocado um PA, a "rodada" atual acaba e uma nova rodada começa com o animal à frente na trilha de Iniciativa. As rodadas continuam da esquerda para a direita na ordem da Iniciativa até que todos os animais tenham ficado sem PAs disponíveis para colocar. Em cada rodada, qualquer animal que tenha ficado sem PAs disponíveis perde sua vez, ou seja, sua vez é pulada. Os animais que não estiverem jogando também são pulados.

## Fase de Execução

Durante a Fase de Execução, os PAs colocados no mostruário de ação durante a Fase de Planejamento anterior são removidos - um de cada vez de cima para baixo e da esquerda para a direita - e a ação apropriada é realizada pelo jogador que possui o PA. A ordem é essa:

1. Iniciativa (Initiative)
2. Adaptação (Adaptation)
3. Regressão (Regression)
4. Abundância (Abundance)
5. Descampado (Wasteland)
6. Diminuição (Depletion)
7. Glaciação (Glaciation)
8. Especiação (Speciation)
9. Viagem (Wanderlust)
10. Migração (Migration)
11. Competição (Competition)
12. Dominação (Domination)

### Ações Voluntárias

As ações não são nunca obrigatórias: quando o PA de um jogador é removido do mostruário de ação, ele pode escolher não realizar a ação escolhida.

### Pulando Seções

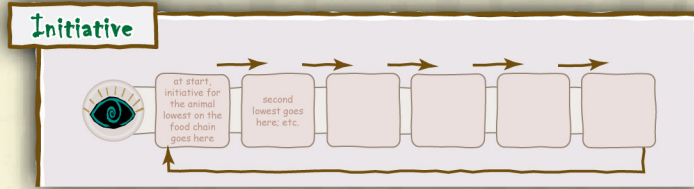
A maioria das seções do mostruário de ações pode ser pulada se elas não tiverem nenhum PA. Exceto:

- Regressão - essa seção sempre afeta todos os animais com os elementos adicionados combinando;
- Descampado - essa seção sempre afeta todas as fichas de tundra com elementos combinando;
- Especiação - os insetos sempre têm a chance de adicionar uma única espécie ao tabuleiro;
- Competição - os arcnídeos têm a chance de competir contra uma única espécie adversária.

As diferentes ações estão descritas nas páginas a seguir em detalhes e estão apresentadas na mesma ordem na qual elas são executadas durante uma partida de verdade.

As ações também estão apresentadas - na ordem de execução - de forma resumida no mostruário de animal de cada jogador.

## INICIATIVA (Initiative)



No começo da Fase de Execução, remova qualquer PA que esteja colocado nesse local. O jogador realiza as seguintes atividades:

- Na trilha de Iniciativa, troque o marcador de iniciativa do seu animal pelo marcador de iniciativa do animal diretamente à esquerda do seu animal - assim se movendo efetivamente um espaço para frente na trilha de Iniciativa.
- Coloque o PA que acabou de ser removido em qualquer espaço de globo ocular vago.

O jogador realmente faz a última colocação de PA nesse turno, bem como mover para frente na ordem do turno da Fase de Planejamento a seguir.

## ADAPTAÇÃO (Adaptation)



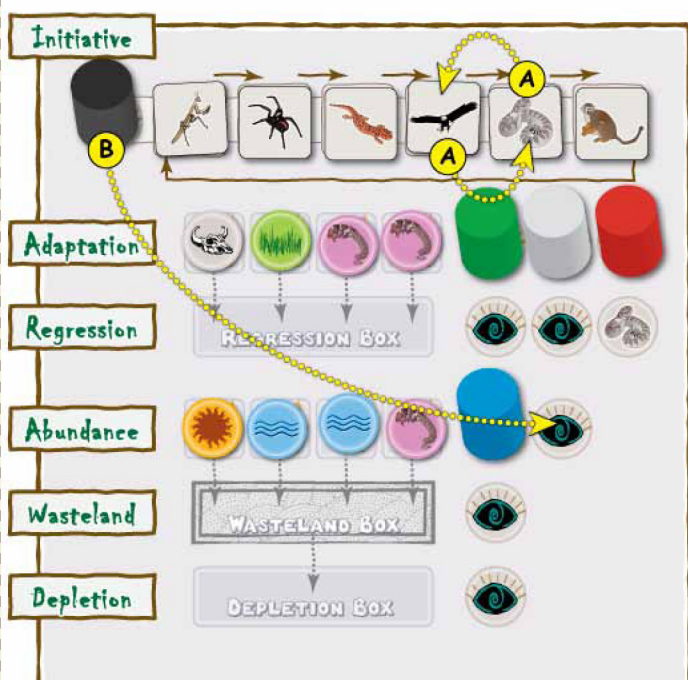
Depois que qualquer ação de Iniciativa ter sido realizada, os PAs são removidos dessa seção um de cada vez da esquerda para a direita.

Quando o PA de um animal é removido, esse jogador escolhe um dos elementos atualmente presentes nessa seção. O elemento escolhido é removido do mostruário de ação e colocado em um espaço de elementos vazio (cinza) no mostruário desse animal.

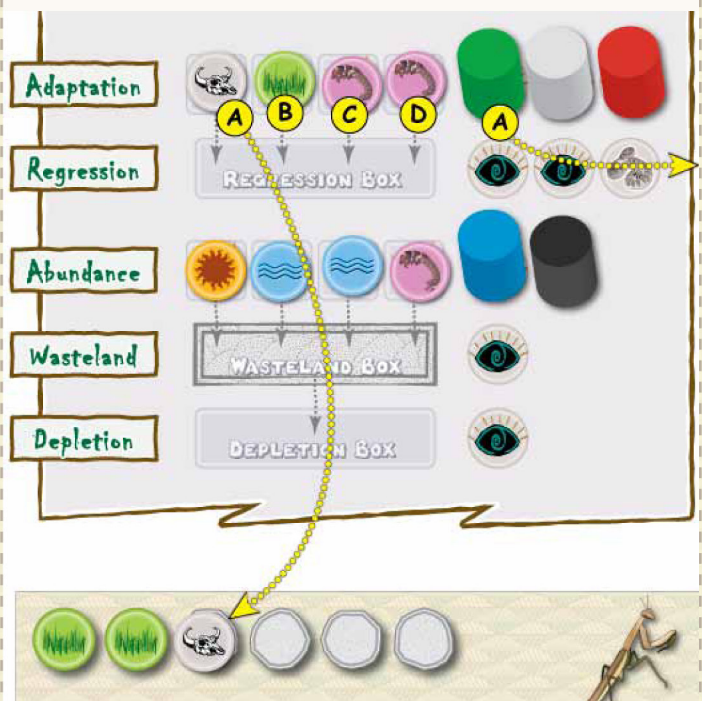
Nenhum animal pode ter mais do que seis elementos no seu mostruário (contando tanto os elementos fixos como os elementos adicionados). Se um animal que está realizando essa ação já possuir seis elementos no seu mostruário, então ele não realiza a ação.

Os animais têm permissão para adquirir vários elementos do mesmo tipo.

EXEMPLO: Na Fase de Planejamento o jogador réptil (preto) decide melhorar um pouco sua posição na trilha de Iniciativa, então ele coloca um PA aqui no primeiro turno de uma partida com seis jogadores. Quando seu PA for removido, ele primeiro troca de posição com o marcador de iniciativa do jogador pássaro (A). Depois ele escolhe outro espaço de globo ocular vazio para colocar o PA que acabou de remover: vendo uma oportunidade de ter mais sol em jogo, ele pega o último espaço vago na seção Abundância (B).



EXEMPLO: O jogador inseto (verde) quer diversificar um pouco. Primeiro ele tem que remover seu PA e escolhe colocá-lo no elemento de carne disponível no mostruário do seu animal (A). Para os jogadores branco e vermelho sobrou escolher entre larva e grama. Em vez de escolher carne, os insetos poderiam ter escolhido se especializar pegando o elemento grama (B) adicionando-o as suas duas gramas padrão. Pegar uma das duas larvas disponíveis (C) é um risco porque se nenhum dos outros dois jogadores pegar a outra larva, ele se moveria para baixo na Caixa de Regressão (Regression Box) no final do turno (D), forçando então os insetos a gastarem um precioso PA no próximo turno para salvá-lo.



## REGRESSÃO (Regression)



Depois que todas as ações de Adaptação tenham sido realizadas, a Regressão ocorre da forma a seguir: para cada tipo de elemento presente na Caixa de Regressão (Regression Box), cada animal remove um disco de elemento do mesmo tipo do mostruário do seu animal.

**Benefício do Peão de Ação** - Cada Peão de Ação presente nessa seção impede que um determinado elemento seja removido do animal em questão. Repare no terceiro espaço aqui como o símbolo do réptil dentro: deve-se considerar que os répteis sempre tem um PA de "graça" nessa seção.

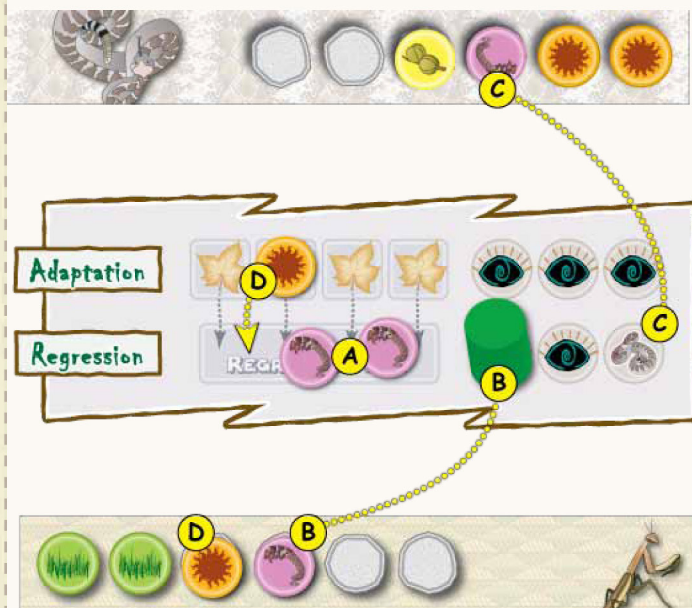


Durante a Fase de Planejamento, o jogador réptil ainda pode escolher colocar PAs nessa seção normalmente se assim ele desejar.

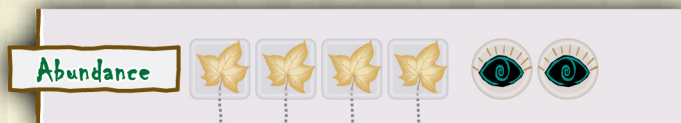
Nenhum animal pode ter seus elementos padrão removidos (aqueles impressos no canto superior esquerdo no mostruário do animal).

Os animais que estiverem possuindo apenas seus elementos padrão não podem ser afetados pela Regressão de maneira nenhuma.

**EXEMPLO:** A Caixa de Regressão está com dois elementos larva (embora isso conte somente como um tipo de elemento) (A). O jogador inseto colocou um PA aqui, que evita que seu elemento larva seja removido (B). O PA de graça do jogador réptil aqui também evita a perda de larva (C). Perceba que o elemento sol do jogador inseto está correndo perigo de ser removido no próximo turno quando o sol que está na Adaptação for movido para baixo na Regressão no final desse turno (D).



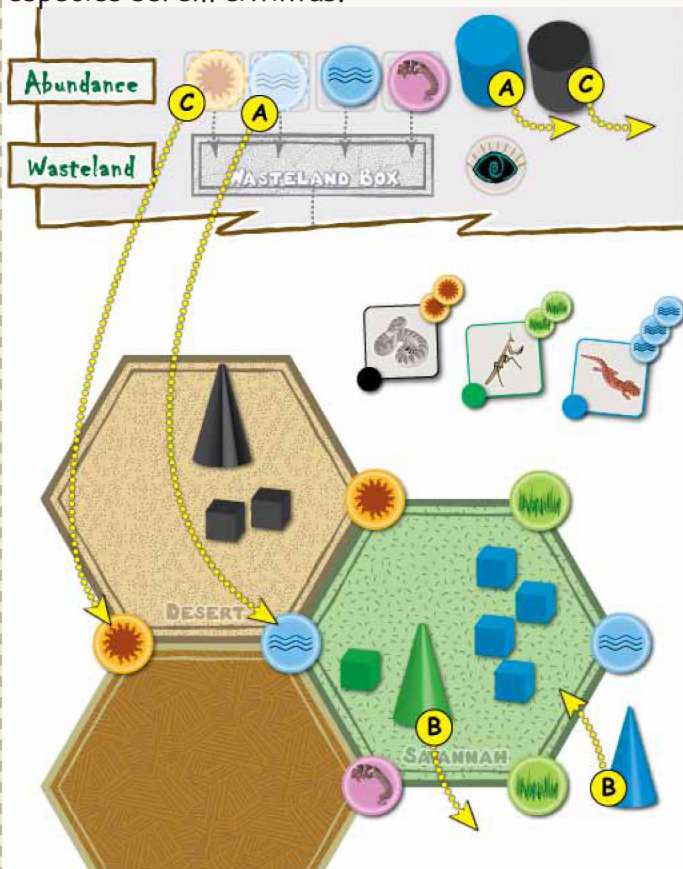
## ABUNDÂNCIA (Abundance)



Depois que a ação de Regressão tenha ocorrido, os PVs são removidos dessa seção um de cada vez da esquerda para a direita. Quando o PA de um animal é removido, esse jogador escolhe um dos elementos atualmente presentes nessa seção. O elemento escolhido é removido do mostruário de ação e colocado numa borda vaga de qualquer ficha da Terra.

Os elementos podem ser colocados em qualquer borda vaga de uma ficha, mesmo uma borda que compartilhe com somente uma ficha ou com nenhuma outra ficha (ou seja, as bordas de uma ficha atualmente no "limite" da Terra).

**EXEMPLO:** Os anfíbios vão primeiro e pegam (A) e escolhem colocar um dos elementos de água disponíveis conforme indicado. Isso dá aos anfíbios a dominância da Savana: 6 elementos combinando contra 4 dos insetos (B). Os répteis jogam depois e pegam (C) e escolhem colocar na ficha de sol disponível conforme mostrado. Isso permitirá mais à frente que os répteis se expandam na ficha de montanha sem essas espécies serem extintas.



## DESCAMPADO (Wastland)

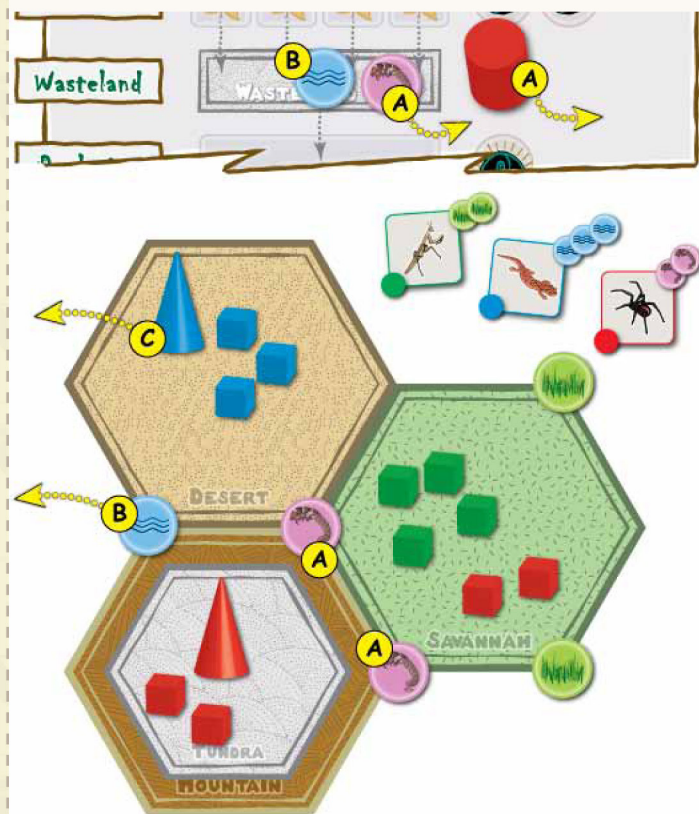


Depois que todas as ações de Abundância tenham sido realizadas, remova qualquer PA que foi colocado lá. Esse jogador remove qualquer elemento atualmente na Caixa Descampado (Wasteland Box), colocando-o de volta ao saco de compra.

Depois, independente se havia um PA colocado nessa seção ou não, a ação Descampado ocorre automaticamente: remova todos os elementos das fichas de tundra que combinem com o(s) tipo(s) de elemento(s) ainda presente(s) na Caixa Descampado. Os elementos removidos são colocados de volta no saco de pano.

Perceba que a Caixa Descampado ficará vazia - e a ação é pulada - durante o primeiro turno do jogo.

EXEMPLO: Os aracnídeos removem seu PA, escolhendo colocar o elemento larva da Caixa Descampado de volta ao saco de compra. Assim as duas larvas adjacentes à tundra são poupadas (A). Um elemento de água permanece na Caixa Descampado, então todos os elementos de água na Terra que estiverem atualmente adjacentes à tundra são removidos e colocados de volta ao saco de compra (B). Os anfíbios perdem sua dominância na ficha de deserto porque sua espécie lá agora está em perigo de extinção (C).



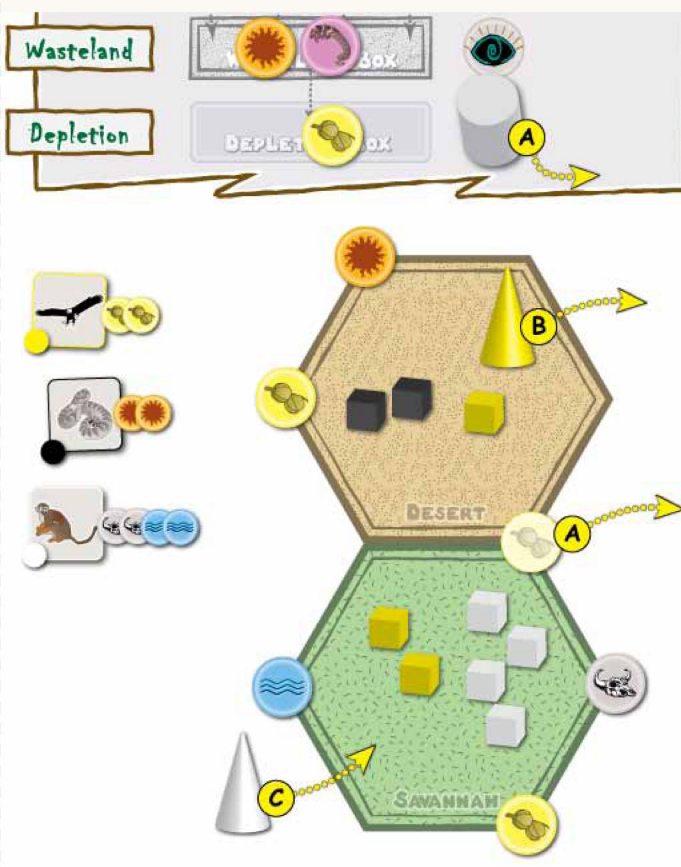
## DIMINUIÇÃO (Depletion)



Depois que a ação Descampado tenha sido realizada, remova qualquer PA que foi colocado lá. Esse jogador escolhe um elemento na Terra que combine com um tipo de elemento na Caixa de Diminuição (Depletion Box). O disco de elemento escolhido é removido da Terra e colocado de volta no saco de compra.

Se nenhum dos elementos na Caixa de Diminuição combinar com os elementos na Terra, então essa ação não tem efeito. Perceba que a Caixa de Diminuição ficará vazia - e então essa ação não acontece - durante o primeiro e o segundo turnos de jogo.

EXEMPLO: O jogador mamífero remove seu PA dessa seção. Existe um único elemento na Caixa de Diminuição, então ele pode remover qualquer elemento de semente da Terra. Ele escolhe um colocado no deserto e savana (A). Em cada uma dessas fichas, os pássaros combinando 4 elementos vão para 2 elementos combinando. Eles perdem a dominância do deserto já que agora eles estão empatados com os répteis (B). Os mamíferos ganharão a dominância da savana onde antes havia um empate (C).



## GLACIAÇÃO (Glaciation)



Depois que qualquer ação de Diminuição (Depletion) tenha sido realizada, remova (somente) o PA mais à esquerda dessa seção. Esse jogador conduz a ação e Glaciação realizando as etapas a seguir:

1. Escolha uma ficha não-tundra que esteja adjacente a pelo menos uma outra ficha de tundra.
2. Remova e temporariamente deixe de lado todas as espécies da ficha escolhida.
3. Coloque uma nova ficha de tundra (da reserva com a face para cima) em cima da ficha escolhida.

Essa ficha não vale mais como seu antigo tipo de terreno e em vez disso, é tratado como uma "ficha de tundra" pelo resto do jogo.

4. Remova todos os elementos da Terra que estejam cercados exatamente por três fichas de tundra.

Isso significa que um elemento ocupando uma borda com somente uma ou duas fichas de tundra no "limite" da Terra não são afetados.

5. Ganhe PVs de bônus (veja a página 3) baseado no número de fichas de tundra existentes que estejam adjacentes a nova ficha recém colocada.

6. Da pilha de espécies que foram colocadas de lado, coloque 1 espécie pertencente a cada animal de volta na ficha.

7. O restante das espécies removidas, se houver alguma, são devolvidas para as reservas de genes de seus donos (em vez de serem eliminadas e colocadas de volta à caixa de jogo).

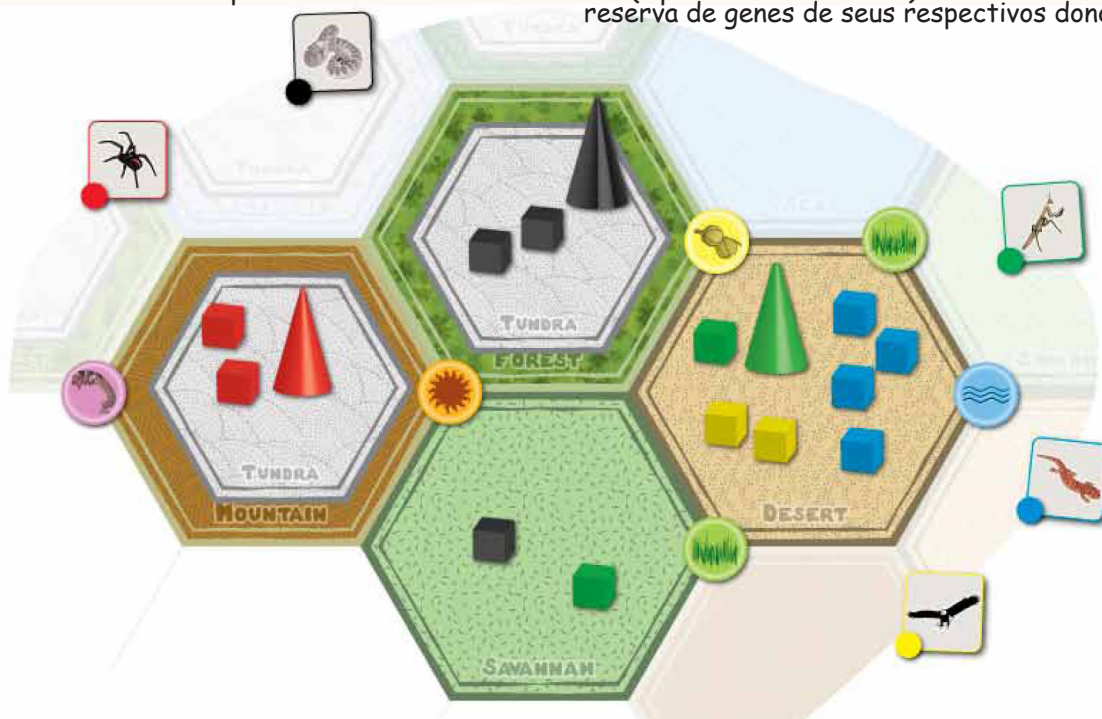
Se não houver nenhuma ficha de tundra sobrando na pilha (todas as 12 já estão na Terra) essa ação não tem efeito.

Perceba que se houver qualquer PAs no segundo, terceiro ou quarto espaços de globo ocular, então esses PAs não são removidos dessa vez. Em vez disso, eles devem se deslocar para frente durante a fase a seguir de Manutenção.

Os jogadores descobrirão que a Glaciação é tão poderosa que às vezes vale à pena investir pensando numa ação futura, mesmo que isso signifique ficar sem usar um PA por um turno ou dois.

EXEMPLO: O jogador réptil fica com a ação de Glaciação nesse turno. Ele gostaria de glaciá-lo a Savana porque, não somente isso lhe daria 3 PVs de bônus por uma colocação ao lado de duas fichas de tundra existentes, mas também lhe daria o controle da Carta de Sobrevivência (Survival Card) (3 répteis no total numa tundra comparados com 2 aracnídeos e 1 inseto). Mas, ele não quer perder o único elemento sol ao ficar cercado por três tundras. Nesse caso, esse elemento sol seria removido durante a etapa 4....

Então em vez disso, ele escolhe a ficha de deserto para Glaciação (etapa 1). Ele remove todas as espécies presentes lá (etapa 2), depois coloca uma nova ficha de tundra em cima da ficha de deserto (etapa 3). A etapa 4 não tem nenhum efeito. Na etapa 5, ele pontua 1 PV de bônus (por existir uma tundra adjacente à nova ficha). Depois, das espécies removidas na etapa 2 - 1 inseto, 2 pássaros e 4 anfíbios - um de cada tipo é colocado de volta à nova tundra (etapa 6), com o restante (1 pássaro e 3 anfíbios) sendo colocados de volta à reserva de genes de seus respectivos donos (etapa 7).



## ESPECIAÇÃO (Speciation)



Depois que a ação da Glacição tenha sido realizada, os PAs são removidos dessa seção um de cada vez da esquerda para a direita.

Quando o PA de um animal for removido, esse jogador escolhe qualquer elemento na Terra que combine com o tipo de elemento acompanhando o espaço de onde o PA foi pego. Depois ele coloca novas espécies na sua reserva de gene nas fichas adjacentes da forma a seguir:

- Até 4 espécies se a ficha for mar ou pântano.
- Até 3 espécies se a ficha for savana, selva ou floresta
- Até 2 espécies se a ficha for deserto ou montanha
- Até 1 espécie se a ficha for tundra

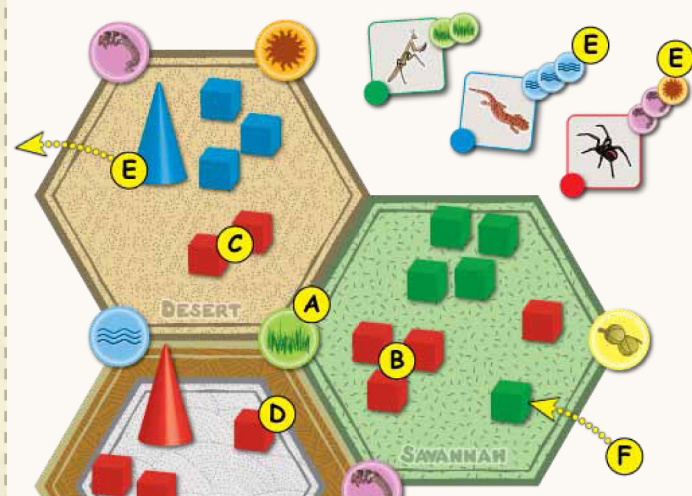
Perceba que somente uma, duas ou três fichas podem ser povoadas de uma vez: aquelas com uma borda ocupada pelo elemento escolhido.

Depois que todas as ações de Especiação tenham sido realizadas, o jogador inseto pode colocar mais uma única espécie de sua reserva de genes em qualquer ficha na Terra.

Durante a Fase de Planejamento, o jogador inseto ainda pode escolher colocar PAs em outros espaços dentro dessa seção se assim ele desejar.

**EXEMPLO:** Os aracnídeos removem um PA do espaço de globo ocular "grama". Eles escolhem o elemento grama mostrado abaixo (A). Isso permite que eles coloquem mais 3 espécies na savana (B), 2 no deserto (C) e mais 1 na tundra (D).

Os anfíbios perdem a dominância do deserto já que eles agora estão empatados com os aracnídeos, cada um com 3 elementos combinando (E). Depois os insetos colocam sua espécie de grama na savana para manter uma vantagem quantitativa lá (F).



## VIAGEM (Wanderlust)



Depois que todas as ações de Especiação tenham sido realizadas, os PAs são removidos dessa seção um de cada vez da esquerda para a direita. Quando o PA de um animal é removido, esse jogador escolhe uma das fichas grandes disponíveis com a face para cima (aquelas que estão em cima das pilhas de Fichas de Viagem). Depois ele realiza as atividades a seguir na ordem mostrada:

1. Escolha um hexágono vago (branco) no tabuleiro e coloque a nova ficha lá. O hexágono escolhido deve ficar adjacente a pelo menos uma ficha já existente na Terra.

2. Pode escolher um dos discos de elementos na seção de Viagem (Wanderlust) do mostruário de ação e colocá-lo em uma borda livre da ficha recém colocada.

3. Ganhar **PVs de bônus** (veja a página 3) baseado no número de fichas adjacentes existentes à ficha recém colocada.

Finalmente, na ordem da cadeia alimentar (food chain), cada jogador pode mover todas, algumas ou nenhuma de suas espécies que estejam **atualmente adjacente** à ficha recém colocada para essa ficha.

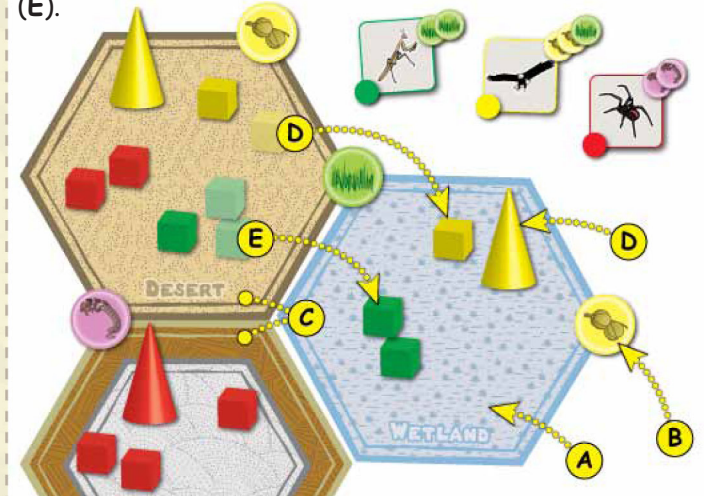
Se qualquer uma das três pilhas de fichas se acabar, o número de ações possíveis da Viagem será reduzido.

**EXEMPLO:** Os pássaros jogam primeiro. Eles escolhem uma ficha pântano com a face para cima para colocar (A) junto com um elemento de semente disponível (B). Há 2 fichas existentes adjacentes à nova ficha pântano (C): de acordo com a Tabela de Pontos de Bônus (Bonus Points Table), isso vale para os pássaros 3 PVs.

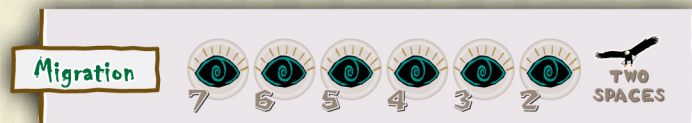
Depois os pássaros decidem mover 1 de suas espécies adjacentes para a nova ficha pântano, imediatamente reivindicando sua dominância (D).

Os aracnídeos recusam. Eles ficariam em perigo de extinção lá.

Finalmente, os insetos entram com 2 de suas espécies (E).



## MIGRAÇÃO (Migration)



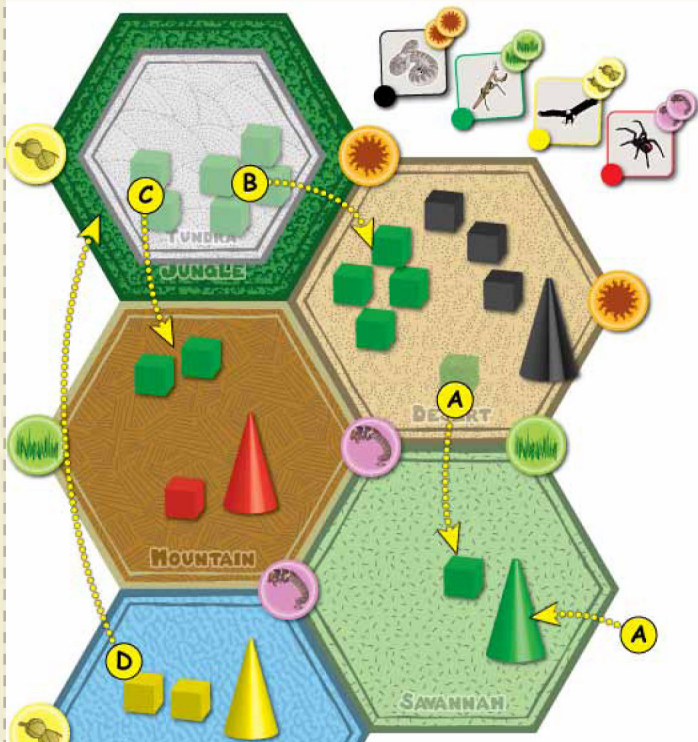
Depois que todas as ações de Viagem tenham sido realizadas, os PAs são removidos dessa seção um de cada vez da esquerda para a direita. Quando o PA de um animal for removido, esse jogador escolhe até X da espécie do seu animal de qualquer lugar da Terra, onde X é o número de espaços de onde o PA foi pego. Cada espécie escolhida é então movida para uma ficha adjacente.

Cada espécie de pássaro pode Migrar uma ficha que esteja até duas fichas de distância: ou seja, os pássaros podem se mover para uma ficha adjacente e depois se mover para uma segunda ficha.

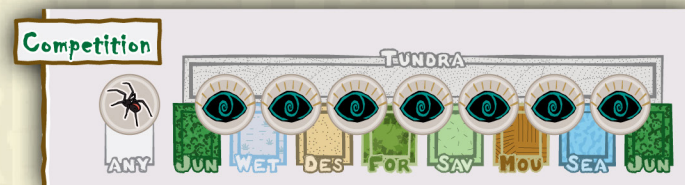
Os pássaros não podem migrar sobre hexágonos em branco (ou seja, aqueles hexágonos que ainda não contém uma ficha de terreno).

As espécies migrando que começam uma ação de Migração no mesma ficha podem se mover juntas para a mesma ficha ou serem divididas em fichas separadas, à escolha do jogador dono das espécies.

**EXEMPLO:** Os insetos removem um PA do espaço de globo ocular "7". Eles movem 1 inseto do deserto para a savana adjacente, reivindicando dominância (A). Ficando em perigo de extinção na tundra, os insetos usam suas 6 últimas migrações para mover suas espécies para fora da tundra: 4 para o deserto (B) e 2 para a montanha (C). Os pássaros também tem um PA de Migração nesse turno. Vendo o que os insetos fizeram, eles planejam usar sua habilidade especial para mover uma de suas espécies do mar para a atual tundra vaga (D).



## COMPETIÇÃO (Competition)



Depois que todas as ações de Migração tenham sido realizadas, os PAs são removidos dessa seção um de cada vez da esquerda para a direita. Quando o PA de um animal for removido, esse jogador deve verificar os três tipos de terreno associados ao espaço de onde o PA foi pego. Então ele escolhe até 1 ficha de cada um desses tipos de terreno atualmente na Terra. Ao escolher uma ficha, ela deve conter:

- Pelo menos uma espécie desse animal; e
- Pelo menos uma espécie de um adversário.

Depois esse jogador deve eliminar 1 espécie de um adversário em cada uma dessas fichas escolhidas. Coloque as espécies eliminadas de volta à caixa de jogo, fora do jogo (não coloque de volta na reserva de genes dos seus donos).



Os aracnídeos sempre terão uma PA "de graça" nessa seção. Eles competem primeiro, em qualquer tipo de terreno, mas somente numa única ficha.

Na Fase de Planejamento, o jogador aracnídeo ainda pode escolher colocar PAs em outros espaços dentro dessa seção se assim ele desejar.

**EXEMPLO:** Os répteis tem um PA no espaço de globo ocular "tundra-deserto-floresta" (A). Eles escolhem eliminar 1 mamífero na floresta mais à esquerda (B) e 1 inseto na tundra (C). Eles não estão presentes no deserto então não acontece a terceira competição (D). Mesmo estando presentes, eles não podem competir na segunda floresta nem no mar nesse turno (E).



## DOMINAÇÃO (Domination)

### Domination



Depois que todas as ações de Competição tenham sido realizadas, os PAs são removidos dessa seção um de cada vez da esquerda para direita. Quando o PA de um animal for removido, esse jogador escolhe uma ficha na Terra que ainda não tenha sido escolhida para Dominação nesse turno. Então essa ficha é pontuada realizando as etapas a seguir:

1. O animal tendo mais espécies presentes na ficha ganha X PVs, onde X é igual ao primeiro número listado para o tipo específico de terreno na Ficha de Pontuação localizada no tabuleiro.

2. Se a ficha que está sendo pontuada for qualquer terreno que não seja tundra, o animal com o segundo maior número de espécies presentes ganha um PVs igual ao segundo número listado para o tipo específico de terreno na Ficha de Pontuação localizada no tabuleiro.

Tem que haver outro animal presente - um animal sozinho não pode reivindicar tanto o primeiro como o segundo lugar.

3. Se a ficha que está sendo pontuada for mar, pântano, savana, selva ou floresta, o animal com o terceiro maior número de espécies presentes ganha um número de PVs igual ao terceiro número listado para o tipo específico de terreno na Ficha de Pontuação.

Tem que haver um terceiro animal presente - um animal reivindicando o primeiro ou o segundo lugar numa ficha não pode também reivindicar o terceiro lugar.

4. Se a ficha que estiver sendo pontuada for mar ou pântano, o animal com o quarto maior número de espécies presentes ganha 2 PVs se for mar, ou 1 PV se for pântano.

Tem que haver um quarto animal presente - um animal reivindicando o primeiro, o segundo ou o terceiro lugar numa ficha não pode também reivindicar o quarto lugar.

**IMPORTANTE:** Em todos os casos, os empates pelo número de espécies, na ficha que está sendo pontuada, são resolvidos na ordem descendente da cadeia alimentar (ou seja, os mamíferos primeiro, depois os répteis, etc).

5. Finalmente, se houver um animal dominante na ficha que está sendo pontuada, esse jogador deve escolher e executar uma Carta de Dominância com a face para cima (se houver uma disponível). Quaisquer escolhas a serem feitas na execução de uma Carta de Dominância são feitas pelo jogador que a escolheu. Depois da execução coloque a carta de volta à caixa de jogo, permanentemente fora do jogo.

Esclarecimentos sobre os efeitos das cartas estão nas páginas 18 e 19.

|         |          |
|---------|----------|
| 9-5-3-2 | SEA      |
| 8-4-2-1 | WETLAND  |
| 7-4-2   | SAVANNAH |
| 6-3-2   | JUNGLE   |
| 5-3-2   | FOREST   |
| 4-2     | DESERT   |
| 3-2     | MOUNTAIN |
| 1       | TUNDRA   |

Perceba que quando a carta **Era do Gelo** (Ice Age card) for escolhida, o jogo terminará quando terminar o turno atual (veja a página 20).

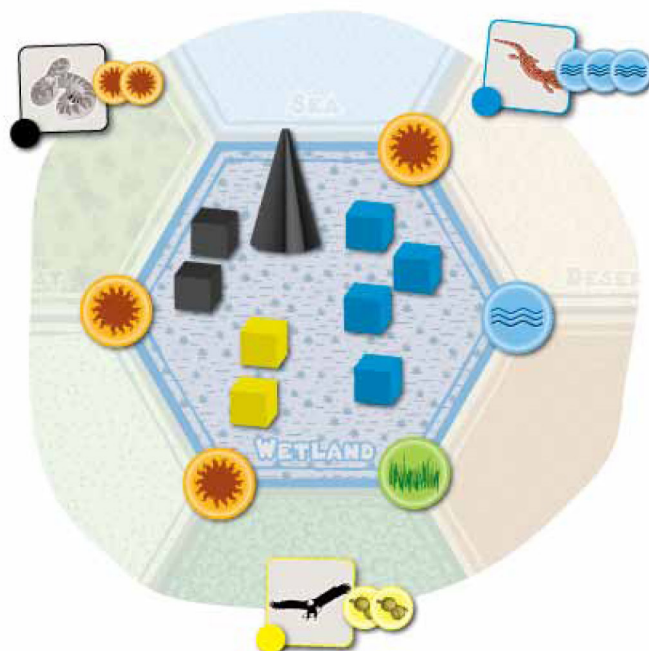
Perceba também que o animal dominante pode não ser o mesmo animal que escolheu pontuar numa ficha em particular e pode não ser o animal que marcou mais pontos.

Finalmente, fique atento para que o primeiro jogador de cada turno tenha uma chance de escolher uma Carta de Dominância e que tenha cinco efeitos para escolher - depois disso as escolhas vão diminuindo conforme as Cartas de Dominância com a face para cima são escolhidas e seus efeitos resolvidos.

Depois que todas as ações de Dominação tenham sido realizadas, a Fase de Execução termina e o jogo continua para a Fase de Manutenção (Reset Phase) (veja a página 20).

**EXEMPLO:** O jogador réptil escolheu pontuar pela ficha pântano em jogo. O primeiro lugar (8PVs) vai para os anfíbios com 4 espécies presentes. Os répteis e pássaros têm 2 espécies cada: os répteis estão mais acima na cadeia alimentar então eles pontuam 4 PVs pelo segundo lugar. Os pássaros estabelecem o terceiro lugar (2 PVs) enquanto que nenhum animal recebe o último 1 PV pelo quarto lugar.

Depois, sendo dominante na ficha, os répteis devem escolher e executar uma Carta de Dominância com a face para cima.



## Regras opcionais para 2 e 3 jogadores

Quando jogar **Dominant Species** com somente 2 ou 3 jogadores, as regras a seguir podem ser usadas para que cada jogador tenham o controle de vários animais. Essas regras entram em conflito com algumas regras já lidadas anteriormente: onde houver um conflito, as regras a seguir tem prioridade.

### Vários animais

Quando designar animais aos jogadores durante a organização, use todos os seis animais. Assim numa partida com 3 jogadores, cada jogador estará no controle de dois animais diferentes; numa partida com 2 jogadores, cada jogador controlará três animais diferentes.

Os jogadores devem usar um conjunto coloridos de peças de madeira para cada um dos seus animais. Cada animal recebe 3 cilindros e 35 cubos como se estivessem numa partida com 6 jogadores. Cada animal mantém seus Pontos de Vitória separadamente.

### Ações

Quando o animal de um jogador estiver realizando uma ação, seu(s) outro(s) animal(s) e suas espécies são consideradas "adversários" para qualquer propósito (exatamente como se eles fossem controlado por um jogador adversário). Por exemplo, quando uma Carta de Dominância se refere ao "seu animal" ("your animal"), essa carta está se referindo somente ao animal que era dominante na ficha pontuada - nesse caso, seu(s) outro(s) animal(s) controlado(s) seriam tratados como adversários.

### Pontuação Final

Enquanto todos os seis animais ganharão frequentemente PVs durante o jogo, somente um animal pertencendo a cada jogador contará para a pontuação final. No final do jogo, o animal de cada jogador com a **menor** pontuação individual será a pontuação final desse jogador - os animais com as pontuações mais altas pertencentes ao mesmo jogador são ignorados.

Assim é importante você tentar manter um balanço entre seus vários animais durante o jogo em vez de sacrificar um em benefício de outro.

Por exemplo, numa partida com 2 jogadores os animais de Mark tiveram as pontuações de 70, 145 e 160 - deixando Mark somente com 70 PVs. Se os animais de Bob tivessem 75, 85 e 95 pontos, a pontuação final de Bob será de 75 e ele seria o vencedor.

## Organização Opcional da Terra (Aleatoriamente)

A organização alternativa a seguir para a Terra terá os animais começando o jogo combinados de forma diferente, mas com variação nos níveis de PV iniciais para compensar. Essa opção pode ser usada com o jogo base ou em conjunto com as regras opcionais para 2 ou 3 jogadores.

Siga a organização normal do jogo para a Terra exceto pelas mudanças a seguir:

### Fichas

Antes da colocação de peças no tabuleiro, embale as fichas grandes com a face para baixo. Compre sete fichas aleatoriamente e coloque-as nos sete espaços iniciais (Com o restante forme as três pilhas de compra normalmente). Coloque uma ficha de tundra em cima da ficha central.

### Elementos

Um de cada vez, aleatoriamente compre um total de doze elementos do saco, coloque-os nas doze bordas das fichas nos espaços iniciais dos elementos. (O mostruário de ação é alimentado com elementos normalmente).

### Espécies

Coloque 1 espécie animal em cada ficha não-tundra contendo um único elemento de carne; 2 mamíferos em cada ficha de não-tundra contendo 2 carnes; 3 mamíferos em cada ficha não-tundra contendo 3 carnes; etc.

Repita esse processo para répteis e sol; pássaros e semente; anfíbios e água; aracnídeos e larva; insetos e grama.

Identifique o animal tendo mais espécies na Terra e conte essas espécies. Coloque o cubo de PV de cada animal no espaço da Trilha de Ponto de Vitória igual a essa contagem.

Depois cada animal perde uma quantidade de PVs iniciais igual ao número de espécies iniciais que ele tenha na Terra (assim o animal ou animais em maior quantidade de espécies iniciais começará o jogo com 0 PVs).

É possível, mas bem raro, que um animal comece no jogo sem nenhuma espécie na Terra. Se isso ocorrer, não tenha medo! Esse animal começará o jogo com uma boa dianteira de PV - além disso, isso significa que as chances do seu elemento preferido sair do saco de compra e do mostruário de ação estão aumentadas.

## As Cartas

### Carta de Sobrevivência (Survival Card)

A Carta de Sobrevivência é colocada de lado no começo do jogo. Durante o jogo, os jogadores devem manter em ordem quantas de suas espécies ocupam as fichas de tundra. Qualquer jogador com a maior quantidade fica de posse da Carta de Sobrevivência. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados pela maioria, então nenhum jogador controla a carta (ela permanece sem o controle dos jogadores e não valerá pontos para nenhum jogador).



Durante a Fase de Manutenção, depois da Extinção, o jogador no controle da Carta de Sobrevivência ganha PVs de bônus (veja a página 3) pelo número de fichas de tundra ocupadas por uma ou mais espécies de seu animal.

### Cartas de Dominância

As 26 Cartas de Dominância são uma recompensa para os jogadores por serem dominantes numa ficha que é pontuada durante uma ação de Dominação. Quando uma Carta de Dominância com a face para cima for escolhida durante uma ação de Dominância, esse jogador deve resolver todo o efeito da carta (ou pelo menos o máximo possível de acordo com a atual situação da partida). A carta é então colocada de volta à caixa, fora de jogo.



Se alguma dúvida surgir durante o jogo, as dicas e esclarecimentos para os vários efeitos da carta estão destacados a seguir.

#### Aquático (Aquatic)

Pegue o elemento escolhido no saco de compra. Se não houver bordas livres em qualquer ficha de mar ou de pântano atualmente em jogo, então a primeira parte dessa carta não acontece. Se você não tiver nenhuma espécie sobrando na sua reserva de genes, então a segunda parte dessa carta não acontece.

#### Biodiversidade (Biodiversity)

Você não recebe PVs adicionais se uma ficha contiver mais do que uma espécie adversária - é simplesmente 1 PV por ficha que você ocupe que tenha QUALQUER espécie adversária nela.

### Biomassa (Biomass)

Se seu animal estiver sozinho numa ficha superpovoadada, você deve eliminar uma de sua própria espécie de lá. Se vários animais tiverem uma espécie numa ficha superpovoadada, você pode escolher qual deve morrer.

### Flagelo (Blight)

O jogador dominante escolhe quais elementos remover da ficha escolhida.

### Catástrofe (Catastrophe)

O jogador dominante escolhe qual espécie eliminar da ficha escolhida. Também é esse jogador que deve escolher qual única espécie remover das fichas adjacentes. Mas a segunda parte é obrigatória, então se o jogador dominante for o único ocupante de uma ficha adjacente, ele terá que eliminar uma espécie de seu próprio animal nessa ficha.

### Frio Repentino (Cold Snap)

Cada animal, exceto aquele controlado pelo jogador escolhendo essa carta, perde uma de suas espécies em cada ficha de tundra.

### Doença (Disease)

Os elementos padrão de um animal (impressos) não podem nunca ser removidos.

Se a ordem de remover causar alguma diferença no resultado, então os elementos são removidos na ordem da cadeia alimentar. Coloque qualquer elemento removido de volta ao saco de compra.

### Ecodiversidade (Ecodiversity)

Lembre-se que "sol" é um único "tipo" de elemento - então, por exemplo, os dois elementos de sol padrão nos répteis contam uma vez para o efeito dessa carta, e não duas vezes.

### Evolução (Evolution)

Você pode escolher espécies de qualquer lugar da Terra para substituir - você não precisa compartilhar uma ficha com um animal escolhido, por exemplo.

Se você só tiver uma ou nenhuma espécie sobrando na sua reserva, você só pode substituir uma ou nenhuma espécie adversária, respectivamente.

### Fecundidade (Fecundity)

Você recebe somente +1 por ficha ocupada; não +1 por espécie nessa ficha. Se a quantidade de espécies sobrando na sua reserva de gene for menor do que o número de fichas que você ocupa, você escolhe quais fichas recebem a espécie adicional e quais não receberão.

### Fértil (Fertile)

É 1 PV por cada espécie na ficha escolhida - suas espécies ou de um adversário.

## Habitat

O elemento não é comprado aleatoriamente - o jogador pode escolher qualquer elemento atualmente no saco de compra.

## Hibernação (Hibernation)

A espécie só pode vir daquelas eliminadas anteriormente (e não da reserva de genes de um jogador e não dentre aquelas colocadas de volta à caixa do jogo no começo da partida).

## Era do Gelo (Ice Age)

O jogo terminará no final do turno em que essa carta for escolhida - depois da Dominação, realize a Extinção e a pontue a Carta de Sobrevivência normalmente, mas pule a fase de Manutenção. Depois realize a pontuação final (veja **Fim do Jogo** na página 20).

## Camada de Gelo (Ice Sheet)

Essa habilidade segue todas as regras normais para Glaciação (veja a página 13).

## Imigrantes (Immigrants)

Os animais fazem suas decisões na ordem da cadeia alimentar. Um animal tendo somente seus elementos padrão (impresso) não pode escolher a primeira ação - boa tentativa!

## Instinto (Instinct)

O PA pode ser colocado em qualquer espaço de globo ocular vazio - mesmo um que já tenha sido ativado nesse turno. Essa carta geralmente funciona como uma colocação muito antecipada para o turno seguinte.

## Inteligência (Intelligence)

Se o animal mais acima na cadeia alimentar pegar essa carta, ele será o único a se beneficiar. Recupere novos peões de ação dentre aqueles colocados de lado no começo da partida.

## Êxodo em Massa (Mass Exodus)

O jogador escolhendo essa carta move todos os animais, até mesmo os animais dos adversários. As espécies podem ser divididas entre quaisquer fichas adjacentes da forma que o jogador achar melhor.

## Metamorfose (Metamorphosis)

Você não pode se desfazer de seus dois elementos padrão (impressos). Perceba que você escolhe um elemento do saco de compra - o novo elemento não é escolhido aleatoriamente.

## Biomass Nichos (Niches Biomes)

Lembre-se que essa carta não é escolhida até depois que a ficha relevante seja completamente pontuada. O valor de "primeiro lugar" da ficha é seu número mais à esquerda na **Ficha de Pontuação**: por exemplo, 9 para mar, 8 para pântano, 7 para savana, etc.

## Nortuno (Nocturnal)

Essa carta não tem efeito se for escolhida por um animal já à frente da linha.

## Onívoro (Omnivore)

O novo peão de ação vem daqueles colocados de lado no começo do jogo.

## Parasitismo (Parasitism)

Se o animal mais abaixo na cadeia alimentar pegar essa carta, ele será o único animal a se beneficiar. Recupere novos peões de ação dentre aqueles colocados de lado no começo do jogo.

## Predador (Predator)

Perceba a palavra "adversário" ("opposing") nessa carta: você não tem que eliminar uma de suas próprias espécies nas fichas contendo somente suas espécies. Você pode escolher uma espécie de um diferente adversário em cada ficha.

## Simbiose (Symbiotic)

Esse efeito conta como padrão bem como os elementos adicionados.

## CREDITS

**Game Design** — Chad Jensen

**Developer** — Kai Jensen

**Packaging Design** — Rodger MacGowan

**Graphics & Rules Layout** — Chad Jensen

**Additional Playtesters** — Alex Ostroumov, Mark Beyak, Terry Beyak, Devon Biasi, Bob Borbe, Kris Adamson, Martin Scott, Kris Skold, Mr. Magoo, Paul Bravey, Richard Gage, Mike Chevalier and Andy Lewis

**Production Coordinator** — Tony Curtis

**Producers** — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan and Mark Simonitch

A kind thanks to the following individuals for giving their time to help proofread this rulebook — David East, Kevin Morris and Paul Marjoram

## Fase de Manutenção

Durante a Fase de Manutenção, os animais podem perder espécies para a extinção e um animal pode ser capaz de ganhar PV através da Carta de Sobrevivência. Depois o mostruário de ação é reiniciado para se preparar para o próximo turno da Fase de Planejamento.

### Extinção (Extinction)

Primeiro, a Extinção ocorre da maneira a seguir: Elimine todas as espécies em de extinção. As espécies eliminadas são removidas da Terra e colocadas de volta à caixa do jogo, fora do jogo.



**EXCEÇÃO:** A cada turno, o jogador mamífero pode automaticamente salvar da Extinção uma de suas espécies em perigo (é ele que decide se tiver mais do que uma espécie em perigo).

### Sobrevivência (Survival)

Depois, certifique-se que o jogador tendo mais espécies em fichas de tundra esteja de posse da Carta de Sobrevivência. Se houver um empate pela maior quantidade de espécies, então nenhum jogador recebe a carta. Depois, o jogador que possui a Carta, se houver algum, marca **PVs de bônus** (veja a página 3) baseado no número total de fichas de tundra ocupadas pelas suas espécies (a quantidade de espécies em cada ficha não tem importância).

### Realimentação (Reseed)

**Nota:** Você não precisa realizar essa etapa se esse for o último turno do jogo (por causa do uso da carta Era do gelo).

Finalmente, na preparação para o próximo turno, realize as ações a seguir:

- Compre novas Cartas de Dominação de cima da pilha de compra para preencher - com a face para cima - cada espaço vazio da seção de **Cartas de Dominância Disponíveis** no tabuleiro. Qualquer carta já ocupando essa seção fica onde está.

Se não houver cartas suficientes sobrando na pilha de compra para preencher completamente cada espaço vazio, então complete o que for possível; o resto ficará vazio mesmo.

Assim que a pilha de compras acabar, nenhuma nova carta será colocada pelo resto do jogo.

- Deslize qualquer PAs no segundo, terceiro e quarto espaços da seção de Glaciação um espaço para a esquerda.
- Remova todos os elementos da seção de Regressão (Regression), Diminuição (Depletion) e Viagem (Wanderlust) do mostruário de ação. Coloque-os de volta ao saco de compra.
- Deslize todos os elementos da Caixa Descampado (Wasteland) para a Caixa Diminuição (Depletion).
- Deslize todos os elementos da seção Abundância (Abundance) para a Caixa Descampado (Wasteland).
- Deslize todos os elementos da seção Adaptação (Adaptation) para a Caixa Regressão (Regression).
- Compre 4 elementos aleatoriamente do saco e coloque-os nos quatro quadrados de "folha" da seção Adaptação (Adaptation).
- Compre outros 4 elementos aleatoriamente e coloque-os nos quatro quadrados de "folha" da seção Abundância (Abundance).
- Compre outros 4 elementos aleatoriamente e coloque-os nos quatro quadrados de "folha" da seção Viagem (Wanderlust).
- Se estiver com a face para baixo, vire para cima a ficha de cima de cada uma das três pilhas de fichas grandes.

Depois o jogo segue para o próximo turno da Fase de Planejamento.

## Fim do jogo

Quando o jogo termina através da carta Era do Gelo (Ice Age card), termine o resto das ações de Dominação, se houver alguma, depois realize a Extinção e pontue a Carta de Sobrevivência normalmente. Depois remova todos os marcadores de Dominação da Terra e pontue cada ficha da Terra uma última vez: a Dominação é ignorada durante a pontuação final - ou seja, os animais ganham somente PVs, não ganham nenhuma Carta de Dominância que pode estar sobrando.

Assim que a pontuação final estiver completa, o jogador que estiver controlando o animal com mais PV vence o jogo. No caso de um empate, o jogador controlando o animal empatado que estiver mais acima da cadeia alimentar vence o jogo.