

EVO

Před 217 453 883 lety, 7mi měsíci a 26ti dny opustil první dinosaur svůj domov v moři a vyšplhal se na souš. Stále se měnící podnebí bylo jeho prvním protivníkem, který ho donutil neustále se stěhovat. Ale počasí nebylo jeho jediným problémem. Musel přežít, prospívat a to rychle!

V EVO kontrolujete přežití a vývoj příslušníků určitého druhu dinosaurů, nazvaného "Dino". Řídíte jejich přesun do mírného podnebí, osvojujete si potřebné informace pro jejich rozvoj, provádíte jejich mutaci a odstraňujete další stvoření, která se teprve musí naučit, co to je být "dominantním druhem". Vy a vaši DINOS zvítězíte, pokud bude váš vývoj nejrychlejší a nejúspěšnější.

Poznámka: Případné připomínky k vědecké přesnosti by měly být adresovány panu C. Darwinovi nebo jeho nástupcům.

O HŘE VE STRUČNOSTI

Na začátku hry má každý hráč jednoho dinosaura a postupně díky němu bude rozšiřovat svůj druh. Velkým problémem je, že musí i se svými potomky přežít ve stále se měnícím podnebí. Na hrací desce se vyskytují čtyři různobarevné oblasti. Tyto barvy představují rozdílná podnebí, některá hodně drsná. Protože se podnebí mění s každým kolem, dinosauři se musí neustále stěhovat, aby přežili.

Hráč může rozvinout druh tím, že „koupí“ nové geny. Například: „noha“ umožní dinosaurovi, aby se pohyboval rychleji, „vejce“ mu dovolí mít více mláďat, „kožich“ ho ochraňuje před zimou atd. Každé kolo je náhodně určeno podnebí. Dinosauři se potom mohou přemístit, aby unikli těm nejdrsnějším podnebním podmínkám. Noví dinosauři se rodí, jiní umírají kvůli příliš chladnému počasí, nebo extrémnímu vedru. Ti, co zůstanou naživu, přinášejí hráči „vývojové body“, které mohou být využity ke koupi nových genů ve fázi kupování nových genů.

Toto pokračuje, dokud do planety nenarazí meteorit, což znamená konec hry. Hráč, který má nejvíce „vývojových bodů“, se stává pánem evoluce.

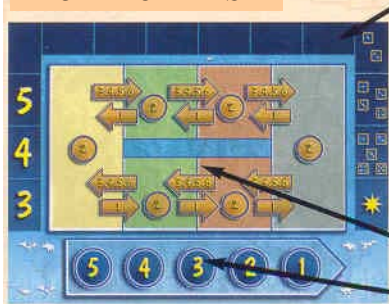
HERNÍ MATERIÁL

- 2 oboustranné hrací desky. To umožňuje měnit velikost hrací plochy podle počtu hráčů.
- 50 dřevěných kamenů dinosaurů (10x po 5 barvách)
- 1 informační deska s :
 - a) tabulkou podnebí, která ukazuje jeho stav v každém kole (uprostřed rozděleno na 4 pásma)
 - b) ukazatelem iniciativy, kam se zaznamenává hrací pořadí v jednotlivých tazích (dole - čísla od 1 – 5)
 - c) počítadlem k zaznamenání počtu odehraných kol (horní hrana začínající číslem 3 a končící hvězdičkou)
- 1 dražební tabulka pro zapsání žádostí o nové mutace. Podél hran se na této desce nachází počítadlo „vývojových bodů“.
- 1 dřevěná značka meteoru - pro sledování počtu odehraných kol (šedý žeton s meteoritem).
- 1 dřevěná značka podnebí - pro sledování současného podnebí (kulatý černý hrací kámen)
- 5 dřevěných válečků pro vyznačení pořadí hráčů v kole (značka iniciativy)
- 5 dřevěných kostiček označujících momentální stav vývojových bodů hráčů na počítadle.
- 5 kartiček s obrázkem dinosaura - na které jsou umísťovány nové geny.
- 62 žetonů genů - označují schopnosti a dispozice dinosaurů
- 26 speciálních karet událostí - mění normální průběh hry
- 2 pomocné karty
- 1 plátěný vak - ze kterého se náhodně tahají žetony genů
- 1 hrací kostka - házením se náhodně ovlivňují události ve hře a průběh osídlování
- 1 pravidla hry

CÍL HRY

Cílem hry je mít v momentě nárazu meteoritu, co největší počet „vývojových bodů“, zaznamenaných na počítadle.

INFORMAČNÍ DESKA



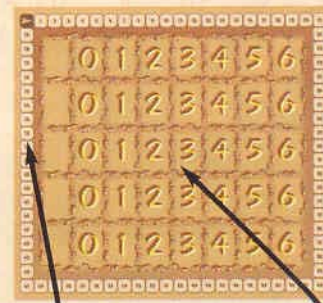
Počítadlo kol



Geny



Portrét



Počítadlo vývojových bodů

Dražba

PŘÍPRAVA HRY

- Sestavte hrací desku. Její velikost závisí na počtu hráčů. Deska se vždy skládá z obou polovina a to následujícím způsobem:

- při třech hráčích použijte **malou** a **střední** část
- při čtyřech hráčích použijte **malou** a **velkou** část nebo **obě střední** části
- při pěti hráčích použijte **velkou** a **střední** část

Abyste se ujistili, že hrací deska je sestavená správně, zkontrolujte, zda je podél břehu stejný počet bílých hvězdiček, jako je hráčů (hvězdičky ukazují startovní místa hráčů).



3 hráči	4 hráči	5 hráčů
malá + střední část	malá + velká část nebo obě střední části	střední + velká část

- Informační deska a dražební deska jsou umístěny vedle hrací desky tak, aby na ně všichni hráči viděli.
- Značka podnebí je umístěna ve žlutém pásmu tabulky podnebí (na informační desce).
- Meteorit se nachází na ukazateli počtu odehraných kol (levý, horní a pravý okraj informační desky). Položte jej na takové číslo, kolik je ve hře hráčů.
- 62 kartiček s geny vložte do plátěného pytlíku.
- Zamíchejte kartičky událostí a rozdejte každému hráči tři, lícem dolů. Poté se na ně smí hráči podívat. Zbytek balíčku položte lícem dolů vedle hrací desky.
- Každý hráč si vezme kartičku s obrázkem dinosaura. Poté si vybere barvu a vezme si 10 dinosauřích kamenů, značku iniciativy své barvy a kostičku na označování počtu vývojových bodů. Kostičku na označování bodů položte na políčko 10 na počítadle vývojových bodů. Značku iniciativy a kameny dinosaurů si hráči odloží stranou.
- Startovní místa (označená bílou hvězdou) si hráči vyberou náhodně. Všichni si položí své první dinosauří kameny na start (políčko vedle hvězdičky). Nyní by měl každý hráč sedět vedle svého startovního místa.

PRŮBĚH HRY

Každé kolo se skládá ze 6 fází:

- 1. Iniciativa:** určení pořadí hráčů, v jakém budou hrát do konce kola.
- 2. Podnebí:** je určeno podnebí tohoto kola
- 3. Pohyb a boj:** Hráči mohou pohybovat svými dinosaury a jsou vyřešeny případné druhové rozepře. Teprve až všichni hráči provedou svůj pohyb, začíná fáze 4.
- 4. Rozmnožování:** teprve až všichni hráči umístí své nové dinosaury, začíná fáze 5.
- 5. Přežití a vývojové body:** někteří dinosaury musí být odstraněni z hrací desky a hráči obdrží vývojové body. Teprve až všichni hráči dokončí tuto fázi, začne fáze 6.
- 6. Meteorit a dražba:** Meteorit je posunut o jedno pole. Pokud hra neskončila, mohou hráči za vydělané geny zdokonalovat svůj druh.

1.fáze: INICIATIVA

Délka „ocasů“ dinosaurů určuje iniciativu. Hráč, jehož druh má nejdelší ocas, začíná. Po něm následuje hráč s druhým nejdelším ocasem atd. Pokud jsou ocasy stejně dlouhé, dříve hraje ten, kdo má méně dinosaurů. Pokud je to stále nerozhodné, pořadí určí hod kostkou (hráč s nižším číslem hraje dříve). Na začátku hry je pořadí nerozhodné (všichni mají stejně dlouhé ocasy i počet dinosaurů), proto jej určete hodem kostky.

Označte pořadí v kole na ukazateli (spodní hrana informační tabulky) značkami iniciativy. Pořadí se určuje pouze na začátku každého kola!

2.fáze: PODNEBÍ

Podnebí se může měnit každé kolo podle hodu kostkou. Před hodem se začínající hráč ujistí, zda si někdo z ostatních hráčů nepřeje zahrát kartu události, kterou by podnebí změnil. Poté, co hodí, posune značku podnebí, podle čísla které padne na kostce, na tabulce podnebí a to podle těchto pravidel:

Padne-li **3, 4, 5 nebo 6** - posuňte značku na tabulce podnebí ve směru hodinových ručiček.

Padne-li **1** - táhněte proti směru pohybu hodinových ručiček.

Padne-li **2** - nechte stát značku na místě.

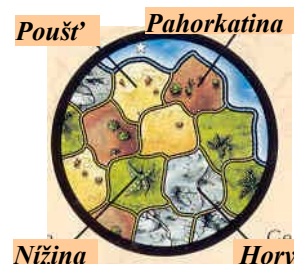
Hrací deska je rozdělena do čtyř různých barevných oblastí:

Žluté oblasti – poušť, kde je nejvyšší teplota

Zelené oblasti - nížina, chladnější než poušť, ale teplejší než pahorkatina

Hnědé oblasti – pahorkatina, chladnější než nížina, ale teplejší než hory

Šedé oblasti - hory, které jsou nejchladnější



Tyto 4 barvy najdeme také na tabulce podnebí.

Barva pole podnebí, kde právě stojí značka, je pro toto kolo barvou **mírného** pásma. Barva políčka vpravo od značky představuje **chladné** pásmo a políčko vlevo od značky určuje barvu **teplého** pásma.

Jakákoliv jiná pásma (**velmi horká** nebo **velmi chladná**) jsou pro dinosaury smrtelná, každý dinosaur v tomto podnebí zemře. Podnebí určuje přežití dinosaurů; všichni přežijí v mírném pásmu, v teplém a chladném je přežití těžší a nemožné je v pásmech smrtelných. Ve smrtelných pásmech zemřou dinosauři ve fázi přežití.

Příklad 1: Jestliže je značka podnebí v zelené oblasti podnební tabulky, znamená to, že zelené oblasti na hrací desce jsou nyní mírným pásmem, hnědé chladným, žluté teplým a šedé oblasti jsou smrtelné (velmi chladné).

Příklad 2: Jestliže je značka podnebí v šedé oblasti podnební tabulky, potom jsou mírným pásmem šedé oblasti na hrací desce. Hnědé jsou teplé, není žádné chladné pásmo a žluté a zelené oblasti jsou smrtelné (velmi horké).

3.fáze: POHYB A BOJ

Pohyb dinosaurů

Počet „nohou“ dinosaurů určuje, kolik pohybových bodů má hráč pro své dinosaury. **Jeden** (1) pohybový bod umožňuje hráči pohyb **jednoho** (1) dinosaura na hrací desce o **jedno** (1) políčko (na sousední políčko).

Na začátku hry mají všechny druhy dinosaurů 1 „nohu“. To znamená, že jen jeden dinosaur každého hráče může být přesunut a to pouze o 1 políčko. Jestliže hráčův druh později získá druhou nohu (vylepšený gen), může se buď posunout 1 dinosaur o 2 pole nebo 2 dinosauři každý o 1 pole.

Přesun na sousední políčko se děje bez ohledu na barvu.

Přesun je dobrovolný.

Na každém políčku může být pouze 1 dinosaur.

Jestliže chce hráč přestěhovat dinosaura na políčko, které je již obsazeno jiným dinosaurem, musí spolu s tímto dinosaurem o políčko bojovat (viz níže uvedené řešení konfliktů).

Dinosauři nikdy nenapadají svůj vlastní druh, proto je zakázáno přesouvat dinosaury na pole obydlené stejným druhem (tj. bojovat mezi vlastními dinosaury).

Poznámka: Během přesunu nezáleží na podnebí. Dinosaur může přijít do smrtelného pásma, nebo je projít, umírá jen jestliže v tomto pásmu zůstane a to až během fáze Přežití.

Rozřešení konfliktů – Boj

Konflikt se vyřeší porovnáním počtu rohů účastníků boje a hodem kostkou. Kostkou hází útočník (dinosaurus, který se pokouší dostat na již obsazené pole).

Za to, že útočí, spotřebuje hráč jeden pohybový bod, za projevené úsilí (a to i v případě, že prohraje, a nemůže obsadit pole, na které útočil).

Výsledek útoku záleží na rozdílu počtu rohů, které vlastní oba druhy:

- Jestliže mají oba druhy **stejný počet** rohů (podobně jako na začátku hry) a padne **1 nebo 2**, vyhrává útočník. Jinak vítězí obránce.
- Jestliže má **útočník o 1 roh více** než obránce (například 1 proti 0 nebo 2 proti 1), útočník vítězí, padne-li mu číslo **1- 4**.
- Jestliže má **útočník o 2 a více rohů více**, tak vítězí, padne-li mu číslo **1-5**.
- Jestliže má **útočník o 1 roh méně** než obránce, vítězí útočník, pouze hodí-li číslo **1**.
- Jestliže má **útočník o 2 a více rohů méně**, než obránce, **nesmí** na pole **vstoupit**.

ROZDÍL Y V POČTU ROHŮ ÚTOČNÍKA A OBRÁNCE ÚTOČNÍK MÁ :

	Stejný počet	1 roh navíc	o 2 + rohy navíc	o 1 roh méně	o 2 + rohů méně
Útočník vítězí	1 nebo 2	1,2,3 nebo 4	1,2,3,4 nebo 5	1	žádný boj
Útočník prohrává	3,4,5 nebo 6	5 nebo 6	6	2,3,4,5 nebo 6	

Dinosaurus, který prohrál, je odstraněn z herní desky a umístěn zpět do vlastníkovy zálohy. Po konfliktu se úspěšný útočník přesune na nyní již prázdné políčko.

4.fáze: ROZMNOŽOVÁNÍ

Každý hráč umístí na hrací desku tolik dinosauřích mláďat, kolik má jeho druh „vajec“ (v 1. kole tedy připadá na jednoho hráče jen 1 mláďe, protože každý hráč má jen 1 gen s vejcem).

Mláďe musí být umístěno na prázdné pole vedle dospělého dinosaura stejného druhu (dospělý dinosaurus je ten, který byl na hrací desce před tím, než začala fáze rozmnožování).

Rozmnožování může probíhat pouze na volných polích kolem dospělého dinosaura. Má-li hráč již všech 10 dinosaurů na hrací desce, žádní noví dinosauři se mu nerodí.

5.fáze: PŘEŽITÍ A VÝVOJOVÉ BODY

Určení, kteří dinosauři přežijí toto kolo:

Značka podnebí označuje barvu mírného pásu. Barva napravo představuje chladné pásmo, barva nalevo pásmo teplé, ostatní pásma jsou smrtelná (viz. Podnebí).

Všichni dinosauři v mírném pásmu přežijí. V chladných pásmech se na hrací desce udrží jen ti dinosauři, pro které má hráč gen „kožich“, v teplých pásmech se udrží ve hře jen ti, pro které má hráč gen „slunečnick“ (pro každého dinosaura, který má v nepříznivých pásmech podnebí přežít, musí mít hráč na svém obrázku jeden odpovídající gen).

Všichni dinosauři ve smrtelném pásmu zemřou, odstraní se z hrací desky a hráč si je uloží do zálohy. Pokud v kritickém (chladném, teplém) pásmu pro přežití máte více dinosaurů než genů k jejich obraně (slunečnicky, kožichy), můžete si vybrat, které z nich odstraníte, a které tam necháte, protože jsou výhodnější pro přežití druhu.

Příklad: Značka podnebí je na hnědém políčku na tabulce podnebí. Hráč A má 1 dinosaura na poušti, 2 v nížině, 5 na pahorkatině a 2 v horách. Druh dinosaura hráče A vlastní 2 kožichy a slunečnick. Dinosaurus na poušti je odstraněn (smrtelná zóna) a jeden z dinosaurů v nížině je také odstraněn (je to teplá zóna a tento druh má jen jeden slunečnick). Dva dinosauři na pahorkatině jsou chráněni svými kožichy. Kdyby byla značka podnebí na žlutém poli, hráč A by ztratil 5 dinosaurů na pahorkatině (velmi chladné, proto smrtelné pásmo) a stejně tak 2 dinosaurů v horách (také velmi chladno). Slunečnick by zůstal nevyužitý (není žádná teplá zóna).

Přidělování vývojových bodů

Každý hráč obdrží za každého dinosaura, který mu přežil, 1 vývojový bod. Přehled o množství a změnách vývojových bodů, vidíme z pohybu kostiček určených k zaznamenávání, na počítadle vývojových bodů.

Vývojové body se využívají ke koupi nových genů, což zlepšuje možnost přežití jednotlivých druhů. Pomocí těchto bodů se také určuje vítěz hry (hráč s největším počtem vývojových bodů na konci hry je vítěz).

6.fáze: METEORIT A DRAŽBA

Pohyb značky meteoritu

Značka meteoritu se posune po ukazateli polohy meteoritu (počítadlo kol) o 1 pole doprava. Jestliže meteor postoupí na políčko, na kterém jsou nakresleny kostky s čísly, pak první hráč hází kostkou. Jestliže číslo, které padlo, je rovno některému z čísel zobrazených na políčku, tak meteorit narazí do planety a hra okamžitě končí. Jestliže hra nekončí, hráči mohou nyní koupit nové geny.

Dražba genů

Na začátku hry jsou všechny druhy dinosaurů stejné.

V této etapě si hráči kupují nové geny (jak je popsáno níže), které pozmění schopnosti jejich druhu. Získaný genový žeton je umístěn na portrét dinosaura, aby bylo vidět v jaké schopnosti povýšil. V posledním kole hry (náraz meteoritu) už není žádná dražba ke koupi genů.

Postup dražby: První hráč vylosuje z pytlíku tolik genů, kolik je účastníků hry. Tyto geny jsou pak umístěny (jeden gen na jednu řadu) na prázdná místa vlevo od nulových políček na dražební tabulce.

První hráč vezme svou značku iniciativy a umístí ji na dražební tabulku, na číslo v řadě souhlasící s genem, který chce koupit. Toto číslo představuje počáteční cenu nabídnutou tímto hráčem (může to být i 0).

Hráči si pak postupně označí jeden z genů stejným způsobem. Hráči, kteří chtějí získat gen, o který již projevil zájem jiný hráč (označil si ho žetonem aktivity), musí umístit značku na vyšší hodnotu v té samé řadě, kde je umístěn požadovaný gen.

Až se toto stane, hráč, který byl předražen musí okamžitě uskutečnit novou nabídku, ještě před nabídkou dalšího hráče. Jeho nabídka musí být buď vyšší, nebo se může rozhodnout usilovat o jiný gen.

Poznámka: Dražební tabulka je schopná pokrýt většinu nabídek, které hráči pravděpodobně podají. Jestliže si hráči přejí nabídnout více než 6 vývojových bodů na 1 gen, je jim to dovoleno. Sledujte tyto vysoké nabídky metodou odsouhlasenou všemi hráči ve hře.

Nakupování genu se musí účastnit všichni hráči. Dokonce i tehdy, jsou-li někým přepaceni. (Výjimka: viz karta náhod – „Nepovedený vývoj“).

Když už si hráči vybrali různé řady, zaplatí každý z nich svou nabídku vývojovými body - tj. vrací svou značku na počítadle vývojových bodů, zpět o příslušný počet vývojových bodů (nachází se podél hran na dražební tabulce). Nový gen je umístěn na portrét dinosaura toho hráče, který jej ve dražbě získal.

Hráči, kteří z předchozího kola vlastní gen „mutant“, vydělávají koupí nových mutací. Za každý gen „mutant“, který vlastní, totiž platí o 1 vývojový bod méně. Jestliže je výsledek 0 nebo méně, hráč neplatí nic.

***Příklad:** Hráč vyhrává dražbu za 5 vývojových bodů - získal nový gen „nohu“. Tento hráč již vlastní 2 geny „mutant“, a proto platí jen 3 mutační body. Kdyby vyhrál obchod za 1 vývojový bod, tak by za tento gen „noha“, neplatil nic.*

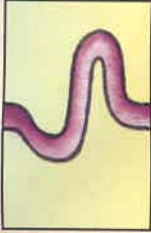
Geny na portrétech dinosaurů, musí být stále viditelné pro všechny hráče.

Gen „karta“ se nepokládá na obrázek dinosaurů. Místo toho si hráč okamžitě táhne novou kartu událostí. Gen „karta“ je pak odstraněn ze hry (vraťte jej do krabice).

Pozor: Na obrázcích dinosaurů je už před začátkem hry nakresleno několik genů. Tyto také zahrnujeme do celkového počtu genů patřících dinosaurům. Každý z hráčů začíná hru s: 1 nohou, 1 vejcem, 1 kožichem, 1 slunečníkem a ocasem s délkou 1 pro svého dinosaura.

JEDNOTLIVÉ GENY

Zde jsou uvedeny obrázky a popisy jednotlivých genů ve hře. Čísla uvedená v závorkách za názvem genu představují, kolik je těchto genů ve hře.

	Ocas (6): délka ocasu určuje pořadí hráčů v kole pro všechny fáze (Fáze 1).		Noha (12): každá noha umožňuje pohyb jednoho dinosaura o jedno pole (Fáze 3).		Kožich (8): chrání před chladným podnebím. Za jeden kožich přežije jeden hráčův dinosaurus v chladném pásmu (Fáze 5).		Slunečník (8): chrání před teplým podnebím. Za jeden slunečník přežije jeden dinosaurus v teplém pásmu (Fáze 5).
	Roh (8): čím více rohů druh má, tím lépe bojuje proti jiným druhům (Fáze 3).		Vejce (8): každé kolo může druh nasadit tolik mláďat, kolik má vajec (Fáze 4).		Gen mutant (6) každý tento gen snižuje cenu nových genů o 1 vývojový bod (Fáze 6)		Karta (6): přináší hráči novou kartu události, která je tažena ihned po koupi tohoto genu.

KARTY UDÁLOSTÍ

Na začátku hry obdrží každý hráč 3 karty událostí - ty se během hry nevyměňují.

Jediný způsob, jak může hráč získat novou kartu, je získat genu „karty“, který umožňuje vzít si 1 novou kartu události.

Na kartách událostí je vysvětleno, kdy mohou být použity ve hře. Po použití je karta odložena mimo hru. Hráč může v 1 kole použít i více karet, pokud si to přeje.

Během prvních dvou kol se karty událostí nesmí hrát.

Ale pozor - v každém kole se smí zahrát pouze 1 karta, která mění podnebí. Jestliže s ní chce hrát více hráčů, může jí zahrát pouze ten, kdo je první na řadě.

Poznámka: Jestliže chce kartou události hrát současně několik hráčů, karty jsou hrány podle pořadí hráčů v kole.

Poté, co uviděl jeden z hráčů karty právě hrajícího protivníka, může si svůj úmysl rozmyslet a rozhodnout se kartu nezahrát.

KONEC HRY

Náraz meteoritu končí hru. To se stane, když se ukazatel pohybu meteoritu přesune na políčko, kde jsou namalována čísla kostek a je hozeno některé z vyznačených, nebo ukazatel dojde na konec trasy (políčko s hvězdou).

Hráč s nejvyšším počtem mutačních bodů na počítadle (v okamžiku nárazu) vítězí.

Pokud je stav nerozhodně musí se o vítězství hráči podělit.

VARIANTA

Ti, kdo už si hru EVO několikrát zahráli, mohou vyzkoušet následující variantu:

Na začátku fáze dražby genů, umístěte na dražební tabulku o 1 gen méně, než je hráčů. První hráč, který se vzdá možnosti koupě genu (pasuje), toto kolo nový gen neobdrží.

Všichni další hráči musí kupovat geny jako obvykle.

Značka meteoru se první dvě kola nepohybuje.

Kupování genů je v této variantě rozhodující a vyžaduje, aby hráči dobře znali karty událostí a jejich kombinace.

Hra trvá déle (2 - 3 hodiny).

Ve hře jsou 2 prázdné karty událostí, abyste mohli hru obohatit o svůj vlastní nápad.

PŘEKLAD KARET UDÁLOSTÍ VE HŘE EVO:

- **DĚLBA GENŮ (genteilung):**

Pokud tě chce někdo přeplatit při dražbě genů, musí nabídnout o tři vývojové body více.

Hraj kdykoli během fáze 6: „Meteorit a dražba“.

- **OBRANNÝ PLYN (verteidigungsgas):**

Vyber si jednoho soupeře: V tomto kole na sebe nesmíte zaútočit.

Hraj na začátku fáze 3: „Pohyb a boj“.

- **ZDVOJENÍ (verdopplung):**

Můžeš si vzít naposledy zahraniou kartu a vzít si ji do ruky. Použít ji však můžeš až v dalších kolech.

Hraj ihned po zahrání jiné karty.

- **ZMĚNA POČASÍ (wetterumschwung):**

Pokud je kámen určující podnebí na zeleném nebo hnědém poli, tak je přesunut na jiné pole stejné barvy.

Hraj na začátku fáze 2: „Podnebí“, před hodem kostkou.

- **KATASTROFA! (katastrophe!):**

V tomto kole se Podnebí nezjišťuje kostkou. Přesuňte ukazatel Podnebí o dvě pole ve směru 3,4,5,6.

Hraj na začátku fáze 2: „Podnebí“.

- **NEOČEKÁVANÝ GEN (unerwartetes gen):**

Tato karta přidá při sčítání vítězných bodů 2 dodatečné vývojové (vítězné) body.

Hraj po posledním kole hry, při závěrečném hodnocení.

- **NENECHEJ SE PŘIPÁLIT (nichts ambrennen lassen):**

Všechny druhy mají toto kolo o jeden slunečník méně.

Hraj na konci fáze 5: „Přežití a vývojové body“.

- **SPÁNKOVÝ GEN (schlafgen):**

V tomto kole již nemůže být zahrána žádná další karta.

Tato karta může být zahrána kdykoli.

- **NEHODA (unfall):**

Odstraň jednoho soupeřova dinosaura z hrací desky.

Hraj během fáze 2: „Podnebí“, ale pouze proti soupeři, který má alespoň 5 dinosaurů ve hře.

- **GEN POČASÍ (wettergen):**

V tomto kole nebude podnebí určeno náhodně. Ty urči, jaký výsledek padne na kostce.

Hraj na začátku fáze 2: „Podnebí“.

- **OBŘÍ GEN (riesengen):**

Pokud tví dinosauři toto kolo útočí, tak mají 2 rohy navíc.

Hraj na začátku fáze 3: „Pohyb a boj“.

- **VELKÝ BRATR (grosser bruder):**

Pokud jsou tví dinosauři napadeni, tak mají na obranu dva rohy navíc.

Hraj na začátku fáze 3: „Pohyb a boj“.

- **MÍRUMILOVNÍ DINOSAURI (friedfertige dinos):**

V tomto kole se nebude bojovat.

Hraj na začátku fáze 3: „Pohyb a boj“.

- **STUDENÝ JAKO LED ! (eiskalt!):**
Každý druh má v tomto kole o jednu kožešinu méně.
Hraj během fáze 5: „Přežití a vývojové body“.
- **NEPOVEDENÝ VÝVOJ (missratene entwicklung):**
Bude vytažen o jeden gen méně než kolik hráčů se zúčastní dražby.
Hraj během fáze 6: „Meteorit a dražba“.
- **NEJDŘÍV JÁ ! (ich zuerst!):**
Jste nyní až do konce tohoto kola první v pořadí.
Hraj na začátku libovolné fáze.
- **PŘIJDE MŮJ MANŽEL ! (mein mann kommt!):**
Vyber si jednoho nově nasazeného soupeřova dinosaura a nahraď jej svým dinosaurem ze zásoby.
Hraj na konci fáze 4: „Rozmnožov.“, ale pouze proti soupeři, který má nejméně 5 dinosaurů ve hře.
- **POTOPA (flut):**
Hod' kostkou pro každého dinosaura, který se nachází na pobřeží. Připočti 1 za každý slunečník, který daný druh má. Jestliže je výsledek 3 a méně, tak odstraňte dinosaura ze hry.
Hraj tuto kartu na začátku fáze 2 "Podnebí".
- **SILNÁ MLÁDEŽ (robuste jugend):**
Můžeš nasadit nové dinosaury i do obsazených oblastí. Tvůj druh má pro okamžité vyřešení těchto bojů jeden roh navíc.
Hraj během fáze 4: „Rozmnožování“.
- **OMEZENÍ VÝVOJE (entwicklung der verhütung):**
V tomto kole je vynechána fáze 4 Rozmnožování.
Hraj na začátku fáze 4: „Rozmnožování“.
- **GENETICKÝ PŘESKOK (genetischer überflieger):**
Při dražbě se tato karta počítá jako 3 vývojové body.
Hraj během fáze 6: „Meteorit a dražba“.
- **SLUNEČNÍ OCHRANA (zusätzlicher sonnenschutz):**
Všichni dinosauři, kteří se nacházejí v teplém (ale ne ve velmi horkém) pásmu, toto kolo přežijí.
Hraj na konci fáze 5: „Přežití a vývojové body“.
- **NEOPREN (neopren):**
Všichni dinosauři, kteří se nacházejí v chladném (ale ne ve velmi chladném) pásmu, toto kolo přežijí.
Hraj na konci fáze 5: „Přežití a vývojové body“.
- **SPORTOVNÍ MNOŽENÍ (sportlicher nachwuchs):**
Všichni noví dinosauři mohou být nasazováni do oblastí vzdálených až 3 pole od dinosaurů, kteří již na hrací ploše jsou.
Hraj během fáze 4 : „Rozmnožování“.
- **MOTIVACE (motivace):**
V tomto kole máš tolik bodů pohybu, kolik máš svých dinosaurů na hrací desce. Bez ohledu na počet nožiček, které tvůj druh vlastní.
Hraj na začátku fáze 3: „Pohyb a boj“.
- **GEN PŘEŽITÍ (überlebensgen):**
Na konci fáze 5 ztratí tví soupeři za každého svého odstraněného dinosaura jeden vývojový bod.
Hraj na konci fáze 5: „Přežití a vývojové body“.