

Dominant Species

(הזנים השולטים)

הקדמה

השנה היא 90,000 לפני הספירה, עידן קרח חדש עומד להגיע. קרב איתנים נערך בין הזנים השונים על כדור הארץ להשגת שליטה בכוכב. משחק זה מתאר בצורה אבסטרקטית את אותו מאבק. כל שחקן מייצג אחד מששת מיני חיות אלו - יונקים, זוחלים, ציפורים, דו-חיים, עכבישים, וחרקים. כל אחד מהמינים מתחיל את המשחק בצורה שווה פחות או יותר עם יתר המינים, אבל לא לאורך זמן, זהו קרב הישרדות.

באמצעות פעולות שונות השחקנים ינסו לשלוט על פני השטח באיזוריו השונים וזאת על מנת להפעיל קלפים בעלי עוצמה רבה. הזנים השונים ינסו להתפשט וזאת על מנת לקבל נקודות במשחק. הם יעשו זאת ע"י הסתגלות לסביבה, התרבות, נדידה ועוד. תהליך זה מוביל לסוף המשחק - הגעתו של עידן הקרח, אז השחקן בעל מירב הנקודות יוכרז כמנצח.

רכיבי המשחק

- חוברת הוראות.
- לוח משחק.
- 6 כרטיסי חיות.
- 27 קלפים - כרטיס "השרדות" אחד, ו-26 כרטיסי "שליטה".
- 31 משושי שטחים גדולים, ו-12 משושים קטנים - היוצרים את "כדור הארץ".
- 330 קוביות המייצגות את הזנים השונים, בשישה צבעים.
- 60 גלילי עץ, המשמשים לביצוע פעולות.
- 60 חרוטי עץ המשמשים לסימון "שליטה" באיזורים שונים.
- 120 סמנים עגולים המייצגים את משאבי כדור הארץ. במשחק הם יקראו "אלמנטים".
- 6 סמנים מרובעים להצגת סדר השחקנים.
- שקית בד.

סקירה כללית

אריחי המשחק הגדולים (המשושים) מייצגים במשחק את כדור הארץ. המשושים הקטנים יותר מייצגים את הטונדרה (ערבות שלג) המתפשטת לקראת עידן הקרח. משושי הטונדרה יונחו במהלך המשחק על גבי המשושים הגדולים.

הגלילים במשחק משמשים לבחירת פעולות השחקן ועל ידי כך "מניעים" את המשחק. כל גליל מאפשר לשחקן לבחור פעולה כגון: התרבות, שינוי סביבתי, נדידה או שליטה על עידן הקרח, לאחר שהונחו על איזור הפעולות, במהלך שלב התכנון. הגלילים יפעילו את הפעולות הספציפיות, במהלך שלב הביצוע.

באופן כללי שחקנים ינסו להגביר את יכולת ההישרדות של החיות אותן הם מייצגים, ובאופן סימולטני לפגוע בסיכוי ההישרדות של החיות האחרות, בתקווה לאסוף כמה שיותר נקודות ניצחון תוך כדי התהליך. הקלפים השונים יסייעו למאמצי השחקנים, תוך מתן יכולת חד פעמית, או הזדמנות לקבל נקודות ניצחון.

במהלך המשחק קוביות הזנים השונים יוספו ללוח, יזוזו על פניו, ויוסרו ממנו. האלמנטים השונים יוספו ויוסרו מלוח המשחק ומכרטיסי השחקנים. בסוף המשחק שחקנים יסכמו את הניקוד הסופי מכל אריח, ובעל מירב הנקודות בשלב זה יוכרז כמנצח.

מונחים במשחק

גילי פעולה - (להלן גלילים) בצבע השייך לשחקן בעזרתם יסמן השחקן את הפעולות שברצונו לבצע. **חיות** - יונקים, זוחלים, ציפורים, דו-חיים, עכבישים, וחרקים. כל שחקן מייצג אחד ממיני חיות אלו. כל זן מיוצג במשחק ע"י קוביות עץ. לכל חיה יש כרטיס שחקן, וסמן סדר התור. **נקודות בונוס** - חלק מהקלפים והפעולות מעניקות לשחקן נקודות בונוס. בכל פעם שמוזכרות נקודות בונוס יש להתייחס לטבלה הבאה (המופיעה גם על לוח המשחק למטה משמאל):

כמות	1	2	3	4	5	6	7	8	9
נקודות	1	3	6	10	15	21	28	35	46

ערך הכמות בטבלה זו הינו כל דבר אליו יתייחס הקלף הרלוונטי, או הפעולה - לדוגמא בכמה שטחים שולט השחקן וכולי.

קלפי שליטה - סט של 26 קלפים מהם יוכל השחקן לבחור כאשר הוא שולט באריח בו מתבצע ניקוד. קלפים אלו מעניקים לשחקן השולט יכולת חד פעמית. אחד מקלפים אלו "עידן הקרח" מסמן את סוף המשחק. קלף "ההישרדות" אינו קלף שליטה ויש לו חוקים אחרים (ראה בהמשך). **חרוטי שליטה** (להלן חרוטים) - ימצאו במקום בו נמצאת לפחות קוביה אחת מזן מסויים, כאשר לזן זה יותר התאמה לאלמנטים מאשר לכל זן אחר על אריח זה. (ראה בהמשך).

כדור הארץ - (להלן הלוח) כלל האריחים הנמצאים על צידו השמאלי של הלוח. שחקנים יציבו על אריחים אלו את הזנים השונים, אלמנטים, וחרוטי השליטה.

אלמנט - עשב, זחל, בשר, זרע, שמש, מים. סמנים עגולים אלו (דיסקים) מייצגים את המשאבים הדרושים לזנים השונים על מנת לשרוד. אלמנטים מוצבים על כרטיסי השחקנים (החיות) על מנת לייצג צורך, ועל לוח המשחק על מנת לייצג היצע. אלמנטים על לוח המשחק יוצבו על פינות המשושים בצורה שכל אלמנט נוגע (פוטנציאלית) בשלושה אריחים בו זמנית.

סכנת הכחדה - כל זן הנמצא על אריח אשר אף לא אחד מהאלמנטים המקיפים אותו תואם לאלמנטים על כרטיס אותו זן. או באם אין כלל אלמנטים על אותו אריח.

שרשרת המזון - משמשת כשובר שיוויון בעת ניקוד אריח, בנוסף לשימושים אחרים. מלמעלה למטה מהטוב לרע שרשרת המזון היא: יונקים, זוחלים, ציפורים, דו-חיים, עכבישים, חרקים.

סמני סדר תור - לכל חיה סמן מרובע המוצב על ציר לוח התור, המשמש לקביעת סדר המשחק בשלב התכנון.

התאמה - כמות האלמנטים על כרטיס השחקן התואמת אלמנטים על אריח בו נמצא זן מסויים. באם יש יותר מאלמנט תואם אחד יש להכפיל את כמות האלמנטים התואמים (ראה הסבר בהמשך) **זנים** - כל קוביית עץ קטנה על לוח המשחק מסמלת זן אחד.

אריחים - מסמלים את סוגי השטחים במשחק - טונדרה, הרים, מדבר, חורשות, ג'ונגל, ערבה (סוואנה), ביצה, ים. כל אריח על כדור הארץ הינו אחד משטחים אלו.



משמאל לימין : קוביות זנים, חרוטי שליטה, סמני סדר התור, וגילי פעולה.

סידור המשחק

את ה**לוח** יש כמובן להניח במרכז השולחן. (לאמריקאים הם גם הוסיפו עם "פנים למעלה" אני מניח שרובכם הייתם מבינים את זה לבד...)

חיות - כל שחקן בוחר חיה מסויימת עימה הוא בוחר לשחק. אם אין החלטה ברורה ניתן לחלק את כרטיסי השחקן באופן אקראי.

בסדר הפוך לשרשרת המזון, כלומר חרקים ראשונים, השחקנים מניחים את סמן סדר השחקן שלהם על הציר המתאים. כאשר יש פחות משישה שחקנים חלק מהזנים אינם משתתפים, וכך גם סמן התור שלהם לא ימצא על הציר. כלי המשחק של זנים אלו יחזרו לקופסא.

אריחים - הצב אריח מתאים של כל אחד משבעת האריחים שאינם טונדרה במקומות המתאימים להם מסביב למרכז הלוח. הצב אריח טונדרה אחד על אריח הים במרכז הלוח.

הצב את יתרת 7 אריחי הטונדרה על משבצת "אריחי עידן הקרח" שעל הלוח.

ערבב את יתרת האריחים כשפניהם למטה, וצור 3 ערמות של אריחים שפניהם למטה במיקום המתאים על הלוח. הפוך את שלושת האריחים העליונים, כשפניהם למעלה.

קלפים - הפרד את קלף "הישרדות" מיתרת הקלפים.

הפרד את קלף "עידן הקרח" וערבב את יתרת 25 הקלפים, הצב את קלף "עידן הקרח" עם פניו למטה על הלוח, הצב את יתרת 25 הקלפים מעל קלף "עידן הקרח". משוך את חמשת הקלפים העליונים מהחפיסה שיצרת, והצב אותם על שורת קלפי השליטה הזמינים שעל הלוח.

אלמנטים - קח שני אלמנטים מכל סוג והצב אותם על המקומות המסומנים על הלוח. את כל יתרת האלמנטים הכנס לשקית הבד.
 משוך באקראיות 4 אלמנטים והצב אותם על לוח המשחק בארבעת המקומות של פעולת ההסתגלות.
 משוך עוד 4 אלמנטים והצב אותם על יד הפעולה נטישה. וכן 4 נוספים אותם יש להציב על יד הפעולה "אריח חדש"
שחקנים - כל שחקן מקבל 10 חרוטים בצבע שלו וכן:

2 שחקנים	3 שחקנים	4 שחקנים	5 שחקנים	6 שחקנים
7 גלילים	6 גלילים	5 גלילים	4 גלילים	3 גלילים
55 קוביות	50 קוביות	45 קוביות	40 קוביות	35 קוביות

החזר את כל יתרת הגלילים והקוביות לקופסא.
 קח מכל שחקן קוביה אחת שתשמש כסמן נקודות על המסלול המקיף את הלוח, והצב אותה על 0.

כל שחקן לוקח קוביות מתוך הקוביות שחולקו לו ומניח אותם על הלוח כדלקמן:
 חרקים - 2 בסוואנה, 1 ביצה, 1 מדבר.
 עכבישים - 2 ג'ונגל, 1 חורשה, 1 ביצה.
 דו-חיים - 2 ביצה, 1 ג'ונגל, 1 סוואנה.
 ציפורים - 2 חורשה, 1 הרים, 1 ג'ונגל.
 זוחלים - 2 מדבר, 1 סוואנה, 1 הרים.
 יונקים - 2 הרים, 1 מדבר, 1 חורשה.

בשלב זה המשחק מתחיל בשלב התכנון, של התור הראשון. השחקן הראשון הוא השחקן אשר סמן התור שלו הוא השמאלי ביותר על מסלול התור.

כדור הארץ (הלוח)

המשושים הגדולים והקטנים עם הנחתם על הלוח מהווים את "כדור הארץ". הזנים המוספים ללוח נלקחים מהמלאי של השחקן, אולם זנים המוסרים מהלוח מכל סיבה פרט ל"עידן הקרח" מוחזרים לקופסת המשחק! ולא למלאי של השחקן.
 אלמנטים יוצבו על פינות המשושים. חרוטים יוצבו על אריחי כדור הארץ כאשר החיה הרלוונטית תטען לשליטה באריח מסויים.
 אריחים נוספים יוספו ל"כדור הארץ" במהלך המשחק כאשר שחקנים יבחרו בפעולה זו. האריחים ילקחו משלושת הערימות שנמצאות על הלוח.
 אריחי טונדרה (קטנים יותר) יונחו על אריחים הנמצאים על הלוח, כאשר שחקנים יבחרו בפעולת "עידן הקרח". הצבת אריח שכזה הופכת את האריח לטונדרה לכל המשך המשחק.

אריחים סמוכים הינם אריחים אשר להם צלע אחת משותפת. להדגש כי למרות העובדה שאריח הטונדרה קטן יותר, הוא נחשב סמוך לאריח אחר באם לאריח עליו הוא מונח יש צלע משותפת עם האריח הנוסף.



אלמנטים

עשב, זחל, בשר, זרע, שמש, מים. סמנים עגולים אלו (דיסקים) מייצגים את המשאבים הדרושים לזנים השונים על מנת לשרוד. אלמנטים מוצבים על כרטיסי השחקנים (החיות) על מנת לייצג צורך, ועל לוח המשחק על מנת לייצג היצע. שילוב של השניים יוצר התאמה.

כאשר אלמנט לא נמצא על הלוח או על כרטיס השחקן, הוא נמצא בשקית הבד. בכל פעם שנדרש להניח אלמנט הוא נלקח אקראית משקית הבד. ובצורה הפוכה, בכל פעם שאלמנט מוסר מכרטיס השחקן או מהלוח, הוא מוחזר לשקית הבד.

התאמת אלמנטים

על מנת לקבוע התאמה בין אלמנטים יש לפעול בסדר הבא:

- ספור כמה פעמים מופיע האלמנט השמאלי ביותר שעל כרטיס השחקן על האריח הספציפי.
- הוסף לכך את מספר הפעמים שמופיע האלמנט הבא שעל כרטיס השחקן, על האריח.
- המשך בצורה זו לגבי כל האלמנטים שעל כרטיס השחקן.

סכנת הכחדה - זן (קוביה) הנמצא על אריח שהתאמת האלמנטים בין כרטיס השחקן ובין האריח הינה אפס, נמצא בסכנת הכחדה. זנים בסכנת הכחדה אכן יוכחדו בשלב ההכחדה, ואינם יכולים לטעון ל"שליטה".

שליטה

כאשר לחיה מסויימת יש לפחות זן אחד על האריח, ולחיה זו התאמה גבוהה יותר מכל חיה אחרת הנמצאת על אריח זה, יש לחיה זו "שליטה" (דומיננטיות) באותו אריח. שיוויון בהתאמה בין שתי חיות משמעו שלאף אחד אין שליטה.

כאמור, זן בסכנת הכחדה אינו יכול לטעון לשליטה, גם אם הוא הזן היחיד על אריח זה. סימון שליטה מתבצע על ידי החרוט בצבע החיה השולטת. שליטה יכולה להיות מושגת וכן ניתן להפסידה בכל רגע נתון במשחק, והשפעתה מיידית. זו אחריותו של השחקן להציג את השליטה באריח מסויים. במילים אחרות לשם קבלה או הפסד של שליטה חייב שחקן להכריז על כך, הדבר אינו אוטומטי. כך שכאשר הושגה שליטה במקום מסויים היא תשאר שם עד אשר שחקן יכריז כי הינו שולט באריח זה, או נמצא בשיוויון עם בעל השליטה.

לשחקנים יש 10 חרוטים, אך בפועל אין הגבלה על מספר זה. במקרה הלא סביר שלשחקן יש שליטה ביותר מ-10 אריחים, סמן את השליטה בדרך אחרת.

להדגיש כי אין קשר בין מספר הקוביות ל"שליטה" באריח. בצילום, על האריח יש קוביה לבנה אחת, לעומת רבות יותר בצבעים אחרים, אולם במקרה זה השליטה נמצאת ברשות החיה הלבנה.



זנים

הקוביות מייצגות את הזנים השונים על כדור הארץ של כל חיה. מלבד הקוביות המונחות בתחילת המשחק על הלוח, כל יתר הקוביות יצאו מהמלאי של השחקן, ויוצבו על אריחי כדור הארץ. זנים המוצאים מהלוח מכל סיבה פרט ל"עידן הקרח" - מוסרים מהמשחק.

מסלול נקודות ניצחון

מסלול נקודות הניצחון נמצא מסביב ללוח המשחק, כאשר הסימון מתבצע בעזרת אחת מקוביות המשחק שיש לשחקן. כאשר לשחקן יש יותר ממאה נקודות הצב קוביה נוספת על נקודת ההתחלה. לעולם לא ניתן לרדת אל מתחת לאפס נקודות.

לוח הפעולות

צידו הימני של הלוח הינו לוח הפעולות, הוא מהווה את ה"מנוע" של המשחק.

מהלך המשחק

כל תור במשחק מחולק לשלושה שלבים:

- שלב תכנון.
- שלב ההוצאה לפועל.
- סידור מחדש.



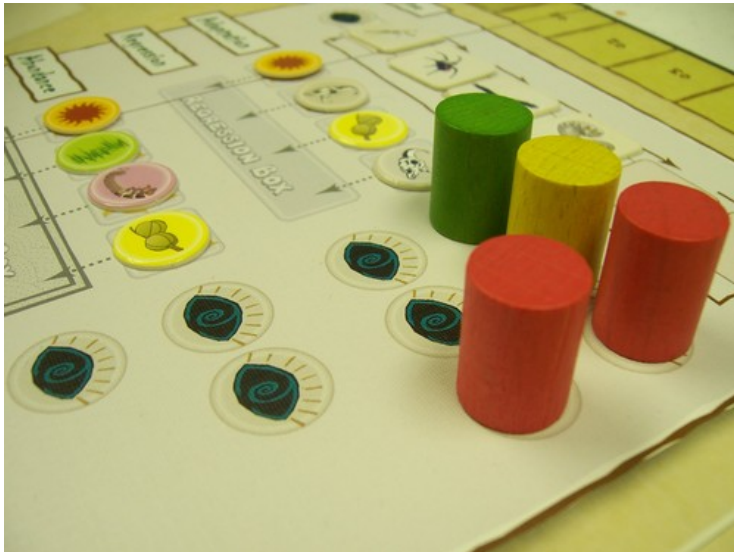
במהלך שלב התכנון - שחקנים יציבו את את גילי הפעולה שלהם על ציורי ה"עיניים" שבלוח הפעולות. כל גליל יציין פעולה שהשחקן יבצע במהלך שלב ההוצאה לפועל. כל "עין" יכולה להכיל גליל אחד בלבד. ראשון מגיע, ראשון תופס. במהלך שלב ההוצאה לפועל - אשר מתחיל כאשר כל הגלילים הונחו על לוח הפעולות, הגלילים יוסרו מלוח הפעולות מלמעלה למטה, משמאל לימין, כאשר בעת כל הסרה של גליל תתבצע הפעולה שנבחרה על ידו. במהלך הסידור מחדש - חלק מהזנים עלולים להכחד, שחקן אחד יכול לקבל נקודות ניצחון דרך קלף "הישרדות", ואם המשחק לא נגמר, לוח הפעולות מאורגן לתור הבא. המשחק ממשיך בדרך זו עד אשר המשחק נגמר, ומתבצע ניקוד סופי.

שלב התכנון

במהלך שלב התכנון כל שחקן בתורו, על פי סדר התור משמאל לימין, יציב גליל פעולה אחד, במקום פנוי שיבחר על לוח הפעולות (ציור של "עין"). כל מיקום כזה יכול להכיל גליל אחד בלבד. לאחר שכל שחקן הציב גליל אחד, חוזר התור לשחקן הראשון שיציב את הגליל הבא שלו, וכך הלאה. עד אשר לשחקנים לא נותרו גלילים. באם רק לחלק מהשחקנים נותרו גלילים פשוט יש לדלג על שחקנים שאין גלילים ברשותם. כמובן שיש לדלג גם על חיות שאינן משחקות.

שלב הפעולות

הגלילים יוסרו מלוח הפעולות מלמעלה למטה, משמאל לימין, כאשר בעת כל הסרה של גליל תתבצע הפעולה שנבחרה על ידו.
זהו סדר הפעולות -



1. Initiative - סדר התור
2. Adaptation - הסתגלות
3. Regression - נסיגה
4. Abundance - שפע
5. Wasteland - שממה
6. Depletion - דלדול
7. Glaciation - עידן הקרח
8. Speciation - התרבות
9. Wanderlust - הוספת אריח
10. Migration - נדידה
11. Competition - תחרות
12. Domination - שליטה

כל הפעולות אינן מחייבות, כאשר שחקן מסיר גליל פעולה הוא יכול להחליט שלא לבצע אותה.

דילוג על פעולה

פעולות אשר אין בהן גלילים, לא יופעלו. חריגים לכך:

- נסיגה - פעולה זו משפיעה על כלל החיות להן אלמנטים תואמים.
- שממה - פעולה זו משפיעה תמיד על כל אריחי הטונדרה להם אלמנטים תואמים.
- התרבות - החרקים תמיד מקבלים את ההזדמנות להוסיף קוביה אחת.
- תחרות - העכבישים תמיד מקבלים את ההזדמנות להסיר קוביה אחת.

כלל הפעולות מתוארות להלן בפירוט, על פי סדר הוצאתן לפועל.

סדר התור - הגליל שמוסר ממיקום זה מבצע כ"מ:

- הזז את סמן התור של אותה חיה, מיקום אחד שמאלה. משמע בתור הבא היא תבצע את פעולתיה מוקדם יותר.
 - הצב את הגליל שהוסר באחד המקומות הפנויים על לוח הפעולה.
- למעשה השחקן מניח את הגליל האחרון בשלב התכנון, לאחר ביצוע סדר התור, וזאת בנוסף לפעולת ההתקדמות בסדר התור.

הסתגלות - הגלילים מוסרים ממיקום זה אחד אחר השני, משמאל לימין. כאשר גליל מוסר ממיקומו הוא יכול לבחור אחד מהאלמנטים הנמצאים בשורה זו. האלמנט שנבחר מוסר מהלוח ומצורף לכרטיס השחקן, לאחד המיקומים האפורים שבו.

כרטיס שחקן/חיה אינו יכול להכיל לעולם יותר משישה אלמנטים. מספר זה כולל את האלמנטים המודפסים על כרטיס השחקן, וכן את האלמנטים שנוספים לכרטיס זה. אם לשחקן יש כבר 6 אלמנטים הוא אינו יכול לבחור אלמנט נוסף. חיות יכולות שיהיו ברשותם מספר אלמנטים מאותו סוג.

נסיגה - בעבור כל סוג של אלמנט הנמצא בתיבה זו כל שחקן צריך להסיר דיסק אחד של אלמנט כזה מכרטיס השחקן שלו (במידה ויש לו אלמנט זהה). כל גליל במיקום זה מאפשר לשחקן שלא להסיר אחד מהאלמנטים אותם הוא נדרש להסיר. שים לב שהמיקום השלישי בפעולה זו שייך לזוחלים, למעשה לזוחלים של גליל קבוע בפעולה זו. הדבר אינו מונע מהזוחלים להציב גליל נוסף על פעולה זו ולהמנע מהסרת 2 דיסקים. לעולם לא יוסרו אלמנטים המצויירים על כרטיס השחקן. אלו הם אלמנטים קבועים שאינם מוסרים בכל מקרה. חיות שיש להם רק אלמנטים מצויירים ברשותם, אינם יכולים להפגע מפעולה זו.

שפע - גלילים מוסרים משמאל לימין. שחקן המסיר גליל בוחר אלמנט מתוך אלו שנותרו בפעולה זו, ומציב את האלמנט בפינת אחד האריחים של כדור הארץ. אלמנטים אלו יכולים להיות מוצבים בכל פינה של אריח על כדור הארץ, גם אם בפינה זו אין אריחים נוספים.

שממה - כל האלמנטים הגובלים בטונדרה הנמצאים בשלב זה בריבוע שממה. מוסרים מהלוח. הגליל בפעולה זו מאפשר לשחקן שהניחו להסיר מריבוע השממה אלמנט אחד. לציין בתור הראשון לא יהיה כל אלמנט באיזור זה ולכן יש לדלג עליו.

דלדול - השחקן אשר הציב גליל בנקודה זו, יכול לבחור אלמנט אחד מאלו הנמצאים במיקום זה. השחקן רשאי להסיר אלמנט זהה ממיקום כלשהוא על פני כדור הארץ. שים לב שקופסא זו תהיה ריקה במהלך התורות הראשון והשני ולכן בחירה בפעולה זו הינה חסרת משמעות.

עידן הקרח - השחקן המבצע פעולה זו, הינו בעל הגליל השמאלי ביותר בלבד !

השחקן יפעל בדרך זו:

- בחר אריח כלשהו אשר הינו סמוך לאריח טונדרה.
- הסר באופן זמני את כל הזנים מאריח זה.
- הצב אריח טונדרה על האריח הנבחר - מעתה אין משמעות לסוג האריח ה"תחתון" במיקום זה. אריח זה נחשב כטונדרה עד סוף המשחק.
- הסר את כל האלמנטים אשר משלושת צדדיהם יש אריחי טונדרה - משמע אלמנטים שיש רק בצד אחד או שניים שלהם אריחי טונדרה, לא נפגעים.
- קבל נקודות ניצחון, בהסתמך על מספר אריחי הטונדרה אשר סמוכים לאריח החדש.
- מהזנים שהוסרו מהאריח, השב זן אחד (קוביה אחת) מכל צבע.
- הזנים שלא שבים לאריח מוחזרים למלאי של אותם שחקנים, (זהו המקרה יחיד בו זנים שהוסרו מהלוח לא חוזרים לקופסא).

באם נגמרו 12 אריחי הטונדרה, והמשחק טרם נגמר, לא ניתן לבצע יותר פעולה זו.

* שים לב שרק השחקן הראשון בשורה זו מבצע את הפעולה. יתר הגלילים יוזזו שמאלה בשלב הסידור מחדש. שחקנים ילמדו שמדובר בפעולה חזקה מאד, אשר לעיתים כדאי אף לוותר על גליל לפעולה אחת או שתיים על מנת להוציא לפועל פעולה זו.

התרבות - גלילים יוסרו משמאל לימין האחד אחרי השני. שחקן שמבצע את הפעולה יבחר אלמנט על פני כדור הארץ התואם את האלמנט עליו ניצב הגליל. לאחר מכן הוא מציב קוביות נוספות לאריחים הסמוכים לאלמנט זה כמתואר לעיל:

- עד 4 זנים (קוביות) באריחי ים או ביצה.
- עד 3 זנים (קוביות) באריחי סוואנה, ג'ונגל, או חורשה.
- עד 2 זנים (קוביות) באריחי מדבר או הרים.
- עד 1 זן (קוביה) באריח טונדרה.

שים לב שרק באריח אחד, שניים או שלושה ניתן לבצע התרבות - אלו האריחים הסמוכים לאלמנט שנבחר. לאחר שכל פעולות ההתרבות בוצעו, השחקן המייצג את החרקים יכול להוסיף קוביה אחת על כדור הארץ באריח שיבחר. בשלב התכנון יכול השחקן המייצג את החרקים לבחור בנוסף פעולת ההתרבות, פעולה זו תבוא בנוסף ליכולתו היחודית של החרקים.

הוספת אריח - גלילים יוסרו משמאל לימין. שחקן שמבצע את הפעולה יבחר אריח אחד מבין האריחים הגלויים באחד משלושת הערימות. ויפעל כ"מ":

- בחר מיקום פנוי על פני כדור הארץ. מיקום זה חייב להיות סמוך לפחות לאריח אחד קיים.
- השחקן רשאי לבחור אלמנט אחד מהאלמנטים הנמצאים באיזור זה ולהציב אותו על מיקום פנוי על האריח שהונח.
- השחקן מקבל בנוסף נקודות ניצחון על פי מספר האריחים הסמוכים לאריח שהונח.

בנוסף, על פי סדר שרשרת המזון, כל שחקן רשאי להעביר את כל, חלק, או אף אחד מהזנים שלו הסמוכים לאריח החדש, אל אריח זה. באם אחת ערימות האריחים אוזלת, ניתן לבצע פעולה זו רק פעמיים, ובאם 2 ערימות אוזלות, ניתן לבצע פעולה זו פעם אחת בתור.

נדידה - גלילים יוסרו משמאל לימין. שחקן שמבצע את הפעולה בוחר קוביות שלו על פני כדור הארץ בכמות שווה או פחותה לכמות הרשומה על המיקום בו נמצא הגליל. ניתן להעביר קוביות אלו לאריח סמוך. כל שחקן המייצג את הציפורים רשאי בעת ביצוע פעולה זו לנוע שני אריחים עם כל קוביה שנבחרה, אולם לא ניתן לדלג מעל איזור ללא אריח. קוביות המתחילות בנדידה מאותו אריח יכולות לנוע יחד לאריח אחד או להתפצל למספר אריחים, הכל על פי בחירת השחקן.

תחרות - הגלילים יוסרו משמאל לימין. שחקן שמבצע פעולה זו בוחר אריח אחד מכל סוג משלושת סוגי השטחים עליהם נמצא הגליל. האריח שנבחר חייב להכיל:

- קוביה אחת לפחות של השחקן מבצע הפעולה. וכן -
- קוביה אחת לפחות של שחקן יריב.

השחקן מבצע את הפעולה מסיר קוביה אחת מכל אריח של שחקן יריב. הקוביות המוסרות חוזרות לקופסא (ולא למלאי השחקן). השחקן המייצג את העכבישים, מקבל פעולת תחרות "חופשית" אחת, העכבישים מבצעים ראשונים פעולה זו, אולם יכולים לבצע רק על אריח אחד. השחקן המייצג את העכבישים, יכול עדיין לבחור פעולת תחרות, ולבצע אותה בנוסף ליכולתו היחודית.

שליטה - הגלילים יוסרו משמאל לימין. שחקן שמבצע פעולה זו צריך לבחור אריח אחד על פני כדור הארץ שטרם נבחר בתור זה, אריח זה מנוקד בהתאם לאמור לעיל:

- השחקן שיש לו את מספר הקוביות הרב ביותר על אריח זה מקבל X נקודות, כאשר X מייצג את המספר השמאלי ביותר על סוג האריח הספציפי על טבלת הניקוד של האריחים.
- אם האריח המנוקד הוא כל סוג של אריח פרט לטונדרה, החיה עם כמות הקוביות השנייה בגודלה תקבל את המספר השני משמאל המופיע על טבלת הניקוד וכך הלאה.
- באם יש רק סוג אחד של חיה על האריח היא תקבל את המקום הראשון בלבד, ולא את יתרת הערכים. כל מקרה של שיוויון נפתר על פי שרשרת המזון, כך שהיונקים ראשונים, לאחר מכן זוחלים וכך הלאה.
- לבסוף, אם יש שחקן שיש לו שליטה באריח זה, אותו שחקן חייב לבחור אחד מהקלפים הזמינים על הלוח ולהוציאו לפועל. כל בחירה שיש על הקלף היא בידי השחקן שבחר את הקלף. לאחר ביצוע הנחיות הקלף, הסר אותו מהמשחק.

אין הכרח שהשחקן שבחר את הפעולה או השחקן שצבר את רוב הנקודות באריח זה יהיה בעל השליטה, משמע השחקן שיבחר את הקלף.

- כאשר נבחר הקלף "עידן הקרח" המשחק יגמר בסיום שלב הפעולות של תור זה.

קלפי השליטה

- קלף "הישרדות" (Survival) - בתחילת המשחק קלף זה נמצא לצידי הלוח, כשפניו למעלה. במהלך המשחק השחקנים צריכים לעקוב אחר החיה בעלת המספר הרב ביותר של זנים על אריחי הטונדרה. שחקן זה יחזיק בקלף ההישרדות. במקרה של שיוויון אף שחקן אינו מחזיק בקלף.

בשלב הסידור מחדש, השחקן המחזיק בקלף זה זוכה בנקודות על פי טבלת ניקוד הבונוס על פי מספר אריחי הטונדרה בהם נמצאים קוביות בצבע שלו.

- יתר 26 קלפי השליטה הינם גמולו של השחקן במהלך המשחק על היותו החיה השולטת באריחים מסויימים. השחקן בעל השליטה באריח שמנוקד, **חייב** לבחור קלף ולבצעו, לאחר מכן הקלף מושלך לקופסא.

משחק ב 2-3 שחקנים

כאשר משחקים ב 2-3 שחקנים ניתן לשחק כאשר שחקן שולט ביותר מן אחד. בכל מקום שיש התנגשות בין הרשום כאן למקומות אחרים בחוברת החוקים, החוקים כאן קובעים.

- כאשר מחלקים את החיות בתחילת המשחק, מחלקים את כל החיות. משמע בשני שחקנים כל שחקן מקבל 3 סוגי חיות, ובשלושה שחקנים כל שחקן מקבל 2 סוגים.
- כל שחקן משחק עם 2 או 3 צבעים שונים בהתאמה. כל חיה מקבלת 3 גלילים, ו 35 קוביות, כמו במשחק של 6 שחקנים. גם ציר הנקודות מנוהל בנפרד לכל חיה.
- כל יתר החיות של אותו שחקן נחשבות מתחרות לחיה זו. כלומר כאשר קלף יציין "החיות שלך" הכוונה לזנים של אותו צבע, ולא כלל החיות של השחקן.
- בסוף המשחק, למרות שכלל החיות יקבלו ניקוד, יחשב ניקוד רק של חיה אחת, זו של הניקוד **הנמוך** ביותר. (הדבר יגרום לנסות לאזן בין סוגי החיות ולא להקריב חיה אחת בשביל האחרת)

שלב הסידור מחדש

במהלך שלב זה חלק מהזנים עלולים להכחד, שחקן אחד יכול לקבל נקודות ניצחון דרך קלף "הישרדות", ואם המשחק לא נגמר, לוח הפעולות מאורגן לתור הבא.
הכחדה - כלל הזנים שהיו בסכנת הכחדה, נכחדים, ומוסרים מהלוח חזרה לקופסת המשחק.
*חריג - בכל תור השחקן המשחק את היונקים יכול להציל קוביה **אחת** מהזנים המיועדים להכחדה.
הישרדות - ודא שהשחקן אשר יש לו את מספר החיות הרב ביותר על אריחי הטונדרה מחזיק בקלף ההישרדות. אם יש שיוויון במספר זה, אף שחקן אינו רשאי להחזיק בקלף.
השחקן המחזיק בקלף יקבל נקודות בהתאם לטבלת נקודות הבונוס, על בסיס מספר אריחי הטונדרה עליו יש לו קוביות.

סידור לקראת התור הבא - סדר את לוח הפעולות לקראת התור הבא כר"מ:

- מלא את שורת קלפי השליטה על ידי משיכת מספר מתאים של קלפים מערימת קלפי השליטה. קלפים שנותרו בשורה זו מסיבוב קודם נשארים שם. אם אין מספיק קלפים למלא את השורה, השאר את יתר המקומות ריקים (במילים אחרות, אין ליצור חפיסה חדשה מקלפים שבוצע בהם שימוש).
- העבר את הגלילים על פעולת "עידן הקרח" מיקום אחד שמאלה.
- הסר את האלמנטים מפעולות אלו: נסיגה, דלדול, ואריח חדש - והחזר אותם לשקית האלמנטים.
- החלק למטה את האלמנטים מפעולות אלו: אלמנטים שנותרו על פעולת "שממה" אל פעולת "דלדול", אלמנטים שנותרו על פעולת "שפע" אל פעולת "שממה" ואלמנטים שנותרו מפעולת "הסתגלות" אל "נסיגה".
- משוך 4 אלמנטים בצורה אקראית והצב אותם על פעולת "הסתגלות" כך גם בפעולת "שפע" ובפעולת "הצב אריח חדש".
- הפוך (למצב גלוי) אריח אחד בכל אחד משלות ערימות אריחי כדור הארץ. במידה ויש אריח גלוי, השאר אותו כך.

סוף המשחק

המשחק מסתיים, לאחר ביצוע הפעולה "עידן הקרח", פעל כר"מ:

- סיים את פעולות ה"שליטה" כרגיל (שחקנים אחרים יכולים להמשיך לנקד אריחים ולקבל קלפים).
- בצע את פעולות ההכחדה, וניקוד על פי כרטיס ההשרדות כרגיל.
- לאחר מכן הסר את כל חרוטי השליטה מכדור הארץ, ונקד את כל האריחים אחד אחרי השני על פי טבלת הניקוד לאריחים. אין משמעות לשליטה בשלב זה. שחקנים אינם יכולים לקבל קלפי שליטה בשלב זה, גם אם אלו עדיין זמינים על לוח הקלפים.

עם סיום הניקוד הסופי, השחקן בעל הניקוד הגבוה ביותר - זכה. במקרה של שיוויון החיה הגבוהה יותר בשרשרת המזון, ניצחה.