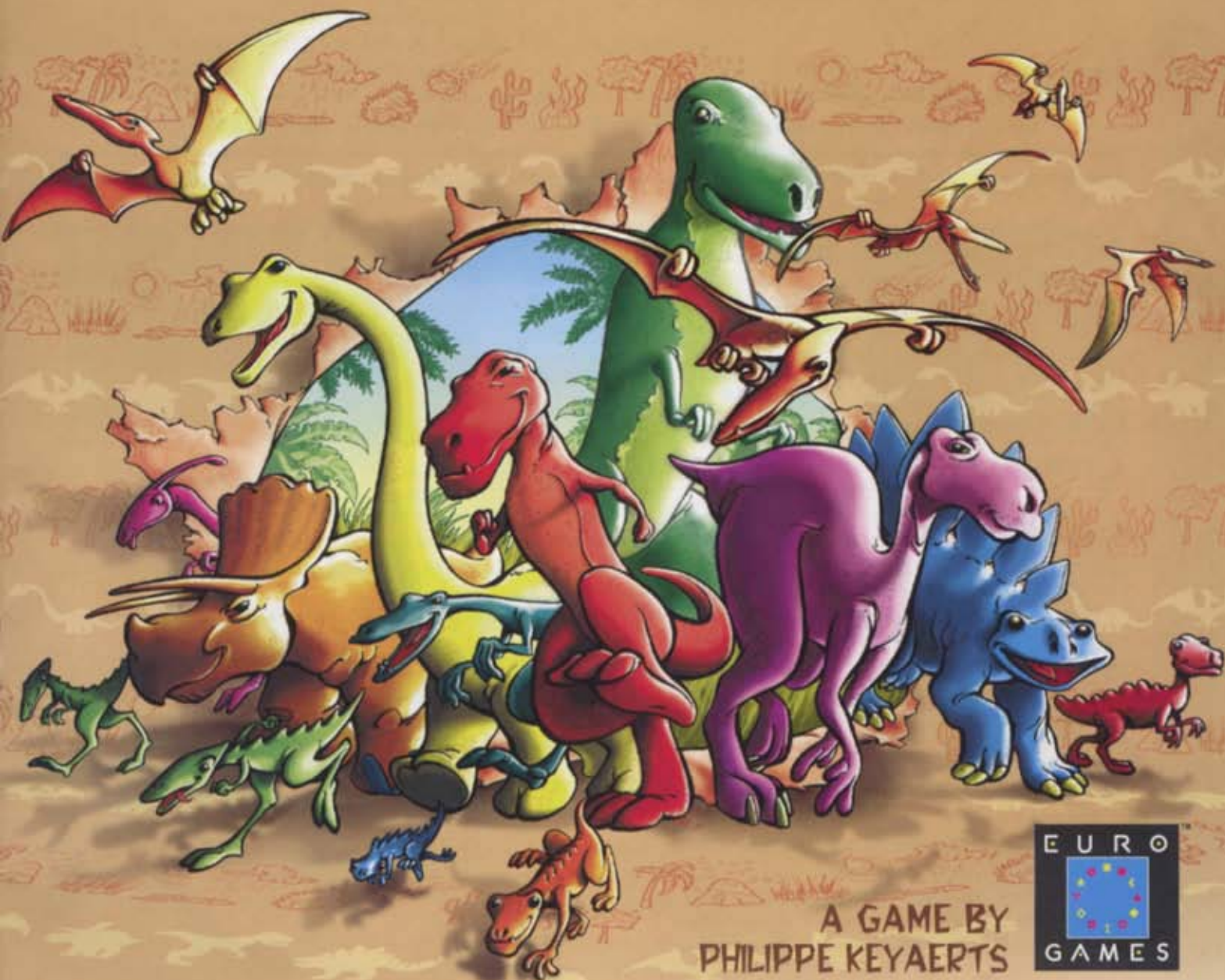


# EVO

A dinoszauruszok élete sem könnyű...



A GAME BY  
PHILIPPE KEYAERTS





217 453 883 évvel időszámításunk előtt az első dinoszauruszok elhagyták az óceánt, hogy megkezdjék nehézségekkel teli, ám izgalmas életüket a szárazföldön. Az első akadályt az éghajlat jelentette számukra: menekülniük kellett a túlzott hőség és fagy elől. Ám nem ez volt az egyetlen gondjuk: a túléléshez és gyarapodáshoz meg kellett tanulniuk továbbfejlődni.

Az EVO-ban te irányítod egy dinoszauruszfaj túlélését és fejlődését. Neked kell őket mérsékelt éghajlatú területekre vezetni, te biztosítod számukra a fejlődéshez és változáshoz szükséges géneket. A te vezetéseddel fogják kiszorítani azokat a lényeket, akik láthatólag semmit nem tudnak a természetes szelekcióról. A győzelem akkor lesz a tiéd, ha sikerül dinódat gyorsabban és jobban fejleszteni, mint a többieknek.

A tervező megjegyzése: a játék tudományos pontosságával kapcsolatos kritikai megjegyzéseket C. Darwin úrhoz vagy az ő örököseihez kérjük eljuttatni.

## Áttekintés

A játék elején minden játékosnak egy dinója van, amelyet szaporítania és fejlesztenie kell. Az első nehézséget az éghajlat jelenti a játékosoknak. A játéktáblán négyféle tereptípus található, ezek különböző éghajlati viszonyokat jeleznek. Az éghajlat azonban körönként változik, ami arra kényszeríti a dinókat, hogy állandóan továbbvándoroljanak az életveszélyes területekről.

A játékos gének megszerzésével fejlesztheti dinófaját. A lábakkal például dinói messzebbre mozoghatnak, a tojásokkal gyorsabban szaporodnak, a bundákkal kibírják a hideget és így tovább.

Minden körben véletlenszerűen határozzuk meg az éghajlat változását. Ezután a dinók mozognak, hogy időben elhagyhassák az ellenséges éghajlatú területeket. Új dinók születnek, majd a dinók egy része áldozatul esik a szélsőséges hidegnek vagy melegnek. A túlélő dinók után fejlődéspontokat kapnak játékosaik, amelyeket vagy megtartanak győzelmi pontként vagy felhasználnak újabb gének megvásárlására.

A játék (és a dinók) végét a meteor becsapódása jelenti. A legtöbb fejlődésponttal bíró játékos győz.

## A játék tartalma

- 2 fél játéktábla, mindkét oldalán térképpel, ennek segítségével a játéktér nagysága a játékosok számának megfelelően variálható.
- 50 fabábu, ezek jelképezik a dinókat (5 különböző szín, mindegyikben 10-10 bábu), ugyanennyi ragasztható ábrával.
- 1 információs tábla, rajta az éghajlati, a kezdeményezési és a körjelző táblázatok.
- 1 licittábla, amelyen a génekre leadott liciteket jelöljük, a tábla szélén pedig a játékosok fejlődéspontjait.
- 1-1 fabábu az éghajlat és a meteor jelölésére.
- 5 fabábu (játékosonként 1) a kezdeményezés és a sorrend jelölésére.
- 5 fabábu (játékosonként 1) a fejlődéspontok jelölésére.
- 62 génlapka.
- 5 dinóportré, a megszerzett gének tárolására.
- 26 eseménykártya.
- 2 segédletkártya, a játékszabályok összefoglalásával.
- 1 vászonzsák, amelyből a géneket húzzuk.
- 1 dobókocka.
- 1 szabályfüzet.





információs tábla



dinóportré



génlapkák



licittábla

## A játék célja

A cél a legtöbb fejlődéspont összegyűjtése a meteor becsapódása előtt.

## Előkészületek

A játéktér nagysága a játékosok számától függ. A játéktér mindig a két fél játéktábla egymás mellé helyezésével alakítjuk ki:

- 3 játékosnál a kicsi és a közepes méretű térképet,
- 4 játékosnál a kicsi és a nagy, vagy a két közepes méretű térképet,
- 5 játékosnál a közepes és a nagy térképet használjuk.

A helyes elrendezést ellenőrizhetjük, ha megszámloljuk a sivatagi mezők melletti fehér csillagokat, ezek számának ugyanis meg kell egyeznie a játékosok számával (mivel ezek a játékosok indulási helyei).



3 játékos esetén



4 játékos esetén



5 játékos esetén

A kisebb táblákat tegyük a játéktáblák mellé. Az éghajlatot jelző bábút tegyük az éghajlati táblázat sárga (sivatagi) mezőjére, a bal felső részre. A meteor bábuját helyezzük a körjelző táblázatra, a játékosok számával megegyező mezőre.

A 62 génlapkát tegyük bele a zsákba. Keverjük meg az eseménykártyákat. Osszunk ki 3 kártyát minden játékosnak, a többi húzópakliként tegyük a játéktáblák mellé.

Minden játékos megkapja 10 saját színű dinóját, egy saját színű kezdeményezésjelzőt és egy dinóportrét. Szintén mindenki kap egy saját színű fejlődéspont-jelzőt, amelyet a pontok jelölésére szolgáló sávra kell helyeznie, a 6-os mezőre. (Az angol szabály szerint a 10-es mezőre kell rakni a bábukat. – a ford. megj.)

Az indulási helyeket (fehér csillaggal jelölve) véletlenszerűen osszuk szét a játékosok között. A játékosok tegyenek egy saját színű dinót az indulási helyükre.



## A játék menete

Minden kör 6 fázisból áll:

A cél a legtöbb fejlődéspont összegyűjtése a meteor becsapódása előtt.

1. **Kezdeményezés:** Meghatározzuk a játékosok sorrendjét.
2. **Éghajlat:** Meghatározzuk a körre érvényes éghajlatot.
3. **Mozgás és harc:** A játékosok lépnek a dinóikkal, az esetleges területi vitákat harc útján rendezzük.
4. **Szaporodás:** Új dinók felrakása a táblára.
5. **Túlélés és fejlődés:** Bizonyos dinókat le kell venni a tábláról. A játékosok fejlődéspontokat kapnak.
6. **Meteor és licitálás:** A meteor egy mezővel közelebb jön. Ha még nem ért véget a játék, a játékosok gének beszerzésével továbbfejlesztik dinóikat.

### Kezdeményezés

A játékosok által birtokolt farkogének száma dönti el a sorrendet. A leghosszabb farkú dinófaj tulajdonosa lesz az első, a második leghosszabbé a második és így tovább. Döntetlen esetén a táblán lévő dinók száma dönt: az a játékos léphet előbb, akinek több dinója van a pályán. Újabb döntetlen esetén kockadobás dönt, a legnagyobbat dobó játékosé az elsőség. Ennek megfelelően induláskor kockadobással kell eldönteni a kezdeményezést, minthogy minden játékos egyenlő menyiségű farkogénnel és dinóval indul.

A sorrendet a kezdeményezési táblázaton jelöljük, a megfelelő mezőre tett saját színű kezdeményezésjelzővel. A kezdeményezést minden kör elején meg kell állapítani, és az egész körre érvényes.

### Éghajlat

A kezdőjátékos dob a kockával. A klímátáblázaton mozgassuk a jelzőt a dobás eredményétől függően:

- **1:** egy mezőt vissza,
- **2:** sehová (a jelző ott marad, ahol volt),
- **3, 4, 5, 6:** egy mezőt előre.

Dobás előtt minden játékosnak lehetősége van arra, hogy eseménykártyákkal befolyásolja az éghajlatot.

A táblán négy különböző **területtípus** van: sivatag (sárga), síkság (zöld), dombság (barna) és hegység (szürke). Ugyanezek a színek szerepelnek a klímátáblázaton is. Az éghajlatjelző, amelyet minden körben áthelyezhetünk, azt mutatja meg, hogy melyik területen van **mérsékelt** éghajlat. A mérsékelt éghajlat mezőjétől balra lévő mező mutatja, melyik terület számít **melegnek**, a jobbra lévő pedig, hogy melyik számít **hidegnek**. A kettővel balra, illetve jobbra lévő mezők a **forró**, illetve **fagyos** területek színét mutatják - az ilyen éghajlat biztosan **halálos** a dinók számára, ha itt maradnak.

A következő példák talán segítenek megérteni az éghajlatváltozás szabályait:

**1. példa:** Ha az éghajlatjelző a zöld mezőn van, akkor a síkságok számítanak mérsékeltnek. A barna mezők (dombságok) hidegnek, a sárgák (sivatagok) melegnek számítanak, a szürke mezők (hegységek) pedig fagyosak.

**2. példa:** Ha az éghajlatjelző szürke mezőt mutat, akkor a hegységek mérsékeltnek. A barna mezőkön meleg az éghajlat, a sárga és zöld mezőkön pedig gyilkos forráság uralkodik.

Dinók csak a mérsékelt zónákban tudnak minden nehézség nélkül életben maradni. A hideg és meleg éghajlatokon csak korlátozott számban tudnak túlélni, a fagyos és forró régiókban pedig sehogyan sem. A pusztulásra majd az 5. fázisban kerül sor, ekkor az elpusztult dinók lekerülnek a tábláról, vissza a játékosukhoz.



## Mozgás és harc

### A dinók mozgása

A játékosok által birtokolt lábgének száma határozza meg, hány régiót mozoghatnak összesen a dinói. Egy lábgén egy dinó mozgását teszi lehetővé egy régiónyi távolságra.

A játék kezdetén minden faj csak egy lábbal rendelkezik (ennyi van rányomtatva a portréjukra). Ennek megfelelően mindenki csak egy dinót mozgathat át egy szomszédos régióba. Ha valamelyik játékos beszerez egy újabb lábat a dinójának, akkor egy dinó már két régiónyi távolságra is léphet, vagy két dinó is átmehet egy-egy szomszédos régióba. A mozgás mindig szomszédos régiók között zajlik, függetlenül a régió színétől.

Mozogni sosem kötelező.

Egy régióban csak egy dinó lehet. Ha a régió, ahová belép, már foglalt, azonnal (bármely egyéb lépés előtt) harccal kell eldönteni, hogy melyik dinó kerül ki a játékból. Mivel a dinók nem támadják meg a saját fajtájukat, saját faj egyede által elfoglalt régióba nem lehet belépni.

**Fontos!** Mozgás közben nem számít az éghajlat, azaz a dinók átkelhetnek fagyos és forró övezeteken is. Ám ha a mozgásukat itt fejezik be, akkor az 5. fázisban el fognak pusztulni.

### A harcok levezetése

Az a játékos, aki belépett a már foglalt régióba (ő a támadó), dob a kockával. Azt, hogy mennyire sikeres a támadása, a dobáson kívül a két résztvevő dinó szarvainak száma határozza meg:

- Ha mindkettejüknek ugyanannyi szarva van (ez a helyzet a játék indulásakor), akkor a támadónak 1-et vagy 2-t kell dobnia a győzelemhez, különben a védekező nyeri a harcot.
- Ha a támadónak eggyel több szarva van, mint a védekezőnek, 1-4-es dobással győz.
- Ha kettő vagy több szarv az előnye, 1-5-ös dobással győz.
- Ha viszont eggyel kevesebb szarva van, csak 1-es dobással lesz sikeres.
- Ha pedig a támadónak legalább kettővel kevesebb szarva van, nem támadhatja meg a védekezőt (azaz nem léphet be a régióba).

### HARCTÁBLÁZAT

	Különbség a szarvak számában (a támadónak a védekezőhöz képest)				
	ugyanannyi szarv	1 szarvval több	2 vagy több szarvval több	1 szarvval kevesebb	2+ szarvval kevesebb
a támadó győz	1, 2	1, 2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5	1	a támadás lehetetlen
a védekező győz	3, 4, 5, 6	5, 6	1	2, 3, 4, 5, 6	

A vesztes dinót levesszük a tábláról és visszaadjuk a tulajdonosának, a győztes dinó pedig a régió marad. A harc után az aktuális játékos folytathatja dinói mozgását, akár a most győzött dinóval is léphet. A támadás azonban, eredményétől függetlenül, mindig egy mozgáspontba kerül (mivel a támadónak be kell lépnie az adott régióba).



## Szaporodás

A játékosok, sorrendben lépve, annyi saját színű dinót tesznek fel a táblára, amennyi tojásgén van a dinóik portréján (az első körben például egyet). Új dinót csak olyan régióba lehet letenni, amely szabad (nem áll rajta senki), és szomszédos egy olyan régióval, ahol a játékosnak egy régebbi (már a kör elején is meglévő) dinója áll. Ha egy játékos összes dinója lekerül a tábláról, akkor a szaporodási fázisban bármelyik üres régióra felrakhatja a dinóját. Ha több tojása van, akkor az új dinóit szomszédos régiókra kell leraknia (vagyis az épp megszületett dinóknak összefüggő csoportot kell alkotniuk). A szaporodás kötelező, és csak akkor hagyható el, ha a játékosnak nem áll rendelkezésre elegendő saját színű dinó (mert már mindegyik a táblán van), vagy nem talál megfelelő területet.

## Túlélés és fejlődés

**A túlélő dinók meghatározása:** Az éghajlatjelző mutatja, mely régiók számítanak mérsékeltnek. A klímatablázaton ettől egyvel balra, illetve jobbra lévő mező a meleg, illetve hideg éghajlatú régiókat mutatja. A többi régió halálos a dinók számára.

- Az összes **mérsékelt** régióban lévő dinó túléli ezt a kört.
- A **hideg** régiókban minden játékos annyi dinót tarthat meg, ahány **bundája** van a fájának. Azt, hogy pontosan mely dinók maradnak meg és melyek pusztulnak el a hideg régiókban, a játékos dönti el.
- A **meleg** régiókban annyi dinó maradhat, ahány **napernyője** van a fájának. Azt, hogy pontosan mely dinók maradnak meg és melyek pusztulnak el a meleg régiókban, a játékos dönti el.
- Azok a dinók, amelyek **nem mérsékelt, hideg vagy meleg** éghajlaton tartózkodnak, minden esetben elpusztulnak és visszakerülnek a játékosukhoz.

**Példa:** Az éghajlatjelző a barna mezőn van. Gábornak egy dinója áll sivatagon, kettő síkságon, öt dombságon és kettő hegységen. Fájának két bundája és egy napernyője van. A sivatagon álló dinót le kell vennie, mivel ez a régió forrónak számít, így nincs esély a túlélésre. Síkságon lévő dinói közül is egyet le kell vennie, mert ez meleg régió, és a fájának csak egy napernyője van. Hegységen lévő két dinója maradhat: ez hideg régió, de a fájának pont két bundája van. A dombságon lévő dinók biztonságban vannak, mert ebben a körben ez mérsékelt éghajlatú régió. Ha ugyanebben a felállásban az éghajlatjelző a sárgán lenne, Gábor elveszítené az öt dombságon (fagyos régió) álló és a két hegységen (szintén fagyos régió) álló dinóját. Gábor ebben a körben semmi hasznát nem venné a napernyőinek (mivel nincsenek meleg régiók).

**Fejlődéspontok kiosztása:** A játékosok minden, a táblán lévő dinójuk után kapnak egy fejlődéspontot (a fejlődéspont-táblázatpn mozgassuk előre a játékos színével jelölt bábut). A fejlődéspontokkal a játékos újabb géneket vehet a fájának. A megőrzött fejlődéspontok a játék végén a győztes megállapítására szolgálnak majd: a legtöbbet összegyűjtő játékos győz.

## Meteor és licitálás

A játék kezdetén minden dinófaj egyforma. A játékosok a 6. fázisokban vásárolhatnak géneket, amelyekkel megváltoztathatják dinófajaik tulajdonságait. A megszerzett géneket jelölő lapkákat a dinóportrékon kell tárolni. Az utolsó körben már nem kerül sor licitre.

**A meteorjelző mozgása:** Ebben a fázisban a meteorjelző egy mezővel előrébb kerül. Ha a mezőn egy kocka látható, a kezdőjátékosnak dobnia kell a kockával. Ha a dobás eredmény megegyezik a mezőn látható számok valamelyikével, a meteor becsapódik, és a játék azonnal véget ér. Egyébként a játék akkor ér véget, ha a meteorjelző eléri a sáv utolsó mezőjét.

Ha a játék nem ért véget, a játékosok most új géneket vehetnek.



**Új gének beszerzése:** Ki kell húzni annyi génlapkát a zsákból, ahány játékos van, és a licittábla bal szélén lévő üres helyekre kell azokat rakni - minden gént másik sorba. A kezdőjátékos felveszi a kezdeményezésjelzőjét és leteszi annak a génnek a sorába, amelyet megszerezni kíván. A soron belül arra a számra kell tennie a jelzőt, ahány fejlődéspontot szán a gén megvásárlására (ez nulla is lehet). Ezután a többiek licitálnak sorrendben. Ha valaki olyan gént akar megvenni, amelynek sorában már egy másik játékos jelzője ott van, akkor felül kell licitálnia a társát (azaz ugyanabban a sorban egy nagyobb számra kell tennie a jelzőjét). A túllicitált játékosnak ilyenkor azonnal - mielőtt még folytatódna a licit - át kell helyeznie a saját jelzőjét: vagy megnöveli licitje értékét, vagy egy másik génre licitál.

**Megjegyzés:** A licittábla elég nagy, hogy a legtöbb licit elférjen rajta. Ha egy játékos 6 fejlődéspontnál többet akar kínálni egy génerért, megteheti, de akkor a licitjét - mivelhogy nincs számára hely a táblán - valami olyan módszerrel kell jelölni, ami mindenki számára egyértelmű.

**A licit nem önkéntes:** a soron lévő játékos nem maradhat ki, hanem kötelező valamelyik génre licitálnia. Letett licitet már nem lehet megváltoztatni, kivéve, ha a játékost túllicitálják. A licit akkor ér véget, ha már mindenki licitált, mégpedig különböző génekre. Minden játékostól le kell vonni a felkínált árat fejlődéspontban (jelzőiket visszafelé mozgatva a pontjelző táblán). A megszerzett gént mindenki saját dinóportréjára rakja.

Azok a játékosok, akiknek egy korábbi fordulóban megszerzett mutációgénjük van (ld. lent), minden mutációgén után egy fejlődésponttal kevesebbet fizetnek a később megvásárolt génekért. Mindazonáltal az ár nem csökkenhet 0 alá. **Példa:** Gábor 5 FP-t kínál egy lábgénért, és ezzel övé a legnagyobb licit. Mivel két mutációgénje van, csak 3 FP-t kell kifizetnie. Ha csak 1 pontot kínált volna, a gén ingyen az övé lenne.

A dinóportréknak - és rajtuk a géneknek - mindig jól láthatóknak kell lenniük. A kártyagént nem tesszük a portréra, hanem a játékos, aki ezt a gént megszerezte, húz egy eseménykártyát. A gén ezután végleg kikerül a játékból (ne tegyük vissza a zsákba, mert akkor esetleg újra kihúzhatjuk). **(Figyelem:** Minden portrén van a játék kezdetén 1-1 tojás, láb, bunda, napernyő és farok, ezek hatása kezdettől fogva érvényesül.)

## A gének

Alább látható az egyes gének hatása. A zárójeles szám azt jelzi, hány darab van az adott génből.



**Farok (6):**  
A farok hossza (a kunkorok száma) határozza meg a kezdeményezést (1. fázis).



**Láb (12):**  
Minden láb egy dinó áthelyezését teszi lehetővé egy másik régióba (3. fázis).



**Szarv (8):**  
Minél több szarva van egy dinófajtának, annál eredményesebben harcol (3. fázis).



**Tojás (8):**  
Az adott dinófaj annyi új dinót kap körönként, ahány tojása van (4. fázis).



**Bunda (8):**  
A bunda a hidegtől véd (5. fázis). Minden bunda után egy dinó túléli a hideg éghajlatot (a fagyosat azonban nem).



**Napernyő (8):**  
A napernyő a melegtől véd (5. fázis). Minden napernyő után egy dinó túléli a meleg éghajlatot (a forrót azonban nem).



**Mutáció (6):**  
Minden mutációgén egy fejlődésponttal csökkenti az új gének árát (6. fázis).



**Kártya (6):**  
Ez a "gén" egy eseménykártya felhúzását teszi lehetővé. A kártyát azonnal fel kell húzni, majd a génlapka kikerül a játékból, mivel más hatása nincsen.



## Eseménykártyák

A játék elején minden játékos 3 eseménykártyát kap. Újabb lapokat csak úgy lehet húzni, ha a játékos a 6. fázisban beszerez egy kártyagént.

Minden kártyán szerepel, mikor kell kijátszani, és mi a hatása. A kijátszott kártyák kikerülnek a játékból. Egy játékos egy körben több kártyát is kijátszhat. Kivételnek számítanak a következő esetek:

- **Az első két körben egyáltalán nem lehet kártyát kijátszani.**
- Egy körben csak egy olyan kártya játszható ki, amely az éghajlatot módosítja. Ha több játékos is ilyen kártyát akar használni, a sorrend dönti el, melyikük játszhatja ki a kártyáját.

Ha egyszerre több játékos játszana ki kártyát, akkor a sorrendnek megfelelően kell kijátszaniuk azokat. A később jövő játékosok a már kijátszott kártyákat látva meggondolhatják magukat.

A csomagban van két üres kártya is. Ezeket a játékosok felhasználhatják saját események kitalálására.

## A játék vége

A játéknak vagy kockadobás, vagy a körjelző legutolsó mezőjének elérése vet véget.

A legtöbb fejlődésponttal bíró játékos győz. Döntetlen esetén az győz, akinek több dinója van a táblán. Ha még így is döntetlen van, a nyertesek megegyezhetnek közös győzelemben, vagy játszhatnak egy külön partit, hogy eldöntsék, ki az abszolút győztes.

## Variáns

A nehezebb játékot kedvelőknek javasoljuk, hogy a 6. fázisok kezdetén eggyel kevesebb gént tegyenek a licitáblára. Ilyenkor a licit nem kötelező, lehet passzolni is. Az első játékos, aki passzol, kiesik a licitálásból (ez azt jelentheti, hogy egy játékosnak nem muszáj - még túllicitálás esetén sem - megváltoztatni (magnövelni vagy másik génre átrakni) a licitjét). A többiek a rendes szabályoknak megfelelően folytatják a licitálást. További változás még, hogy az első két körben nem mozog a meteorjelző. E variánsnál a licitálás fontossága megnő, és a játékosoknak ügyesen kell kihasználniuk az eseménykártyák kombinációit. A játék viszont valamivel hosszabb lesz (2-3 óra).

## CREDITS

A Game by Philippe Keyaerts  
Production supervised by Henri Balczesak  
Graphic Design by Cyril Saint Blancat  
Layout by Guillaume Rohmer  
English Rules Translated by Frank Branham  
English Rules Edited by Ron Magin & Cáit Ní Dhocharthaigh  
EVO™ is a game published by Jeux Descartes  
1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15  
Distributed in North America by Eurogames/Descartes - USA, Inc.  
P.O. Box 953 Phoenixville, PA 19460  
Email: egdusa1@aol.com  
www.descartes-editeur.com  
Descartes Editeur, Eurogames, EVO, and their logos  
are all trademarks of Jeux Descartes.  
© Jeux Descartes SARL 2001.

Fordító:  
Valgab





## Az eseménykártyák listája

### *A játékban szereplő eseménykártyák hatása (zárójelben a kijátszás ideje és módja):*

**Alvógén (Schlafgen):** Ebben a körben több kártya már nem játszható ki. (Bármikor.)

**Baleset (Unfall):** Vegyük le egy másik játékos egyik dinóját. (2. fázis elején, csak olyan játékos ellen, akinek legalább 5 dinója van a táblán.)

**Bolond időjárás (Wetterumschwung):** Ha az éghajlatjelző zöld vagy barna mezőn van, tegyük át a másik, ugyanolyan színű mezőre. (2. fázis elején, a dobás előtt.)

**Én jövök előbb! (Ich zuerst!):** A kör végéig mi leszünk a sorrendben az elsők. (Bármely fázis elején.)

**Genetikai fölény (Genetischer Überflieger):** Ez a kártya 3 fejlődéspontot ér licitálásnál. (6. fázisban, a licit árának kifizetésekor.)

**Génorzás (Genteilung):** Ha egy másik játékos túl akar licitálni minket, 3 fejlődésponttal többet kell kínálnia. (6. fázisban.)

**Gyilkos fagy (Eiskalt!):** Ebben a körben minden fajnak eggyel kevesebb bundája van. (5. fázisban.)

**Gyilkos sugarak (Nichts anbrennen lassen):** Ebben a körben minden fajnak eggyel kevesebb napernyője van. (5. fázisban.)

**Hiányzó láncszem (Missratene Entwicklung):** Licitnél eggyel kevesebb gént húzzunk, mint ahány játékos van. Az elsőként passzoló játékosnak nem jut gén. (6. fázisban.)

**Hőálló bőr (Zusätzlicher Sonnenschutz):** Ebben a körben minden meleg éghajlatú zónában tartózkodó dinónk túlél (forró zónában nem!). (5. fázisban)

**Katasztrófa! (Katastrophe!):** Ebben a körben nem véletlenszerűen határozzuk meg az éghajlatot. Mozgassuk az éghajlatjelzőt két mezővel előre, a "3, 4, 5, 6" nyílnak megfelelő irányba. (2. fázis elején.)

**Kemény kölykök (Robuste Jugend):** Új dinóinkat olyan régiókba is lerakhatjuk, ahol már van idegen dinó. Ilyenkor azonnal harc robban ki, amelynek idejére új dinóink +1 szarvat kapnak. (4. fázisban.)

**Kire ütött ez a gyerek? (Mein Mann kommt!):** Válasszuk ki az egyik játékosunk egyik dinóját, amelyik most került fel a táblára, és cseréljük ki egy saját dinóra. (4. fázis végén, csak olyan játékos ellen, akinek legalább 5 dinója van a táblán.)

**Meteorológus-gén (Wettergen):** Ebben a körben nem véletlenszerűen határozzuk meg az éghajlatot. A kártyát kijátszó játékos határozza meg a dobás eredményét. (2. fázis elején.)

**Nagytestvér (Grosser Bruder):** Ebben a körben minden megtámadott dinónk +2 szarvat kap védekezésre. (3. fázis elején.)

**Osztódás (Verdopplung):** A legutoljára kijátszott kártya a miénk lesz; a megszerzett kártyát leghamarabb a következő körben játszhatjuk ki. (Közvetlenül egy másik kártya kijátszása után.)

**Óriásgén (Riesengen):** Ebben a körben minden dinónk +2 szarvat kap támadásra. (3. fázis elején.)

**Ősi ösztönök (Urtrieb):** Ebben a körben annyi régiót mozoghatunk, ahány dinónk van a táblán, függetlenül a faj lábainak számától. (3. fázis elején.)

**Pthermodactylus (Neopren):** Ebben a körben minden hideg éghajlatú zónában tartózkodó dinónk túlél (fagyos zónában nem!). (5. fázisban)

**Születés-túlszabályozás (Entwicklung der Verhütung):** Ebben a körben kimarad a 4. fázis, így nem születnek új dinók. (4. fázis elején.)

**Túlélőgén (Überlebensgen):** Az 5. fázis végén a többi játékos minden általuk elveszített dinóért 1 fejlődéspontot veszít. (5. fázis végén.)

**Vándorló ivadékok (Sportlicher Nachwuchs):** Új dinókat olyan régiókba is letehetünk, amelyek 2 vagy 3 távolságra vannak a már fent lévő dinóinktól. (4. fázisban.)

**Váratlan gén (Unerwartetes Gen):** Ez a kártya 2 fejlődéspontot ér a játék végén, a győztes meghatározásakor. (Az utolsó kör végén.)

**Vegetáriánus étrend (Friedfertige Dinos):** Ebben a körben tilos harcolni. (3. fázis elején.)

**Védelmi gáz (Verteidigungsgas):** Erre a körre fegyverszünetet köthetünk egy kiválasztott játékosunkkal, így egyikünk sem támadhatja meg a másikat. (3. fázis elején.)

**Vízözön (Fluß):** Minden tengerparton álló dinó után dobjunk a kockával. Minden, a faj birtokában lévő napernyő +1 módosítót ad. Ha az eredmény 3 vagy kevesebb, a dinó elpusztul. (2. fázis elején.)