

- Start: Jeder Spieler - Ablagebänkchen, Stein-5, Markierungssteine, 12 Chips
 Umweltkarte - Zugstein auf 1, Ende-Stein auf 3, je 1 Chip auf die 4 Felder "Aktuelle Lebensbed."
 Tischmitte - Spielplan, 4 Stapel à 7 Karten

1. Das Legen der Tierkarten

- 1 Tierkarte in die unterste Reihe legen (Erste Spielrunde - 2 Karten)
 (Doppeltes Schieben - 2 Karten)

2. Umweltveränderungen

- 2.2. Legemechanismus - bis zu 3 Chips tauschen (nur Runde 1-3)
 - bis zu 2 Chips setzen (Potentielle Lebensbed.)
- 2.3. Änderung der aktuellen Lebensbedingungen
 - Anzahl Chips "Pot. Lebensbed." höher als Anzahl Chips "Akt. Lebensbed." folgt aktuelle Chips ins Säckchen
 - Umdrehen der verdeckten Chips
 - einfache Mehrheit ergibt neue "Aktuelle Lebensbedingungen"
 - Restchips wieder verdecken
- 2.4. Rapide Umweltveränderungen beachten
- 2.5. Stärkewürfel
 - Bei Änderung der aktuellen Lebensbed. und alle 3 Kartensymbole auch auf 3 Feldern der aktuellen Lebensbed. = Stärkewürfel +1 (nur Runde 1-3)
- 2.6. Rundenbegrenzung
 - Zug-Stein zeigt Setzrunde an
 - Ende-Stein zeigt Ende der Umweltveränderungen an
- 2.7. Extra-Setzen
 - 2 extra Chips setzen nach Abgabe des Stein-5
 - Vorrang Startspieler
 - 5 Punkte am Spielende für nicht eingesetzte Steine
- 2.8. Überleben prüfen - jede Karte braucht einen Chip auf Umweltkarte, sonst scheidet sie aus

3. Kämpfe

- 3.2. Herausforderung - jeder Spieler kann einen Kampf fordern
- 3.3. Stärke einer Tierkarte - wird bestimmt durch Stärkewürfel
- 3.4. Ermittlung der Würfelzahl
 - Würfelzahl = Summe der Anzahl Chips auf der Umweltkarte für jedes Symbol (Doppelsymbole beachten)
- 3.5. Kampfablauf
 - Es werden 2 Gewinnrunden ausgekämpft
 - Unentschiedene Kampfunden zählen nicht
- 3.6. Auswirkungen 2:0 - Verlierer scheidet aus
 - Gewinner = Würfel+ (Vorraussetzungen beachten)
- 3.7. Auswirkungen 2:1 - Verlierer-Karte wird verdeckt (zählt nicht)
 Stärkewürfel minus 1
 - Gewinner = Würfel+ (Vorraussetzungen beachten)

4. Fortschreiten der Evolutio (Karten schieben)

- 4.2. Das normale Schieben - alle Karten 1 Reihe nach oben
- 4.3. Schieben auf den Sonderfeldern - die schwächste Karte kommt zuerst
- 4.4. Das doppelte Schieben - sobald 1 Kartenstapel abgearbeitet ist

5. Abrechnung

- Punkte entsprechend Reihe (+ Extra-Punkte für Leerfelder)
 - Sonderfelder entsprechend der Hinweis-Dreiecke
 - Spielende - 5 Punkte für Stein-5
 - Neue Runde: Ende-Stein versetzen, Zug-Stein auf 1, Start-Stein an nächsten Spieler, Chips auf 12 ergänzen