

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 Kampfrunden zählen nicht

3.6. Auswirkungen 2:0 - Verlierer scheidet aus

- Gewinner = Würfel+ (Voraussetzungen beachten)

3.7. Auswirkungen 2:1 - Verlierer-Karte wird verdeckt (zählt nicht)

Stärkewürfel minus 1

- Gewinner = Würfel+ (Voraussetzungen 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