



EVOLUTION PLANTARUM

EXPANSION

It is impossible to imagine the life on our planet without plants! They serve as food and shelter for animals, as their foes and protectors. The plants evolve and 'invent' toxins and spikes, while animals develop antidotes and specialized feeding organs. Animals and plants develop complex symbiotic links with each other – as well as with organisms of another kingdom – mushrooms.

This expansion allows you to play Evolution in the conditions of ever-changing plant life!

This box contains an expansion to the Evolution game. We assume that you have already played the base set of Evolution and know its rules. The Plantarum expansion alters the sequence of the turn and allows players to affect the size and availability of the food base. Situations not addressed in these expansion rules should be resolved with the base set rules. The Plantarum expansion can also be played with Evolution. Random Mutations.

GAME RULES

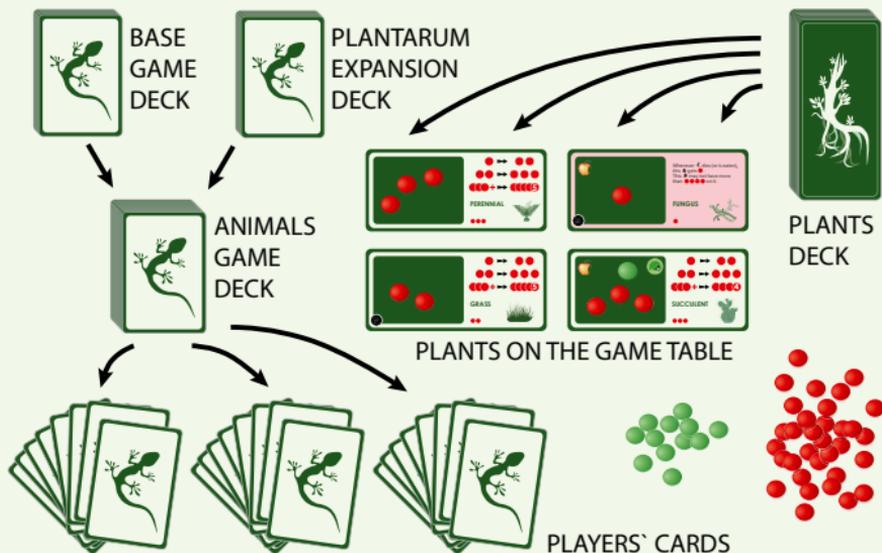
Setup

Take the first deck with the 🐾 on the back, add it to the deck of the base Evolution set and shuffle the cards thoroughly – this will be the **Animals Deck**. Deal 8 cards from it to each player. Shuffle the second deck with the plant on the back and put it into the center of the table – this will be the **Plants Deck**. Draw several cards from its top (the quantity is determined by the number of players, see **Table 1**) and put it on the table face up (see the Picture). Unlike animals, the plants are considered common and don't belong to a certain player. Put ● and ● tokens on each open plant card in the amounts shown on the card.

Table 1

Number of players*	Number of plants on the table in the beginning of the game (before the first turn)	Number of plants added to the table in the Growth Phase		Maximal amount of plants on the table (not including PARASITES)
		Base game	Random Mutations	
2	3	1	2	6
3	4	2	3	8
4	5	3	4	10
5	6	3	5	12
6	7	3	6	14
7	8	4	7	15
8	9	4	8	16

*for a game with 5–8 players you might need additional game sets and expansions.



Game Turn

The game is turn-based, and each turn consists of several phases. The oldest player is declared the first player. Players make turns clockwise.



Development Phase

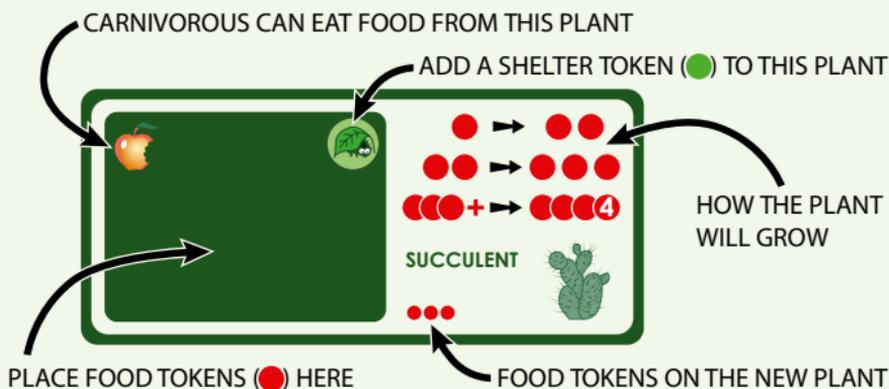
During this phase, the players in turns play one card on the table and then transfer the turn to the next player. Animal traits cards are played in the same way as it is in the base set. Plant traits cards (with light text on dark background) may be played:

- on plant cards laying in the center of the table;
- face down, thus, creating new animals for the player; or
- on animals belonging to the active player (if plant traits cards have alternative animal traits in the bottom).

All plants are equally available for all players, but by attaching traits to them, you can prevent them from being eaten by animals that do not have certain traits.

A plant can't have 2 identical traits (except for a pair trait MYCORRHIZA).

Food Bank Determination Phase is skipped in the game with the Plantarum expansion.



Feeding Phase

This phase includes several rounds (similarly with the base set). The players take in turns food tokens for their animals or attack by their carnivores. The first player acts first, then the next player clockwise, and so on. Then the second round begins.

A player takes ● from a plant card laying in the center of the table and puts it on his/her animal. Some plant traits prevent animals with-

out special traits from getting food from them. CARNIVORES can take food tokens only from plants with an 'Apple' symbol in the left part of the card and from plants with PROTEIN RICH trait.

Instead of taking ●, the player may choose to hide his/her animal in an available shelter. To do so, he/she takes ● (shelter token) from a plant and puts it on his/her animal. The animal hiding in a shelter can not be attacked by a CARNIVORE (even with INTELLECT trait) or CARNIVOROUS PLANT. ● can be taken from any plant – it does not matter whether the animal can take food tokens from it or not.

The player may not pass if at least one of his/her animals can get a food or shelter token.

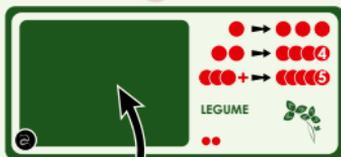
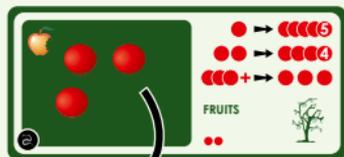
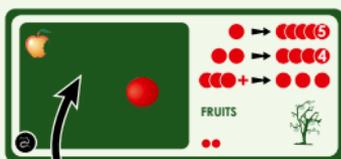
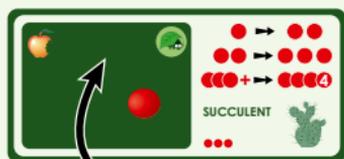
Extinction Phase

In the Extinction Phase, first of all, remove all unfed animals from the table and put them into discard piles of their owners. Please note that each FUNGUS gets ● for each deceased animal. Remove all ●, ●, and ● from all survived animals.

Then put all plants that do not have ● on them to the common discard pile – unless their traits prevent this.

Growth Phase

Put new ● on survived plants according to the scheme (or description) on their cards. Put as many ● on plant cards as there are shelter symbols on these cards and on their traits.



NEW PLANT



Draw and put on the table new plant cards in accordance with the number of players. The number of plants on the table may not exceed the maximal permitted amount (see the **Table 1**). Put ● and ● on the new plants.

Victory Points

Victory points are calculated similarly with the base set of Evolution. Plant cards and their traits do not provide victory points.

PLANTS AND THEIR TRAITS



FUNGUS

Please note that the fungi are not plants, but form a separate kingdom of living organisms! They are even closer to animals by their origin rather than to plants.

Still, in our game all rules pertaining to plant cards are applicable for fungi as well.

Every time an animal dies (eaten by a CARNIVORE or a CARNIVOROUS PLANT or dies from poisoning or hunger), put ● on the FUNGUS card. Maximal amount of ● on a FUNGUS card is 4.



LIANA

Before the beginning of the next turn, put as many ● on this plant, as many NON-LIANA plants are on the table. Maximal amount of ● on a LIANA card is 6.



CARNIVOROUS PLANT

Once per turn (but only once!), CARNIVOROUS PLANT may attack (or counter-attack) an player's animal. There are 2 possible situations when this can be done:

1. If an animal attempts to take ● from a CARNIVOROUS PLANT, the plant counter-attacks. The plant ignores one of the traits of that animal (the player sitting on the right side chooses which one). If the attacked animal has been eaten, put ●● on the CARNIVOROUS PLANT.

2. Any player in a round of his/her Feeding Phase, instead of taking a food token, may attack by the CARNIVOROUS PLANT any animal not protected by a trait or shelter token. Additional traits of the CARNIVOROUS PLANT do not affect its ability to attack (for example, a CARNIVOROUS AQUATIC PLANT can not attack a SWIMMING animal). If the attacked animal has been eaten, put ●● on the CARNIVOROUS PLANT.

Maximal amount of ● on a CARNIVOROUS PLANT card is 6.

If a CARNIVOROUS PLANT eats a POISONOUS animal, it dies in the Extinction Phase.

If the attacked animal uses TAIL LOSS trait, the CARNIVOROUS PLANT gets only one ●.

To mark the attacking (or counter-attacking) CARNIVOROUS PLANT, turn its card by 30° until the end of this turn.



EPHEMERAL

This plant does not die when no ● remain on it. In this case, in the Growth phase, put ● on it.



MYCORRHIZA

Mycorrhiza is a symbiotic (mutually beneficial) association of a fungus and a plant.

This is a pair trait (played on two plants at once). If during the Extinction Phase, one of the plants does not have ● on it, it does not die, but gets ●. The plants linked by MYCORRHIZA may die only if they both do not have ●.

If several plants are linked by several MYCORRHIZAS, they will all survive if any of them (even only one) has ● on it.



AQUATIC

Only animals with SWIMMING trait can take food tokens from this plant.



ROOT VEGETABLE

Only animals with **BURROWING** trait can take food tokens from this plant.



TREE

Only animals with **HIGH BODY WEIGHT** or **FLIGHT** traits can take food tokens from this plant.



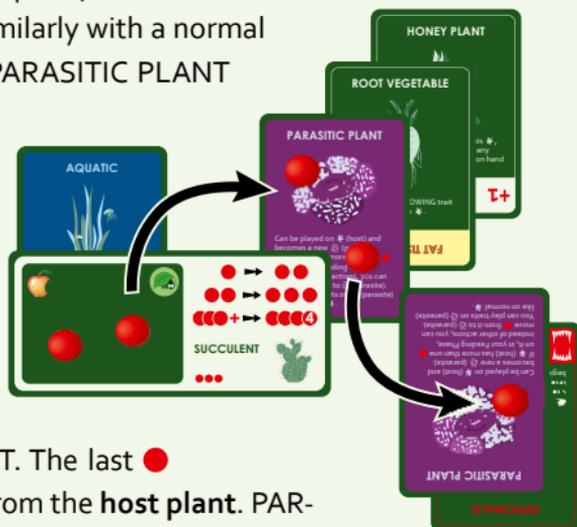
PARASITIC PLANT

When you play a **PARASITIC PLANT** trait card on a plant, put the trait card on the right of the plant (see Picture). **PARASITIC PLANT** is considered an individual plant, and trait cards

can be played on it similarly with a normal plant (even another **PARASITIC PLANT** trait card!).

During the Feeding Phase, instead of taking a food token, the player may move ● from the **host plant** to the **PARASITIC PLANT**. The last ● can not be removed from the **host plant**. **PARASITIC PLANT** dies only if the **host plant** dies – it does not matter whether ● still remain on it or not.

Maximal amount of ● on a **PARASITIC PLANT** card is 6.





SPIKY

After playing SPIKY trait on a plant, put ●●● (shelter tokens) on it.



PROTEIN RICH

An animal that has received ● from this plant, receives also a ●.

CARNIVOROUS animals can receive food tokens from the PROTEIN RICH plant.



OFFICINALIS

The animal that has received ● from this plant is considered FED, but ALL its traits become inactive until the end of this turn (shelter token is still in effect).

The animal that has received ● from this plant manages to transform it into a ● (with FAT TISSUE trait). However, the animal whose all traits have become inactive, can not take new food tokens to supplement the FAT TISSUE or transform the ● of FAT TISSUE to ●.



HONEY PLANT

If your animal has received ● from this plant, draw a random card from any player having more cards on hand than you do and take this card to your hand.

SPECIFIC FEATURES OF BASE SET TRAITS AND 'TIME TO FLY' EXPANSION TRAITS WHEN PLAYED WITH 'PLANTARUM' EXPANSION

All references to attacks by CARNIVORES in traits cards also work for attacks of CARNIVOROUS PLANTS.

GRAZING

The GRAZING trait allows the animal to destroy ● only on the plant



where it takes ●. Therefore, it is impossible to use the GRAZING trait of a FED animal.

COMMUNICATION

When the COMMUNICATION trait is used, the second animal can take ● only from the plant where the first animal has taken ●.

SWIMMING

A SWIMMING animal can take food tokens from both AQUATIC and NON-AQUATIC plants.

INTELLECT

The INTELLECT trait allows the animal to ignore one of the plant traits when attempting to take ● from this plant.

SPECIALIZATION

This trait works differently with Plantarum expansion. After playing it on your animal, choose one plant. Now this animal can take tokens only from this plant, ignoring, if necessary, any of its traits. If this plant dies, put the SPECIALIZATION card to your discard pile.

PLAYING WITH 'CONTINENTS' EXPANSION

The new plants entering the game are divided in turns between the two continents. The first plant is put to Gondwana, the second one – to Laurasia, the third – again to Gondwana, and so on. Therefore, if the number of players is odd, more plants appear in Gondwana. The plants are not placed to the Ocean; the Ocean food base is determined by the regular rules.

Animals located on a continent can receive food tokens and take shelter tokens only from plants located on the same continent.

Animals located in the ocean can not receive tokens from plants.

CARNIVOROUS PLANTS can only attack animals located on the same continent.

MYCORRHIZA can not link plants located on different continents.

Plants with AQUATIC trait are not transferred to the Ocean; however, they can be eaten by SWIMMING animals that have migrated from the Ocean to the continent where this plant is located.

PLAYING WITH 'RANDOM MUTATIONS'

Setup

Take the first deck with the lizard on the back and shuffle it thoroughly. Take 12 cards from it and put those in a pile face down in the center of the table – this will be the **Plant Traits Deck**. Add the remaining 24 cards to the deck of the Random Mutations and shuffle thoroughly – this will be the **Animals Deck**. Deal 10 cards from it to each player as the “player’s deck” and 3 cards as starting animal species.

Shuffle the second deck with the plant on the back and put it into the center of the table – this will be the **Plants Deck**. Draw several cards from its top (the quantity is determined by the number of players, see **Table 1**) and put it on the table face up. Put ,  and  on open plant cards.

Development Phase

If the player announced that he/she plays the card as an animal trait, but it turns out that this card is a plant trait, the player puts it under the Plant Traits Deck. Then this player chooses a plant on the table and plays on it the top card from the Plant Traits Deck. If this plant already has this trait, it is attached to the plant on the right side. If it can not be attached to any plant, it becomes a new animal species of that player. Then the Plant Traits Deck is shuffled.

GRAZING and SWIMMING traits work as described above. OBLIGATE CARNIVORES can not receive food from plants.

© D. Knorre, S. Machin, 2012-2016

© RightGames (Правильные игры), 2012-2016

Special thanks to: M. Akhtariev, D. Bazikin, A. Glagolev, F. Glagoleva, L. Machina, F. Miachin, A. Pahomov, A. Saponov, I. Tulovski, D. Shakhmatov.

A special thanks to Yury Galkin and the members of <http://vk.com/evolyuciya> who participated in testing and discussions.

EVOLUTION PLANTARUM



Es ist unmöglich, sich das Leben auf unserem Planeten ohne Pflanzen vorzustellen! Sie fungieren als Futter und als Zuflucht für Tiere, sind deren Feinde und Beschützer. Die Pflanzen entwickeln sich und "entwerfen" Gifte und Dornen. Im Gegenzug bilden die Tiere Gegengifte und spezialisierte Verdauungssysteme. Tiere und Pflanzen entwickeln symbiotische Verbindungen zueinander, aber auch zu Organismen einer anderen Art – Pilzen.

Mit dieser Erweiterung kann man Evolution in der sich ständig ändernden Pflanzenwelt spielen!

Diese Schachtel enthält eine Erweiterung zum Spiel Evolution. Wir gehen davon aus, dass Sie das Evolution Grundspiel schon gespielt haben und die Regeln kennen. Die Plantarum Erweiterung ändert die Struktur des Zuges und erlaubt den Spielern die Größe und Verfügbarkeit der Futterbasis zu beeinflussen. Sollten Situationen auftreten, die nicht in den Regeln dieser Erweiterung abgedeckt sind, sollten mit Hilfe der Regeln des Grundspiels. Die Plantarum Erweiterung kann auch zusammen mit Evolution: Random Mutations gespielt werden.

SPIELREGELN

Spielaufbau

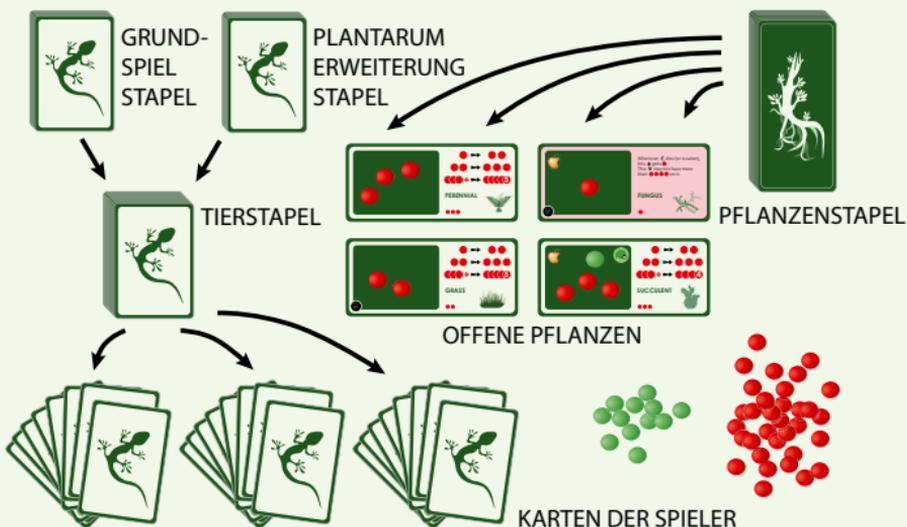
Nehmen Sie den ersten Stapel mit  auf der Rückseite und mischen ihn in den entsprechenden Stapel des Grundspiels. Das wird der **Tierstapel**. Jeder Spieler erhält 8 Karten vom **Tierstapel**. Nehmen Sie den zweiten Stapel mit der Pflanzenrückseite, mischen ihn und legen ihn in die Tischmitte – das wird der **Pflanzenstapel**. Nehmen Sie so viele Karten wie in Tab. 1 angegeben und legen Sie diese offen auf den Tisch (Siehe Abbildung). Im Gegensatz zu den Tieren sind die Pflanzen Gemeingut und gehören keinem einzelnen Spieler. Legen Sie auf

jede offene Pflanzenkarte so viele ● und ● auf die Karten wie die entsprechende Karte angibt.

Tab. 1

Spielerzahl*	Zahl der offenen Pflanzenkarten bei Spielbeginn (vor dem ersten Zug)	Zahl der offenen Pflanzen, die in der Wachstumsphase hinzukommen		Maximale Anzahl an offenen Pflanzen auf dem Tisch (Ohne PARASITEN)
		Grundspiel	Random Mutations	
2	3	1	2	6
3	4	2	3	8
4	5	3	4	10
5	6	3	5	12
6	7	3	6	14
7	8	4	7	15
8	9	4	8	16

* bei 5-8 Spielern werden zusätzliche Grundspiele und Erweiterungen benötigt.



Spielzug

Das Spiel verläuft in Zügen und jeder Zug besteht aus verschiedenen



Phasen. Der älteste Spieler ist Startspieler. Die Spieler führen ihre Züge im Uhrzeigersinn aus.

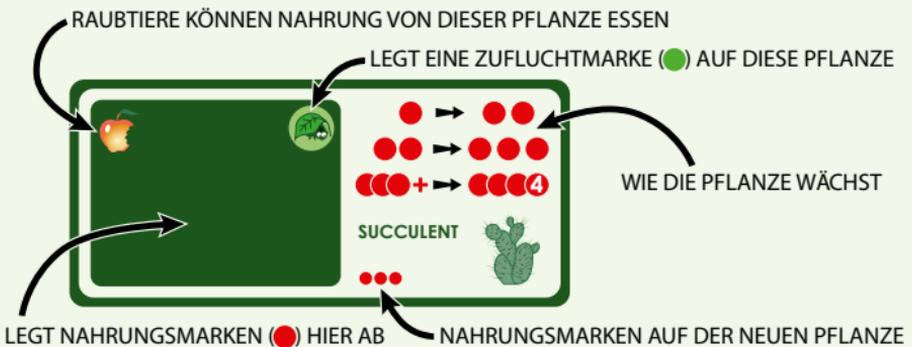
Entwicklungsphase

In dieser Phase können die Spieler reihum jeweils eine Karte ausspielen. Tiereigenschaften werden wie im Grundspiel ausgespielt. Pflanzeigenschaften (mit hellem Text auf dunklem Hintergrund), können folgendermaßen gespielt werden:

- Auf eine Pflanzenkarte, die auf dem Tisch liegt;
- verdeckt, also als neues Tier des Spielers; oder
- auf ein Tier, das dem aktiven Spieler gehört (falls diese Karte eine alternative Eigenschaft auf der Unterseite hat).

Alle Pflanzen sind gleichermaßen für alle Spieler verfügbar, aber durch Anlegen von Eigenschaften an Pflanzen, können diese vor Tieren ohne bestimmte Eigenschaften geschützt werden.

Eine Pflanze kann keine 2 identischen Eigenschaften haben (außer MYCORRHIZA).



Die Phase der Bestimmung der Futterbasis wird in Spielen mit der Plantarum Erweiterung ausgelassen.

Phase der Nahrungsaufnahme

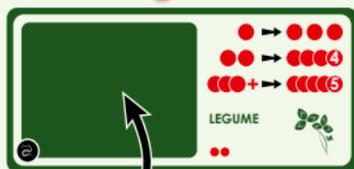
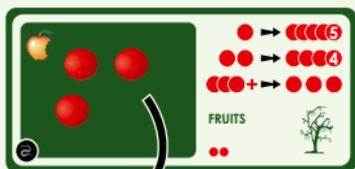
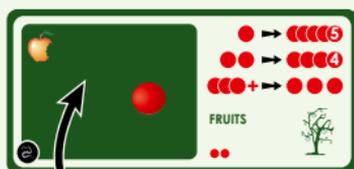
Diese Phase besteht aus mehreren Runden (ähnlich wie im Grundspiel). Die Spieler nehmen reihum Nahrungsmarken für ihre Tiere

oder greifen mit ihren Raubtieren an. Der Startspieler fängt an, danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe usw.

Danach beginnt die zweite Runde. Die Spieler nehmen ● von den Pflanzenkarten, die offen auf dem Tisch liegen und legen diese Marken auf ihre Tiere. Manche Pflanzeigenschaften verhindern, dass Tiere ohne bestimmte Eigenschaften, Nahrung von dieser Pflanze nehmen können. RAUBTIERE können Nahrungsmarken nur von Pflanzen mit dem "Apfelsymbol" links auf der Karte nehmen und von Pflanzen, die PROTEINREICH als Eigenschaft haben.

Anstatt einer ● kann eine Spielerin auch entscheiden, eines ihrer Tiere in einer verfügbaren Zuflucht zu verstecken. Dazu nimmt sie eine ● (Zufluchtmarke) und legt diese auf ihr Tier. Das Tier, das sich versteckt, kann nicht von einem RAUBTIER (auch nicht mit INTEL-LIGENZ Eigenschaft) oder einer FLEISFRESSENDEN PFLANZE angegriffen werden. ● können von jeder Pflanze genommen werden – es spielt dabei keine Rolle, ob das Tier Nahrungsmarken von der Pflanze nehmen kann oder nicht.

Ein Spieler darf nicht passen, so lange noch eines seiner Tiere Nahrungs- oder Zufluchtmarken nehmen kann.



NEUE PFLANZE

Phase des Aussterbens

In der Phase des Aussterbens werden zuerst alle Tiere, die nicht genug



gefressen haben vom Tisch entfernt und in die Abwurfstoß ihrer Besitzer gelegt. Beachten Sie, dass jeder PILZ (FUNGUS) eine ● für jedes gestorbene Tier erhält. Entfernen Sie danach alle ●, ● und ● von allen überlebenden TIEREN.

Danach werden alle Pflanzen, die keine ● auf sich liegen haben auf den allgemeinen Abwurfstoß gelegt – es sei denn ihre Eigenschaften verhindern dies.

Wachstumsphase

Legen Sie so viele ● auf überlebende Pflanzen, wie es das Schema (oder die Beschreibung) auf ihnen angibt. Legen Sie so viele ● auf Pflanzenkarten wie es die Zufluchtssymbole auf diesen Karten und ihren Eigenschaften angeben.

Ziehen Sie so viele Pflanzenkarten wie in Tab. 1 angegeben und legen sie offen aus. Die Zahl an Pflanzen auf dem Tisch darf dabei nicht den Maximalwert überschreiten. Legen Sie ● und ● auf die neuen Pflanzen.

Siegpunkte

Siegpunkte werden wie im Grundspiel berechnet. Pflanzenkarten und deren Eigenschaften geben keine Siegpunkte.

PFLANZEN UND DEREN EIGENSCHAFTEN



PILZ

Bitte beachten Sie, dass Pilze keine Pflanzen sind, sondern ein eigenes Reich lebender Organismen bilden! Sie sind durch ihren Ursprung sogar näher an Tieren als an Pflanzen, Trotzdem gelten in unserem Spiel die gleichen Regeln für Pilze wie für Pflanzen.

Jedes Mal wenn ein Tier stirbt (Wenn es von einem RAUBTIER oder einer FLEISFRESSENDEN PFLANZE gefressen wird, durch Gift stirbt oder verhungert, wird eine ● auf die PILZKARTE gelegt. Es können maximal 4 ● auf einer PILZKARTE liegen.



LIANE

Vor dem Start der nächsten Runde werden so viele ● auf diese Pflanze gelegt wie NICHT-LIANEN-Pflanzen auf dem Tisch liegen. Die maximale Anzahl an ● auf einer LIANE ist 6.



FLEISCHFRESSENDE PFLANZE

Einmal pro Zug (aber nur ein Mal!) kann eine FLEISCHFRESSENDE PFLANZE das Tier eines Spielers angreifen oder einen Gegenangriff ausführen. Das kann in zwei verschiedenen Situationen passieren:

1. Falls ein Tier versucht, eine ● von einer FLEISCHFRESSENDEN PFLANZE zu nehmen, führt die Pflanze einen Gegenangriff aus. Die Pflanze ignoriert eine der Eigenschaften dieses Tieres (Der Spieler rechts des Tierbesitzers entscheidet welche). Falls das angegriffene Tier gefressen wird, werden ●● auf die FLEISCHFRESSENDE PFLANZE gelegt.
2. Jeder Spieler kann in seiner Phase der Nahrungsaufnahme anstatt ein Token zu nehmen mit der FLEISCHFRESSENDEN PFLANZE ein Tier, das nicht durch eine Eigenschaft oder eine Zuflucht geschützt ist, angreifen. Andere Eigenschaften der FLEISCHFRESSENDEN PFLANZE beeinflussen die Fähigkeiten des Angriffs nicht (Eine FLEISCHFRESSENDE WASSERPFLANZE kann also kein SCHWIMMENDES Tier angreifen). Falls das angegriffene Tier gefressen wird, werden ●● auf die FLEISCHFRESSENDE PFLANZE gelegt.

Es können maximal 6 ● auf einer FLEISCHFRESSENDEN PFLANZE liegen.

Falls eine FLEISCHFRESSENDE PFLANZE ein GIFTIGES Tier isst, stirbt sie in der Phase des Aussterbens.

Falls das angegriffene Tier seine SCHWANZABWURF-Eigenschaft nutzt, erhält die FLEISCHFRESSENDE PFLANZE nur eine ●.

Um festzuhalten, dass eine FLEISCHFRESSENDE PFLANZE an-

gegriffen hat oder einen Gegenangriff ausgeführt hat, wird die Karte bis zum Ende des Zuges um 30° gedreht.



EPHEMER

Diese Pflanze stirbt nicht, wenn keine ● mehr auf ihr liegen. In diesem Fall wird zu Beginn des nächsten Zuges ● darauf gelegt.



MYKORRHIZA

Mykorrhizen sind symbiotische (gegenseitig vorteilhafte) Verbindungen einer Pflanze und eines Pilzes.

Es handelt sich um eine Paareigenschaft (wird also auf zwei Pflanzen gleichzeitig gespielt). Falls während der Phase des Aussterbens eine der Pflanzen keine ● auf sich liegen hat, stirbt sie nicht, sondern erhält ●. Die Pflanzen, die durch MYKORRHIZA verbunden sind, sterben nur, wenn beide keine ● haben.

Falls mehrere Pflanzen durch mehrere MYKORRHIZEN verbunden sind, überleben alle, so lange noch mindestens eine davon mindestens eine ● auf sich liegen hat.



WASSERPFLANZE

Nur Tiere mit der SCHWIMMEND Eigenschaft können Nahrungsmarken von dieser Pflanze nehmen.



WURZELGEMÜSE

Nur Tiere mit der HÖHLENTIER Eigenschaft können Nahrungsmarken von dieser Pflanze nehmen.



BAUM

Nur Tiere mit einer der Eigenschaften FLUG oder SCHWER können Nahrungsmarken von dieser Pflanze nehmen.



PARASITÄRE PFLANZE

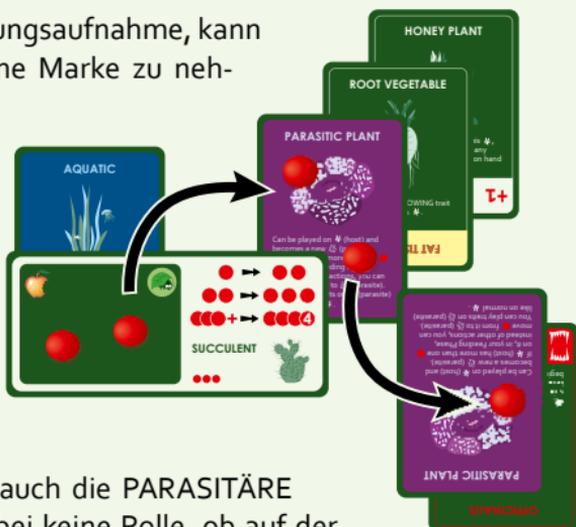
Wenn Sie die PARASITÄRE PFLANZE ausspielen, legen Sie die Eigenschaftskarte links neben die Pflanze. PARASITÄRE PFLANZE wird wie eine eigene Pflanze behandelt und es können – wie auf eine normale Pflanze auch – Eigenschaftskarten auf diese

gespielt werden.

In der Phase der Nahrungsaufnahme, kann ein Spieler anstatt eine Marke zu nehmen eine ● von der Wirtspflanze auf die PARASITÄRE PFLANZE legen. Die letzte ● auf einer Wirtspflanze kann auf diese Weise nicht entfernt werden.

Falls die Wirtspflanze stirbt, dann stirbt auch die PARASITÄRE Pflanze – Es spielt dabei keine Rolle, ob auf der PARASITÄREN PFLANZE noch ● liegen.

Es können maximal 6 ● auf einer PARASITÄREN PFLANZE liegen.



DORNIG

Nachdem DORNIG auf eine Pflanze gespielt wurde, werden ●●● (Zufluchtmarke) auf sie gelegt.



PROTEINREICH

Ein Tier, das von dieser Pflanze eine ● genommen hat, erhält zusätzlich eine ●.

RAUBTIERE können von einer PROTEINREICHEN Pflanze Nahrungsmarken nehmen.



OFFICIALIS

Ein Tier, das eine ● von dieser Pflanze genommen hat, wird als satt betrachtet, aber ALLE seine Eigenschaften werden bis zum Ende der Runde inaktiv (Zufluchtmarken sind immer noch aktiv).

Ein Tier, das eine ● von dieser Pflanze genommen hat, verwandelt diese Marke in eine ● (FETTSPEICHER Eigenschaft). Allerdings kann ein Tier, dessen Eigenschaften inaktiv sind, keine neuen Nahrungsmarken nehmen, um den FETTSPEICHER aufzufüllen, und kann keine ● auf dem FETTSPEICHER in ● verwandeln.



HONIGPFLANZE

Falls eines Ihrer Tiere eine ● von dieser Pflanze genommen hat, ziehen Sie zufällig eine Karte aus der Hand eines Spielers, der mehr Karten auf der Hand hat als Sie.

BESONDERE AUSWIRKUNGEN VON GRUNDSPIEL UND "ZEIT ZU FLIEGEN" EIGENSCHAFTEN, FALLS MIT DER PLANTARUM ERWEITERUNG GESPIELT WIRD

Alle Dinge, die im Bezug auf RAUBTIER Eigenschaften gemacht werden, gelten auch für Angriffe von FLEISCHFRESSENDEN PFLANZEN.

GRASEND

Die GROSSER PFLANZENFRESSER Eigenschaft erlaubt dem Tier die ● nur auf der Pflanze zu zerstören, von der es eine ● genommen hat. Deshalb ist es unmöglich, die GROSSER PFLANZENFRESSER Eigenschaft eines sattten Tieres zu nutzen.

KOMMUNIKATION

Wenn KOMMUNIKATION benutzt wird, darf das zweite Tier nur von der Pflanze eine ● nehmen, von der auch das erste Tier eine ● genommen hat.

SCHWIMMEND

Ein SCHWIMMENDES Tier kann Nahrungsmarken von WASSERPFLANZEN und NICHT-WASSERPFLANZEN nehmen.

INTELLEKT

INTELLEKT erlaubt dem Tier, eine der Pflanzeigenschaften zu ignorieren, wenn es versucht eine ● von der Pflanze zu nehmen.

SPEZIALISIERUNG

Diese Eigenschaft funktioniert anders mit der Plantarum Erweiterung. Nachdem er die Karte auf ein Tier gespielt wurde, wählt der aktive Spieler eine Pflanze. Dieses Tier kann ab jetzt Marken von dieser Pflanze nehmen und dabei, falls nötig, beliebige Eigenschaften der Pflanze ignorieren. Falls diese Pflanze stirbt, wird die SPEZIALISIERUNG auf den Abwurfstoß des Spielers gelegt.

DAS SPIEL MIT DER 'KONTINENTE' ERWEITERUNG

Neue Pflanzen kommen abwechselnd auf den beiden Kontinenten ins Spiel. Die erste Pflanze kommt nach Gondwana, die zweite nach Laurasia, die dritte wieder nach Gondwana und so weiter. Deshalb sind bei ungeraden Spielerzahlen mehr Pflanzen auf Gondwana. Die Pflanzen werden nicht auf den Ozean gelegt. Die Futterbasis im Ozean wird nach den normalen Regeln ermittelt.

Tiere, die auf einem Kontinent sind, können ● und Zufluchtmarken nur von Pflanzen auf ihrem Kontinent nehmen.

Tiere im Ozean können keine MARKEN von Pflanzen nehmen.

FLEISCHFRESSENDE PFLANZEN können nur Tiere auf dem selben Kontinent angreifen.

MYKORRHIZEN können keine Pflanzen auf unterschiedlichen Kontinenten verbinden.

Pflanzen, die die WASSERPFLANZEN Eigenschaft haben, werden nicht auf den Ozean gelegt. Sie können aber von SCHWIMMENDEN

Tieren gegessen werden, die aus dem Ozean auf den Kontinent, auf dem die Pflanze steht, gewandert sind.



DAS SPIEL MIT 'RANDOM MUTATIONS'

Spielaufbau

Nehmen Sie den Stapel mit der Eidechse auf der Rückseite und mischen Sie ihn gründlich. Dann nehmen Sie die obersten 12 Karten und legen diese verdeckt in die Tischmitte. Das ist der **Pflanzei-genschaftsstapel**. Nehmen Sie danach die verbleibenden 24 Karten und mischen diese in den Random Mutations-Stapel. Das wird der **Tierstapel**. Jeder Spieler erhält dann 8 dieser Karten und bildet damit den "Spielerstapel" sowie 3 Karten als Tiere.

Danach nehmen Sie den zweiten Stapel mit der Pflanzenrückseite, mischen ihn und legen ihn in die Tischmitte – das wird der **Pflanzenstapel**. Nehmen Sie so viele Karten wie in Tab. 1 angegeben und legen Sie diese offen auf den Tisch (Siehe Abbildung). Legen Sie auf jede offene Pflanzenkarte so viele **●**, **●** und **●** auf jede offene Karte.

Entwicklungsphase

Falls ein Spieler erklärt, dass er eine Karte als Tiereigenschaft spielt, aber es sich herausstellt, dass die Karte eine Pflanzeigenschaft ist, legt er die Karte unter den Pflanzeigenschaftsstapel. Danach wählt der Spieler eine Pflanze auf dem Tisch aus und legt auf diese die **oberste Karte** des Pflanzeigenschaftsstapels. Falls diese Pflanze schon diese Eigenschaft hat, wird die Karte an die Pflanze rechts davon angelegt. Falls die Eigenschaft an keine Pflanze angelegt werden kann, wird sie einer neuen Tierart des Spielers.

Danach wird der Pflanzeigenschaftsstapel gemischt.

Die Eigenschaften GROSSER PFLANZENFRESSER und SCHWIMMEND funktionieren wie oben beschrieben.

STRIKTE RAUBTIERE können keine Nahrungsmarken von Pflanzen nehmen.

WASSERPFLANZE



Nur  mit der Eigenschaft SCHWIMMEND können  von dieser  nehmen.

OFFICINALIS



Ein , das  von dieser  erhalten hat, wird als SATT betrachtet, aber alle seine Eigenschaften werden bis zum Anfang des nächsten Zuges inaktiv.

HONIGPFLANZE



Falls dein  von dieser  ein oder mehrere  genommen hat, ziehe eine Zufällige Karte aus der Hand eines Spielers, der mehr Karten auf der Hand hat als du.

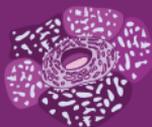


BAUM



Nur  mit einer der Eigenschaften FLUG oder SCHWER können  von dieser  nehmen.

PARASITÄRE PFLANZE



Kann auf  (Wirt) gespielt werden und wird zu einer neuen  (Parasit). Falls in der Nahrungsphase auf  (Wirt) mehr als ein  liegen, kannst du anstatt einer anderen Aktion, ein  von ihr auf  (Parasit) legen. Auf  (Parasit) können ganz normal Eigenschaften gespielt werden.

WURZELGEMÜSE



Nur  mit der Eigenschaft HÖHLENTIER können  von dieser  nehmen.

MYKORRHIZA



Wird auf zwei  gespielt. Falls während der Phase des Aussterbens auf einer der beiden  keine  liegen, stirbt diese nicht, sondern erhält am Ende der Phase . Diese  Eigenschaft funktioniert nicht, falls auf beiden keine  mehr liegen.



SPIKY



PROTEINREICH



Ein , das  von dieser  erhält, erhält zusätzlich .  mit der Eigenschaft RAUBTIER können von dieser Pflanze Nahrungsmarken nehmen.



In der Wachstumsphase erhält diese 🌱 so viele ● wie nicht-Lianenpflanzen 🌱 auf dem Tisch liegen. Auf dieser 🌱 dürfen nie mehr als ●●●●●●6 liegen.

LIANE

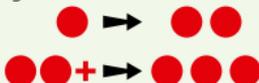


Jedes Mal wenn ein 🐛 stirbt (oder gegessen wird), erhält diese 🌱 ● Auf dieser 🌱 dürfen nie mehr als ●●●● liegen.

PILZ



Diese 🌱 stirbt nicht, wenn keine ● auf ihr liegen.



EPHEMER



Diese 🌱 darf einmal pro Zug 🐛 angreifen (oder einen Gegenangriff ausführen). Falls 🐛 dabei gegessen wird, erhält 🌱 ○○ Auf dieser 🌱 dürfen nie mehr als ○○○○○○6 liegen.

FLEISCHFRESSENDE PFLANZE



OFFICINALIS



☞ that received ● from this ☜ is considered FED, but all its traits become inactive until the beginning of the next turn.



TREE



Only ☞ with HIGH BODY WEIGHT or FLIGHT traits can get ☜ from this ●.

ROOT VEGETABLE



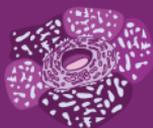
Only ☞ with BURROWING trait can get ● from this ☜.

AQUATIC



Only ☞ with SWIMMING trait can get ● from this ☜.

PARASITIC PLANT



Can be played on ☜ (host) and becomes a new ☜ (parasite). If ☜ (host) has more than one on it, in your Feeding Phase, instead of other actions, you can move ● from it to ● (parasite). You can ☞ play traits on ☜ (parasite) like on normal ☜.

HONEY PLANT



If your ☞ got ● from this ☜, draw a random card from any player having more cards on hand than you.

MYCORRHIZA



Play it on two ☜. If during the Extinction Phase, one of the ☜ does not have ● on it, it won't die, but gets ● in the end of phase. This trait does not work if both ☜ have no ● on them.



SPIKY



PROTEIN RICH



☞ that received ● from this ●, also receives ☜. ☞ with CARNIVOROUS trait can get food tokens from this ☜.