



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## DOMINANT SPECIES (2-6 SPIELER)

**90.000 v. Chr.** – Eine große Eiszeit steht kurz bevor. Ein weiterer gigantischer Kampf um die globale Dominanz zwischen den Säugetieren, Reptilien, Vögeln, Amphibien, Spinnen und Insekten hat unwissentlich begonnen.

### SPIELAUFBAU

1. Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte
2. Jeder Spieler wählt **1 Tier** und erhält dessen **Tierübersicht**

**Optional:** Bei 2-3 Spielern kann jeder Spieler **2 Tiere** wählen.

3. Legt die **Initiativmarker** von links nach rechts in umgekehrter Reihenfolge der **Nahrungskette** aus (Insekten nach links, Säugetiere nach rechts).
4. Legt die **aufgedruckten Startfelder** aus.
5. Stapelt die übrigen **Tundrafelder** oben rechts.
6. Mischt die übrigen **großen Felder** verdeckt und bildet **3 Stapel**. Deckt jeweils das **oberste Feld** auf.
7. Mischt die **Dominanzkarten** verdeckt und legt die **Eiszeitkarte** zuunterst. Legt die **obersten 5 Dominanzkarten** offen in die **Auslage**.

**Fan-Variante:** Für ein **kürzeres Spiel** könnt ihr beliebig viele **Dominanzkarten** ungesehen aus dem Spiel entfernen.

8. Legt die **Startelemente** wie aufgedruckt aus.
9. Legt jeweils **4 zufällige Elemente** neben die Aktion **Anpassung, Überfluss & Wandertrieb**.
10. Jeder Spieler erhält die **Kegel (Dominanzmarker)**, **Zylinder (Aktionsfiguren)** und **Würfel (Genpool)** seines **Tieres**:
  - **6 Spieler:** 3 Zylinder und 35 Würfel
  - **5 Spieler:** 4 Zylinder und 40 Würfel
  - **4 Spieler:** 5 Zylinder und 45 Würfel
  - **3 Spieler:** 6 Zylinder und 50 Würfel
  - **2 Spieler:** 7 Zylinder und 55 Würfel
11. Legt je 1 der ungenutzten Würfel als **SP-Marker** aus.
12. Kolonisiert die **Startfelder**:
  - **Insekten:** 2 auf **Savanne\***, je 1 auf **Wald & Sumpf**
  - **Spinnen:** 2 auf **Dschungel\***, je 1 auf **Wald & Sumpf**
  - **Amphibien:** 2 auf **Sumpf\***, je 1 auf **Dschungel & Savanne**
  - **Vögel:** 2 auf **Wald\***, je 1 auf **Gebirge & Dschungel**
  - **Reptilien:** 2 auf **Wüste\***, je 1 auf **Savanne & Gebirge**
  - **Säugetiere:** 2 auf **Gebirge\***, je 1 auf **Wüste & Wald**

\* Das **Tier** erhält hier zusätzlich **1 Dominanzmarker**.

## SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Aktionsfiguren:** „AF“
- **Arten:** Jeder Würfel auf einem Feld repräsentiert **1 Art**.
- **Dominanz:** Gibt an, welches **Tier** am **besten an den Lebensraum angepasst** ist. Multipliziert die Anzahl der **Elemente** eines Feldes mit mind. 1 deiner **Arten** mit den Elementensymbolen auf deiner **Tierübersicht**. Der höchste Wert legt einen **Dominanzmarker** in das Feld.

Bei **Gleichstand** ist niemand **dominant** und der **Dominanzmarker** wird entfernt. Dies ist **der einzige Fall** eines **Gleichstands**, der **nicht** durch die **Nahrungskette** aufgelöst wird!

**Dominanz** muss von den Spielern aktiv beansprucht werden! **Dominanz** bleibt in Kraft, bis sie neu berechnet wird! Vergessen die Spieler, die **Dominanz** nach einer Aktion/Veränderung neu zu berechnen, wird das nicht als Spielfehler angesehen!

- **Elemente:** Gras, Larven, Fleisch, Samen, Sonne und Wasser. **Elemente** auf der **Tierübersicht** stellen **Bedarf** dar. **Elemente** auf dem Spielbrett stellen **Ressourcen** dar.
- **Gefährdet:** Jede **Art** auf einem Feld, auf dem es keine übereinstimmenden **Elemente**.

**Gefährdete Tiere** können während der **Aussterben-Aktion** eliminiert werden und haben **keinen Anspruch auf Dominanz**.

- **Genpool:** Dein Vorrat an **Arten**-Würfeln. Entfernte **Arten** werden dem **Genpool** nicht mehr hinzugefügt, sondern **aus dem Spiel entfernt**. Ein **Tier** ist jedoch **niemals** aus dem Spiel!

Siehe **Vergletscherung**

- **Gleichstand:** Siehe **Nahrungskette**, außer bei **Dominanz**.
- **Nahrungskette:** **Gleichstände** werden mit der **Nahrungskette** aufgelöst: **Säugetiere** > **Reptilien** > **Vögel** > **Amphibien** > **Spinnen** > **Insekten**.
- **Tier:** Eine Spezies/ein Spieler.
- **Tundrafeld:** **Überlagert** ein großes Feld und wandelt es für den Rest des Spiels in **Tundra** um.

## DOMINANZKARTEN

Immer, wenn ein Spieler ein **Feld wertet**, auf dem sein **Tier dominant** ist, wählt er eine der ausliegenden **Dominanzkarten** und setzt sie direkt ein.

**Achtung:** Die Effekte der **Dominanzkarten** können extrem stark und auch gemein sein. Die **Tiere** sollten sich immer auf die ausliegenden **Dominanzkarten** vorbereiten!

## SPIELENDE

Eine der **letzten Dominanzkarten** ist die „Eiszeit“. Sie löst das Ende des Spiels aus.

## SPIELABLAUF

Jede Runde verläuft über **3 Phasen**:

- I. Planungs-Phase
- II. Ausführungs-Phase
- III. Rücksetzungs-Phase

### [ I ] PLANUNGS-PHASE

In **Initiativreihenfolge** von links nach rechts setzen die Spieler je **1 Aktionsfigur** auf ein freies „**Augen**“-Aktionsfeld. Dies wird so lang fortgeführt, bis alle Spieler ihre Aktionsfiguren genutzt haben.

### [ II ] AUSFÜHRUNGS-PHASE

Von **oben nach unten**, je Aktion von links nach rechts entfernen die Spieler ihre zuvor eingesetzten **Aktionsfiguren** und führen die damit verbundenen **Aktionen** sofort aus.

*Aktionen sind immer freiwillig. Ein Spieler kann auf die Ausführung seiner Aktion auch **verzichten**, nachdem er die Aktionsfigur entfernt hat.*

**Nicht ausgewählte Aktionen** werden übersprungen, mit folgenden Ausnahmen:

- **Zurückentwicklung:** Betrifft immer **alle Tiere** mit übereinstimmenden **zugefügten Elementen**.
- **Ödland:** Betrifft **alle Tundrafelder** mit übereinstimmenden **Elementen**.
- **Artenbildung:** Die **Insekten** dürfen jede Runde **1 Art** hinzufügen.
- **Konkurrenzkampf:** Die **Spinnen** dürfen jede Runde gegen **1 Art** antreten.

### [ III ] RÜCKSETZUNGS-PHASE

01. **Aussterben:** Eliminiert alle **gefährdeten Arten**.

*Das **Säugetier** darf **1 Art** vor dem Aussterben retten.*

02. **Überleben:** Das **Tier** mit den meisten **Arten** auf **Tundrafeldern** erhält die **Überleben-Karte**. Bei Unentschieden erhält **niemand** diese Karte. Der Besitzer der Karte erhält anschließend **Bonus-Siegpunkte**, basierend auf der **Anzahl der Tundrafelder**, die von **Arten** dieses **Tieres** besetzt sind.

03. **Aussaat:**

- Füllt die **Auslage** der **Dominanzkarten** auf.
  - Schiebt die **Aktionsfiguren** der **Vergletscherung-Aktion** um je 1 Feld nach links.
  - Entfernt alle **Elemente** aus den Abschnitten **Zurückentwicklung, Erschöpfung** und **Wandertrieb**.
  - Schiebe alle **Elemente** um je **1 Aktion** entlang der Pfeile.
13. Legt jeweils **4 neue Elemente** neben die Aktion **Anpassung, Überfluss & Wandertrieb**.

## SCHLUSSWERTUNG

Endet das Spiel durch die **Eiszeit-Karte**, schließe vorhandene **Dominanzaktionen** ab, dann führt **Aussterben** durch und wertet die **Überlebens-Karte** wie gewohnt. Entfernt anschließend alle **Dominanzmarker** und wertet alle Felder ein letztes Mal.

*Während der Schlusswertung erhalten ihr nur **Siegpunkte**, keine **Dominanz** – somit auch **keine Dominanzkarten** mehr.*

Das **Tier** mit den **meisten Siegpunkten** gewinnt. Bei **Gleichstand** entscheidet wie üblich die **Nahrungskette**.

## BESONDERHEITEN DER TIERE

- **Aussterben:** Das **Säugetier** darf **1 Art** retten.
- **Zurückentwicklung:** 1 freie **Aktionsfigur** für **Reptilien**.
- **Migration:** **Vögel** bewegen sich **bis zu 2 Felder** weit.
- **Amphibien** haben **3 statt 2 aufgedruckte Elemente**.
- **Konkurrenzkampf:** 1 freie **Aktionsfigur** für **Spinnen**.
- **Artenbildung:** **Insekten** platzieren **1 kostenfreie Art**.

## AKTIONEN IM DETAIL

### [ I ] INITIATIVE

- Bewege deinen **Initiativemarker** um 1 Feld nach links.
- Stelle deine **Aktionsfigur** am Ende der Phase auf ein **anderes freies Augen-Feld** und führe dessen Aktion durch.

### [ II ] ANPASSUNG

Nimm **1 vorhandenes Element** und platziere es auf deiner **Tierübersicht**.

### [ III ] ZURÜCKENTWICKLUNG

*Eine freie Aktion für Reptilien.*

Entferne pro **Element** in der Regressionsbox **1 identisches Element** von deiner **Tierübersicht**. Jede Aktionsfigur **verhindert** das Entfernen von **1 Element**.

### [ IV ] ÜBERFLUSS

Platziere ein **vorhandenes Element** auf einer freien Feld-Ecke.

### [ V ] ÖDLAND

- Entferne pro **Aktionsfigur 1 Element** aus der Ödlandbox.
- **Verbleibende Elemente** werden von allen **Tundrafeldern** entfernt.

### [ VI ] ERSCHÖPFUNG

Entferne **1 übereinstimmendes Element** von einer beliebigen Feld-Ecke.

### [ VII ] VERGLETSCHERUNG

- Wähle **1 Nicht-Tundrafeld**, an das **mind. 1 Tundrafeld** angrenzt.
- Entferne** dort alle **Arten**, lege sie vorerst zur Seite.
- Lege ein neues **Tundrafeld** aus.
- Entferne** alle **Elemente**, die von **3 Tundrafeldern** eingeschlossen sind.
- Erhalte **Bonus-SP** basierend auf der Anzahl der **benachbarten Tundrafelder**.
- Lege pro **Tier** je **1 Art** der beiseite gelegten **Arten** zurück auf das **Tundrafeld** und den Rest zurück in den **jew. Genpool**.

### [ VIII ] ARTENBILDUNG

*1 freie Art für Insekten.*

- Wähle **1 Element** auf dem Spielplan, das dem des „Augen“-Aktionsfeldes entspricht.
- Lege neue **Arten** aus deinem **Genpool** wie folgt auf **alle** dem **Element** benachbarten Felder:

- Bis zu **4 Arten** auf ein **See/Sumpf**-Feld.
- Bis zu **3 Arten** auf ein **Savanne/Dschungel/Wald**-Feld.
- Bis zu **2 Arten** auf ein **Wüste/Gebirge**-Feld.
- Bis zu **1 Art** auf ein **Tundra**-Feld.

### [ IX ] WANDERTRIEB

- Platziere ein **verfügbares Feld** (aufgedeckt) auf einem freien Feld des Spielplans.
- Platziere dort **1 Element** aus der Aktionsleiste.
- Erhalte **Bonus-SP** basierend auf der Anzahl der **benachbarten Felder**.
- In **Reihenfolge der Nahrungskette** dürfen Spieler eine beliebige Anzahl **benachbarter Arten** auf das neue Feld bewegen.

### [ X ] MIGRATION

*Vögel können sich bis zu 2 Felder weit bewegen.*

Bewege bis zu **X Arten** auf benachbarte Felder. **X** entspricht dabei dem **gewählten „Augen“-Aktionsfeld**.

### [ XI ] KONKURRENZKAMPF

*Eine freie Aktion für Spinnen.*

Wähle je **1 Feld der Geländetypen**, die das **gewählte „Augen“-Aktionsfeld berühren**. Eliminiere **1 gegnerische Art** auf jedem gewählten Feld mit mindestens **1 deiner Arten**.

### [ XII ] DOMINANZ

- Wähle **1 Feld**, das in dieser Runde noch nicht gewertet wurde.
- Werte dieses Feld entsprechend der **1/2/3/4 meisten vorhandenen Arten**.

*Die Nahrungskette löst Gleichstände auf.*

- Das **dominante Tier** auf dem gewerteten Feld muss eine **verfügbare Dominanzkarte** auswählen und durchführen.

*Achtung: Die Effekte der Dominanzkarten können extrem stark und auch gemein sein. Die Tiere sollten sich immer auf die ausliegenden Dominanzkarten vorbereiten!*

## AKTIONEN IM DETAIL

### [ I ] INITIATIVE

- Bewege deinen **Initiativemarker** um 1 Feld nach links.
- Stelle deine **Aktionsfigur** am Ende der Phase auf ein **anderes freies Augen-Feld** und führe dessen Aktion durch.

### [ II ] ANPASSUNG

Nimm **1 vorhandenes Element** und platziere es auf deiner **Tierübersicht**.

### [ III ] ZURÜCKENTWICKLUNG

*Eine freie Aktion für Reptilien.*

Entferne pro **Element** in der Regressionsbox **1 identisches Element** von deiner **Tierübersicht**. Jede Aktionsfigur **verhindert** das Entfernen von **1 Element**.

### [ IV ] ÜBERFLUSS

Platziere ein **vorhandenes Element** auf einer freien Feld-Ecke.

### [ V ] ÖDLAND

- Entferne pro **Aktionsfigur 1 Element** aus der Ödlandbox.
- **Verbleibende Elemente** werden von allen **Tundrafeldern** entfernt.

### [ VI ] ERSCHÖPFUNG

Entferne **1 übereinstimmendes Element** von einer beliebigen Feld-Ecke.

### [ VII ] VERGLETSCHERUNG

- Wähle **1 Nicht-Tundrafeld**, an das **mind. 1 Tundrafeld** angrenzt.
- Entferne** dort alle **Arten**, lege sie vorerst zur Seite.
- Lege ein neues **Tundrafeld** aus.
- Entferne** alle **Elemente**, die von **3 Tundrafeldern** eingeschlossen sind.
- Erhalte **Bonus-SP** basierend auf der Anzahl der **benachbarten Tundrafelder**.
- Lege pro **Tier** je **1 Art** der beiseite gelegten **Arten** zurück auf das **Tundrafeld** und den Rest zurück in den **jew. Genpool**.

### [ VIII ] ARTENBILDUNG

*1 freie Art für Insekten.*

- Wähle **1 Element** auf dem Spielplan, das dem des „Augen“-Aktionsfeldes entspricht.
- Lege neue **Arten** aus deinem **Genpool** wie folgt auf **alle** dem **Element** benachbarten Felder:

- Bis zu **4 Arten** auf ein **See/Sumpf**-Feld.
- Bis zu **3 Arten** auf ein **Savanne/Dschungel/Wald**-Feld.
- Bis zu **2 Arten** auf ein **Wüste/Gebirge**-Feld.
- Bis zu **1 Art** auf ein **Tundra**-Feld.

### [ IX ] WANDERTRIEB

- Platziere ein **verfügbares Feld** (aufgedeckt) auf einem freien Feld des Spielplans.
- Platziere dort **1 Element** aus der Aktionsleiste.
- Erhalte **Bonus-SP** basierend auf der Anzahl der **benachbarten Felder**.
- In **Reihenfolge der Nahrungskette** dürfen Spieler eine beliebige Anzahl **benachbarter Arten** auf das neue Feld bewegen.

### [ X ] MIGRATION

*Vögel können sich bis zu 2 Felder weit bewegen.*

Bewege bis zu **X Arten** auf benachbarte Felder. **X** entspricht dabei dem **gewählten „Augen“-Aktionsfeld**.

### [ XI ] KONKURRENZKAMPF

*Eine freie Aktion für Spinnen.*

Wähle je **1 Feld der Geländetypen**, die das **gewählte „Augen“-Aktionsfeld berühren**. Eliminiere **1 gegnerische Art** auf jedem gewählten Feld mit mindestens **1 deiner Arten**.

### [ XII ] DOMINANZ

- Wähle **1 Feld**, das in dieser Runde noch nicht gewertet wurde.
- Werte dieses Feld entsprechend der **1/2/3/4 meisten vorhandenen Arten**.

*Die Nahrungskette löst Gleichstände auf.*

- Das **dominante Tier** auf dem gewerteten Feld muss eine **verfügbare Dominanzkarte** auswählen und durchführen.

*Achtung: Die Effekte der Dominanzkarten können extrem stark und auch gemein sein. Die Tiere sollten sich immer auf die ausliegenden Dominanzkarten vorbereiten!*