

BIOS: MEGAFUNA

SEGUNDA EDICIÓN

PARTE II DE LA TRILOGÍA “BIOS”

Un juego de Phil Eklund, Jon Manker y Andrew Doull

Una traducción de Manuel Suffo

Versión: 20 de Mayo de 2017

INTRODUCCIÓN

El búho espermatóforo se posó sobre una rama, y barrió el bosque con su sonar, buscando algún búho hembra a la que preñar. Detectó lo que parecía ser una hoja caída. Pero realmente un gran hongo había desplegado un planeador, y el esperma dispersó su defensa de aerosol de tinta demasiado tarde. El hongo atacó, y sin prisa invadió a su huésped con hifas devoradoras.

Bios: Megafauna segunda edición comienza donde se queda el juego predecesor **Bios: Genesis**, con la invasión de la tierra hace unos 450 millones de años. A partir de un phylum de cualquier planta, molusco, insecto, o tipo de esqueleto vertebrado, de uno a cuatro jugadores crean una playa de desembarco en uno de los cuatro **cratones** a la deriva en el Ordovícico. Desde una especie **arquetipo** base, engendrarán especies que graznan, aletean y reman, representadas por figuras de diferentes **perfiles**. Los perfiles son importantes porque, por ejemplo, un perfil volador sólo puede ser presa de otro perfil volador. Dispersan estos **creeples** a través de biomas de maleza, bosques, pantanos y mares del cratón, o incluso **navegan** a nuevos cratones. Cada perfil es una **especie**, y cada especie tiene su propia **colección**. Las **cartas de mutación** y **cubos de órgano** en esta colección permiten a los creeples de ese perfil ganar en las **disputas** con otros **herbívoros** o **carnívoros**. Al final de cada era de 5 turnos, se premia con **fósiles** ya que los Puntos de Victoria se basan en la clasificación en términos de población de creeples vivos. La lucha por la dominación terrestre puede incluir también **mutualismo**, **emociones**, **herramientas** y **lenguaje**, que vale PV al final de la partida. Aunque estos logros elevaron a ciertas especies de mamífero a la notoriedad, en tu partida las cosas pueden ocurrir de forma diferente.

LA TRILOGÍA BIOS

Esta edición de **Bios: Megafauna** es un descendiente evolucionado de **“American Megafauna”** (véase Wikipedia), pero como parte de la serie “Bios” está ligado al juego **Bios: Genesis**. Se juega bien independientemente pero si tienes ambos juegos puedes empezar este juego con los macroorganismos que creaste en una partida de **Bios: Genesis** (véase **C2**). Un juego sucesor, llamado **Bios: Origins** (que será un descendiente de **“Origins”**), está planeado para cubrir los hechos de la época del Pleistoceno (Era IV) incluyendo el surgir de las ideas y la tecnología.

Los términos que están definidos están indicados en **negrilla**, o **cursiva** si se definen en otra parte. Los términos que comienzan por mayúscula están definidos en el glosario. Las reglas del juego Achterbahn están en [letra azul](#).

- a. Variantes.** El juego de uñas y dientes ignora las reglas en letra azul. El juego Achterbahn incluye todas las reglas. Hay un **juego de campaña en solitario** para la Trilogía Bios (**C3**), un **juego en solitario marciano (Parte K)**, y una **variante multijugador venusiana (Parte L)**.
- b. La Regla de Oro.** Si el texto en la carta contradice estas reglas, la carta tiene preferencia.
- c. Braille para Daltónicos.** Como ayuda para los jugadores daltónicos, los iconos de órgano rojo tienen un pequeño punto blanco para distinguirlos, y el icono de la emoción roja (agresividad) tiene ojos de enfado.

A. SECUENCIA DE JUEGO (4 FASES POR TURNO)

A1. FASE 1: EVENTOS (PARTE D).

Estas fases están indicadas en las cartas de fósil de cada jugador.

- a. Revelar el siguiente Evento del Mazo de Eventos ET.** En el primer turno, se ignoran todos los eventos (**C1p**). Para el juego de uñas y dientes, se ignoran todos los Eventos excepto **mutágeno (D7)**, **radiación (D8)** y **enfermedad de aglomeración (D9)**.
- b. Biosfera Estable.** Los eventos son **ET** (extraterrestres) o **biosfera** (demasiado caliente, "ricitos de oro", o demasiado fría). El **icono de biosfera estable** en la carta de evento ET significa que no se roba carta de evento de biosfera ese turno.
- c. Robar Biosfera.** A menos que la biosfera sea estable, se roba 1 carta de evento de biosfera (demasiado caliente, "ricitos de oro", o demasiado fría, indicado por la Atmósfera del último turno). Se ponen sobre la mesa las 2 cartas de evento lado con lado. Si el mazo de biosfera se agota, se vuelven a barajar sus 12 cartas para crear un nuevo mazo.
- d. Cratón Afectado.** Los eventos de **colisión/a la deriva (D3)**, **deriva latitudinal (D1)**, y **cráter (D2)** sólo afectan a un único Cratón, llamado el **cratón afectado**. Cada Cratón tiene un icono único. Para el evento de **colisión/a la deriva** éste es el Cratón indicado por el icono en la carta de Evento ET, pero sólo ocurre si ese Cratón contiene un Dado de Latitud. Para los eventos de **deriva latitudinal** y **cráter** éste es el Cratón especificado por el icono en la esquina superior izquierda de la carta de biosfera del turno. En el caso de deriva latitudinal, si el cratón afectado no tiene Dado de Latitud, el evento se cancela.
- e. Orden de Resolución de Evento.** Se resuelve cada evento fila a fila, empezando desde la fila superior y leyendo de izquierda a derecha; se resuelven todos los eventos de la carta ET antes que los eventos de la carta de Biosfera. Se resuelve cada Evento según **D1-D14**.
- f. Fin de Era.** Si el Evento ET robado es el 5º y último Evento ET, se pone la carta de era en la era siguiente, se vuelven a barajar las 15 cartas de Evento ET y se ponen 5 de ellas bocabajo a la mitad sobre la carta de era. Recuérdese los **premios de fósiles (I4b)** al final del turno.
- g. Reiniciar Latitud.** Si la Atmósfera cambió, hay que asegurarse de comprobar y, si es necesario, cambiar la Regleta de Latitud para que esté correctamente con el clima actual, véase la ilustración de preparación inicial (**C1**).



A2. FASE 2: ACCIONES (PARTE E), POR ORDEN DE TURNOS (A5)

- a. Máximo de Acciones.** Todos los jugadores reciben (juego de uñas y dientes) 2 acciones, o (juego Achterbahn) un número máximo de acciones indicado por el Nivel de Oxígeno actual (de 1 a 4).
- b. Excepción Verde.** En el juego Achterbahn, el Jugador Verde consigue un número máximo de acciones según indique el nivel de efecto invernadero actual de la Atmósfera.
- c. Secuencia de Acciones.** Por **orden de turnos (A5)**, cada jugador realiza todas sus acciones. Las acciones son:

- **E1 Mutar.** El jugador elige una Mutación del Muestrario y la juega en la Colección de una de sus Especies. Los Costes combinados de todas las elecciones que una Especie hace no pueden superar el número de sus Nonatos.
- **E2 Promocionar.** Promociona una Mutación (la vuelve, elige 1 de sus orientaciones y gana sus Órganos Adicionales).
- **E3 Especiar.** Ésta es una promoción a un nuevo Perfil de Creeple. Esto crea un nuevo Genotipo con **Herencia (E3b)**. Se reemplaza un Creeple del Perfil anterior (madre) con un Creeple del nuevo Perfil.
- **E4 Poblar.** Pasa algunos de sus Creeples Nonatos a su Carta de Recién Nacido. Se dispersarán en la fase siguiente (**A3**).
- **E5 Neotenia.** Descarta hasta 1 Órgano Basal de cada Genotipo.
- **E6 Cambio de Tamaño.** Cambia el Tamaño de cada Genotipo hasta 1 paso.
- **E7 Resurrección.** Si es Lázaro, recupera su Arquetipo.
- **E8 Llamar a Medea - Requiere todas las acciones.** Coge la carta de Medea.

- d. Después de todas las elecciones, se rellena el Muestrario según E1e.** Se sugiere realizar todas las acciones de mutación antes de hacer otros tipos de acciones.

A3. FASE 3: MADRES Y DISPERSIÓN (PARTE F), POR ORDEN DE TURNOS (A5)

- a. Secuencia de Acciones.** Por **orden de turnos (A5)**, cada jugador elige una **madre** para cada Creeple en su Carta de Recién Nacidos (**E4**), y luego lo **dispersa (F2)**, hasta que todos sus Recién Nacidos se hayan dispersado. Después le toca al siguiente jugador.

- b. Habitar un Bioma.** Tras entrar en el Bioma que el Recién Nacido va a habitar, éste hace inmediatamente una **Elección Trófica (F6)**. Si esta elección es disputada, realiza inmediatamente una **disputa de herbívoros (Parte G)** o una **disputa de carnívoros (Parte H)** para determinar el ganador.

A4. FASE 4: ENTIERROS Y PREMIOS DE FÓSILES (PARTE I).

- a. Dispersar Endotermos.** Por **orden de turnos (A5)**, cada jugador dispersa todos sus **endotermos** amenazados a Niveles Tróficos no habitados y los pone de pie otra vez según **I1**.
- b. Enterrar Amenazados.** Convierte todos los Creeples Amenazados en Creeples Nonatos (**I2**).
- c. Premios de Fósiles o Puntuación Final.** Si en la fase 1 se robó el último Evento ET de la Era, se dan **premios fósiles** según **I4b**. Si es la **era final (A6)**, en vez de eso se resuelve la **puntuación final** según **A7**.

A5. ORDEN DE TURNOS.

En la mitad superior de cada carta de evento ET hay una fila de tres círculos de colores. El círculo más a la izquierda indica el color del **primer jugador**, y después el segundo color en la fila muestra el segundo jugador, etc. Si el primer jugador es un color que no está en la partida, el segundo color es el primer jugador, etc. El primer jugador es el primero en realizar sus acciones en las fases **A2, A3, y A4a**. También es el primero en elegir **Atrofiar** o **muerdes** en ciertos eventos (**D7f, D8d, D9**).

A6. DURACIÓN DE LA PARTIDA.

El juego dura 10 cartas de evento, acabando al final de la Era II (Mesozoico). El juego también puede acabar debido a **efecto invernadero desbocado (D10g)** o **lenguaje (J6f)**. El juego continúa incluso si todos los jugadores se han convertido en Lázaros. Cuando el juego acaba, se hace la **puntuación final (A7)** para determinar el ganador.

- a. Juego Largo.** El Juego de Chicxulub Apocalíptico continúa con la Era III (Cenozoico). Sin embargo, la carta "Chicxulub Class Comet" se baraja con el mazo de eventos ET para la Era III como una de las 5 cartas. Cuando se roba este Evento, el juego acaba de repente al final de la Fase de Eventos. Por tanto, esta partida es de 11 a 15 Eventos de duración. El juego largo puede continuarse con una partida de campaña en solitario (**C3**) o un **Bios: Origins (Parte N)**.

A7. PUNTUACIÓN FINAL.

En la era final, en lugar de dar **Premios de Fósiles (I4b)**

cada jugador cuenta puntos de victoria como sigue:

- a. Registro Fósil.** 1 PV por cada Fósil (cartas o fichas con el icono de fósil).
- b. Población.** 1 PV por cada Creeple Vivo de su color en el mapa.
- c. Colección.** 1 PV por cada carta en su Colección con el icono Fósil (incluido Herramientas, Medea y Genotipos).
- d. Mutualismo.** 1 PV por cada **Creeple Huésped (J2)** en sus cartas de mutualismo.
- e. Emociones.** 1 PV por cada Emoción, y 3 PV si tiene **Lenguaje (J6f)**.

El ganador es el jugador con más PV. Si 2 o más jugadores tienen la misma cantidad de PV, comparten la posición en la que acabaron.

A8. EL JUEGO DE UÑAS Y DIENTES.

Recomiendo jugar primer al juego de **uñas y dientes**, que ignora todas las reglas del juego en color azul. Este juego es mejor para principiantes, y también ideal para jugadores competitivos que prefieren pura pelea interna. El juego completo incluye todas las reglas, y se denomina **juego Achterbahn** porque añade el caos de supervivencia en un motor de clima tipo montaña rusa. El juego de uñas y dientes tiene lo siguiente

- a. Los Creeples siempre están a tamaño uno**, por tanto la acción de **cambio de tamaño** y los **dados de tamaño** no se usan. Los Puntos de Dispersión (PD) para una Especie es por tanto siempre uno más el número de órganos azules.
- b. Sólo se usan las cartas de Evento ET**, por tanto las cartas de evento de biosfera no se usan. En las cartas ET, sólo se usan los eventos de **mutágeno, radiación y enfermedad de aglomeración**. Si ocurre un evento de mutágeno, se hace una **tirada de mutágeno** usando un número de dados igual a 1 más el número de Era (**C1m**). Después se retiran todos los dados excepto el de mayor valor. Este valor más alto es el **límite de corazón oscuro** para el número de Órganos, véase **D7b**.
- c. No se lleva registro del clima**, por tanto los Almacenes y Regletas de Latitud no se usan. Cada jugador tiene dos acciones por turno.
- d. Los Cratones no se mueven**, por tanto los eventos de **colisión/a la deriva, deriva latitudinal y rift** en las cartas ET se ignoran, y no se usan los **Dados de Latitud**.
- e. No se necesitan discos**, puesto que no hay montañas, hielo, bosques ni clima.
- f. En disputas de Herbívoros**, el **nicho de humedad (G5)** siempre es verde (puesto que el clima es perma-

nementemente húmedo, véase D5a).

g. Medea supervillana, Veneno y Monstruos no se usan.

h. El Jugador Verde se trata como una Especie normal.

B. COMPONENTES DEL JUEGO

B1. CARTAS

• **92 cartas de Mutación.** (4 colores: nerviosa (rojo), circulatoria (amarillo), digestiva (verde), reproductora (azul)).



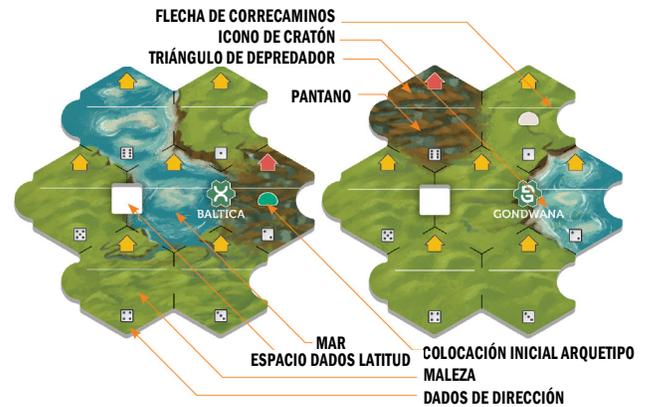
• **51 cartas de Evento (ET, "TOO HOT" (demasiado caliente), "TOO COLD" (demasiado frío), "GOLDLOCKS" ("Ricitos de Oro" o condiciones favorables))**



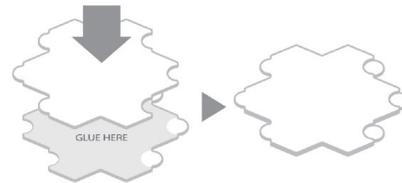
- 4 cartas de Arquetipo, 1 en cada color de jugador
- 4 cartas de Recién Nacido
- 4 cartas de herramientas
- 1 carta de era
- 1 Carta de Medea
- 3 cartas de Ayuda del Jugador

B2. PLANTILLAS

• **4 plantillas perforables de Cratón.** 8 Placas de Cratón. Se ensamblan para formar 4 Cratones, terrestres por una cara, y ET por la otra. Cada Cratón tiene un icono único.



Si se prefiere, se pueden pegar de forma opcional con esta configuración, con La Tierra a un lado, y Marte o Venus en la otra (no importa qué Cratón de La Tierra va con cuál de Marte/Venus). Si se hace DEBEN PEGARSE DE FORMA QUE FORMEN 3 PESTAÑAS, COMO SE MUESTRA EN LA ILUSTRACIÓN DE ABAJO. Si se pegan correctamente, cada cara tendrá 3 pestañas blancas. Si se pegan incorrectamente, habrá que desecharlos.



- **1 tablero perforable de Regleta de Latitud.** 3 Regletas de Latitud. Se usan para los 6 Niveles de Efecto Invernadero.
- **1 plantilla de Almacenes.** Se usan para los 3 Almacenes.
- **16 Fichas de Fósil.** (parte de los tableros perforables de Almacén, 4 por tablero)
- **16 Losetas de Monstruo.** (parte de los tableros perforables de Almacén, 4 por tablero).

B3. CREEPLES DE MADERA

28 Arquetipos: 7 verdes, 7 naranjas, 7 negros, 7 blancos

28 Acorazados: 7 verdes, 7 naranjas, 7 negros, 7 blancos

28 Nadadores: 7 verdes, 7 naranjas, 7 negros, 7 blancos

28 Voladores: 7 verdes, 7 naranjas, 7 negros, 7 blancos

28 Excavadores: 7 verdes, 7 naranjas, 7 negros, 7 blancos



B4. CUBOS DE MADERA

• **110 cubos de Órgano.** (25 en cada color: rojo, amarillo, verde, azul; 10 en blanco).

B5. DISCOS

- 12 discos negros (discos de clima que representan el ciclo del carbono y montañas).
- 12 discos blancos (discos de clima que representan el ciclo del agua y los hielos).
- 18 discos verdes transparentes (discos de clima que representan el ciclo del oxígeno, los bosques, y las surgencias).

B6. DADOS DE 6 CARAS

- 24 dados: 5 verdes, 5 naranja, 5 negros, 5 blancos, y 4 marrones.

B7. LÍMITES DE COMPONENTES

Todos los componentes excepto los dados están limitados a los que se proporcionan en el juego.

- **Cubo de Deriva Genética.** Si la reserva no tiene más cubos del color que se necesite para una promoción de Mutación, se pueden coger los cubos necesarios de cualquier otra Especie, incluyendo los de los oponentes. Esto simula la deriva genética. El jugador debe robar los Cubos "+" si están disponibles en cualquier parte, después las fichas de monstruo (con reducción de tamaño), después (como neotenia involuntaria) los Cubos Basales.
- **Discos.** El número de discos en el juego es fijo, por tanto no deberían agotarse.

C. PREPARACIÓN INICIAL



C1. PREPARACIÓN

- **¿Uñas y Dientes o Completo?** Los jugadores deciden si se quiere jugar al juego de **uñas y dientes (A8)**

o el **Achterbahn**. Las reglas en letra azul sólo son para el juego Achterbahn. Si se elige Uñas y Dientes, no se necesitan discos, almacenes, ni las cartas de biosfera, y sólo son necesarios 3 dados. Si se quiere jugar con **apomorfias (J8)** experimentales, se decide ahora.

ORGANIZACIÓN INICIAL DEL JUGADOR



- **Organizar las Cartas.** Se apartan las 4 cartas de Arquetipo, 4 Cartas de Recién Nacido, y la carta de Medea, que se asignan en el paso siguiente. Se apartan las 4 cartas de herramienta y se crea un mazo público. Se aparta la carta de Era (se usará en la preparación en **C1m**). Se separa las demás cartas en 6 mazos: amarillas y rojas (Mutaciones Metabólicas), verdes y azules (Mutaciones Darwinianas), Eventos ET, eventos demasiado calientes (rojizos), eventos "ricitos de oro" (verdes), y eventos demasiado fríos (azules). A menos que se esté jugando el juego Achterbahn, los últimos 3 mazos no se usan.

- **Color de Jugador.** Cada jugador recibe un color al azar, y recibe los 35 Creeples de su color, 5 dados, carta de Arquetipo, y carta de Recién Nacido. Cada jugador pone su carta de Arquetipo en la mesa delante de él, con el icono de continente (esquina superior izquierda) a la vista. Pone sus 7 creeples de Arquetipo (domos) en esta carta.

- **Medea.** El jugador con el menor **Número Esqueletal** (mostrado en el centro de la parte superior de la carta de Arquetipo) recibe la carta de Medea.

- **Tamaño Inicial.** Cada jugador pone 1 dado de su color, por la cara de 1 punto, en el cuadrado marcado "size".

- **Fila de Cratón.** Para cada jugador en el juego, se busca su plantilla de Cratón inicial. Ésta tiene un icono del Creeple inicial del color del jugador. Los demás Cratones no se usarán. Se ponen estas plantillas en una fila, con un espacio entre ellas. El orden es al azar (si se prefiere usar la colocación histórica, se ponen de izquierda a derecha: Laurentia, Báltica, Siberia y Gondwana).

- g. Cratones Achterbahn.** En el juego Achterbahn, se usan los 4 Cratones, incluso si alguno no está ocupado. Se pone un dado marrón de seis caras en el cuadrado en el centro de cada Cratón por la cara 4 puntos, lo que indica que cada Cratón tiene un comienzo ecuatorial.
- h. Discos de Agua Costera.** Para cada uno de los 4 Cratones, se pone un disco negro adyacente en la pestaña más al norte y otro en la más al sur. Éstos están en la costa este, véase la ilustración (C). Estos 8 discos son depósitos de carbono en aguas costeras. Encima de cada uno de los 4 discos negros más al sur, se pone un disco verde (a éste se le denomina una **floración** e indica surgencias en las que florece el plancton).
- i. Discos Continentales.** En Laurentia, Báltica y Gondwana, se pone un disco blanco en el hex central. En Siberia, se pone un disco negro ahí.
- j. Regleta de Latitud.** Se pone la Regleta de Latitud "GOLDILOCKS: EDEN" a la vista a la izquierda del mapa de forma que cada Cratón esté alineado con la Latitud 4. Se dejan aparte las otras dos Regletas de Latitud para más tarde.
- k. Nubes, Oxígeno y Atmósfera.** Empezando por el espacio más abajo, se pone 1 disco en cada espacio indicado por un **icono de disco** para los 3 Almacenes. En el Oxígeno, se ponen 14 discos verdes de forma que se lea 7% de oxígeno. En las Nubes, se ponen 6 discos blancos de forma que se lea albedo = 0,4. En la Atmósfera, se ponen 3 discos negros y después 3 discos blancos, de forma que se lea "Warm".
-
- Nota: se ponen los discos de atmósfera desde el espacio vacío más abajo hacia arriba, y no importa en qué orden estén los discos negros y blancos. Si, digamos, un disco negro es retirado de la Atmósfera, puede ser retirado de cualquier posición, pero los demás discos se desplazan hacia abajo para rellenar el hueco.*
-
- l. Creeple Inicial.** Cada jugador pone uno de sus Creeples Arquetipo (éstos son domos) como un Herbívoro (es decir, debajo del triángulo de depredador) en el hex de mapa que muestre su color de Arquetipo.
- m. Mazo de Eventos ET.** Se barajan las cartas de Evento ET y se ponen 5 de las cartas bocabajo para formar la primera Era. Se pone la **carta de Era** metida la mitad debajo de los Eventos ET de forma que se vea la parte que pone "**ERA I PALEOZOIC**".
- n. Tres Mazos de Biosfera.** Se barajan las cartas de biosfera demasiado caliente y se crea un mazo bocabajo. Se hace lo mismo con las cartas "ricitos de oro" y

demasiado fría de forma que haya tres mazos de biosfera.

- o. Mazos y Muestrario.** Se barajan todas las Mutaciones metabólicas (cartas rojas y amarillas) en un mazo. De este mazo se roban 4 cartas a la fila superior del Muestrario, con la cara promocionada oculta. Se hace lo mismo con las Mutaciones darwinianas (cartas verdes y azules), en una fila inferior del Muestrario justo debajo de la fila superior del Muestrario. Los mazos se pone a la derecha de cada fila, véase la ilustración (C). El Muestrario tendrá ahora 2 filas de 5 cartas cada una, contando la carta encima de los mazos.
- p. Aburrido Ordovícico.** Se hace el primer turno. La primera carta de evento no tiene efecto salvo el de determinar el orden de turnos, por tanto se ignora la primera fase de evento y comienza con la Fase de Acción según **A2**.

C2. PREPARACIÓN (SI SIGUE A BIOS: GÉNESIS)

Si un jugador acaba una partida de **Bios: Genesis** (que no terminó en Armageddon) con un Macroorganismo superviviente, y continúa con una partida de **Bios: Megafauna**, se le asigna un color como sigue (en lugar de **C1c**):

- a. Musgos, Setas (plantas y hongos):** Jugador Verde terrestre (citoesqueleto); Dickinsonia, Algas: Jugador Verde marino.
- b. Caracoles, Lombrices (moluscos y anélidos):** Jugador Naranja terrestre (hidroesqueleto); Almejas, Gusanos Planos: Jugador Naranja marino.
- c. Euriptéridos, Insectos (artrópodos):** Jugador Negro terrestre (exoesqueleto); Trilobites, Gusanos de Flecha: Jugador Negro marino.
- d. Anfibios (tetrápodos):** Jugador Blanco terrestre (endoesqueleto); Estrellas de Mar: Jugador Blanco marino.
- e. Gusanos de Terciopelo:** Jugador Naranja o Jugador Negro (a su elección); marino si es Opabinia.
- f. Los Macroorganismos Terrestres** comienzan con tantos Órganos Basales como cubos de Órgano en su Macroorganismo "Genesis". Los Órganos deberán coincidir en el color también. Para cada Bionte en el Macroorganismo "Genesis", incluyendo el Bionte Trófico, se reparte una Mutación no promocionada al azar del color correspondiente en la colección del Arquetipo y se pone 1 Cubo "+" en ella. La criatura del jugador comienza como un Creeple Arquetipo en su hex inicial. Su carta de Macroorganismo de "Genesis" cuenta como un fósil, por tanto se guarda en su Registro

Fósil.

g. Los **Macroorganismos Marinos** comienzan con la cara marina de la carta de Arquetipo a la vista, y sin órganos iniciales. El Creeple inicial es un nadador en vez de un Creeple Arquetipo, y comienza en cualquier hex de mar a elección del jugador. El primer cambio de tamaño de esta Especie genera un Arquetipo **kiwi (E6b)**.

h. Si dos jugadores están cualificados para el mismo color de jugador, el jugador con la mayor puntuación "Genesis" elige primero, y el otro coge otro color según **C2f** o **C2g** anteriores.

i. Los **Órganos** heredados del Macroorganismo "Genesis" pueden convertirse en Órganos Basales blancos. Cada dos órganos de un único color pueden convertirse en un órgano blanco, limitado a una conversión por color.

j. Los **Jugadores sin Macroorganismos** y los jugadores que no jugaron **Bios: Genesis** reciben Arquetipos normales después de los jugadores con Macroorganismos supervivientes. Sin embargo, sólo pueden elegir cartas de coste cero en el primer turno.

k. Endosimbiontes. Si tu macroorganismo tenía biontes endosimbiontes pertenecientes a otro jugador que forma parte de esta partida de "Megafauna", tu Arquetipo o nadador inicial es un huésped mutualista (**J2**). Das a cada jugador endosimbionte uno de tus Creeples iniciales para ponerlo en sus cartas de Arquetipo inicial. Sus cartas de Arquetipo inicial también se tratan como una mutación de mutualismo para las reglas de mutualismo.

C3. CAMPAÑA EN SOLITARIO

Puedes encadenar tus partidas en solitario en una campaña épica, intentando permanecer vivo desde una protovida hasta una consciencia basada en el lenguaje (en **Bios: Origins**).

a. Ganar en solitario. Si ganas una partida en solitario de **Bios: Genesis**, procedes con la preparación inicial usando las reglas **C2** y después usas las reglas en solitario (**Parte K**) para La Tierra. Si ganas como una planta, lee **K0e**.

b. Fracasar en solitario. Si no ganaste, comienzas con sólo un Arquetipo básico como si estuvieras jugando una partida normal de Megafauna, pero ejecutas los Eventos del Ordovícico Aburrido en lugar de ignorarlos. Esto simula el mayor tiempo que necesitan los Macroorganismos para formarse debido a esta mala gestión. ¿Serás capaz de superar este hándicap?

D. EVENTOS



En la **fase de eventos (A1)**, se resuelven los Eventos en el orden establecido por **A1e**.

D1. DERIVA LATITUDINAL (EVENTO ET)



Si el **cratón afectado (A1d)** es una **masa de tierra** (es decir, un Cratón o un Continente) con un Dado de Latitud, la masa de tierra mueve al norte o al sur una o dos Latitudes (icono de flecha sencilla o doble). Sin embargo, el Dado de Latitud no puede ponerse más al norte de 1, ni más al sur de 6.

a. Dados de Latitud. La cara del Dado de Latitud de un Cratón o Continente indica su Latitud, de 1 a 6. Se reduce el Dado de Latitud si mueve al norte o se aumenta si mueve al sur.

D2. CRÁTER (EVENTO ET)



Si ocurre un **evento de cráter**, uno de los Biomas en el **cratón afectado (A1d)** sufrirá un **cráter**, que se indica Desgasificación un disco negro. Éste es un Disco de Damocles. Para determinar la ubicación del cráter, se tira un solo dado. El bioma que muestre el mismo número que el resultado del dado es el objetivo.

D3. COLISIÓN O A LA DERIVA (EVENTO ET)



Este Evento mueve una **masa de tierra** (es decir, un Cratón o un Continente) al este u oeste según se indique, hacia una masa de tierra vecina. Este Evento puede tener 3 resultados: (1) el **cratón afectado (A1d)** no es un Cratón con un Dado de Latitud, en tal caso el Evento no ocurre, (2) el **cratón afectado** tiene Biomas o Biomas adjuntos que están en la misma Latitud que otra masa de tierra, en tal caso los dos **colisionan** según los puntos de abajo, o (3) el **cratón afectado** no tiene Biomas ni Biomas adjuntos que estén en la misma Latitud que cualquier otra masa de tierra. En tal caso, irá **a la deriva**, intercambiando las posiciones de la masa de tierra que mueve con una vecina, de forma que la que estaba al oeste ahora quede al este de la otra.

a. Colisionar. Si hay una colisión, se alinean las 2 masas de tierra correctamente, después se mueve la ma-

sa de tierra en movimiento en la dirección indicada hasta que uno de sus hexes toque un hex de Costa en la misma Latitud de la masa de tierra "colisionada". Nótese que puede ir a la deriva 1 o 2 Cratones para dar lugar a esta colisión.

b. Colisión de la Tierra es Redonda. El mundo es esférico, por tanto la masa de tierra en movimiento más occidental que deriva al oeste puede chocar con la Costa este de la masa de tierra más oriental.

c. Orogenia de Colisión. Se desgasifica un "Disco de Damocles" negro a cada Bioma en la masa de tierra colisionada que esté adyacente a un Bioma en la masa de tierra en movimiento. No se crean montañas en la masa de tierra en movimiento.

d. Discos de Aguas Costeras Subducidos por Colisión. En una colisión, las pestañas semicirculares de una masa de tierra encajan en los huecos de media luna de la otra masa de tierra. Los discos que estuvieran en estas pestañas son Liberados y los nadadores mueren y pasan a Nonatos.

e. Pérdida de Dados de Latitud. La colisión crea un **Continente** (dos o más Cratones adjuntos). La masa de tierra colisionada pierde el **Dado de Latitud (D1a)** y la masa de tierra en movimiento lo retiene.



COLISIÓN/DERIVA AL ESTE DE LAURENTIA

ANTES

DESPUÉS:

- El carbono de aguas costeras y el plancton aplastados son liberados en la colisión.
- El creeple queda amenazado y el bosque es liberado.
- Siberia pierde su dado de latitud.



Carbono de aguas costeras



- Orogenia. Las montañas formadas en la colisión usando discos negros provienen de la Atmósfera.

Ejemplo: en el Evento "C.A.M.P.", el Cratón de Laurentia deriva al este, hacia Siberia (véase la izquierda de la ilustración de arriba). Su centro está en la Latitud 4, y su costa norte (a Latitud 3) choca con la costa sur de Siberia (a la derecha de la ilustración). Como cratón colisionado, Siberia pierde su Dado de Latitud. Dos montañas son desgasificadas a Siberia donde contactó con la costa oriental de Laurentia. Dos discos de Aguas Costeras fueron subducidos en la colisión: un disco negro Liberado a

la Atmósfera, y un disco verde Liberado a Oxígeno. La formación de montañas Libera un bosque y deja Amenazado a un creeple.

D4. RIFT DE PANGEA (EVENTO ET)



Cualquier Continente que tenga 3 o más Cratones juntos se denomina **Pangea**. Si ocurre un Evento "Rift de Pangea", Pangea se rompe de forma que cada uno de sus Cratones se separa del otro. Sin embargo, si su Latitud es menor de 1 o mayor de 6, su Latitud se convierte en 1 o 6 respectivamente. Los Cratones acaban en orden de izquierda a derecha conservando sus posiciones relativas antes de la ruptura.

D5. CLÍMAX (EVENTO ET)



Cada icono de clímax tiene uno, dos, o tres caras de dado, lo que representa hasta tres Latitudes en las que las malezas vacías se convierten en bosques o hielo en todos los Biomas en todos los Cratones en esas Latitudes. Los pantanos, mares, y Aguas Costeras no se ven afectados por este Evento.

a. Bosques en Latitudes Húmedas. La Regleta de Latitud actual tiene 8 iconos de dados, uno para cada Latitud. Si la Latitud es un **icono de dado verde**, primero se Liberan todos los discos blancos en biomas de maleza. Después se Desgasifica un disco verde a cada hex de maleza (que no tenga disco). Estos discos, representan bosques, esto no molesta a ningún Creeple presente.

b. Latitudes Áridas. Si una Latitud está en un **icono de dado blanco**, primero se Liberan todos los discos verdes continentales en biomas de maleza. Después se Desgasifica un disco blanco a cada hex que no tenga disco (malezas, mares, pantanos). Estos discos representan capas de hielo o desiertos.

Ejemplo: Siberia experimenta un clímax 1-6 durante un efecto invernadero Cálido. Siberia está bastante al norte, con un bioma de maleza y de pantano a Latitud 0, un bioma de montaña, bosque, y maleza a Latitud 1, y dos biomas marinos a Latitud 2. La Latitud uno es dado verde, por tanto la maleza en Latitud 1 se convierte en bosques.

D6. DILUVIO (EVENTO ET)

a. Subida del Nivel del Mar. Si ocurre un **diluvio** durante demasiado caliente o "ricitos de oro", se Liberan todos los discos (negros o verdes) en los mares (pero no en Aguas Costeras).



b. Bajada del Nivel del Mar. Si ocurre un diluvio durante demasiado frío, todos los mares (pero no Aguas Costeras) se convierten en tierra firme, con bosques o hielo (debido a que los océanos están siendo secuestrados bajo capas de hielo). En cada bioma marino, primero se Liberan los discos presentes, y después se Desgasifica un disco blanco a latitudes áridas (dados blancos), y un disco verde en latitudes húmedas (dados verdes) (D5a). Cada disco blanco desgasificado es un Disco de Damocles. Un bioma marino se trata como tierra firme mientras retenga su disco verde.

D7. MUTÁGENO (EVENTO ET O BIOSFERA)

Este Evento causa que las 8 cartas de Muestrario que no están encima de los mazos se descarten de la partida, y sean reemplazadas con nuevas cartas de los mazos. También causa que cada Especie sufra Atrofia de Mutación (véase el glosario) si tiene demasiados Órganos. Si esto causa la pérdida de un Órgano Basal, se **extingue** (I3) muriendo sus Creeples directamente (es decir, no se vuelven Amenazados).

a. Juego de Uñas y Dientes. Se hace una **tirada de mutágeno (A8b)** para determinar el límite de corazón oscuro para todos los jugadores.

Ejemplo: en la Era I, la tirada de mutágeno es 1 y 2. Por tanto, el corazón oscuro es 2. El jugador Negro tiene dos Especies: su Arquetipo con dos cubos basales y 3 cubos en Mutaciones, más una especie hija con 5 cubos basales. El Arquetipo pierde todas sus Mutaciones, y la hija se extingue. Si la tirada de mutágeno hubiera sido doble uno, el jugador Negro habría pasado a Lázaro.

b. Límite de Corazón Oscuro. Para los jugadores Negro, Blanco y Naranja, el **icono de corazón oscuro** en el Oxígeno establece el número máximo de Órganos que cada Especie puede tener si ocurre un evento de mutágeno.



Ejemplo: un evento de mutágeno pega cuando el nivel de oxígeno está al 4% con un corazón oscuro de 2. No hay que olvidar barrer primero el Muestrario. El jugador Naranja tiene un Arquetipo con 3 Órganos Basales y un volador con 2 Cubos Basales y 3 Cubos Adicionales. El Arquetipo se extingue, y el volador pierde dos Cubos Adicionales.

c. Límite de Corazón Verde. Para el jugador Verde, el **icono de corazón verde** en las Nubes establece el número máximo de Órganos que cada una de sus Especies puede tener si ocurre un evento de mutágeno.



d. Escudo de Órgano Blanco. Por cada órgano blanco que una Especie tenga, su límite de corazón (oscuro o

verde) aumenta en dos.

e. Monstruos. Si una ficha de monstruo se Atrofia durante un mutágeno, el tamaño de la especie se reduce. Un monstruo no puede ser retirado hasta que la Especie esté a tamaño 1. Véase **J4**.

f. Haustorio. En un **evento de mutágeno**, una Especie con un Número Esqueletal de haustorio de 0 debe usar el **límite de corazón oscuro (D7b)** y una Especie con un Número Esqueletal de haustorio de 5 debe usar el **límite de corazón verde (D7c)**. Véase **J5**.

g. Orden. Se Atrofian Órganos por **orden de turnos (A5)**.

Ejemplo: el nivel de albedo es 0,2 (corazón verde = 3) cuando pega un mutágeno. No se debe olvidar barrer antes el muestrario. El jugador Verde tiene una Especie de tamaño 3 con 3 cubos basales y una pieza de monstruo, que cuenta como 3 Órganos Adicionales. La Especie pierde 2 órganos por reducir dos veces a tamaño uno y pierde un tercer órgano por descartar la pieza de monstruo junto con su carta de mutación. Otra Especie tiene 4 cubos basales, incluyendo un cubo blanco, y está Especie sale indemne.

D8. RADIACIÓN DE METABOLISMO/ DARWINIANA (EVENTO ET)



Este Evento simula dos tipos de radiación ionizante. La **Radiación al Metabolismo** (rojo/amarillo) obliga a cada Especie a Atrofiar 1 Órgano Adicional, rojo o amarillo (a elección del propietario). La **Radiación Darwiniana** (verde/azul) obliga a cada Especie a Atrofiar 1 Órgano Adicional, verde o azul (a elección del propietario).

a. Pérdida de Mutación. Excepto para Gatos de Cheshire, se retira una Mutación que pierda su último Órgano Adicional.

b. Monstruos. Si una ficha de monstruo se Atrofia durante la radiación, el tamaño de la especie se reduce, véase "Atrofia". Un monstruo no puede ser retirado hasta que la Especie esté a tamaño 1. Véase **J4**.

c. Inmunidad. La Radiación no tiene efecto sobre una Especie sin Órganos Adicionales del color especificado. Nótese que las cartas que no ganan Órganos Adicionales cuando son promocionadas nunca pueden perderse.

d. Orden. Se Atrofian Órganos Adicionales por **orden de turnos (A5)**.

Ejemplo: ocurre el evento hipercapnia, con un evento de

radiación al metabolismo. Tu Arquetipo tiene dos Órganos Basales azules, que no se ven afectados por la radiación. También tienes un Órgano Adicional amarillo, y siendo ésta la única opción, debe ser la retirada, junto con su Mutación.

D9. ENFERMEDAD DE AGLOMERACIÓN

(EVENTO ET)



Las Especies con más Creeples en el mapa, incluyendo Amenazados, pierden la mitad de sus Creeples, redondeando a la baja. El propietario elige cuáles mueren directamente (es decir, retirados a Nonatos, sin volverse Amenazados). Si dos (o más) Especies están empatadas, todas sufren la enfermedad, eligiendo por **orden de turnos (A5)**.

Ejemplo: cuando pega una enfermedad de aglomeración, tus Creeples Arquetipos están empatados en la mayor población con 5 Creeples en el mapa. Pierdes 2 de ellos, y eliges 2 que son el alimento de las aves tu oponente, por tanto esos 2 carnívoros se vuelven Amenazados. El jugador Naranja tiene dos Especies con 5 Creeples, su Arquetipo y sus aves depredadoras. Ambas Especies pierden 2 Creeples, y para las aves perdidas el jugador Naranja elige las 2 Amenazadas.

D10. ALMACÉN (EVENTO DE BIOSFERA)



Cada uno de estos Eventos mueve 1 disco del **Almacén** o mapa indicado a la izquierda, al indicado a la derecha. Los Almacenes son el Oxígeno, Nubes, y Atmósfera, y el mapa incluye todos los hexes de Bioma y pestañas de Aguas Costeras. El color del disco movido viene indicado por el color de la flecha triangular.

a. Superpoder de Gatillo

Fácil. Si un Evento incluye el **icono de avance rápido**, **Medea supervillana (E8)** puede decidir que todos los discos de ese color se muevan, no sólo 1. Todos vienen del almacén indicado y van al almacén indicado. Este superpoder debe aplicarse globalmente, por ejemplo, si el Evento libera un disco verde Continental, el avance rápido liberaría todos los discos verdes Continentales.



b. Regla de Rebote. Si Medea activa un avance rápido, debe rendir inmediatamente la carta de Medea a otro jugador de su elección. La regla de rebote se usa sólo si está el jugador Verde.

c. Eventos de Microbio, Conflagración.



Un Evento que tenga los iconos mostrados a la izquierda NO ocurre si los niveles de oxígeno específica "no hay microbios" o "no hay conflagración" respectivamente.

Ejemplo: el primer evento de eutrofización de pantanos tiene el icono "requiere microbios", por tanto ocurre sólo si los niveles de oxígeno están al 14% o menos (puesto que las bacterias anaeróbicas sólo funcionan con poco oxígeno).

d. Eventos de Precipitación.



Un Evento con el icono mostrado a la izquierda ocurre a menos que el nivel de nubes indique "sin precipitaciones" (debido a que no hay nubes).

Ejemplo: durante un megamonzón, ocurren los 3 Eventos entre corchetes con precipitación. Sin embargo, el albedo de la Tierra es 0,2 ("sin precipitaciones"), que cancela estos Eventos.

e. Cielo Encapotado.



Un Evento marcado con el **icono de cielo encapotado** sólo ocurre si el nivel de nubes es "cielo encapotado", como se indica en las Nubes.

f. Continentes.



Si el almacén de destino está en un Continente, el disco es Desgasificado (véase el glosario) a un hex de Bioma elegido por Medea según **(D12)**. Los discos son verdes (bosques), negros (montañas), o blancos (hielo), hasta un máximo de 1 disco por Bioma.

g. Aguas Costeras.



Si el almacén de destino es Aguas Costeras, el disco se Desgasifica a una de las **pestañas** semicirculares en la costa este de un Cratón. Los discos son negro (carbono o metano almacenado) o verde (floración de plancton). Hay un máximo de un disco negro por posición de agua costera, y un máximo de un disco verde que pueda ponerse encima del disco negro (representando la surgencia del carbono a la superficie oceánica). Nota: un disco verde sólo puede ser Desgasificado sobre un disco negro de Aguas Costeras. Si el disco negro es Liberado, un disco verde sobre él también debe ser Liberado.

h. Cambio en el Efecto Invernadero.

Si los discos fueron Liberados a la Atmósfera o Desgasificados desde ella, se comprueba si la Regleta de Latitud debe cambiar. Si es así, se reemplaza con la nueva Regleta de Latitud válida (véase el glosario). Si al final de los eventos hay un disco en el espacio más arriba de la Atmósfera, el juego acaba al final del turno **(Fase A4)** debido a **efecto invernadero desbocado (A6)**.

D11. EVENTO DE VIENTO



Con este Evento el Viento sopla en todas las Latitudes y en ambas direcciones este turno. Esto permite **navegar** en todas las Latitudes, véase **F5c**.

D12. SUPERPODER DE BIOSFERA

Si un disco es Desgasificado a un Continente o Aguas Costeras, Medea especifica a qué Bioma se añade, restringido por **D12a**. Al contrario, si un disco es Liberado desde un Continente o Aguas Costeras, Medea especifica de qué Bioma proviene.

a. Restricción de Sombra Pluviométrica. Este icono indica que los discos blancos Desgasificados a un Continente en un Evento de Almacén siempre van al Bioma de **sombra pluviométrica**: bien (1) el hex central de cualquier Cratón o bien (2) a un Bioma adyacente y en la dirección del viento de cualquier montaña (disco negro). Para cada montaña, se mira el **indicador de viento** de la Regleta de Latitud para la Latitud de la montaña para ver la dirección del Viento. Si hay varias posibilidades, Medea decide. Si no hay posibilidad debido a que todas las sombras pluviométricas tienen un Disco de Damocles de una jerarquía superior, el evento se cancela.



b. Desaparición del Plancton. La Liberación de un disco negro de Aguas Costeras también Libera cualquier disco verde de Aguas Costeras presente. La retirada de un disco verde de Aguas Costeras (floración) hace que los nadadores se vuelvan Amenazados.

c. Plancton Marrón. Si un disco verde va a ser Desgasificado a Aguas Costeras, pero no hay Pestaña de Aguas Costeras con un disco negro sobre el que ponerlo, el Evento se cancela.

d. Jerarquía de Damocles. Un disco blanco o negro Desgasificado al mapa es un Disco de Damocles (véase el glosario), por tanto no se puede añadir un nuevo disco blanco a un Bioma que tiene un disco blanco o negro ya allí.

Ejemplo: un evento de desierto de CO₂ ocurre durante una Edad de Hielo, poniendo un disco blanco en una sombra pluviométrica. Todos los hexes centrales ya tienen discos blancos o negros. Hay varias montañas, pero sólo dos en latitudes de viento. Medea elige poner el disco blanco sobre un mar donde el nadador de un oponente está viviendo a favor del viento desde una montaña. Los nadadores se vuelven Amenazados, presumiblemente debido a que el mar se ha vuelto supersalino.

D13. SUPERPODER DE SIEMBRA DE NUBES

Si un disco blanco es Liberado por cualquier razón, Medea decide si entra en las Nubes o en la Atmósfera. Esta elección viene indicada por el icono de mitad nubes/mitad atmósfera en ciertos Eventos.



Ejemplo: el icono a la izquierda muestra un evento de almacén que libera un disco blanco de los continentes a la Atmósfera o las Nubes. Medea, usando su superpoder de siembra de nubes, decide en qué almacén entra. Puesto que es un avance rápido, si Medea aprieta el gatillo todos los discos blancos en todos los continentes son Liberados.

D14. SUPERPODER DE ALMACÉN VACÍO

Si un Evento requiere que se coja un disco de un Almacén, pero no quedan discos de ese color, Medea puede retirar el disco requerido de cualquier parte. Este superpoder no puede usarse en un evento de avance rápido.

E. ACCIONES

En la **fase de acciones (A2)**, cada jugador realiza un número de **acciones (E1 – E8)** determinado por **A2a**.

E1. MUTAR – ELEGIR Y JUGAR UNA MUTACIÓN

El jugador usa esta acción para **elegir** una carta en el Muestrario e inmediatamente añadirla a la Colección de una de sus Especies. No hay mano.

a. Costes de Mutación. Cada Mutación tiene un **coste** mostrado en la Tabla de la Carta de Recién Nacido (véase a la derecha). El coste total de las cartas elegidas para una determinada Especie en esta fase no puede superar el número de Creeples Nonatos que ésta tenga cuando comience sus compras.



Ejemplo: tienes 4 acciones este turno. Tienes 2 Especies, una con 2 Nonatos, y otra con 6 Nonatos. Para tu primera Especie, eliges una Mutación que cuesta 2. Para tu segunda Especie, haces 3 elecciones, con costes de Mutación de 0, 0, y 6. En ambos casos, has gastado el máximo permitido para cada Especie. Nótese que no has gastado permanentemente ningún Nonato, y en tu siguiente turno otra vez puedes gastar 2 para tu primera Especie y 6 para tu segunda especie.

b. Bono Emocional. El Coste requerido para elegir cualquier carta se reduce a la mitad si desde el comienzo de esta fase esa Especie tenía una o más **emociones (J6)** del color de esa carta. Si tenía más de una, véase **J6e**.



Ejemplo: tu única Especie tiene 4 Creeples Vivos y por tanto 3 Creeples Nonatos. Tiene la emoción azul (envidia sexual). Quieres elegir la segunda y tercera carta de la izquierda en la fila darwiniana (inferior), que tiene un Coste de 2 y 4 respectivamente. Ambas Mutaciones son azules, por tanto tus Costes se reducen a la mitad. Tienes 3 Nonatos, suficientes para elegir ambas cartas.

c. Órganos Adicionales. Después de jugar una Mutación a su Colección, el jugador pone el Órgano (algunas veces 2 Órganos) del color especificado en la carta de Mutación. Pone el cubo sobre el icono de cubo marcado con un "+". Este cubo se denomina ahora un **Órgano Adicional o Plus**.



d. Restricción del Jugador Verde. El Jugador Verde no puede elegir ninguna Mutación de la fila superior (es decir, la fila de metabolismo con cartas amarillas y rojas) a menos que la Mutación tenga el icono de planta de Horror al lado del título de la carta.



e. Rellenar. Después de todas sus elecciones, el jugador rellena el Muestrario de forma que otra vez tenga 5 cartas por fila. Lo hace moviendo cada carta en el Muestrario hacia la posición vacía más a la izquierda en su fila. Después roba nuevas cartas para rellenar las posiciones que quedaron vacías de forma que otra vez haya 5 cartas en cada fila. Las cartas robadas del mazo de metabolismo o darwiniano correspondiente rellenan las filas desde el espacio vacío más a la izquierda.

da.

a. Anticipo. En la parte superior de cada Mutación no promocionada hay un **anticipo** de lo que la cara promocionada promete. Consta de dos grupos de iconos, uno para cada **orientación** (siguiente punto). Véase anatomía en la ilustración de arriba.

b. Orientación. La cara promocionada tiene dos **orientaciones**. El jugador elige una orientación a poner de recha en su Colección. No debe superar el tamaño máximo especificado para la orientación elegida. Importante: si elige una orientación con un nuevo Perfil de Creeple, ésta es una **especiación**, véase **E3**.

c. Órganos Adicionales y Basales. La orientación promocionada añade los **Órganos Adicionales (E1c)** especificados, que se pusieron en la carta de Mutación indicado por el signo "+". El Órgano (u Órganos) Adicional original de la cara no promocionada es transferido a cualquier parte de la carta de Genotipo, y se convierte en un **Órgano Basal**.

d. Monstruos de Órgano Adicional. Si el icono de Órgano Adicional tiene el **icono de monstruo**, se pone aquí una ficha de monstruo del color correcto en lugar de un cubo. Esta pieza se considera que son muchos Órganos, de 1 a 6, dependiendo del tamaño de la especie actual. Este número de Órgano se usa para todo.



Ejemplo: tienes una vaca de 2 toneladas (tamaño 5). El único Órgano Adicional verde en su mutación "cud-chewing" se considera que son 5 cubos verdes, lo que permite a este Monstruo dominar los bosques y malezas. Si le alcanza la radiación, y éste es su único Órgano Adicional, la vaca necesitará reducirse a tamaño 4 para terminar quedándose de hecho con un solo órgano verde (véase "Monstruo" en el glosario).



e. Tamaño Máximo. Si la madre es mayor que el **tamaño máximo (J1)** de su hija, la hija se convierte en un **kiwi (E6b)** que usa el perfil del arquetipo. Si esto no es posible porque el arquetipo ya esté en uso, la promoción no está permitida.



f. Icono de Mutualismo. Cuando el jugador promociona a una Orientación con la capacidad de **mutualismo**, y sólo entonces, debe elegir un **huésped**. Un huésped es otra Especie que comparte un Bioma con su Especie promocionada (como depredador o presa). Coge 1 Creeple de los Creeples Nonatos o Recién Nacidos (él elige) de la especie huésped y lo pone en su carta de mutación de mutualismo. Este Creeple es denominado un **Creeple Huésped**. Véase **J2**.



E2. PROMOCIONAR UNA MUTACIÓN

Se usa esta acción para volver una de las mutaciones no promocionadas de la Especie por su cara promocionada.

g. Veneno. Un Herbívoro venenoso no puede ser comido por un Carnívoro a menos que el Carnívoro sea él mismo venenoso, o más grande (F4b). Véase J3.



h. Formación de la Personalidad.

Cada promoción permite al jugador reorganizar las cartas promocionadas de la Especie, incluyendo la formación de ambas mitades de una emoción como parte de su **personalidad** según J6. Se organiza la Colección de la Especie de forma que la Mutación más arriba forme parte de su fila de personalidad.



i. Promoción de Especiación. Si el

jugador promociona a una orientación que muestre un perfil de Creeple, entonces esa promoción se trata como una **especiación (E3)**. Esta especiación no está permitida si ya tiene Creeples Vivos de ese Perfil.



E3. ESPECIAR UNA MUTACIÓN A UNA NUEVA ESPECIE

Si un jugador promociona una Mutación para generar una nueva Especie, la Especie con la Mutación es denominada la **madre** y la nueva Especie es la **hija**. Promociona esa Mutación, moviendo todos sus cubos (si hay) al Genotipo de la madre como **cubos basales (E2c)**. Después retira la Mutación de la Colección de la madre y la usa para crear la nueva Especie siguiendo estos pasos:

a. Crear el Genotipo. El jugador usa la Mutación retirada para iniciar una nueva Colección para la nueva especie hija. Esa carta se convierte en el **Genotipo** de la hija (es decir, la primera carta en su Colección).

b. Tamaño y Órganos Basales Heredados de la Hija. Duplica todos los Órganos Basales (pero no los Órganos Adicionales) de la madre. Nótese que esto significa que el Órgano Adicional en la carta promocionada se convierte en un Órgano Basal en la madre y la hija, véase el Ejemplo. Pone esos nuevos cubos en el Genotipo de la hija como Órganos Basales. También duplica el Dado de Tamaño, al mismo tamaño que la madre. Véase "Heredable" en el glosario.

Ejemplo: tu Arquetipo no tiene Órganos Basales y 1 Órgano Adicional rojo en su mutación de electrolocalización. Promocionas esta mutación a un sensor de fosas de infrarrojos, especiando así a un excavador. El cubo rojo se convierte en un Cubo Basal en la madre, que es heredado por su hija excavadora.

c. Recesión. Si la promoción muestra el **icono de recesión** para un color, la nueva Especie



debe descartar uno de sus nuevos cubos Basales de ese color (si tiene alguno). Ésta es una **neotenia (E5)** involuntaria y por tanto no lleva a la extinción a la nueva Especie.

d. Hija Recién Nacida. Se coge 1 Creeple Nonato de la nueva Especie y se usa para reemplazar uno de los creeples de la madre. Esto lleva a la **extinción (I3)** a la madre si ese era su último Creeple Vivo.

E4. POBLAR UN NUEVO CREEPLE

El jugador usa esta acción para coger 1 Creeple Nonato más hasta un Creeple por órgano reproductor (cubos azules actualmente en la Especie) y lo pone en su Carta de Recién Nacido. Moverán al mapa en la **fase de madre (Parte F)**.

Ejemplo: en tus tres acciones, eliges especiar (poniendo 1 Creeple Vivo acorazado), Poblar (creando 2 Recién Nacidos del Arquetipo), y Poblar (creando 2 Recién Nacidos acorazados más).

E5. NEOTENIA – DESCARTE DE ÓRGANO BASAL DE CADA ESPECIE

El jugador usa esta acción para descartar hasta 1 Órgano Basal de cada una de sus Especies. Retirar Órganos Basales es útil para evitar la extinción por mutágenos.

Ejemplo: tu nadador tiene dos Órganos Basales azules en su Genotipo. Con dos acciones de neotenia, retiras ambos, poniéndolo a salvo de la extinción.

E6. CAMBIAR EL TAMAÑO DE CADA UNA DE LAS ESPECIES (JUEGO ACHTERBAHN)

El jugador usa esta acción para cambiar los Dados de Tamaño de cada una de sus Especies en hasta 1 paso (arriba o abajo).

a. Tamaño Máximo de Mutación. Si los Dados de Tamaño de una Especie supera el máximo indicado en cualquier Mutación promocionada (J1), la carta se Atrofia (véase glosario).

b. La Regla del Kiwi. Si, después de que el jugador haga un cambio de tamaño o especiación, el tamaño de su Genotipo es mayor que el tamaño máximo impreso en su carta, es reemplazado por una nueva especie Arquetipo llamada un **kiwi** (así nombrado porque ha perdido su capacidad de volar, nadar, etc.). Sea como fuere, el Genotipo va a su Registro Fósil. Sin embargo, esta sustitución sólo es posible si su Arquetipo está extinto, en otro caso el Genotipo simplemente se extingue. Para crear el kiwi, retira la carta de Genotipo y la sustituye con su carta de Arquetipo,

conservando todos los Órganos y Mutaciones del Genotipo anterior. Se convierten todos los Creeples Vivos y Recién Nacidos del Genotipo en Creeples de Arquetipo.

Ejemplo: tu última especie es un volador peludo y musculoso, con un tamaño máximo de uno. Lo cambias de tamaño deliberadamente a 2, que reemplaza la carta de genotipo "alary muscle" con tu carta de Arquetipo. Se retiene el pelo. Hay 3 voladores en el mapa, y todos son reemplazados con domos.

E7. RESURRECCIÓN DEL ARQUETIPO

Esta acción sólo es para los jugadores Lázaros (véase glosario). Se usa para restablecer la carta de Arquetipo con sus Dados de Tamaño puestos a tamaño = 1, justo como si fuera la preparación inicial. Se ponen las emociones de Gato de Cheshire a la derecha del Arquetipo.

a. Ubicación Inicial. Se pone un Creeple Arquetipo en cualquier parte del mapa que sea **habitable (F3c)**.

E8. MEDEA – RECLAMAR LA CARTA DE SUPERVILLANO (JUEGO ACHTERBAHN)

Esto requiere gastar toda la fase de acción del jugador. Éste coge la carta de Medea (C1b) de quien la tenga. La carta de Medea no está en la Colección de ninguna de sus Especies, y no se pierde si se convierte en un Lázaros. Con esta carta, el jugador tiene **superpoderes** según D10a, D12 y D14, y vale un PV si la tiene al final de la partida. También se queda al cargo de mantener activa la partida anunciando las fases, usando la SdJ en el reverso de esa carta.



F. MADRES Y DISPERSIÓN

En la **fase de madre y dispersión (A3)**, por **orden de turnos (A5)**, cada jugador elige una madre y dispersa todos sus Creeples Recién Nacidos antes de pasar al siguiente jugador.

F1. ELEGIR UNA MADRE

Para cada Recién Nacido, se elige una **madre** en el mapa del mismo Perfil.

a. Regla de Cadena de Margaritas. Cada Recién Nacido puesto en el mapa puede actuar como una madre para el siguiente Recién Nacido.

b. Regla de Orfandad. Se puede elegir una madre incluso si es un Creeple Amenazado.

Ejemplo: en tu carta de Recién Nacido tienes 2 arqueti-

pos y 1 excavador. Eliges un arquetipo en el mapa para que sea la primera madre, dispersas un arquetipo recién nacido a la costa oeste, después desde este recién nacido sale navegando otro recién nacido hacia un nuevo Continente. El recién nacido excavador final se dispersa desde una madre excavadora para convertirse en un carnívoro de uno de los arquetipos.

F2. DISPERSIÓN PD = +

Partiendo de su madre, se dispersa el Creeple Recién Nacido hasta sus Puntos de Dispersión, acabando en un Bioma como Herbívoro o Carnívoro (F6). Si el jugador falla en dispersarse a **lugares habitables (F3c)**, se devuelven los Recién Nacidos a Nonatos.

a. Puntos de Dispersión. Cada Creeple individualmente tiene un número de **puntos de dispersión (PD)** igual al número de órganos azules más el tamaño de la Especie. Para dispersar un Recién Nacido, se mueve de hex a hex, gastando puntos de dispersión (PD) para cada hex en el que entre. Véase **F3a** para costes PD para entrar en cada Bioma, y **F3c** y **F4** para restricciones sobre habitar un Bioma. Véase **F5** para la maniobra especial de **navegación**.

BIOME	POP = SIZE + 1	POP = SIZE + 2	POP = SIZE + 3	POP = SIZE + 4
SEA	2	2	2	1
BLOOM	2	2	2	1
WEEDS	1	1	1	2
SWAMP	1	1	1	1
FOREST	1	1	1	2
MOUNTAIN	2	2	2	2
ICE	2	2	2	2
RAFTING**	3	3	3	1

Ejemplo: en el turno uno, tu Arquetipo tiene 1 PD, debido a su tamaño inicial de 1 (C1e).

Ejemplo (Especiación y Dispersión): como tu primera acción, especias tu arquetipo, dando nacimiento a una hija nadadora. Eliges un domo arquetipo en un bosque para que sea sustituido por un perfil nadador. La nadadora comienza amenazada, porque los nadadores no pueden vivir en bosques. Un depredador enemigo en el bosque también se vuelve amenazado, porque su presa está amenazada. Para salvar la nueva especie, también realizas una acción de dispersión. Debido a que tu nueva nadadora tiene un órgano azul, pones 2 nadadores recién nacidos. Durante la dispersión, estos dos se dispersan a partir de la mamá amenazada. Uno se dispersa como depredador a un pantano próximo, y el segundo hace "cadena de margaritas" desde el pantano a una floración en aguas costeras.

F3. ENTRAR Y HABITAR BIOMAS

Los **hexes de Bioma** tienen 3 colores básicos: verde, marrón o azul. El color del hex de Bioma no tiene efecto si contiene un **disco de Bioma:** verde, negro o blanco. Véase la tabla **F2**.

- a. Coste de Entrada en el Bioma.** El número indica el número de **puntos de dispersión (F2a)** que cuesta entrar en cada hex.
- b. Disco de Floración.** Las Aguas Costeras con un disco verde se trata como un Bioma diferente. Puede ser habitado exactamente igual que un bioma marino, por tanto Herbívoros y Carnívoros pueden habitarlo si pueden nadar. Sólo puede entrar (por 1 PD) un nadador, y sólo desde el hex al que está adyacente, o desde Aguas Costeras adyacentes al norte o al sur. Aparte de esto, las Aguas Costeras se ignoran para dispersión o navegación.
- c. Biomas Inhabitables.** Si la tabla muestra una "X", un Creeple puede entrar en él pero no habitarlo.
- d. Nicho de Correcaminos.** Las flechas hacia arriba rojas o amarillas describen el **Nicho de Correcaminos (G4, H3)**.

F4. ADECUACIÓN DE PRESAS

Un Carnívoro se vuelve Amenazado si en cualquier momento no tiene Herbívoros de los que alimentarse que sean **adecuados (H1)**. Un Creeple no puede mover para habitar un Bioma como Carnívoro salvo que haya al menos un Creeple Herbívoro allí que sea adecuado como alimento:

- a. Requisito de Perfil.** El Carnívoro debe tener el mismo Perfil que su presa, excepto que los Arquetipos puede ser alimento de cualquier Perfil. Por ejemplo, los voladores sólo pueden ser alimento de voladores.
- b. Requisito de Tamaño si la Presa es Venenosa.** El Carnívoro debe ser también venenoso, o ser más grande que su presa si ésta tiene una o más Mutaciones venenosas. 
- c. Sin Canibalismo.** No se puede mover un Creeple a un Bioma como Herbívoro en el que la misma Especie ya está presente como Carnívoro, y viceversa. (Nótese que un jugador puede tener una de sus Especies de su color como Carnívoro de otra Especie, también de su color).

F5. NAVEGAR

Un Creeple puede mover desde un Bioma de Costa a otro Bioma de Costa en la misma Latitud (recordando que la **tierra es redonda**, véase **D3b**). Navegar es posible entre Continentes, deteniéndose en la primera Costa encontrada, o incluso entre 2 Costas del mismo Continente. El Creeple debe seguir el Viento (es decir, directamente al oeste o este, sin retorno) y debe mover de una Costa a otra. Navegar cuesta 1 PD para los voladores o nadadores, y 3 PD para los demás (esto se suma al

coste de entrar en el hex).

- a. Juego de Uñas y Dientes.** La dirección del viento siempre sopla de este a oeste (es decir, de derecha a izquierda).
- b. Juego Achterbahn.** El viento sólo sopla en las Latitudes 1, 3, 4 y 6, y sólo en la dirección mostrada en la Regleta de Latitud.
- c. Evento de Viento.** Si ocurre este evento de biosfera, sólo para ese turno, el Viento sopla en todas las Latitudes y en ambas direcciones.
- d. Floraciones.** Navegar a un bioma de floración cuesta tantos PD como navegar al hex que tiene el disco de floración.
- e. No se puede navegar por un bioma marino dentro de un Cratón.**

F6. DECISIÓN TRÓFICA

El Creeple elige habitar su Bioma de destino como Herbívoro o Carnívoro (independientemente de si su madre era carnívora o herbívora).

- a. Entrar como Carnívoro.** Para habitar un Bioma como Carnívoro, el Bioma debe tener una presa **adecuada** que al Creeple le sirva de alimento (**F4**). Si ya hay un carnívoro presente, hay una **disputa de carnívoros (Parte H)** inmediata.
- b. Entrar como Herbívoro.** Para habitar un Bioma como Herbívoro en el que ya hay un Herbívoro presente, hay que resolver una **disputa de herbívoros (Parte G)** inmediata.
- c. Establecimiento.** Suponiendo que el Creeple gane su disputa (si hay), a menos que se convierta en un **endotermo (I1)** nunca moverá desde ese Bioma otra vez, hasta que muera. Sólo puede hacer un **cambio trófico (G8)** de Herbívoro a Carnívoro.

Ejemplo: *tu acorazado recién nacido invade un bosque donde tu oponente tiene un herbívoro arquetipo y un carnívoro volador. Ambos tienen más órganos rojos que tú, por tanto si invades como carnívoro, perderás la disputa de carnívoros debido al nicho de correcaminos. Pero si invades como herbívoro, ganas porque eres incontestable para el carnívoro volador.*

G. HABITABILIDAD Y DISPUTAS DE HERBÍVOROS

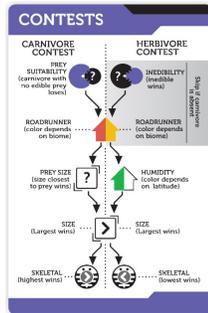
G1. HABITABILIDAD DE HERBÍVORO

Un Herbívoro se vuelve Amenazado inmediatamente si

el bioma en el que está es **inhabitable** (véase **F3c**). Los Creeple Amenazados son ignorados en las disputas, como si no estuvieran allí.

G2. DISPUTAS DE HERBÍVOROS

Cada Bioma puede soportar 1 Creeple Herbívoro. Si después de una dispersión, un Bioma tiene dos Herbívoros, se resuelve una **disputa de herbívoros** siguiendo los pasos de **G3** a **G7** para identificar los perdedores que se vuelven Amenazados. En caso de empate, se procede con el paso siguiente, hasta que sólo 1 Creeple Herbívoro quede en pie.



G3. PERDEDORES DE DISPUTA POR COMESTIBLE



Si (y sólo si) hay un Carnívoro presente, ambos Herbívoros comprueban si son incomedibles (debido a Perfil o veneno, véase **F4**). Si sólo uno es comestible, se vuelve Amenazado.

Ejemplo: un alce y una ardilla (ambos Arquetipos) se asientan en la maleza. Puesto que un Bioma sólo puede soportar un Herbívoro, uno debe morir. Supongamos que el alce es venenoso y que un pterodáctilo depredador demasiado pequeño para alimentarse del alce está presente. Por tanto la ardilla es la única presa comestible y muere (y el pterodáctilo morirá de hambre en la disputa de carnívoros, puesto que sólo el alce venenoso queda como presa). Sin embargo, supongamos que también hay presente un carnívoro grande, capaz de alimentarse del alce. Por tanto no se puede declarar ningún ganador, y la disputa continúa con **G4**.

G4. PERDEDORES DE NICHOS DE CORRECAMINOS



Cada Bioma tiene un **nicho de correccaminos** indicado por el color del **icono de flechas** en el Bioma, rojo (emboscada) o amarillo (persecución). Véase el Diagrama en **F2**. Si (y sólo si) hay un Carnívoro presente, ambos Herbívoros comprueban cuántos Órganos de ese color tienen. Si un Herbívoro tiene más que el otro, el que tiene menos se vuelve Amenazado. Si hay empate, o si no hay carnívoros, se salta este paso.

Ejemplo: el alce y la ardilla del ejemplo anterior están compitiendo por la dominación en la maleza, y hay un carnívoro que puede alimentarse de ambos. Este bioma tiene amarillo correccaminos, y la ardilla es más rápida

con un solo Órgano amarillo. Por tanto el alce muere. Sin embargo, si no hubiera carnívoro, no se puede declarar ningún ganador, y la disputa continúa con **G5**.

G5. PERDEDORES DE NICHOS DE TEMPERATURA



Cada Latitud tiene un **nicho de humedad** indicado por el color del **icono de dados** en las Regletas de Latitud, verde (húmedo) o blanco (árido). Ambos Herbívoros comprueban cuántos Órganos de ese color tienen. Si un Herbívoro tiene más que el otro, el que tenga menos se vuelve Amenazado. Si hay empate, se ignora este paso.

a. Juego de Uñas y Dientes: puesto que el clima siempre es **húmedo (A8f)**, el nicho de humedad siempre es verde.

Ejemplo: el alce y la ardilla del ejemplo anterior están compitiendo por la dominación en la maleza. El clima es invernadero y la maleza está en una latitud húmeda. La ardilla tiene 3 Órganos verdes, y el alce sólo 2, por tanto el alce muere. Pero si en vez de eso, fuese una Edad de Hielo con un icono de dado blanco, y ni el alce ni la ardilla tuvieran órganos blancos, la disputa continúa con **G6**.

G6. EL TAMAÑO IMPORTA.

Si el empate persiste, el Herbívoro más pequeño se vuelve Amenazado.

G7. PERDEDORES DE DESEMPATE ESQUELETAL



Como desempate final, el Herbívoro con el menor **Número Esquelético** sobrevive y el otro se vuelve Amenazado.

a. Desempate Final del Mismo Color. Si dos Especies de Creeple del mismo color están compitiendo, y están empatadas en una disputa de herbívoros, el propietario elige qué Perfil gana.

Ejemplo: el alce y la ardilla del ejemplo anterior están compitiendo, y están empatados en la disputa de herbívoros. Pero el alce está controlado por el Jugador Verde (número esquelético = 1), y la ardilla por el Jugador Negro (número esquelético = 3). Por tanto la ardilla muere.

G8. SUPERVIVENCIA POR CAMBIO TRÓFICO

Si un Creeple Herbívoro pierde una disputa de herbívoros o si el bioma no es habitable, puede convertirse en Carnívoro en lugar de volverse Amenazado, si se cumple

la **adecuación de presa (F4)**. Si ya hay un Carnívoro allí, se implican en una disputa de carnívoros inmediata. Nótese que este cambio sólo está permitido de herbívoro a carnívoro, y no en el sentido contrario.

H. ADECUACIÓN DE PRESA Y DISPUTAS DE CARNÍVOROS

H1. ADECUACIÓN DE PRESA DE CARNÍVORO



Un Carnívoro se vuelve Amenazado si en cualquier momento no tiene Herbívoros de los que alimentarse que sean **adecuados (F4)**.

Eso podría deberse a que los Carnívoros sean del Perfil incorrecto, o (en el caso de presas venenosas) el tamaño incorrecto. Los Creeples Amenazados son ignorados en las disputas, como si no estuvieran allí.

H2. DISPUTAS DE CARNÍVOROS

Cada triángulo de depredador puede soportar 1 Carnívoro. Si después de una dispersión, un Bioma tiene dos Carnívoros, se resuelve una **disputa de carnívoros** aplicando las reglas de **H3** a **H6** para identificar al perdedor. En caso de empate, se pasa a la regla siguiente, hasta que sólo 1 Carnívoro sea el que quede en pie. Si un Carnívoro pierde una disputa, se vuelve Amenazado.

Importante (círculo de vida): los Creeples Herbívoros representan miles de individuos y nunca estás amenazados por ser el alimento de Carnívoros. Pueden estar amenazados por Herbívoros competidores. Véase "Escala" en el glosario, o mírese las ecuaciones Lotka-Volterra sobre dinámicas de población depredador-presa.

H3. PERDEDORES DE NICHOS DE CORRECAMINOS



Cada Bioma tiene un **nicho de correccaminos** indicado por el color del **icono de flecha** en el Bioma, rojo (emboscada) o amarillo (persección). Véase la Tabla **F2**. Ambos Carnívoros comprueban cuántos Órganos de ese color tienen. Si un Carnívoro tiene más que el otro, el que tiene menos se vuelve Amenazado. Si hay empate, se salta este paso.

Ejemplo: en un disco verde de aguas costeras, un delfín y un cocodrilo están intentando ser el carnívoro. El correccaminos en el mar es siempre amarillo, si el delfín sólo tiene un órgano amarillo y el cocodrilo tiene dos, el delfín muere.

H4. PERDEDORES DE TAMAÑO DE PRESA



Un Carnívoro que tiene una diferencia de tamaño con su presa pierde contra otro que tenga una menor diferencia de tamaño con la presa. Los perdedores se vuelven Amenazados. Si hay empate, se ignora este paso.

H5. EL TAMAÑO IMPORTA.

Si el empate persiste, el Carnívoro más pequeño se vuelve Amenazado.

H6. PERDEDORES DE DESEMPATE ESQUELETAL



Como desempate final, el Carnívoro con el mayor **Número Esquelético** sobrevive y el otro se vuelve Amenazado.

a. Desempate Final del Mismo Color. Si dos Especies de Creeple del mismo color están compitiendo, y están empatadas en una disputa de carnívoros, el propietario elige qué Perfil gana.

I. ENTIERROS Y PREMIOS DE FÓSILES

I1. DISPERSIÓN DE ENDOTERMOS

Un **endotermo** es una Especie con al menos un órgano blanco o es de tamaño 6. Por **orden de turnos (A5)**, cada jugador puede mover sus Creeples Endotermos Amenazados a Niveles Tróficos o Biomas habitables no habitados, usando sus **puntos de dispersión** y moviendo según **F3**, **F4**, **F5** y **F6**. Entierra los endotermos que no puedan encontrar ningún lugar donde vivir, y pone los supervivientes de pie.

Ejemplo: un evento lleva hielo sobre tus creeples voladores, volviéndolos a todos ellos amenazados. En tus acciones, promocionas una mutación de volador para conseguir un cubo blanco. Esto permite que todos tus voladores amenazados vuelen a salvo en la Fase **A4**.

I2. ENTIERRO DE AMENAZADOS

Si un Creeple está Amenazado (es decir, tumbado de lado), se pone de pie si está en un Nivel Trófico habitable no disputado. En otro caso, se **entierran** todos los Creeples Amenazados poniéndolos en su carta de Genotipo como Nonatos. También se entierran los Creeples en un Bioma inhabitable.

• **Cambio Trófico.** Un Creeple Amenazado no es enterrado si puede sobrevivir realizando un **cambio trófico (G8)**.

I3. EXTINCIONES

Las Especies de un jugador se **extinguen** si pierden su carta de Genotipo, cualquier Órgano Basal, o todos sus Creeples Vivos. Descarta sus Mutaciones, y devuelve sus dados, cubos, discos y herramientas al suministro general. Todos sus Creeples van a la reserva del jugador.

- a. Extinción del Arquetipo.** Si se extingue su Arquetipo, la carta de Arquetipo va a su Registro Fósil. Puede ser reutilizada convirtiéndose en un **kiwi (E6b)** o Lázaros.
- b. Fósiles.** Si alguna carta en la Colección de la especie extinguida tiene un **icono fósil** en la esquina superior derecha, incluyendo su Carta de Genotipo y herramientas, el jugador pone la carta en su Registro Fósil. Cada una será un punto de victoria al **final de la partida (A7c)**. No la pone en su Registro Fósil si el icono fósil está en la orientación contraria.
- c. Excepción de Lázaros.** Si ésta es su última Especie, de forma que no tenga más **Creeples Vivos** de ninguna Especie, ese jugador se convierte en un **Lázaros**. Esto le permite usar la acción de **resurrección (E7)**.

I4. PREMIOS DE FÓSILES



Si se ha robado el último Evento ET de una Era, al final de ese turno (fase **A4**) cada jugador cuenta su población y recibe premios de fósiles. Si es la **era final (A6)**, en vez de eso se puntúa según **A7**.

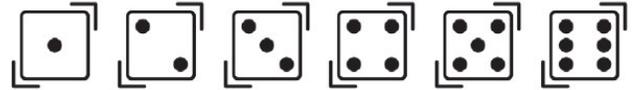
- a. Recuento de Población.** Cada jugador cuenta sus **Creeples Vivos** (es decir, todos los de su color en el mapa, contando todas las Especies). También cuenta como su población los **Creeples Huésped (J2)** que están en las cartas de mutualismo de su Colección.
- b. Premios de Fósiles.** Por cada jugador que tenga menos Creeples que tú, coges una ficha de fósil de la reserva pública y la pones en tu Registro Fósil personal como un registro permanente de tus PV ganados.

Ejemplo: la primera Era acaba en una partida de 3 jugadores. Al final de turno, los jugadores Blanco y Naranja tienen 3 Creeples cada uno, y el jugador Verde sólo tiene 2. Los jugadores Blanco y Naranja consiguen 1 ficha de fósil cada uno, pero el jugador Verde no consigue ningún fósil.

J. ATRIBUTOS

Los **Atributos** son adaptaciones no heredables mostradas por un icono en una Mutación

J1. TAMAÑO MÁXIMO



Los dados mostrados en la esquina superior derecha de todas las promociones indican su **tamaño máximo**. Si un Genotipo crece a un tamaño superior al tamaño máximo mostrado en una de sus Mutaciones, el jugador debe descartar la Mutación y todos sus cubos. Si es un **Gato de Cheshire (J6g)**, pierde sus cubos pero no se descarta. Si un Genotipo crece por encima del tamaño máximo indicado en su carta, se extingue o se convierte en un **kiwi (E6b)**.

J2. MUTUALISMO



Cuando un jugador promociona a una Orientación con la capacidad de **mutualismo**, y sólo entonces, debe elegir un **huésped**. Un huésped es otra Especie que comparte un Bioma con su Especie promocionada (como depredador o presa). Coge 1 Creeple de entre los Creeples Nonatos o Recién Nacidos (a su elección) de la especie huésped y lo pone en su carta de mutación de mutualismo. Este Creeple se denomina un **Creeple Huésped**.

- a. Límite.** No puede elegir una Especie como huésped que no tenga Creeples Nonatos o Recién Nacidos para robar. Con 2 cartas de mutualismo, puede mutualizar la misma especie dos veces, etc. Si promociona sin huésped adecuado, no pone Creeple Huésped.
- b. Bono de Población.** Cada Creeple Huésped en su carta de mutualismo cuenta como 1 población en los **premios de fósiles (I4b)** y le da 1 PV al final de la partida (**A7d**).
- c. Regla del Hongo Mágico.** El jugador Verde puede elegir cualquier Especie con una Mutación no promocionada con el icono de planta de Horror como huésped, incluso si no comparten la ubicación.
- d. Pérdida de Mutualismo.** Si el huésped se extingue, se devuelve el Creeple de la carta a los Nonatos de su color.

J3. VENENO



El **Veneno** es un Atributo conferido a una Especie por el icono de viuda negra en una de sus Mutaciones. Un herbívoro venenoso no puede ser el alimento de un Carnívoro a menos que el Carnívoro sea también venenoso, o más grande (**F4b**).

J4. MONSTRUO



Un **Monstruo** es un Atributo que pone una pieza de monstruo en la Mutación. Esta pieza es un Órgano Adicional considerado como varios cubos, tantos cubos como el Dado de Tamaño de la Especie. Esta pieza de monstruo, del color especificado, se pone en la **promoción (E2d)** a monstruo. Si una pieza de monstruo se Atrofia, por ejemplo durante la radiación o mutágenos, el tamaño de la especie se reduce, véase "Atrofia". Un monstruo no puede ser retirado hasta que la Especie esté a tamaño 1. Los monstruos son Godzilla, Kong, Kraken, Dragón y Yeti, con mis excusas a los monstruos que no he podido mencionar.

J5. HAUSTORIO



Si una Especie tiene una mutación de **haustorio** promocionada (carta 56), esa Especie tiene un Número Esqueletal (0 o 5) que tiene prioridad sobre el número esqueletal normal del jugador sólo para esa Especie. Por tanto en **disputas (G7, H6)**, esta Especie siempre tiene el número más bajo (si es planta parásita), o el más alto (si es un hongo parásito).



a. Mutágeno. En un **evento de mutágeno**, una Especie con un Número Esqueletal de haustorio de 5 debe usar el **límite de corazón oscuro (D7b)** y una Especie con un Número Esqueletal de haustorio de 0 debe usar el **límite de corazón verde (D7c)**.

J6. EMOCIONES



Muchas cartas promocionadas muestran uno o dos "semi-emoticones". Cada mitad izquierda-derecha coincidentes establece una **Emoción**: agresividad (rojo), miedo (amarillo), felicidad (verde), envidia (azul), o curiosidad (morado).

a. Cabezas, Colas, Cerebros. Hay 3 tipos de cartas en una Personalidad: **cabezas, colas** y **cerebros**. Las **Cabezas** tienen su semi-emotición al borde derecho de la carta, mientras que las **Colas** la tienen en el borde izquierdo. Los **Cerebros** tienen semi-emoticones en ambos bordes.

b. Formación de la Personalidad. Una **Personalidad** es una fila de 2 o más cartas formando emociones ordenadas en una fila incluyendo la Mutación más arriba de una Especie. Cada carta adyacente en la Perso-

nalidad debe haber establecido al menos una Emoción, proporcionando la mitad derecha o izquierda de su emoticón. En cada **promoción** de una Mutación (**E2g**), el jugador examina el repertorio de cartas promocionadas de la Especie para ver si tiene ambas mitades de un color de Emoción. Si es así, puede usarlas (con sus Órganos) para crear una Personalidad a la derecha de la columna de la Colección. Nótese que los emoticones al revés (parte inferior de la carta) no están en juego.

Ejemplo: tienes una Colección con 3 Mutaciones y 5 Órganos. Con una acción, promocionas tus sacos aéreos en un pulmón branquial-veolar. Con esa misma acción, combinas ese pulmón con la antena olfatoria,



también en tu Colección, para crear el emoticón de "miedo", con las cartas ordenadas como se muestra arriba. Imaginas esta extraña bestia usando su antena para intuir el peligro, y sus pulmones para huir de ese peligro. Con otra acción, podrías promocionar tus feromonas de agregación a un comportamiento de manada, e insertarlo como un "cerebro" entre la cabeza antenada y la cola pulmonar. Esta emoción duplicada te da un bono adicional para comprar cartas amarillas y aumenta el número de cartas que tienes con la inmunidad de Gato de Cheshire y el valor de PV al final de la partida.

c. Prohibido Múltiples Personalidades. Cada Especie tiene permitido una sola Personalidad (recuérdese, cada Personalidad puede tener varias Emociones), que sólo puede contener una cabeza y una cola. Las configuraciones permitidas incluyen cabeza-cola, cabeza-cerebro-cola, cerebro-cerebro-cola, etc.

Ejemplo: tu especie de aves tiene dos cartas promocionadas con emoticones de cabeza, y un cerebro de sistema límbico que acepta una cabeza de agresividad y una cola de miedo. Formas una Personalidad para ella uniendo una cabeza cornuda agresiva al cerebro, creando un pájaro agresivo. Ahora que tiene una cabeza en su Personalidad, no puedes añadir su otra cabeza. Pero si promocionas el cerebro de glándulas de adrenalina, que acepta una cabeza de miedo, ésta podría añadirse al sistema límbico para formar una Personalidad con una cabeza y dos cerebros.

d. Inserción en la Personalidad. Se puede añadir nuevas cartas a la Personalidad para crear nuevas emociones. Sin embargo, las cartas nunca pueden ser

echadas de la Personalidad para hacer hueco a nuevas.

e. Coste Reducido. Una vez que una Especie tiene una de las Emociones de agresividad (rojo), miedo (amarillo), felicidad (verde), o envidia (azul), se reduce el **coste (E1a)** cuando se adquiere ese color de carta para las Especies. Si se tiene dos o más Emociones de un color, todas las cartas excepto para la carta más a la izquierda (gratis) tienen un coste de 1.

Ejemplo: cuando adquieres Mutaciones rojas para tu ave agresiva del ejemplo anterior (y no para tus otras Especies), el Coste (E1a) se reduce a la mitad.

f. Lenguaje. Si una Especie consigue 3 Emociones en total que consten de dos o más colores, adquiere el lenguaje y acaba la partida según **A6**.

g. Gato de Cheshire. Las Personalidades pueden perder sus Órganos durante la Atrofia, pero no pueden ser degradadas ni descartadas a menos que la Especie se extinga.

J7. HERRAMIENTAS

Para cada Emoción morada (curiosidad) adquirida, el jugador puede elegir inmediatamente una de las **cartas públicas de herramienta (C1b)**. Cada herramienta es un arma de depredador que le permite cazar el Perfil mostrado en la carta. También la puede usar un Herbívoro según **J7c**. Se elige una cara de la carta para jugarla en la Colección de la criatura que usa la herramienta.



a. Herramientas Fósiles. Una herramienta va al Registro Fósil del jugador si la Especie que la usa se extingue.

b. Campanas de Inmersión. La herramienta de campana de inmersión permite habitar como Carnívoro cualquier Bioma con presa nadadora. Esto permite al Carnívoro habitar mares y Aguas Costeras normalmente **inhabitables (F3c)**. Sin embargo, la Campana de Inmersión no permite a un Herbívoro habitar mares o Aguas Costeras.

c. Herbívoros que usan Herramientas. Un Herbívoro con una herramienta no puede ser presa de Carnívoros de ese Perfil, a menos que el Carnívoro tenga una herramienta que le permita cazar el Perfil del Herbívoro. En cuanto la Especie consiga una herramienta, se hace un chequeo de **adecuación de presa (F4)** en los Carnívoros que la tengan como presa para ver si se vuelven Amenazados.

d. Antídoto. Todas las herramientas permiten al Carnívoro ignorar el veneno.

Ejemplo: un nadador mueve desde un pantano y sobrepasa un bosque, para habitar un mar como Herbívoro. Esto requiere 3 PD. Un excavador también mueve desde el pantano al mar, pero como carnívoro. Normalmente un excavador no puede vivir en un mar, pero puesto que tiene una campana de inmersión y es capaz de alimentarse de nadadores, puede hacerlo. Nótese que la campana de inmersión no le permite sobrevivir como Herbívoro en el mar.

J8. APOMORFIAS EXPERIMENTALES

Estas reglas son opcionales y experimentales. Pueden usarse, por ejemplo, para ayudar a un jugador novato, o uno que esté "emparedado" (es decir, un Número Esqueletal intermedio que no es ni el mayor ni el menor en la partida).

a. Inmunidad a la Radiación del Jugador Naranja. Debido al reducido sistema nervioso necesario para la hidráulica, el jugador Naranja (hidroesqueleto) es inmune a la **Radiación Darwiniana** (icono verde/azul, véase **D8**).

b. Reproducción de los Jugadores Blanco y Verde. Debido a su crecimiento constante, los jugadores Blanco (vertebrado) y Verde (planta-hongo) pueden realizar un **cambio de tamaño (E6)** gratis una vez en sus fases de acción. Sin embargo, si cambian de tamaño un Herbívoro, sus depredadores también consiguen un cambio de tamaño opcional gratis, al mismo tiempo.

c. Metamorfosis del Jugador Negro. Debido a la capacidad demostrada de los insectos para no verse afectados por las extinciones masivas, el jugador Negro (exoesqueleto) puede realizar una **Neotenia (E5)** por turno de juego sin gastar una acción. Esto puede hacerlo en cualquier momento, incluso para evitar la extinción en un evento de mutágeno. Sin embargo, siempre debe rendir 1 fósil para hacerlo.



K. JUEGO EN SOLITARIO DE MARTE (JUEGO ACHTERBAHN)

Venus y Marte parece que empezaron como la Tierra, con océanos y una atmósfera de CO₂, pero después la tectónica de placas y por tanto la formación de continentes se detuvo, y sus océanos se perdieron de algún modo. Si los organismos hubieran conseguido arrancar, habrían tenido que enfrentarse a Cratones muy lentos y menguantes océanos supersalinos. En el juego de un solo jugador, éste lleva un animal y una planta semiautomatizada (Jugador Verde) en Marte (opcionalmente Venus o La Tierra). El objetivo de los animales es ganar PV mientras los océanos se secan. El jugador necesitará la planta para seguir con vida, pero podría volverse contra él como una planta de horror.

- a. La Planta.** El Jugador Verde, desde ahora llamado la **planta**, sigue todas las reglas de Planta de Horror: máximo de acciones (**A2b**), **límite de corazón verde (D7c)**, no puede elegir cartas metabólicas sin el icono de planta de horror (**E1d**), y **hongo mágico (J2c)**.
- b. El Animal.** El jugador comienza con cualquier otro color que desee, y desde ahora se denomina el **animal**.
- c. Fin de Partida en la Era III según A6a.** También acaba en la fase I de cualquier turno si los mares desaparecen o si hay un **efecto invernadero húmedo desbocado (K5e)**.
- d. Victoria.** Gana sobreviviendo y evitando que los mares se evaporen (**K5a, K5c**). Para ganar decisivamente, el jugador debe conseguir 15 PV (**J6f**).
- e. Variante de Planta Protagonista.** Como alternativa se puede jugar como planta, mientras se controla un jugador animal (como un tipo de parásito). Esto podría ser útil para juegos de campaña en los que se acaba el juego "Genesis" como una planta. Puesto que la planta es un jugador, se salta las **reglas de planta semiautomatizada (K8)**. Para ganar decisivamente, se debe conseguir 15 PV.

K1. SECUENCIA DE JUEGO – ESPECIAL PARA EL JUEGO EN SOLITARIO

- a. Eventos.** Se ignoran los **eventos de clímax (D5)**. Se ignoran los eventos (tales como los cráteres) que caen sobre Cratones que no están en el juego. Se ignoran los **eventos de diluvio (D6)**, a menos que se esté en demasiado caliente, en tal caso se Libera un disco blanco (**K5c**). Si ocurre un Evento de Almacén marcado con el icono de sombra pluviométrica, se Libera un

disco blanco (**K5a**). Se ignoran los eventos que transfieren discos verdes, excepto para los eventos de avance rápido que liberan discos verdes (**K5d**). Con el **superpoder de la Danza de la Lluvia (K6)**, el jugador puede gastar una acción de planta para hacer que llueva al final de la fase de evento.

- b. Acciones.** En el turno de la planta, primero se mira a ver si se puede elegir alguna mutación de planta de horror en la fila de metabolismo (**K8a**). Después se mira a ver si puede promocionar alguna carta a veneno o mutualismo. Después el jugador es libre de elegir el resto de acciones.
- c. Madre.** En el turno de la planta, primero se mira a ver si algunos de sus Recién Nacidos pueden dispersarse con éxito como Herbívoros (**K8d**).
- d. Entierro.** Se ignoran las rondas de puntuación en el juego en solitario.

K2. NIVELES TRÓFICOS – JUEGO EN SOLITARIO

Hay tres Niveles Tróficos en el juego: Planta, Herbívoro, y Carnívoro. La planta puede ser una Planta o un Herbívoro, nunca un Carnívoro. Un animal puede ser Herbívoro o Carnívoro, nunca una planta. Los Creeples en un hex en estos 3 Niveles Tróficos se alinean así (de abajo arriba): primero las plantas, después los herbívoros, después los carnívoros arriba del todo.

- a. Disputas de Herbívoros cambian para ser iguales que las Disputas de Carnívoros (Parte H).** Por tanto, un Herbívoro necesita tener el mismo Perfil que la planta para alimentarse de ella. Véase **K7b**.
- b. Comedores de Cactus.** Como regla especial, un Herbívoro con al menos 2 órganos verdes puede comer plantas acorazadas (cactus).

K3. PREPARACIÓN INICIAL – JUEGO EN SOLITARIO

La preparación inicial es según un **juego Achterbahn (C1)** terrestre con las siguientes excepciones:

- a. Discos Iniciales.** Si se empieza en Marte, sólo hay 6 discos negros, 6 blancos y 0 verdes en el juego. Si se empieza en Venus o La Tierra, hay 12 negros, 12 blancos y 0 verdes.
- b. Cratones y Mares.** Para Marte, se usan los Cratones Tharsis y Arabia. Para Venus, se usan los Cratones Aphrodite e Ishtar. Para La Tierra, se usan los 4 Cratones estándar. Se ponen los Cratones en cualquier orden y separados en la Latitud 4. Se pone un disco

blanco en cada hex de cuenca o mar. Se pone un disco negro en las 6 Aguas Costeras disponibles en Marte o Venus, pero en La Tierra se pone sólo una Agua Costera negra por Cratón. Debido a que los eventos de clímax y latitudes de viento no se usan, las Regletas de Latitud son innecesarias, y el **nicho de humedad (G5)** siempre es verde.

- c. Almacenes.** Se pone el resto de discos negros en la Atmósfera, y el resto de discos blancos se reparten por igual entre Nubes y Atmósfera. Para Marte, debería acabar con un disco blanco en las Nubes y otro en la Atmósfera.
- d. Creeples Iniciales de Planta.** Se empieza con sólo 20 Creeples: 5 Arquetipos, 5 excavadores, 5 nadadores y 5 acorazados. Para las variantes en las que la planta está controlada por el jugador (**L1**), se comienza con 17 Creeples: 5 Arquetipos, 4 excavadores, 4 nadadores y 4 acorazados. Los Creeples extras incluyendo a todos los voladores verdes se apartan y no se usarán. La planta no puede especiarse a voladores.
- e. Preparación Inicial de Creeple Planta.** La planta pone 2 Creeples Arquetipo en el mapa, en cualquier hex que esté adyacente a un mar (hex con un disco blanco).
- f. Preparación Inicial Animal.** El animal comienza como un Lázar, por tanto no requiere preparación inicial.
- g. Los Discos Verdes no se Usan en el Juego en Solitario.** Se ponen todos los Creeples verdes Nonatos en el Oxígeno, como si fueran discos verdes. Esto da como resultado un 3% de Oxígeno.

K4. GESTIÓN DEL OXÍGENO

Los Creeples verdes toman el lugar de los discos verdes para todo. Los Creeples verdes residen en el Oxígeno para indicar la máxima acción animal. Se ponen Creeples verdes muertos en el Oxígeno como si fueran discos verdes, es decir, un Creeple por espacio, de abajo arriba.

- a. Nacimiento.** Se retiran Creeples verdes a Recién Nacidos desde el Oxígeno.
- b. Algas de Aguas Costeras.** Un nadador verde puede habitar un disco negro de aguas costeras, convirtiéndose en una floración. Si hay un nadador verde en Aguas Costeras, el hex al que está adyacente se considera un hábitat (**K7b**) que está a 1 hex desde el agua.
- c. Regla Asombrosa.** En el turno de un animal, el nivel de oxígeno en ese instante indica cuántas acciones tiene.

K5. FASE DE EVENTO

Los Eventos se modifican como sigue:

- a. Sublimación de Sombra Pluivométrica.** Si ocurre un Evento de Almacén con el icono de sombra pluviométrica, no se hace la acción especificada. En vez de eso simplemente se Libera un disco blanco.
- b. Anticlimático.** Siempre se ignoran los eventos de clímax.
- c. Evaporación Diluviana.** Se ignora un **evento de diluvio (D6)**, a menos que la Regleta de Latitud sea demasiado caliente. Si es así, se Libera un disco blanco.
- d. Sin Eventos Ecológicos y Extinción de Plantas.** Se ignoran todos los Eventos que transferirían discos verdes, excepto que un evento de avance rápido que Libere verdes siempre destruirá una Especie de planta (a elección del propietario). Se ponen los Creeples verdes muertos en el Oxígeno. Las poblaciones de plantas se ignoran en las **enfermedades de aglomeración (D9)**.
- e. Efecto Invernadero Húmedo Desbocado.** Si la Atmósfera está llena, los discos extras Liberados entran en las Nubes y viceversa. Un **efecto invernadero desbocado (D10h)** sólo ocurre si ambos están llenos, imposible en Marte.
- f. Radiación.** Marte y Venus no tienen campo magnético protector, por tanto los eventos de radiación, en lugar de ser rojo o amarillo, o azul o verde, son rojo y amarillo, o azul y verde.
- g. Monte Olimpo.** El disco negro en las Aguas Costeras más al norte de Tharsis no puede ser retirado excepto por una colisión que lo subduzca. Excepcionalmente para Aguas Costeras, es inhabitable por Creeples o plancton. Todos los cráteres volcánicos en Marte ocurren automáticamente en el hex adyacente al Monte Olimpo.
- h. Tectónica de Caracol.** Los Cratones de Marte y Venus mueven extremadamente lento, por tanto no ocurren rifts, colisiones, movimientos a la deriva o de Latitud cuando se resuelve la carta de evento. En vez de eso, el icono de "biosfera estable" indica además que si el turno anterior hubo un rift, colisión por deriva, o deriva latitudinal, se hace ahora. Nótese que la primera carta de cada era, incluso si tiene un icono de "biosfera estable", no genera tectónica de caracol.
- i. Valles Marineris.** Un evento de rift de Pangea siempre separará los dos Cratones si están unidos.

K6. FASE DE EVENTOS – SUPERPODER DE DANZA DE LA LLUVIA

Medea disfruta de este superpoder sólo si su **población (I4a)** es mayor que su **límite de corazón**, oscuro (D7b) o verde (D7c) según corresponda. Si es así, puede hacer que llueva al final de una fase de evento desgasificando un disco blanco de las Nubes a cualquier hex de mar. Puede elegir además mover una montaña desde cualquier Continente a cualquier Agua Costera, lo que representa erosión. Esto sólo puede hacerse una vez por fase de evento. Si se elige esta acción, la planta tiene una acción menos en la siguiente fase de acción.

a. Medea controla los superpoderes. En el juego en solitario, éste siempre es el jugador solitario.

K7. FASE DE MADRE – ENTRADA EN BIOMA

Los Biomas son tierras altas o cuencas. Ambas son tierra baldía, que cuestan 1 PD entrar en ellas (2 PD para nadadores). Nada crece allí hasta que son ocupadas por un Creeple verde. Sólo se puede entrar en un Bioma como Herbívoro si hay una planta allí (es decir, un Creeple verde). Como es habitual, sólo se puede entrar en un Bioma como Carnívoro si hay un Herbívoro del que alimentarse.

a. Tierra y Mar son los únicos dos Biomas Habitables. Si el Bioma no tiene disco blanco, es tierra. Si tiene un disco blanco, o si éste es Aguas Costeras, es **mar (F3)**. (Si tiene un disco negro, es montaña).

b. Plantas Alienígenas. Los Creeples verdes son plantas con los siguientes **hábitats** y correccaminos:

Planta Alienígena	Planta de Pantano	Alga	Tubérculo	Cactus
Hábitat	A 1 hex del agua	En mar o carbono de agua costera	A 1 hex del agua	A 1 o 2 hexes del agua
Nicho de Correccaminos				

c. Regla de Languidecer. Una planta que no está en su propio **hábitat** morirá y será retirada en la **fase de entierro (I2)**. Nótese que si los mares pierden todos sus discos blancos (agua), el planeta muere y todo el mundo muere.

d. Vientos. En Marte, los Vientos son como en La Tierra. En Venus, los Vientos son hacia el este, siempre soplan de derecha a izquierda en todas las Latitudes.

Ejemplo: un alga vive en un disco blanco. En una som-

bra pluviométrica, el disco blanco desaparece. En la fase de acción, el alga puebla, y en la fase de madre su hija mueve a un disco blanco de los que quedan. La marchita madre muere después y es enterrada en la **Fase A4**.

K8. REGLAS DE PLANTA SEMIAUTOMATIZADAS – JUEGO EN SOLITARIO

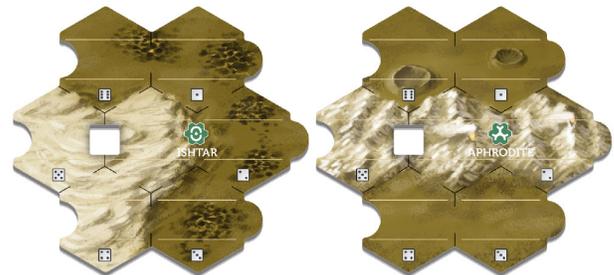
a. Fase de Evento. En los eventos de radiación o mutágeno, el jugador puede elegir mutaciones de planta de horror sólo si no hay otras cartas que tomar como bajas legalmente.

b. Fase de Acción. En el turno de la planta, puede realizar acciones como desee, excepto:

- Si hay una carta disponible con el icono de planta de horror, la planta debe elegirla si puede, empujando por la más barata (más a la izquierda). El jugador elige la Especie que la adquiere.
- Si tiene una carta no promocionada con veneno o mutualismo en su Colección, la planta debe promocionarla a ese atributo.
- Sólo puede aumentar de tamaño, no reducirlo con una planta. Además, sólo puede pasar con una acción de planta si todas sus Especies están al tamaño máximo para sus mutaciones.

c. La Extinción es Para Siempre. No se permite resurrección en el juego en solitario.

d. Fase de Madre – Dispersión de Planta. En el turno de la planta, el jugador puede dispersar como desee, excepto que todas las plantas que se dispersan (incluyendo la nueva especie de planta) deben convertirse en Herbívoros si es posible, incluyendo la competición con sus propios Creeples si fuese necesario.



L. VARIANTES MULTIJUGADOR DE VENUS (JUEGO ACHTERBAHN)

Reglas especiales para Venus: discos de Preparación Inicial (K3a), Cratones (K3b), Vientos (K7d).

L1. JUEGO DE PLANTA VS. ANIMAL DE VENUS

Ésta es una partida de 2 jugadores, siendo un jugador la planta, y el otro jugador el color que elija entre naranja, negro o blanco. Se usan todas las reglas del Juego en Solitario (K1 – K7), pero saltando K8, puesto que la planta no está automatizada.

- a. **Superpoderes.** La planta siempre tiene la carta de Medea, pero el animal siempre controla el **superpoder de siembra de nubes (D13)**. Si el animal se extingue, no puede entrar ningún disco negro más en la atmósfera (porque los animales que exhalan carbono están muertos).
- b. **Rondas de Puntuación.** Cada creeples animal cuenta como 2 poblaciones cuando se dan premios de fósiles, pero sólo 1 población en la puntuación final (A7).
- c. **Victoria.** Un jugador gana si al final de la partida tiene más PV y si el mar no se ha perdido (es decir, aún quedan discos blancos sobre el mapa). Sin embargo, ningún jugador gana si uno está extinguido al final del juego.

L2. JUEGO DE ANIMAL DE VENUS

Ésta variante es la misma que el **juego de planta vs. animal (L1)**, excepto que se juega con dos o tres jugadores, que son todos animales. Por tanto, la planta está **semi-automatizada**, usando la regla K8.

- a. **Color Inicial.** Todos los jugadores eligen al azar sus colores y comienzan como Lázarus.
- b. **Reclamar Medea.** Aunque el esqueletal más bajo inicialmente tiene la carta de Medea, puede ser reclamada según E8. Medea controla la planta así como los superpoderes.
- c. **Victoria.** Un jugador gana si al final de la partida tiene más PV y si los mares no se han perdido.



M. EJEMPLO DE TURNO DE 2 JUGADORES (JUEGO ACHTERBAHN, ADAM GASTONGUAY)

Brenda está feliz porque ganó la ronda de puntuación anterior y tiene la **pieza de fósil (I4b)** de bonificación. Estando al este de Gary en Siberia en las latitudes 3 y 4, puede navegar con sus creeples para invadir cuando desee. Gary es feliz porque el planeta se ha estado calentando, dando lugar a más bosques húmedos. La mayoría de sus formas de vida tienen más cubos rojos que Brenda, lo que le da una ventaja entre el follaje. Ha habido unos pocos ataques de avance y retirada en Báltica, pero ahora es el turno 9, y Brenda necesita echar definitivamente a Gary para asegurar que la anterior pieza Fósil no haya servido para nada.

M1. EVENTOS

Gary vuelve la siguiente carta de evento revelando las traps de inundación basáltica (7). Ésta no es una biosfera estable, así que Brenda chequea la Atmósfera. Es Edén, por tanto vuelve la carta de biosfera de "ricitos de oro", poniendo el desgaste de silicatos (33) al lado de las traps basálticas. Leyendo la carta de arriba abajo, vemos:

- a. **Las Traps Basálticas revientan en algún lugar de Siberia.** Una tirada de d6 muestra una ubicación de cráter en el hex 6, y el disco negro en la Atmósfera es desgasificado allí. Los 2 creeples en el hex 6, un arquetipo Negro y su depredador excavador Negro, son tumbado/invertido para mostrar su nuevo estatus de amenazados.
- b. **Gondwana mueve al Oeste,** chocando con la recién dañada Siberia en el norte. Una montaña siberiana crece en el hex 1, invirtiendo otro Arquetipo Negro.
- c. **El Clímax expande algunos bosques más.** Un regalo para Brenda ya que sube su límite de corazón negro a seis.
- d. **Una montaña** (elegida por Gary, que tiene la carta de Medea) es liberada a la Atmósfera. Esto rellena el disco desgasificado del Evento anterior.
- e. **Evento de Biosfera.** Gary usa Medea a su conveniencia con la carta de desgaste de silicatos, retirando una montaña entre él y Brenda, lo que le permite mayor potencial de ataque. También añade un disco de carbono y de floración de plancton en aguas costeras próximas a sus nadadores de forma que pueda expandirse allí. Es bueno tener a Medea de tu parte.

M2. FASE DE ACCIONES

Mirando en la parte superior de las Traps de Inundación Basáltica otra vez, vemos a Gary es el que va primero (A5).

Gary tiene 2 acciones en el clima Edén. Usa la primera para poblar sus acorazados, añadiendo dos nuevos recién nacidos (dos debido al cubo basal azul heredado). Su plan es atacar a los voladores de Brenda que se alimentan de sus arquetipos en los hexes de Báltica 4 y 5. Usa su otra acción para cambiar el tamaño de sus plantas acorazadas a tamaño 3, por tanto si no quiere resultar envenenado tendrá que aumentar el tamaño de su propio arquetipo más tarde para movilidad o defensa.

Brenda está ahora preocupada. Acaba de recibir un gran golpe, perdiendo 3 Creeples. Ahora lo mejor que ella puede hacer es conseguir tener tanta población en el tablero como le sea posible y recuperar su posición. Mirando en el muestrario, ve que los huevos con yema (74) están disponibles y ella tiene suficientes nonatos para elegirla. Coge la carta y le añade dos cubos azules a sus excavadores. Después los puebla, pero limita los recién nacidos a 2 y así retiene suficientes nonatos para una posible compra de dimorfismo de disputa (92) el turno siguiente. A 12% de oxígeno, tiene una última acción este turno, que usa para poblar sus voladores. Sólo consigue uno, pero son los más ágiles de los perfiles, por tanto podrá dispersarlos a cualquier parte.

M3. FASE DE MADRE Y DISPERSIÓN

Gary dispersa sus dos creeples acorazados a los 2 hexes de bosque donde se sitúan los voladores de Brenda. En la feroz disputa de carnívoros, las plantas acorazadas de Gary tienen más cubos rojos y echan a ambos voladores al estatus de amenazados (H3).

Brenda tiene suerte al poder poner su nuevo volador Recién Nacido en el siguiente hex, convirtiéndose otra vez en Carnívoro del Arquetipo de Gary. Después envía sus Excavadores al este, alejados de Gary, dándose cuenta que Siberia está gobernado por las plantas, y el turno siguiente tendrá que replantearse cómo recuperarla.

M4. FASE DE ENTIERRO Y PREMIO DE FÓSILES

Brenda pierde 5 Creeples echados del mapa: 2 voladores, 2 Arquetipos y un Excavador. Los pone en sus Nonatos. Ésta no es una ronda de puntuación, así que los jugadores pasan al turno siguiente.

N. CONTINUACIÓN DE BIOS: MEGAFUNA A ORIGINS: HOW WE BECAME HUMAN

Al final de la Era III (A6a), se puede decidir entrar en la Era IV y comenzar una partida de **Origins: How We Became Human** (Sierra Madre Games, 2007), o una partida de **Bios: Origins**. Nótese que la Era IV en el juego **Bios: Megafauna** es la misma que la Época I (Pleistoceno) en **Origins** o **Bios: Origins**. Se usa una de las Especies de cada jugador y sus emoticones adquiridos como el homínido inicial en el juego.

a. Asignación de Mapa Cerebral. El ganador en Megafauna es premiado con la primera elección de Mapas Cerebrales; el siguiente tiene la segunda elección, etc.

b. Encefalización Inicial. Todos los Mapa Cerebrales comienzan con los iconos de instinto descubiertos según los emoticones conseguidos en Megafauna: rojo o amarillo = alfa, verde = historia natural, azul = lenguaje, morado = destreza manual. Los jugadores sin Emoticones comienzan con todos los instintos tapados en el Mapa Cerebral. Los cubos extras necesarios para tapar iconos vienen de población, y los cubos en exceso no necesitados en el Mapa Cerebral entran en el registro de innovación.

c. Efecto Invernadero. El juego "Origins" comienza en una Edad de Hielo si el Efecto Invernadero de Megafauna acabó en "demasiado frío", y en una Era Tropical en cualquier otro caso.

GLOSARIO E ÍNDICE

Definiciones de términos del juego que comienzan por Mayúscula:



Aguas Costeras (D10g). Una de las tres posiciones de pestaña en la costa oriental de cada Cratón. Cada una puede contener un disco negro o un disco negro con un disco verde encima. Aguas Costeras con un disco verde encima se llama una floración, y es habitable por un nadador. En una floración sólo puede entrar (con 1 PD) un nadador, y sólo desde el hex al que está adyacente o desde aguas costeras adyacentes del mismo Continente al norte o al sur. Aparte de esto, las aguas costeras no tienen efecto sobre la dispersión o la navegación.

Almacén (D10). La plantilla donde los discos son almacenados en las Nubes, Oxígeno y Atmósfera.

Gestión de Discos de Almacén. Los discos se ponen en los Almacenes inicialmente en el espacio justo por

arriba del nombrado "NO DISKS". Los valores no tapados inmediatamente por arriba del disco que esté más arriba indican los parámetros actuales. Por ejemplo, si hay un disco en las Nubes, el albedo es 0,1 y el corazón verde es 2.

NAP. Se refiere a "Niveles Atmosféricos Presentes", y muestra los valores climáticos de hoy día. Esto no tiene efecto en el desarrollo del juego.



Arquetipo (C1c, C1I). Es el precursor de la dinastía vegetal o animal. La carta de Genotipo inicial del jugador y sus Creeples como correspondientes se denominan **Arquetipos**.



Atmósfera (C1j). Es un Almacén que indica los gases de efecto invernadero de La Tierra: agua (discos blancos) y dióxido de carbono (discos negros). Establecen la Regleta de Latitud y el **máximo de acciones verdes (A2a)**. La escala más baja, llamada "iglú", corresponde a unos 1500 ppmv de H₂O y 175 ppmv de CO₂ (ppmv = partes por millón en volumen).

Atributos (Parte J). Adaptaciones no heredables de una Especie mostradas por un icono en una Mutación. Incluyen **tamaño máximo (J1)**, **mutualismo (J2)**, **veneno (J3)**, **monstruo (J4)**, **haustorio (J5)**, **emociones (J6)**, **herramientas (J7)**, y **apomorfias (J8)**.

Atrofia (D7). Es el proceso de retirar cartas y cubos en los eventos de mutágeno (D7). También puede ocurrir como resultado de la radiación (D8) o cambio de tamaño (J1, J4). Si se pierde el último Órgano de una Mutación, la carta se descarta a menos que sea un Gato de Cheshire (véase abajo).

Extinción por Atrofia. Si se retira un Órgano Basal en un Genotipo (E2c), la Especie se extingue.

Enanismo por Atrofia. Si se aplica una Atrofia a un Monstruo (E2d), se reduce instantáneamente el tamaño de la Especie para conservar el número deseado de cubos. Este cambio de tamaño es instantáneo y gratis. Por ejemplo, si ocurre un evento de mutágeno con un corazón oscuro de 4, una megafauna de tamaño 6 con una pieza de Monstruo y un cubo azul puede bajar instantáneamente a tamaño 3 para mantener sus cubos en exceso.

Regla de Gato de Cheshire (J6g). Las cartas en la Personalidad son inmunes al descarte durante la Atrofia. Si pierden sus cubos, las cartas permanecen de forma que se mantenga la Emoción. Las cartas de Personalidad nunca se pierden a menos que la Especie se extinga.

Las Mutaciones Promocionadas que no tengan Órganos Adicionales no se ven afectadas por Atrofia.

Bioma (F3) es un hex en el mapa cuyo color representa un tipo de vegetación: verde = maleza, marrón = pantano, azul = mar. Cada Bioma puede soportar sólo un Creeple Herbívoro más un Carnívoro. Si llega un segundo, se resuelve una disputa para ver quién muere. En Venus o Marte, sólo hay dos Biomas, tierras altas y cuencas, y cada una puede soportar una planta, un Herbívoro, y un Carnívoro.

Discos de Bioma de Cratón. Un disco en un Bioma tiene preferencia sobre el color del hex: negro = montaña, blanco = desierto o hielo, verde = bosque.

Baja el Nivel del Mar. La bajada del nivel del mar indica que el agua oceánica se está almacenando como hielo en los polos. Si un bioma de mar recibe un disco verde con un evento de diluvio (D6b), es un bosque terrestre en lugar de un mar. Los nadadores se vuelven Amenazados. Si se pierde el disco verde, se vuelve a inundar y todos los Creeples que no puedan nadar o volar se vuelven Amenazados.

Discos de Bioma de Aguas Costeras. Un disco verde en Aguas Costeras (Floración) se trata igual que un hex de mar. Se entra en él según F3b.

Carnívoro (Parte H). Cualquier Creeple en el triángulo de depredador es un carnívoro. Algunas veces llamado **depredador**.

Carta de Recién Nacido (E3d, E4). Una carta donde se pone los Creeples generados como resultado de la acción de población. Se pasan estos Creeples de esta carta al mapa en la fase de madre.

Colección. Una columna de cartas que define todas las características de una Especie. Comienza con el Genotipo arriba, y continúa con las Mutaciones escalonadas detrás. Las cartas de Personalidad forman parte de la Colección, y están en una fila que incluya la Mutación más arriba en la columna. El Genotipo contiene Órganos Basales, y el dado de tamaño. Las Mutaciones contienen Órganos Adicionales. Véase la ilustración en J6b.

Continente (D4). Varios Cratones juntos se denominan un **continente**. Véase Cratón.



Correcaminos (G4, H3). Un modo depredador que se establece por el color del icono de correcaminos en cada Bioma. Los Correcaminos pueden ser rojo (lo que significa que la presa es emboscada), o amarillo (lo que significa que la presa es perseguida). Los correcaminos rojos están en biomas donde hay muchos lugares donde ocultarse, tales como bosques o pantanos. Los correcaminos amarillos se encuentran en biomas a campo abierto, tales como la maleza, mares o floraciones. El nombre está inspirado en los dibujos animados de la Warner Brothers.

Costa (F5). Es el borde este u oeste de un Cratón o Continente, con océano abierto o posiciones de Aguas Costeras más allá. Los mares no definen una costa. Se puede realizar una **navegación (F5)** desde una costa. Se crean montañas en las costas en las **colisiones de Cratones (D3a)**.



Cratón (B2). Una placa que representa la base de un bloque de masa continental a la deriva. Varios cratones juntos son denominados un **continente**. Un cratón de un continente contendrá el **Dado de Latitud (D1a)**.

Creeples (B3). Una figura de madera, que representa un Herbívoro o Carnívoro dependiendo de su posición en el hex. Tiene un color de jugador, y uno de los cinco Perfiles: Arquetipo, excavador (subterráneo o nocturno), volador, nadador o acorazado. Los Creeples en el mapa se denominan **creeples vivos**, y esto incluye a los **Creeples Amenazados** (aquellos tumbados de lado). Un Creeple en la carta de mutualismo de un jugador se denomina un **creeples huésped**, que cuenta para su población incluso si no es de su color. Los Creeples en su carta de Genotipo se llaman creeples nonatos. Los Creeples en su Carta de Recién Nacido son **creeples recién nacidos**.

Creeples Amenazados (I2). Cuando un Creeple muere, bien por un Disco de Damocles, una disputa, o cualquier otra cosa, se tumba de lado o se le da la vuelta para indicar que está **amenazado**. Un Creeple también está amenazado si pierde su alimento o éste está amenazado. Este Creeple está agonizando, pero aún puede ser una madre en la **Fase A3**, suponiendo que tenga Recién Nacidos. Los Creeples Amenazados son ignorados en las disputas, como si no estuvieran allí. Cada amenazado se convierte en un Creeple Nonato en la **Fase A4**, con la excepción de los **endotermos (I1)**. Nota: si un Creeple se vuelve amenazado y no tiene Recién Nacidos, y su fase de acción pasa de forma que no puede conseguir Recién Nacidos, muere en lugar de agonizar y pasa inmediatamente a los Nonatos.

Creeples Huésped. Un Creeple en la carta de mutualismo de un jugador, que cuenta para su población incluso si no es de su color. Véase Creeple.

Creeples Nonato (E1a). Los Creeples en la carta de Genotipo se llaman creeples nonatos. Véase Creeple.

Creeples Recién Nacido. Los Creeples en la Carta de Recién Nacido se denominan creeples recién nacidos. Véase Creeple.

Creeples Vivo. Los Creeples en el mapa, incluyendo los Creeples Amenazados (aquellos tumbados o bocabajo). Véase Creeple.

Dado de Latitud (C1g). Se pone en un Cratón para mostrar en qué Latitud está su fila central (restringido de 1 a 6). Si un Cratón está en la latitud 4, su fila norte está en la latitud 3, y su fila sur está en la latitud 5. Cada Continente tiene un solo dado de latitud.

Dado de Tamaño. Un 1d6 colocado en el Genotipo de cada Especie cuando se crea (**E3b**) e indica el tamaño (de 1 a 6) de esa Especie. Un Dado de Tamaño puede ser alterado con una acción (**E6**). Un icono de dado de tamaño mostrado en una Mutación promocionada indica el tamaño máximo que una Especie puede tener, y aún retener esa Mutación.

Tamaño 1 = 200 gramos – ratas, las arañas más grandes e insectos extinguidos, anfibios vivos.

Tamaño 2 = 2 kg – los artrópodos terrestres más grandes (cangrejo de los cocoteros, milpiés y escorpiones extinguidos), los caracoles vivos más grandes y lombrices gigantes, las ranas extinguidas más grandes.

Tamaño 3 = 20 kg – castores, velocirraptores, los lagomorfos más grandes (conejos extinguidos), armadillos excavadores vivos más grandes, tejones y tortugas, los pterosaurios y aves voladoras más grandes.

Tamaño 4 = 200 kg – Dimetrodón, los excavadores más grandes (armadillos extinguidos), los ratites vivos más grandes (avestruces), ciervos (renos y alces), primates (gorilas), y felinos (tigres).

Tamaño 5 = 2 toneladas – animales de digestión de intestino anterior (jirafas, vacas y ciervos extinguidos), los mamíferos de río más grandes (hipopótamos), los carnívoros más grandes (osos y focas), los cocodrilos vivos más grandes, las tortugas acorazadas más grandes, ammonites, gliptodontes, y tireóforos (estogosaurios y anquilosaurios).

Tamaño 6 = 20 toneladas – los carnívoros terrestres más grandes (terópodos tales como los tiranosaurios), los depredadores marinos más grandes (cachalotes), los animales de digestión de intestino posterior (elefantes de colmillo recto, indricotherium, ornitópodos y los típicos saurópodos).

Desgasificar (D10f). Mover un disco de un Almacén al mapa (Continental o Aguas Marinas). Si el disco es negro o blanco, es un Disco de Damocles. Si hay que elegir entre Nubes y Atmósfera, Medea supervillana decide (**D13**). Si el Almacén está vacío, Medea supervillana puede coger el disco de cualquier parte (**D14**). Desgasificar es lo contrario de Liberar.

Disco de Damocles (D2, D3c, D6). Un disco negro o blanco Desgasificado a un Cratón por cualquier motivo. Este disco, que podría ser de un cráter, orogenia, o cambio climático, crea Creeples Amenazados y Libera discos ya allí. Nótese que un Disco de Damocles no

puede ser Desgasificado a un Bioma que ya tenga un disco del mismo color. Nótese también que estos discos tienen una jerarquía, negro gana sobre blanco, y todos ganan sobre verde. Por ejemplo, un disco negro puede ser Desgasificado a un disco blanco, que lo Libera, pero no al revés.

Dispersión (F2a). Biológicamente el vector de flujo de genes, es en este juego la propagación de una Especie cogiendo un Creeple Recién Nacido, eligiendo su madre en el mapa, y moviéndolo de la madre a un Bioma habitable. Este movimiento en puntos de dispersión (PD) es igual al número de cubos azules más el tamaño de la Especie. Por ejemplo, una Especie de tamaño = 5 y con 1 órgano azul tiene 6 puntos de dispersión.



Emoción (J6). El modo de comportamiento de un animal que da lugar a una secuencia de acciones y prioridades cuando es activado por un estímulo. Una emoción completa está formada por las mitades derecha e izquierda de un emoticón en una fila de Personalidad de la Especie. Las emociones en el juego son agresividad (rojo), miedo (amarillo), felicidad (verde), envidia (azul), o curiosidad (morado). Valen PV y dan un **bono emocional (E1b)** durante la acción de mutación. La mayoría de las emociones básicas son luchar o huir, que se corresponden con agresividad y miedo respectivamente. La emoción de luchar se empareja con un arma agresiva como dientes y garras, y el modo de huida se empareja con ojos y orejas vigilantes pero temerosas.

Escala (B2). Cada turno son 30 millones de años, y el juego completo son dos Años Galácticos (1 Año Galáctico = tiempo que necesita el Sol para orbitar la galaxia, casi 250 millones de años). Cada Bioma son 2500 km de lado a lado, conteniendo 4000 Mt de vegetación. Cada Creeple son 60 Mt de animales si son herbívoros, o 2 Mt si son depredadores (Mt = megatón, o 10^9 kg). En el mapa, cada disco negro son 1000 Gt de C (Gt = gigatón, o 10^{12} kg), y cada disco verde son 1 Gt de plancton (a pesar de tener una biomasa 1000x más baja que las plantas terrestres, el fitoplancton marino produce casi igual – 55 Gt C/año. Esto se debe a que el tiempo de demora del plancton es de días en vez de años). En la atmósfera, cada disco negro son 700 Gt de carbono y cada disco blanco son 12.000 Gt de vapor de agua. Nótese que 700 Gt es comparable a la cantidad total de carbono en la atmósfera en la actualidad, aproximadamente un tercio de cual pues atribuirse a los humanos. Esto es insignificante comparado con los episodios de "avance rápido" del pasado que vertieron de 5000 a 13000 Gt a la atmósfera.

Especies. Todos los Creeples de un color y Perfil concretos, más sus correspondientes Colecciones que definen

sus Mutaciones, Tamaños, Órganos y Atributos. Cada jugador puede tener hasta 5 Especies: arquetipos, nadadores, voladores, excavadores y acorazados. La escala del juego es tal que cada "especie" realmente es más parecido a un filo o phylum de muchas especies.

ET (A1a). Abreviatura para "extraterrestre". Siguiendo la tradición **Bios: Genesis**, esto significa cualquier cosa de fuera de la biosfera de La Tierra.

Evento (Parte D). Un hecho único que se resuelve en su totalidad antes de resolver el siguiente evento en la carta de eventos. Un evento está representado por un icono individual o dos iconos conectados por una flecha, y cada evento está separado por una línea vertical discontinua o está al comienzo de una nueva fila.

Floración (D10g). Aguas Costeras con un disco verde encima se denomina una floración, y es habitable por un nadador. En una floración sólo puede entrar (por 1 PD) un nadador, y sólo desde el hex al que está adyacente o desde aguas costeras adyacentes en el mismo Continente al norte o al sur. Véase Aguas Costeras.

Gato de Cheshire (J6g). Las cartas en la Personalidad son inmunes al descarte en una Atrofia. Si pierden sus cubos, las cartas permaneces de forma que se conserve la Emoción. Las cartas de Personalidad nunca se pierden a menos que la Especie se extinga. Véase Atrofia.

Genotipo (E3a). La carta más abajo en la Colección de cada Especie. Para el Arquetipo, es la Carta de Arquetipo inicial del jugador de su color. Para sus otras Especies, es la Mutación promocionada que muestra el Perfil de la nueva Especie. Una carta de Genotipo más sus Mutaciones, Órganos, y Dado de Tamaño definen completamente las características de una Especie en el mapa.

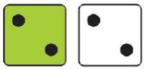


Haustorio (G7, H6). Si una Especie tiene una mutación de haustorio promocionada (carta 56), esa Especie tiene un número esquelético específico (0 o 5) que tiene preferencia sobre el número esquelético normal para esa Especie solamente. Por tanto esta Especie siempre tiene el número más bajo (si es planta parásita), o el más alto (si es hongo parásito). En un evento de mutágeno, una Especie con un Número Esquelético de Haustorio de 5 debe usar el **límite de corazón oscuro (D7b)** y una Especie con un Número Esquelético de Haustorio de 0 debe usar el **límite de corazón verde (D7c)**.

Herbívoro (Parte G). Cualquier Creeple situado en un Bioma. Algunas veces denominado **presa**.

Heredable (E3b). Lo que una nueva Especie hereda de su Especie madre. El color de una Especie, su Número Esquelético, Dado de Tamaño, y Órganos Basales son heredados automáticamente. El Perfil, Órganos Adicio-

nales y Atributos (Monstruos, Veneno, etc.) no son heredables.



Latitud (C1j). Los 8 niveles en cada Regleta de Latitud, numerados de cero (polo norte) a siete (polo sur). Cada Bioma en el mapa está en una de esas latitudes.

Lázaro (I3c). Un jugador sin ningún Creeple Vivo. Se supone que tiene una pequeña población críptica de su Arquetipo, en cantidades demasiado pequeñas para dejar un Registro Fósil. Hasta que resucite, puede realizar sólo las dos acciones siguientes: Resucitar (E7) y Medea (E8). El nombre "Lázaro" viene de la Biblia, y se aplica en biología a especies perdidas en su registro fósil durante millones de años antes de reaparecer como misteriosamente "surgida de entre los muertos". Éste es un artificio observacional causado por registros fósiles incompletos.

Liberar (D5). Mover un disco desde el mapa (Continente o Aguas Costeras), a un Almacén. Los discos verdes siempre se liberan al Almacén de Oxígeno y los discos negros siempre se liberan al Almacén de Atmósfera. Si hay que elegir entre Nubes y Atmósfera, Medea supervillana decide (D13). Nótese que si un disco negro de aguas costeras es liberado, un disco verde encima de él también se libera (pero no al contrario). Liberar es lo contrario de Desgasificar.

Medea (E8). El jugador que tiene la carta de Medea, y que disfruta de superpoderes.



Monstruo (E2d). Una pieza que representa un Órgano Adicional especial que se considera como varios cubos, tantos cubos como el Dado de Tamaño de la Especie. Durante la Especiación, la hija hereda un único cubo de Monstruo, que se convierte en un Órgano Basal en la hija. Si un Monstruo se Atrofia, por ejemplo durante la radiación o mutágenos, el tamaño de la especie se reduce, véase "Atrofia". Un Monstruo no puede ser retirado hasta que la Especie esté a tamaño 1. Los monstruos son Godzilla, Kong, Kraken, Dragón y Yeti, con mis disculpas al resto de monstruos, demasiados para mencionarlos a todos.

Muestrario (C1o). Las dos filas de 5 cartas de las que se puede elegir cartas (E1). La fila superior es la **Fila Metabólica**, que contiene Mutaciones amarillas y rojas. La fila inferior es la **Fila Darwiniana**, que contiene Mutaciones verdes y azules. La Fila Metabólica está relacionada con lograr un alto ritmo metabólico, mientras que la Fila Darwiniana se refiere con comer y multiplicarse.

Mutación (B1). Una carta que indica adaptaciones, que incluye Órganos, Atributos y Emociones. Si está en el Muestrario, puede ser elegida según E1. Si se pone en

una Colección, añade los Órganos Adicionales indicados en la carta de Mutación. Si es promocionada, puede añadir Atributos, Emociones o más Órganos Adicionales.



Mutualismo (J2). Un atributo que roba el Creeple de un oponente, fijándolo a la carta del que la juega con este icono. Este Creeple vale un PV, y representa algún tipo de relación de mutualismo o parasitismo entre las dos Especies.

Nicho (G4, G5, H3). Un color de Órgano ganador en una disputa (Partes G, H). Hay dos tipos: **Correcaminos** y **Humedad**. El primero viene fijado por el icono de cubo del Bioma, y el segundo viene fijado por el icono de dado de la Regleta de Latitud. Por ejemplo, si hay carnívoros, el Nicho para un bosque es el Correcaminos rojo, lo que da una ventaja competitiva a aquellos con Órganos rojos. Si el bosque está libre de carnívoros, pero es muy polar, el nicho de humedad es blanco, dando una ventaja de competitividad a aquellos con Órganos blancos.

Niveles Tróficos (F6). Describen una jerarquía nutricional de la vida: con los carnívoros arriba, alimentándose del siguiente nivel trófico más bajo – los herbívoros. Los herbívoros a su vez consumen el nivel trófico más bajo de todos – las plantas productoras de energía. Todas las Especies en el juego estándar son carnívoras o herbívoras, y pueden intercambiarse fácilmente entre las dos. Incluso una sola Especie puede tener creeples carnívoros y herbívoros presentes (a estos se les llama **omnívoros**). La ecología alienígena tiene los 3 niveles tróficos.



Nubes (C1k). Es un Almacén que indica el albedo planetario. Establece el **límite de corazón verde (D7c)**, limitando cuántos órganos puede tener un Genotipo que respire carbono (por ejemplo, el Jugador Verde), si hubiera un evento de mutágeno. Las plantas están estresadas si el albedo es demasiado alto (no hay suficiente luz solar) o demasiado bajo (no llueve lo suficiente).



Número Esqueletal (C1d). Indicado en el icono de raspa del Arquetipo: Jugador Verde = 1, Jugador Naranja = 2, Jugador Negro = 3, y Jugador Blanco = 4. Este número tiene efecto para todas las Especies excepto para una Especie con una mutación de **haustorio** promocionada (J5). Se usa en disputas de herbívoros (G7) y carnívoros (H6). El primer jugador con Medea es el que tiene el Esqueletal más bajo. Los números esqueléticos más bajos son mejores como herbívoros, y mayores son mejores para carnívoros.

Órgano (E2c). Un cubo en un Genotipo o Mutación. Indica una adaptación para esa Especie según su color: rojo (sistema nervioso), amarillo (sistema circulatorio),

verde (sistema digestivo), azul (sistema reproductor), o blanco (adaptaciones al frío). Puede ser de uno de dos tipos: **Órgano Adicional** u **Órgano Basal**. Los órganos adicionales, que representa atributos “derivados”, se encuentran en el icono “+” en las Mutaciones. Los órganos basales se encuentran en las cartas de Genotipo.



Órgano Adicional (E2c). Los órganos adicionales representan atributos “derivados”, y se encuentran en las Mutaciones. Véase Órgano.

Órgano Basal (E2c) es un cubo en una carta de Genotipo. Debido a que representa una estructura fenotípica definida de esa Especie, si se pierde esa Especie se extingue.



Oxígeno (C1k). Un Almacén que indica cuánto oxígeno hay en la Atmósfera (que hoy en día está al 21%). A más discos verdes, menos oxígeno hay. Debido a que todos los macroorganismos queman oxígeno para sus metabolismos, el nivel de oxígeno determina cuántas **acciones (A2a)** reciben los Jugadores Naranja, Negro y Blanco en cada fase de acción. Establece el límite de corazón oscuro (**D7b**), limitando cuántos órganos puede soportar un Genotipo que respira oxígeno, si hubiera un evento de mutágeno. Si el oxígeno está demasiado alto, no ocurren eventos de biosfera de “microbio”, y si es demasiado bajo, no ocurren eventos de “conflagración” (**D10b**).

Perfil (B3). Cada jugador tiene 7 Creeples de 5 Perfiles: Arquetipo (domo), acorazado (caracol), volador (mosca), nadador (ictiosaurio), y excavador (gusano). Excepto para el Arquetipo, cada uno representa un fenotipo de Especie diferente adaptado a un dominio ecológico concreto. Los gusanos, por ejemplo, son subterráneos/nocturnos.

Personalidad (J6). Una fila de 2 o más cartas promocionadas en la Colección de un Genotipo. Cada carta adyacente en la personalidad debe haber establecido al menos una Emoción, proporcionada por la mitad derecha o izquierda de su emoticón. En una personalidad sólo está permitida una cabeza y una cola, pero puede tener múltiples cerebros (**J6b**), lo que representa un cerebro más grande.

Planta de Horror (E1d). Un híbrido planta-hongo que vive como verde a la luz del sol, respirando tranquilamente CO₂ y fabricando azúcares como cualquier planta, pero por la noche cambia a un alto metabolismo de oxígeno y complementa su dieta con plantas o carne. (Todas las plantas respiran oxígeno por la noche, y algunas forman híbridos con hongos aeróbicos tales como los líquenes vivos y los extintos prototaxites). Todas las Especies del Jugador Verde son plantas de Horror.

Corazón Verde Horrible. Las plantas de horror usan un límite de corazón verde en lugar de un corazón oscuro en un evento de mutágeno (**D7c**), tal como se muestra en las Nubes. Esto se debe a que una planta sufre si las nubes bloquean la luz solar, y también sufren si no hay suficientes nubes para que llueva.

Límites de Mutación Horrible. Puesto que las plantas de Horror no tienen músculos aeróbicos, el Jugador Verde no puede elegir una Mutación roja o amarilla a menos que tenga el icono de planta de Horror en la esquina superior derecha. Los demás jugadores pueden elegir las cartas de planta de Horror normalmente.

Máximo de Acciones Horrible. Al contrario que los demás jugadores, el número de acciones que el Jugador Verde tiene cada turno va unido a la cubierta de nubes, tal como se muestra en las Nubes.

Control Mental Horrible. Una Planta de Horror tiene una ventaja “hongo mágico” en el mutualismo (**J2c**).

Promoción de la Mutación. Mientras están en la Colección, una Mutación puede volverse por su cara promocionada (**E2**), a partir de entonces puede conferir Atributos, Emociones y Límites de Tamaño. Todos los Órganos anteriores se convierten en Órganos Basales, y los nuevos Órganos Adicionales (si hay) se ponen en su carta donde se indique.



Radiación. Cada Especie Atrofia 1 Órgano Adicional de cualquiera de los colores del icono.



Registro Fósil (I3b, I4b). Una pila personal de fósiles (es decir, piezas y cartas con el icono de fósil). Los fósiles incluyen piezas almacenadas en la **fase de premio de fósiles (A4c)**, y los Genotipos, Arquetipos y Herramientas muertas. Cada fósil cuenta 1 PV al **final de partida (A6)**. Las cartas sólo pueden almacenarse aquí si su icono fósil estaba en la parte correcta cuando se perdió.

Regletas de Latitud (C1j). Hay 3 regletas de latitud de doble cara, definiendo cada una las 8 latitudes desde el polo norte al polo sur. Los colores de latitud son rojizo (demasiado caliente), verde (“ricitos de oro”), y azul (demasiado frío). Además, cada color tiene dos caras: iglú y Edad de Hielo (azul), agradable y Edén (verde), y cálido e invernadero (rojizo). La regleta de latitud, viene establecida por la Atmósfera, se pone a la izquierda del mapa, de forma que defina una latitud para cada Bioma del Mapa.

Indicador de Latitud. Cada una de las 8 caras de dados indica una Latitud.

Color de los Dados. El color de este icono indica la humedad. Un dado verde es humedad, y un dado blan-

co es aridez. Esto establece el **clímax (D5)** y el **nicho de humedad (G5)**.

Viento. Algunas latitudes tienen una **dirección del Viento**, véase "Viento".



Tamaño Máximo (J1). Un icono de dado en las Mutaciones promocionadas que indica el mayor tamaño que una Especie puede tener sin sacrificar la Mutación.



Veneno (J3). Un Atributo conferido a una Especie por el icono de viuda negra en una de sus mutaciones. Un Herbívoro venenoso no puede ser el alimento de un Carnívoro a menos que el Carnívoro sea también venenoso, o más grande (**F4**). La criatura venenosa más grande conocida es Megalania, una versión de tamaño 4 extinguida del venenoso dragón de Komodo.



Viento. Sopla de este u oeste según venga indicado en la Regleta de Latitud. El viento sopla en las Latitudes 1, 3, 4 y 6. Esto representa corrientes y vientos comerciales del este y oeste. El viento afecta la **sombra pluviométrica (D12a)** y **navegación (F5)**.