

PHANEROZOIC

Onderdelen



29 Soort kaarten



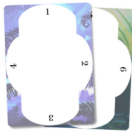
27 Mutatie kaarten



10 Gebeurtenis kaarten



12 Doel kaarten



30 Populatie kaarten



4 Uitleg kaarten

In het kort

Phanerozoic is een simulatie van de evolutie van het leven op aarde. Spelers gebruiken mutatie kaarten om planten en dieren nieuwe eigenschappen te geven, zodat ze kunnen evolueren. Alle spelers beïnvloeden dezelfde centrale planten en dieren. Na 6 of 8 rondes (afhankelijk van het aantal spelers) scoort iedereen punten aan de hand van diens geheime doel. De speler met de meeste punten is de winnaar.

Vorbereiding

De rijen voor planten en dieren vorbereiden

Zoek de Algen en Trilobiet kaarten, en 2 Populatie kaarten.

- 1) Plaats de Algen kaart in het midden van de tafel, met een Populatie kaart er onder geschoven, zodat het getal 3 zichtbaar is boven de Algen kaart.
- 2) Plaats de Trilobiet kaart een stukje lager op tafel, met een Populatie kaart er onder geschoven, zodat het getal 1 zichtbaar is boven de Trilobiet kaart.

Je hebt nu 2 rijen gemaakt: 1 voor levende planten en 1 voor levende dieren. Laat ruimte over aan de rechterkant van de Algen en Trilobiet kaart voor nieuwe planten en dieren die later worden gespeeld.

De ronde-aanduiding vorbereiden

- 3) Zoek een uitleg kaart en leg deze aan de zijkant op tafel, met een Populatie kaart er onder geschoven zodat het getal 1 zichtbaar is boven de uitleg kaart. Dit toont dat het spel begint bij ronde 1.

De doelen vorbereiden

- 4) Schud de Doel kaarten en geef iedere speler 2 gedekte Doel kaarten. Spelers mogen hun eigen Doel kaarten bekijken, maar houden ze geheim.

De stapels vorbereiden

- 5) Schud alle Mutatie, Soort en Gebeurtenis kaarten door elkaar als 1 gedekte trekstapel, en plaats deze aan de zijkant op tafel. Laat wat ruimte in de buurt over voor een aflegstapel en een Uitgestorven stapel.
- 6) Plaats de Populatie kaarten ook aan de zijkant op tafel, als voorraad, en plaats de ongebruikte Doel kaarten terug in de doos.

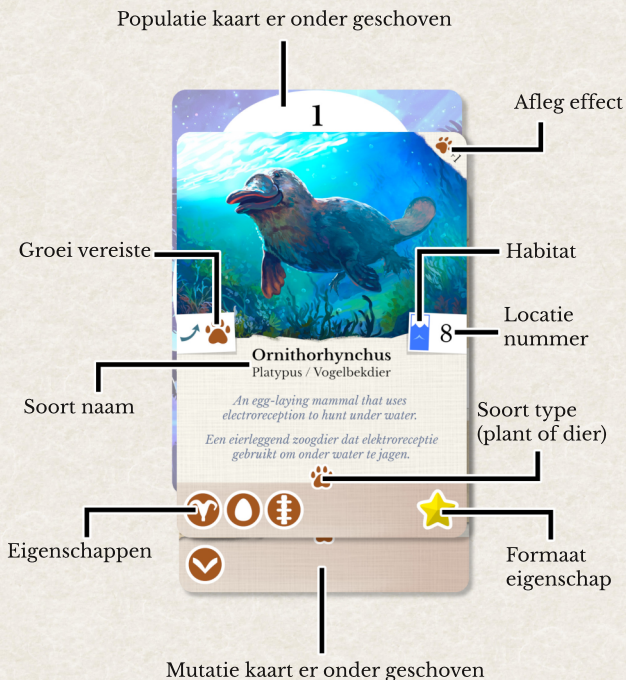
Voorbereiding



Doel kaart details



Soort kaart details



Rondes

Elke ronde bestaat uit 3 fases:

1. Verzamel fase

2. Actie fase

3. Natuur fase

1. Verzamel fase

Tijdens deze fase zullen spelers kaarten verzamelen die ze tijdens de actie fase gaan gebruiken.

Als er aan het begin van de verzamel fase helemaal geen planten in de levende planten rij zijn, haal de Algen dan uit de uitgestorven stapel en breng deze terug met een Populatie van 3.

Als er aan het begin van de verzamel fase helemaal geen dieren in de levende dieren rij zijn, haal de Trilobiet dan uit de uitgestorven stapel en breng deze terug met een Populatie van 1.

Volg de onderstaande stappen tijdens de verzamel fase:

- A. Elke speler trekt kaarten van de trekstapel totdat iedere speler een hand van 4 kaarten heeft. (of 5 kaarten in een spel met 2 spelers)
- B. Elke speler kiest 1 van diens handkaarten en legt deze gedekt voor zich neer. (Alle spelers doen dit tegelijkertijd) De ongekozen kaarten worden allemaal gedekt in het midden neergelegd.
- C. Alle spelers draaien hun gekozen kaart om. De speler met het hoogste locatie nummer op diens gekozen kaart is de startspeler voor deze ronde. De gekozen kaarten blijven open liggen.
- D. Draai alle ongekozen kaarten om zodat ze voor iedereen zichtbaar zijn.

- E. Het verzamelen begint. De startspeler kiest 1 van de ongekozen kaarten en voegt deze open toe aan diens gekozen kaarten. De speler links van de startspeler kiest dan 1 kaart, en zo verder met de klok mee, tot de laatste speler. De laatste speler kiest 2 kaarten, en daarna, tegen de klok in, kiezen de overige spelers nog 1 kaart. Uiteindelijk hebben alle spelers 3 kaarten open voor zich liggen.
- F. Leg alle overgebleven ongekozen kaarten op de aflegstapel.

Voorbeeld kaarten verzamelen



Bob bekijkt zijn hand met kaarten en kiest een mutatie kaart met Wortels. Eva kiest de Cicade diersoort kaart uit haar hand. Ze draaien hun kaarten om en vergelijken de locatie nummers. Eva's 22 is hoger dan Bob's 16, dus Eva is deze ronde de startspeler.



De overige kaarten uit hun handen worden open in het midden op tafel gelegd, en Eva kiest als eerst 1 van deze kaarten. Daarna kiest Bob 2 kaarten, en uiteindelijk kiest Eva nog een laatste kaart uit de overgebleven kaarten.

Als de trekstapel ooit op raakt, schud dan alle kaarten van de aflegstapel en vorm daarmee een nieuwe trekstapel.

2. Actie fase

Tijdens de actie fase gebruiken de spelers hun gekozen kaarten om de levende planten en dieren te beïnvloeden.

Beginnend bij de startspeler, en met de klok mee, doen spelers omstebeurt 1 actie totdat niemand meer open kaarten over heeft.

Voor elke kaart zijn er 3 mogelijke acties: bewaren, afleggen of uitspelen.

- Een kaart bewaren

Als een actie mag je 1 van je open gekozen kaarten omdraaien zodat de kaart gedekt ligt. Dit om aan te geven dat je de kaart bewaart voor de volgende ronde. In de volgende verzamel fase zijn al je bewaarde kaarten onderdeel van je hand, dus je trekt dan minder kaarten om je hand aan te vullen tot 4 kaarten. (of 5 in een spel met 2 spelers)

- Een kaart afleggen

Als een actie mag je 1 van je open gekozen kaarten op de aflegstapel leggen, als je die kaart niet wil uitspelen of bewaren. Soort kaarten hebben een extra optioneel effect wanneer ze worden afgelegd, rechts-boven op de kaart. Hiermee mag je de Populatie van 1 levende plant of 1 levend dier naar keuze met 1 verhogen.

- Een kaart uitspelen

Als een actie mag je 1 van je open gekozen kaarten uitspelen, zolang je aan de vereisten voldoet om die kaart te spelen. Er zijn 3 soorten kaarten: Mutatie, Gebeurtenis en Soort. (planten- of diersoort)

Mutatie kaart

Elke mutatie kaart heeft een plant zijde en een dier zijde. Je kan de kaart roteren en kiezen welke zijde je wil gebruiken. Onderaan op de kaart staat een eigenschap icoon die deze mutatie voorstelt. Om een mutatie kaart te spelen kies je eerst een levende plant of dier kaart, en dan schuif je de mutatie kaart er onder zodat alleen het icoon aan de onderkant nog zichtbaar is. Een plant of dier kan meerdere mutaties hebben.

Je mag geen plant of dier kiezen die deze eigenschap al heeft (op de kaart zelf, of van een andere mutatie) De enige uitzondering hierop is het ster icoon. Een kaart mag meerdere ster iconen ontvangen van mutaties.



Mutatie voorbeeld

Bob speelt zijn mutatie kaart, kiest de zijde met Wortels, en schuift deze onder de Bryophyta.

Eva wil ook de Bryophyta muteren en schuift haar mutatie kaart met de Bloeiend zijde er onder.

Deze plant heeft nu 2 eigenschappen en een formaat van 1. (1 ster)

Gebeurtenis kaart

Een gebeurtenis kaart heeft meteen een effect en wordt daarna op de aflegstapel gelegd. Zie pagina 15 voor de effecten van alle gebeurtenis kaarten.

Planten- en diersoort kaarten

Om een nieuwe plant of dier kaart te spelen moet je eerst een levende kaart uit de planten of dieren rij kiezen die als moeder dient om vanuit te evolueren.

De moeder kaart moet aan 2 eisen voldoen:

1. De moeder kaart moet minstens 1 mutatie hebben.
2. Alle iconen die onderaan op de nieuwe kaart staan, inclusief het aantal sterren, moeten aanwezig zijn op de moeder kaart zelf, of op de mutaties van de moeder kaart. Als er een groei vereiste onderaan op de kaart staat, dan moet de moeder ook dat groei vereiste hebben.

Als er meerdere kaarten zijn die voldoen aan de eisen, dan kies je welke van deze kaarten de moeder kaart is.

Plaats de nieuwe kaart in de juiste rij (planten of dieren rij) en zorg er voor dat alle kaarten in die rij op de juiste volgorde liggen. Oplappend van links naar rechts, aan de hand van het locatie nummer.

Vervolgens neem je een Populatie kaart uit de voorraad en schuif je deze onder de nieuwe kaart, met de helft van de Populatie van de moeder kaart. (naar boven afgerond)

Daarna verwijder je ALLE mutaties van de moeder kaart. (ook mutaties die niet nodig waren voor deze evolutie) en halveer je de Populatie van de moeder kaart. (naar boven afgerond)

Op deze manier splitst de soort in 2 vertakkingen: de oude en de nieuwe.

Einde van de actie fase

Spelers zijn met de klok mee aan de beurt en voeren steeds 1 actie uit totdat alle kaarten zijn gespeeld, afgelegd of bewaard. Hierna volgt de natuur fase.

Nieuwe soort voorbeeld



Eva wil een Wattieza plant uitspelen, en ze kiest Bryophyta (Mos) as de moeder. Het Mos heeft 4 mutaties: Groot (extra ster), Wortels, Bloeiend en Houtig. De Wattieza plant heeft 2 sterren nodig, en Wortels en Houtig, dus het Mos is een geschikte moeder.

De Wattieza wordt links van het Mos geplaatst, omdat het een lager locatie nummer heeft.

Alle mutatie kaarten onder het Mos worden op de aflegstapel geplaatst, zelfs Bloeiend.

Het Mos heeft een Populatie van 5, dus de Wattieza krijgt een Populatie van 3 (de helft van 5, naar boven afgerond) en het Mos gaat ook naar een Populatie van 3.



3. Natuur fase

Tijdens de natuurfase loop je alle levende planten en dieren na om te zien of ze groeien, en hoe ze de rest van het ecosysteem beïnvloeden. Het is het beste als 1 speler deze stappen 1 voor 1 afhandelt. Er worden geen keuzes gemaakt tijdens de Natuur fase, alles verloopt volgens vaste regels.

Als eerste loop je alle planten na, van links naar rechts, en daarna doe je hetzelfde voor alle dieren. Bij elke kaart kijk je naar het groei vereiste op de kaart. De meeste planten hebben zonlicht nodig om te groeien, en de meeste dieren moeten planten of dieren eten om te kunnen groeien. (En sommigen kunnen beide eten)

Wanneer een kaart groeit verdubbel je de Populatie van die kaart tot een maximum van 8. (roteer de Populatie kaart onder de Soort kaart om het nieuwe aantal weer te geven)

Groei vereiste

Als een kaart een mutatie heeft met een groei vereiste, dan overschijft dit alle voorgaande groei vereisten.



Zonlicht: Als een kaart zonlicht vereist, dan groeit de kaart automatisch, zonder invloed op de rest van het ecosysteem.



Planten of dieren eten: Als een kaart planten of dieren nodig heeft om te groeien, dan wordt deze kaart Hongerig, en moet het genoeg eten voordat het kan groeien.

Het doelwit bepalen

Bepaal eerst het doelwit van de Hongerige kaart in 3 stappen:

Stap 1. Planten, dieren of beide. Bekijk het groei vereiste icoon op de kaart om te zien wat het eet. Als de kaart beide kan eten, bepaal dan nog steeds 1 doelwit.

Stap 2. Habitat. Als er een mogelijk doelwit van het juiste type is in dezelfde habitat als de Hongerige kaart, dan zal dat de voorkeur hebben. Als er geen mogelijke doelwitten zijn binnen dezelfde habitat, kijk dan in andere habitats.



Stap 3. Locatie nummer. Als er meerdere mogelijke doelwitten zijn, kies dan degene met het locatie nummer dat het dichtst bij de Hongerige kaart zit. Als er nog steeds 2 mogelijkheden zijn, kies dan de kaart met het laagste locatie nummer van die 2.

Nadat het doelwit is bepaald, bepaal je hoeveel er wordt gegeten.

Het aantal bepalen

Vergelijk het formaat (aantal sterren) van de Hongerige kaart met de doelwit kaart.

Als de Hongerige kaart groter is dan het doelwit, dan zal het een aantal eten dat gelijk is aan de volledige Populatie van de Hongerige kaart.

Als de Hongerige kaart even groot is, of kleiner is dan de doelwit kaart, dan zal het een aantal eten dat gelijk is aan de helft van de Populatie van de Hongerige kaart. (naar boven afgerond)

Verminder de Populatie van de doelwit kaart met het aantal dat wordt gegeten.

Als dit de Populatie vermindert tot 0 (of minder) plaats het doelwit dan op de uitgestorven stapel.

Als de Populatie van de doelwit kaart minder was dan het aantal dat de Hongerige kaart wil eten, dan is de Hongerige kaart nog steeds hongerig. Bepaal een nieuw doelwit voor het overige aantal dat de Hongerige kaart nog wil eten.

Als de Hongerige kaart genoeg heeft gegeten zal het groeien: verdubbel de Populatie van de Hongerige kaart.

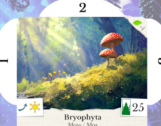
Als er geen mogelijk doelwit is, of als de Hongerige kaart nog hongerig is nadat alle mogelijke doelen zijn gegeten, dan krimpt de Hongerige kaart: halveer de Populatie, naar boven afgerond.

Natuur fase voorbeeld

Het Mos heeft zonlicht nodig om te groeien, dus deze groeit automatisch en verdubbelt in Populatie van 2 naar 4.

De Triamyxa eet planten. Er zijn geen planten in het water habitat, dus wordt het Mos het doelwit. De Triamyxa is even groot als het Mos, dus de Triamyxa wil een hoeveelheid eten gelijk aan de helft van diens eigen Populatie, omhoog afgerond. (1) De Populatie van het Mos gaat omlaag van 4 naar 3. De Triamyxa groeit, dus verdubbelt van 1 naar 2.

De Kraai eet planten en dieren. Er is een plant en een dier in dezelfde habitat, maar het locatie nummer van Mos zit dichterbij het locatie nummer van de Kraai, dus het Mos wordt het doelwit. De Kraai is groter dan het Mos, dus de Kraai wil een hoeveelheid eten gelijk aan diens eigen Populatie. (5)

 1 Triamyxa These tiny beetles were discovered in fossilized feces from the Late Triassic. Deze kleine kevers zijn ontdekt in fossielen uit het Late Trias. 7 Icons: Sun, Water, Frog, Star	 2 Bryophyta Moss - Mos Non-vascular plants that absorb water through their leaves. Planten zonder vaatweefsel nemen water op via de bladen. 25 Icons: Sun, Water, Star	 5 Corvus Crow - Kraai Crows can construct nests from twigs and grass stems to protect their food. Kraaien kunnen nestjes maken van takjes en gras stengels om hun eieren te verbergen. 24 Icons: Sun, Water, Bird, Star
 3 Tyrannosaurus One of the largest land carnivores, and with the most powerful bite. Een van de grootste land carnivoren, en met de krachtigste beet. 38 Icons: Sun, Water, Star		

Natuur fase voorbeeld (voortgezet)

De Populatie van het Mos gaat omlaag van 3 naar 0, dus het Mos wordt op de uitgestorven stapel gelegd. De Kraai heeft nog steeds honger voor een Populatie van 2.

De T-rex wordt het volgende doelwit van de Kraai. De Kraai is kleiner dan de T-rex, dus de Kraai eet nog de helft van de overgebleven hongerige Populatie. (1) De T-rex gaat in Populatie omlaag van 3 naar 2, en de Kraai verdubbelt naar 8. (het maximum)

De T-rex eet dieren en de Kraai is het enige doelwit. De T-rex is groter, dus de Populatie van de Kraai gaat met 2 omlaag, van 8 naar 6. De T-rex verdubbelt in Populatie van 2 naar 4.

Einde van de ronde

Aan het eind van de 3e ronde, of 4e ronde in een spel met 2 spelers, moeten alle spelers kiezen welke doel kaart ze willen houden. De andere doel kaart wordt gedekt afgelegd.

Einde van het spel

Aan het eind van de 6e ronde, of de 8e ronde in een spel met 2 spelers, is het spel afgelopen. Alle spelers tonen hun doel kaart en tellen hun punten. De speler met de meeste punten wint.

Elke doel kaart is uniek, maar ze werken allemaal op dezelfde manier. Scoor punten voor Soort en Mutatie kaarten.



Scoor punten voor elke levende kaart van een bepaald type, als er een hart voor staat. En scoor punten voor elke uitgestorven kaart van een bepaald type als er een kruis voor staat. Sommige doelkaarten kunnen ook negatieve punten geven.

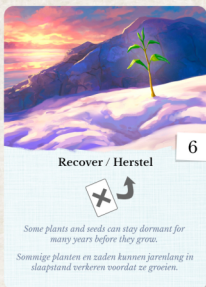
Gebeurtenis kaarten



Kies 1 levende plant of dier en verhoog de Populatie met 2.



Kies 1 levende plant of dier in getoonde habitat en verminder de Populatie met 3.



Kies 1 kaart uit de aflegstapel en voer meteen een actie uit met die kaart.

Solo modus (Automa)

Vorbereiding: Neem 2 willekeurige doel kaarten voor de Automa en leg deze open neer. De Automa scoort punten voor beide doelen.

Verzamel fase: Vul je hand aan tot 10 kaarten. Kies 3 van die kaarten. Sla de rest van de Verzamel fase over.

Actie fase: De Automa begint altijd.

Automa beurt: Schud de 7 ongekozen kaarten. Draai de bovenste kaart om en speel die kaart indien mogelijk. Als je een keuze moet maken, draai dan nog een kaart om en gebruik het locatie nummer om een doelwit te bepalen. (dichtste bij dat nummer) Doe dit 3 keer, zodat de Automa 3 kaarten probeert te spelen.

Eind van het spel: Het spel eindigt na 8 ronden.

Moeilijkheid: Voor een grotere uitdaging kan je 1 van de Automa doel kaarten gedekt houden tot het eind van het spel, of een 3e Automa doel kaart toevoegen.

Natuur fase in het kort

Behandel eerst alle planten van links naar rechts, en daarna alle dieren van links naar rechts.



Groei vereiste Zonlicht: Groei automatisch.



Groei vereiste Planten of dieren: Bepaal het doelwit dat het dichtstbij is, liefst in dezelfde habitat.

Vergelijk het formaat: (aantal sterren)

- Hongerige kaart is groter dan doelwit: Eet een aantal gelijk aan de Populatie van de Hongerige kaart.
- Hongerige kaart is kleiner of gelijk: Eet een aantal gelijk aan de helft van de Populatie van de Hongerige kaart. (naar boven afgerond)

Groei als de Hongerige kaart genoeg heeft gegeten: verdubbel de Populatie.

Krimp als er niet genoeg voedsel is voor de Hongerige kaart: halveer de Populatie. (naar boven afgerond)

Credits

Spelauteur: Pepijn van Loon

Illustraties: Louise Goalby

Spel testers: Remco de Louw, Erika Valk, Cor van Loon, Marianca van Loon, Marco van Loon, Richard Viguurs, Alexander Viguurs, Ilse Sterk, Esmee Hartings, Brian Jansen.

