

## プレイヤーズシートー実行フェイズ手順ー

### 1. イニシアティブ [Initiative]

＜自分のAP配置の順番を1つ前にする＞

- ①:あなたは自分のイニシアティブマーカーを1スペース分前に動かす。
- ②:あなたは自分のAPを他の空いているアイボールスペースに配置する。

### 2. 環境適応 [Adaptation]

＜アニマルディスプレイにエレメントを1つ追加する＞

あなたの動物種は、環境適応セクションにあるエレメント1つをアニマルディスプレイに移す。

### 3. 退化 [Regression]

＜アニマルディスプレイからエレメントを1つ除去する＞

すべての動物種は退化セクションにあるエレメントタイプを1つずつアニマルディスプレイから除去する。  
このセクションにあるあなたのAPは、除去されるエレメントを1つ無効にすることができる。

**爬虫類 [Reptile] プレイヤーは常にこのセクションに無償のAPをもつ。**

### 4. 豊潤 [Abundance]

＜エレメントを1つ地球上に配置する＞

豊潤セクションにあるエレメント1つを地球上のタイルの空いている角に配置する。

### 5. 荒廃 [Wasteland]

＜ツンドラタイルのエレメントを除去する＞

- ①:このセクションにあなたのAPがある場合、荒廃セクションにあるエレメントを1つ除去する。
- ②:このセクションに残っているエレメントと同タイプのエレメントをすべてのツンドラタイルより除去する。

### 6. 枯渇 [Depletion]

＜地球上のエレメントを1つ除去する＞

このセクションにあるエレメントと一致する、地球上のエレメントを1つ除去する。

### 7. 寒冷化 [Glaciation]

＜タイル1枚をツンドラ化する:ボーナスVPを獲得する＞

- ①:少なくとも1つのツンドラタイルと隣接している、ツンドラではないタイルを1枚選択する。
- ②:そのツンドラタイル上にあるキューブすべてを一時的に別の場所に移す。
- ③:ツンドラタイルを選択したタイルの上に置く。
- ④:3つのツンドラタイルに囲まれることになったエレメントをすべて除去する。
- ⑤:新たなツンドラタイルが既存のツンドラタイル何枚と隣接しているかカウントし、ボーナスVPを受け取る。
- ⑥:別の場所に移したキューブより、各動物種のキューブ1つのみをツンドラタイルの上に戻す。
- ⑦:残るキューブをそれぞれの遺伝子プールに戻す。

### 8. 種形成 [Speciation]

＜自分のキューブの数を増やす＞

- ①:アイボールスペースと同じタイプの地球上のエレメント1つを選択します。選択したエレメントに隣接するタイル(すべて)に、新たなキューブを遺伝子プールから取り出して配置します。
  - ・4つまでのキューブを**海／湿地タイル**へ
  - ・3つまでのキューブを**サバンナ／ジャングル／森タイル**へ
  - ・2つまでのキューブを**砂漠／山地タイル**へ
  - ・1つまでのキューブを**ツンドラタイル**へ
- ②:**昆虫 [Insect] プレイヤーは好きなタイル1つにキューブを1つ配置する。**

### 9. 放浪 [Wanderlust]

＜新タイルを1枚追加する:ボーナスVPを獲得する＞

- ①:利用可能な(表向きの)地形タイル1枚を空いているヘックスに配置する。
- ②:あなたは放浪セクションにあるエレメント1つを新タイルの空いている角に配置することができる。
- ③:新たなタイルが既存のタイル何枚と隣接しているかカウントし、ボーナスVPを受け取る。
- ④:食物連鎖の順番で、各プレイヤーは隣接するタイルから新たなタイルへ好きな数のキューブを移動させることができる。

### 10. 移住 [Migration]

＜隣接するタイルへ自分のキューブを移動する＞

X個のキューブを隣接するタイルに移動する。XはAPのあるアイボールスペースの数値。  
**鳥類 [Bird] プレイヤーは2つ先のタイルへ移動可能。**

### 11. 生存競争 [Competition]

＜相手のキューブを1つ除去する＞

**節足動物 [Arachnid] プレイヤーは、自分のキューブがあるタイル1つで相手のキューブ1つを除去できる。**  
アイボールスペースに触れている3つの地形タイプについて、あなたのキューブがあるタイルをそれぞれ1枚ずつ選択する。それぞれのタイルにいる相手キューブを1つ除去する。

### 12. ドミナント [Domination]

＜タイル1枚についてスコアリングする:VPを獲得する＞

- ①:このターンにまだスコアリングされていないタイルを1枚選択する。
- ②:そのタイルにあるキューブの数で1位/2位/3位/4位の動物種はVPを獲得する。キューブの数が同数の場合は食物連鎖で上位にいる動物種が上位となる。
- ③:スコアリングタイルのドミナントは表になっているドミナントカードを1枚選択し、実行しなくてはならない。

### リセットフェイズー絶滅ーサバイバルー再構築アクション

**哺乳類 [Mammal] プレイヤーは、絶滅危惧状態のキューブ1つについて、絶滅を回避できる。**