

De spelfasen tijdens een ronde.

1. Bewegen en eten	De spelers komen in opklimmende volgorde aan de beurt en behandelen hun amoeben in de oersoep in genummerde volgorde. Elke amoebe laat zich meedrijven of beweegt uit eigen kracht, daarna moet ze eten (4 voedingsstoffen, 2 uitscheidingen) of verhongeren.																										
2. Milieu + gendefecten	Omdraaien en plaatsen van de nieuwe milieukaart. In dalende volgorde: als bij een speler de som van de kwetsbaarheden op al zijn genkaarten groter is dan de dikte van de ozonlaag, moet het verschil met genkaarten en/of biopunten (BP) betaald worden.																										
3. Nieuwe genkaarten	In dalende volgorde kopen de spelers nieuwe genkaarten tegen BP (prijs staat op de kaarten aangegeven).																										
4. Celdeling	In dalende volgorde krijgt elke speler 11 BP. Voor 6 BP kan een nieuwe amoebe ingezet worden. Nieuwe amoeben komen op velden zonder eigen amoeben, maar moeten grenzen aan velden die door eigen amoeben bezet zijn.																										
5. Sterfgevallen	In dalende volgorde en in genummerde volgorde worden amoeben met twee of meer schadepunten (SP) tegen 2 voedingsstoffen van elke kleur omgewisseld.																										
6. Waardering	Er wordt in dalende volgorde verplaatst. Het vooruitgaan van een speler is afhankelijk van zijn aantal amoeben in de oersoep en zijn genkaarten. (rode genkaarten tellen dubbel, <i>Strahlenschutz</i> telt niet!) <table border="1" data-bbox="539 1077 1287 1205"> <tr> <td>Amoeben</td> <td>0 - 1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Velden</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="539 1240 1192 1368"> <tr> <td>Genkaarten</td> <td>0 - 2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6+</td> </tr> <tr> <td>Velden</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table> <p>Bezette velden worden bij het verplaatsen niet meegeteld</p>	Amoeben	0 - 1	2	3	4	5	6	Velden	0	1	2	4	5	6	Genkaarten	0 - 2	3	4	5	6+	Velden	0	1	2	3	4
Amoeben	0 - 1	2	3	4	5	6																					
Velden	0	1	2	4	5	6																					
Genkaarten	0 - 2	3	4	5	6+																						
Velden	0	1	2	3	4																						
Einde	Het spel eindigt zodra tijdens fase 6 een zetsteen in de donkere doelzone aangekomen is. Of op het einde van een ronde waarin de laatste milieukaart omgedraaid werd. De speler die dan het verst vooruit staat, wint het spel.																										

De genen en hun eigenschappen.

prijs	kwetsbaarheid	gen	kaartenaantal bij 5/6 spelers	werking
2	3	Intelligenz	3	Alle genen zijn zeldzaam. Bij 5/6 spelers zijn altijd een gelijk aantal genkaarten in het spel.. Enkel de genkaarten die rechtsonder de vermelding "5+6" dragen en de kaarten gemerkt met een * worden gebruikt.
3	2	Bewegung I	3	In de oersoep jammer genoeg volledig waardeloos. Maar draagt wel bij tot de vooruitgang.
3	2	Bewegung I	3	Tijdens fase 1 kan bij het bewegen in plaats van met 1 nu met 2 dobbelstenen gegooid worden. Je kan dan ook één van beide richtingen uitkiezen. De bewegingskosten blijven dezelfde.
3	3	Sporen	2	Bij de celdeling in fase 4 kunnen nieuwe amoeben ook op velden geplaatst worden waar geen eigen amoeben staan.
4	3	Geschwindigkeit (Snelheid)	2	Tijdens fase 1 kan elke amoebe i.p.v. 1 keer ook 2 keer bewegen . De tweede beweging begint daar waar de eerste beëindigd werd. Voor deze beweging wordt een nieuwe richting bepaald. Een tweede keer meedrijven is niet mogelijk. Je mag meedrijven en bewegen niet mengen. Voor de tweede beweging moeten geen extra BP betaald worden. Er wordt slechts 1maal gegeten op het eindveld.
4	4	Verteidigung (Verdediging)	2	Aanvallen door <i>Überlebenskampf</i> of <i>Agression</i> kunnen tegen betaling van 1 BP in een gevecht gewijzigd worden: aanvaller en verdediger dubbelen. De hoogste worp wint, bij gelijkheid wordt er nogmaals gedobbel. Wint de aanvaller, dan eet hij de verdediger op. Wint de verdediger, dan overleeft hij en verhongert de aanvaller.
4	4	Flucht (Vlucht)	2	Een amoebe kan proberen een aanval door <i>Überlebenskampf</i> of <i>Agression</i> te ontwijken door buiten bereik te bewegen. Zo een beweging kost 1 BP . Tijdens die vlucht kan een amoebe al haar genkaarten (<i>Bewegung I, II, Geschwindigkeit, Stromlinienform, Tentakel</i>) inzetten.

Bezit een speler de kaarten *Flucht* en *Verteidigung*, dan kan hij beide bij een aanval in een willekeurige volgorde inzetten, doch slechts één keer.

4	4	Ersatzkost (Vervangkost)	2	Tijdens fase 1 kan een amoebe zich ook voeden, terwijl ze een willekeurige vreemde kleur minder eet, maar wel in totaal één voedingsstof meer: Bij voorbeeld : een amoebe eet i.p.v. 4 verschillende kleuren (1:1:1:1) nu slechts 3 kleuren : (2:2:1:0) of (3:1:1:0). Er worden zoals gewoonlijk 2 voedingsstoffen uitgescheiden.
---	---	--------------------------	---	--

Alternatieve voeding (*Genügsamkeit, Ersatzkost* en *Parasitismus*) kan, maar moet niet gebruikt worden. Een amoebe met *Genügsamkeit* of *Ersatzkost* heeft verschillende mogelijkheden om zich te voeden. Met de extra *Parasitismus* zelfs nog meer.

5	-2	Strahlenschutz (Stralenprotectie)	2	Beschermc tijdens fase 2 twee keer tegen genfouten: <ul style="list-style-type: none"> ➤ door zijn negatieve (mutatie-) gevoeligheid ➤ Bovendien telt Strahlenschutz in geval van gendefect een verschil van 4 af, wanneer ze afgegeven wordt. Bij de berekening van de graad van vooruitgang telt Strahlenschutz niet als genkaart!
5	5	Stromlinienform (Stroomlijn)	2	Bewegingen (spartelen, ook met Flucht, Bewegung I of II) kosten geen BP meer.
5	4	Tentakel	2	Worden amoeben verplaatst (door drijven, bewegen of Flucht), dan kunnen ze uit het veld waar ze vandaan komen, gratis tot 3 voedingsstoffen meenemen.
5	4	Klammern (Vastgrijpen)	1	Heeft twee functies. Beiden zijn kostenloos: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tijdens fase 1 blijven staan in een veld i.p.v. mee te drijven of te bewegen. ➤ Verlaat een vijandige amoebe een veld van een eigen amoebe dan kan die eigen amoebe zich vastgrijpen en gratis meebewegen. Of men wil vastgrijpen moet pas beslist worden nadat de richting van de beweging vaststaat en duidelijk wordt welke voedingsstoffen met Tentakel verplaatst worden.
5	5	Lebenserwartung (Levensverwachting)	2	Tijdens fase 5 gaat een amoebe slechts bij 3 SP dood.
5	5	Genügsamkeit (Matigheid)	2	Tijdens fase 1 heeft een amoebe 1 voedingsstof minder nodig. Welke voedingsstof niet gegeten zal worden is telkens vrij te kiezen. Een amoebe zonder Ersatzkost heeft dankzij Genügsamkeit één voedingsstof minder nodig. De uitscheiding blijft gelijk.
6	5	Überlebenskampf (Overlevingsstrijd)	3	Tijdens fase 1 mag elke hongerende amoebe één aanvalspoging op een andere, op hetzelfde veld zittende amoebe, wagen. De aanval kost 1 BP en lukt steeds als de ander geen Verteidigung, Flucht of Pantserung bezit. Slaagt de aanval, dan wordt de aangevallen amoebe verwijderd (verteerd) en lijdt de aanvaller geen honger. Bovendien komt van elke kleur 1 voedingsstof in het veld, maar de aanvaller scheidt niets uit. Om honger te vermijden moeten geen Voedingngen ingezet worden! Ook eigen amoeben kunnen aangevallen worden!
6	5	Parasitismus	2	Tijdens fase 1 kan elke amoebe zich voeden met 1 of 2 voedingsstoffen minder. Elke uitgespaarde voedingsstof moet van een vreemde amoebe op hetzelfde veld komen. Zijn bezitter betaalt hiervoor 1 BP aan de bank. Amoeben zonder BP kunnen niet worden aangevallen. Tegen Parasitismus is geen verdediging mogelijk. Er moet geen voedseltekort zijn. Staan er meerdere vreemde amoeben dan kunnen er 1 of 2 uitgekozen worden. Kan niet worden gebruikt als er niet gegeten wordt.
6	5	Teilungsrare (Delingssnelheid)	2	Tijdens fase 4 (celdeling) kost een nieuwe amoebe nog slechts 4 BP .

Hogere genen

Om vaardigheden te verwerven waarbij een andere kaart moet afgegeven worden, moet deze kaart minstens tijdens de vorige ronde gekocht zijn. De afgegeven kaarten, net zoals bij Gendefecten, kunnen onmiddellijk terug worden verworven. Men mag niet tegelijk een gen en zijn voorganger-gen bezitten.

Voor Vooruitgang tellen hogere genen als twee genen!

4+	4	Ausdauer (Volharding) "Geschwindigkeit" afgeven	1	Zoals <i>Geschwindigkeit</i> . Bovendien heeft een amoebe bij volgende acties nog een tweede kans indien de eerste mislukt: <i>Überlebenskampf</i> , <i>Verteidigung</i> en <i>Aggression</i> . Die tweede actie kost niets extra. Bij aankoop <i>Geschwindigkeit</i> afgeven.
5+	5	Bewegung II "Bewegung I" afgeven	2	Tijdens fase 1 mag de amoebe in elke gewenste richting verplaatst worden of zelfs blijven staan. Bij aankoop <i>Bewegung I</i> afgeven.
5+	5	Aggression "Überlebenskampf" afgeven	1	Zoals <i>Überlebenskampf</i> . Na de natuurlijke sterfgevallen tijdens fase 5 kan er elke ronde één vreemde amoebe, die bij een eigen amoebe staat, gedood worden. Dit doden kost de aanvaller 1 BP. De dode amoebe wordt door twee voedingsstoffen van elke kleur vervangen. Amoeben met <i>Panzerung</i> ontvangen enkel schade door dergelijke aanvallen. Deze aanval is de enige vaardigheid die slechts eenmaal per ronde tegen 1 amoebe kan ingezet worden. Bij aankoop <i>Überlebenskampf</i> afgeven.
6+	6	Pantserung "Verteidigung" of "Flucht" afgeven	1	Beschermt tijdens fase 1 of 5 tegen aanvallen door vreemde amoeben van spelers, die <i>Überlebenskampf</i> of <i>Aggression</i> bezitten. In fase 1 kunnen gepantserde amoeben niet aangevallen worden. De verdediging tegen <i>aggression</i> lukt steeds met deze <i>pantserung</i> , maar kost de verdediger 1 SP. De amoebe sterft alsnog, wanneer door de aanval te veel SP verkregen worden Bij aankoop <i>Verteidigung</i> of <i>Flucht</i> afgeven.

De Extra genen

Deze kaarten zijn met een ster rechtsonder gemarkeerd.

Elk extra gen is slechts éénmaal voorhanden.

De genen “*Kurzlebig*” en “*Heisshunger*”, met een groot uitroepingsteken(!) gemarkeerd, hebben eigenschappen die telkens moeten worden uitgevoerd. De bezitter heeft geen keuze.

2	3	Doris & Frank gen	Wie dit gen op het speleinde bezit, beslist wat als volgende gespeeld wordt.
3	2-	Heisshunger (Geeuwghonger) !	Alle eigen amoeben moeten een extra voedingsstof eten. Dit gen is nadelig en moet steeds uitgevoerd worden (een MOET -gen), al je amoeben eten dus permanent een extra stof. Dankzij haar negatieve kwetsbaarheid beschermt het wel tegen gendefecten. Idee: Stephen Tavener
3	3	Strömungssinn (Stroomrichting)	In het begin van fase 1 kan de speler al een blik werpen op de volgende milieukaart. Deze informatie blijft geheim voor de andere spelers. Idee: Brian Bankler
3	3	Harde Nuss (Harde noot)	Heeft een amoebe zich niet kunnen verdedigen tegen een aanval, dan moet de aanvaller voor een beslissende doodslag/vertering een extra BP betalen. Doet hij dit (in fase 1) niet, dan zal de aanvaller honger lijden ondanks de gelukte aanval. De verdediger overleeft. Idee: Steffan O’Sullivan
3	3	Alarm	Zodra een eigen amoebe in fase 1 opgevreten wordt, bezitten alle andere eigen amoeben voor deze ronde de eigenschap Flucht . Idee: Steffan O’Sullivan
3	3	Reinlichkeit (Zindelijkheid)	De uitscheidingen van elke eigen amoebe kunnen op elk buurveld naar keuze gelegd worden. De uitscheidingen van één amoebe komen ook altijd op één veld terecht. Idee: Trevor Dewey
4 (2)	3	Sozialgen (Sociaal gen)	De bezitter krijgt na fase 6 van elke speler 1 BP, die meer dan 5 velden voorsprong heeft op de scorebaan (bezette velden meegeteld). Het gen mag enkel door de huidige laatste gekocht worden. Verkrijgt hij het gen uit de voorraad dan kost het 4 BP. Krijgt hij het gen van een andere speler (die niet meer de laatste is), dan moet hij 2 BP aan deze speler betalen, en de bank krijgt niets. Ook deze ruil gebeurt in fase 3.
4	3	Fast Food	Eigen amoeben kunnen bewegen en eten ruilen en in fase 1 eerst eten en pas daarna bewegen.
4	3	Riesenportion (Reuzeportie)	In geval van een gelukte aanval door een vreemde amoebe met Überlebungskampf bekommt de amoebe slechts 1 SP, maar overleeft voorlopig. De aanvaller voedt zich en buiten zijn uitscheidingen komen geen andere voedingsstoffen in het veld. Idee: Andy Daghish

4	3	Anpassungsfähig (Aanpassingsvermogen)	Eigen genen (ook dit gen) kunnen in fase 3 voor slechts 1 BP gewisseld worden met andere beschikbare genen. Als het nieuwe gen duurder is, dan moet het prijsverschil bijgesteld worden. Is het nieuwe gen goedkoper dan moeten geen extra BP worden betaald. Het prijsverschil wordt niet terugbetaald. Om hogere genen te kopen moet bijkomend het passende lagere gen afgegeven worden. Idee: Andy Daglish
4	4	Rüssel I (Slurf I)	Bij het eten kan een voedingsstof uit een buurveld (niet diagonaal!) verbruikt worden. Idee: Trevor Dewey
4	4	Aufplustern (Afschrikking)	Grote amoeben hebben lage nummers: amoeben kunnen slechts worden aangevallen door amoeben met een gelijk of een lager nummer. Idee: Mike Mayer
4	4	Tarnung I (Camouflage I)	Een aanvallende amoebe dobbelt eerst, om te bepalen of ze door de verdediger herkend wordt. Dobbelt ze 1-3 dan kan de verdediger normaal weren (<i>Flucht, Verteidigung, Alarm</i>). Bij 4-6 slaagt de camouflage en de aangevallene verdedigt zich niet. <i>Pantserung</i> werkt ook tegen <i>Tarnung</i> . Idee: Steffan O'Sullivan
5	4	Heilung I (Genezing I)	Voor 3 BP kan elke amoebe in fase 4 één SP afgeven. Idee: Stephen Tavener
5	4	Flexibel	Nieuwe genen kosten 1 BP minder. Idee: Ronald Olszewski
5	5	Kurzlebig (Kortlevend) !	Eigen amoeben sterven al met één SP (met <i>Lebenserwartung</i> bij 2 SP), daarom kosten ze in fase 4 nog slechts 4 BP. Dit is een MOET -gen, men kan dus niet kiezen wanneer het in te zetten. . Alle amoeben zijn kortlevend zolang men het gen bezit. Bij teruggave wegens Stralingsschade telt men slechts 4 af. Idee: Ronald Olszewski
5	5	Giftige Ausscheidung (Giftige uitscheiding)	Bij de uitscheiding van elke amoebe kan één SP op het veld gelegd worden. De volgende (en niet noodzakelijk vreemde) amoebe die dit veld binnenkomt, krijgt dit SP erbij. Liggen er meer dan één SP in het veld dan gaan ze allemaal naar de volgende binnentredende amoebe Idee: Ronald Olszewski
5	5	Platzen (Barsten)	Wanneer een eigen amoebe sterft dan krijgen alle amoeben op hetzelfde veld een SP. Dit kan eventueel een kettingreactie veroorzaken wanneer er zich nog eigen amoeben op hetzelfde veld bevinden. Idee: Stephen Tavener & Trevor Dewey
5	4	Abprallen (Terugkaatsen)	Amoeben die tegen een hindernis drijven of botsen, kunnen terugkaatsen: Ze trekken dan naar het tegenover de hindernis liggende veld, indien daar geen hindernis is. Idee: Mike Mayer
6	5	Explosive Vermehrung (Explosieve vermeerdering)	Wie dit gen bezit kan in fase 4 afzien van alle nieuwe BP's en zijn opgespaarde BP's afgeven. Hij mag dan zoveel amoeben inzetten tot hij er evenveel in de oersoep heeft als de huidige leider.
6	6	Energie sparen	Amoeben die in fase 1 drijven krijgen 1 BP uitbetaald. Idee: Ronald Olszewski

Hogere genen

Om vaardigheden te verwerven waarbij een andere kaart moet afgegeven worden, moet deze kaart minstens tijdens de vorige ronde gekocht zijn. De afgegeven kaarten, net zoals bij Gendefecten, kunnen onmiddellijk terug worden verworven. Men mag niet tegelijk een gen en zijn voorganger bezitten.

Voor Vooruitgang tellen hogere genen als twee genen!

3	4	Promotion “ <i>Intelligenz</i> ” afgeven	Jammer genoeg nutteloos. Bij aankoop <i>Intelligenz</i> afgeven. Idee: Trevor Dewey
4+	3	Umweltsinn (Milieukennis) “ <i>Strömungssinn</i> ” afgeven	Direct nadat in fase 2 een milieukaart afgedekt wordt mag de speler de volgende milieukaart bekijken. Hij houdt deze informatie geheim. Bij aankoop <i>Strömungssinn</i> afgeven. Idee: Brian Bankler
5+	4	Tarnung II (Camouflage II) “ <i>Tarnung I</i> ” afgeven	Aanvallen kunnen niet meer worden afgeweerd met <i>Flucht</i> , <i>Verteidigung</i> of <i>Alarm. Pantserung</i> blijft werken. Bij aankoop <i>Tarnung I</i> afgeven.
5+	5	Heilung II (Genezing II) “ <i>Heilung I</i> ” afgeven	Zoals <i>Heilung I</i> . Alternatief kan voor een extra BP, dus voor 4 BP, het SP op een op hetzelfde veld gelegen amoëbe overgedragen worden. Deze amoëbe kan daardoor eventueel onmiddellijk sterven. Bij aankoop <i>Heilung I</i> afgeven. Idee: Stephen Tavener
6+	6	Rüssel II (Slurf II) “ <i>Rüssel I</i> ” afgeven	Er kunnen tot twee voedingsstoffen uit een willekeurig aangrenzend veld (niet diagonaal) gegeten worden. Beide voedingsstoffen moeten uit hetzelfde veld komen. Bij aankoop <i>Rüssel I</i> afgeven. Idee: Stephen Tavener

Viel Spass und guten Erfolg!