

Evo

Euro Games, 2004

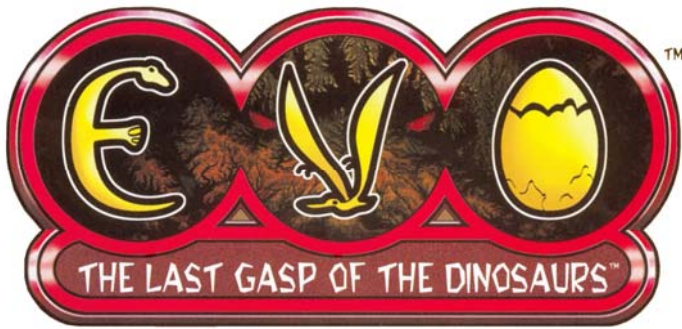
Philippe KEYAERTS

3 - 5 spelers vanaf 12 jaar

± 120 minuten

Inleiding

In het jaar 217.453.883 voor onze tijdrekening verlaten de eerste dinosauriers de zee om op het vaste land een vermoeiend maar ook opwindend leven te leiden. Het klimaat bezorgt hun de eerste problemen: Ze vluchten voor te grote hitte of koude. Dat is echter niet hun enige probleem, om te overleven moeten ze leren zich verder te ontwikkelen. In EVO moet je zorgen voor het overleven en de ontwikkeling van een dinosaurussort. Je leidt de dino's naar regio's met een mild klimaat en je zorgt voor de geschikte genen om je diertjes te ontwikkelen en te veranderen. Je overtreft andere soorten die duidelijk nog nooit van Darwin gehoord hebben. Je wint het spel als je er in slaagt om je soort sneller en beter te ontwikkelen dan je medespelers.



1. Spelverloop

Bij het begin van het spel heeft elke speler één dino, wiens soort je moet proberen uitbreiden en ontwikkelen. Het klimaat bezorgt de spelers het eerste probleem.

Op het speelbord zijn er 4 verschillende landschappen die onderworpen zijn aan regelmatige klimaatveranderingen. Het klimaat verandert elke ronde en de dino's zijn gedwongen om regio's met een levensbedreigend klimaat te ontvluchten. Een speler ontwikkelt zijn soort door genen te verwerven. Met het gen *poot* kunnen dino's zich verder bewegen, met het gen *ei* kan de soort zich sneller voortplanten, het gen *pels* beschermt tegen de koude, ... enzovoort. In elke ronde bepaalt het toeval een klimaatverandering. Veel dino's moeten naar andere regio's uitwijken als het klimaat levensbedreigend wordt. De dino's planten zich voort. Soorten gaan ten onder door extreme hitte of koude. Overlevende dino's bezorgen je ontwikkelingspunten die verzameld kunnen worden als zegepunten of kunnen gebruikt worden om nieuwe genen te verwerven. Het inslaan van een meteoriet bepaalt het einde van het spel. De speler met de meeste ontwikkelingspunten wint.

2. Spelmateriaal

⇒ **2 speelborden**, aan beide zijden bedrukt.

Afhankelijk van het aantal spelers dat aan de partij deelneemt, worden de borden op een bepaalde manier aan elkaar gelegd.

Gele velden: woestijn.

Bruine velden: heuvel.

Groene velden: vlakte.

Grijze velden: gebergte.



3 spelers

het middelgrote +
het kleine speelbord



4 spelers

het kleine en het grote **of**
de twee middelgrote speelborden



5 spelers

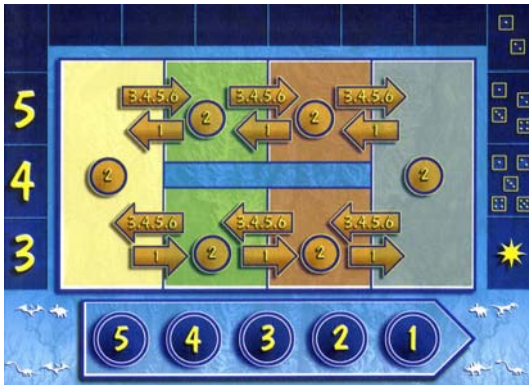
het middelgrote +
het grote speelbord



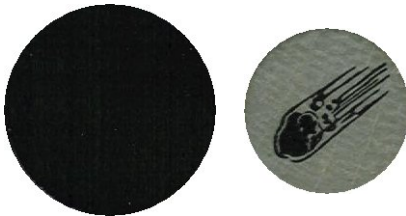
⇒ **50 houten speelstukken** in 5 kleuren: de dino's



- 1 bord met de tabellen
klimaat (midden van het bord),
initiatief (onderaan) en
spelronde (links, boven en rechts)



- 1 klimaatspeelstuk en
1 meteorietspeelstuk



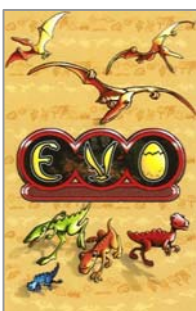
- 5 speelstukken om de
ontwikkelingspunten aan te duiden



- 5 portretten van de dinosoorten



- 26 gebeurteniskaarten



- 1 spelreglement

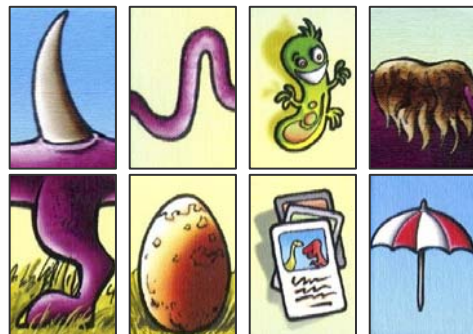
- 1 bord met de biedtabel en de puntenlijst
voor ontwikkelingspunten

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
59																17
58		0	1	2	3	4	5	6								18
57																19
56		0	1	2	3	4	5	6								20
55																21
54		0	1	2	3	4	5	6								22
53																23
52		0	1	2	3	4	5	6								24
51																25
50		0	1	2	3	4	5	6								26
49																27
48		0	1	2	3	4	5	6								28
47																29
46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30

- 5 initiatiefspeelstukken om de
spelvolgorde aan te duiden



- 62 genkaartjes



- 1 buidel waaruit de genen getrokken
worden

- 1 dobbelsteen



3. Spelvoorbereiding

De grootte van het speelveld hangt af van het aantal spelers dat aan een partij deelneemt. Het speelveld wordt altijd uit de 2 speelborden samengesteld (zie pagina 3 van het Engelse reglement voor een afbeelding).

- Bij 3 spelers worden het kleinste en het middelgrote speelbord gebruikt.
- Bij 4 spelers gebruikt men het kleinste en het grootste speelbord, of beide middelgrote speelborden.
- Bij 5 spelers worden het grootste en het middelgrote speelbord gebruikt.

Als de speelborden correct aan elkaar gelegd zijn, moeten er evenveel witte sterren naast woestijngebieden zichtbaar zijn als er spelers meedoen (de velden met sterren zijn ook de startvelden).

De verschillende tabellen worden naast het speelbord gelegd.

Het *klimaatspelstuk* wordt op de klimaat tabel boven in het gele veld gelegd.

Het *meteoriet spelstuk* wordt overeenkomstig het aantal spelers op de speelrondenlijst gelegd (op het grote cijfer 3, 4 of 5 aan de linkerkant).

De 62 *genkaartjes* worden in de buidel gelegd.

De gebeurteniskaarten worden geschud. Elke speler krijgt 3 kaarten. De rest wordt als stapel naast het speelbord gelegd.

Elke speler krijgt 10 dino's in zijn kleur, het initiatiefstuk in zijn kleur en een dinoportret.

De puntentellers worden op veld 6 van de puntenlijst gelegd.

De startregio's (met witte ster) worden onder de spelers verdeeld en elke speler legt op zijn regio 1 dino in zijn kleur.

4. Verloop van een spelronde

Elke spelronde bestaat uit 6 fasen:

- 1. Initiatief:** Bepalen van de speelvolgorde.
- 2. Klimaat:** Het klimaat van deze ronde wordt bepaald.
- 3. Beweging en gevechten:** De spelers kunnen hun dino's bewegen en gebiedsbetwistingen worden uitgevochten.
- 4. Voortplanting**
- 5. Overleven en ontwikkelingspunten:** Sommige dino's moeten van het bord verwijderd worden en de spelers krijgen ontwikkelingspunten.
- 6. Meteoriet en bieden:** De meteoriet wordt een veld opgeschoven. Als het spel nog niet ten einde is, kunnen de spelers hun soort verder ontwikkelen door het verwerven van extra genen.

4.1. Initiatief

Het aantal genspeelkaartjes met een '*Staar!*' dat de spelers in hun bezit hebben, bepaalt de speelvolgorde. De speler met de meeste van deze kaartjes speelt eerst, dan de tweede, ... enzovoort. Bij een gelijkstand beslist het aantal dino's op het speelbord. De speler met de meeste dino's speelt eerst. Als er dan nog een gelijkstand is, bepaalt de dobbelsteen de volgorde, de speler die het hoogste aantal ogen werpt, speelt eerst. Bij het begin van het spel wordt de volgorde volledig bepaald door de dobbelsteen omdat alle soorten nog gelijk zijn.

De speelvolgorde wordt met de *initiatiefspelstukken* van de spelers aangeduid op de initiatieflijst (onder de klimaat tabel). De volgorde wordt elke ronde opnieuw bepaald en geldt dan voor de volledige ronde.

4.2. Klimaat

De startspeler werpt met de dobbelsteen. Afhankelijk van het aantal geworpen ogen wordt het *klimaatspeelstuk* op de klimaattabel aan de hand van de pijlen bewogen.

- 3, 4, 5 of 6: Bewegen in een richting.
- 1: Beweegt in de tegenovergestelde richting.
- 2: Geen verandering.

Vóór met de dobbelsteen geworpen wordt, hebben alle spelers de mogelijkheid om door gebeurteniskaarten het klimaat te beïnvloeden.

De 4 gekleurde velden in de klimaattabel komen overeen met het gelijk gekleurde landschap op het speelbord. Het klimaatspeelstuk op de klimaattabel toont aan in welk landschap een *mild* klimaat heerst. In het veld onmiddellijk links van het klimaatspeelstuk heerst een *warm* klimaat. Het veld onmiddellijk rechts heeft een *koud* klimaat. De velden die 2 of 3 stappen naar links verwijderd zijn van het klimaatspeelstuk hebben een *heet* klimaat, 2 of 3 stappen naar rechts betekent een *ijskoud* klimaat. In een *heet* of *ijskoud* klimaat kunnen de dino's niet overleven (dit wil zeggen dat het nergens warmer kan zijn dan in de woestijn en nergens kouder kan zijn dan in de bergen).

Voorbeeld 1

Als het klimaatspeelstuk zich op het groene veld bevindt, heerst op de vlakte een mild klimaat. In de heuvels heerst een koud klimaat en in de woestijn een warm klimaat. In de bergen heerst een ijskoud klimaat.

Voorbeeld 2

Als het klimaatspeelstuk zich op het grijze veld bevindt, heerst in de bergen een mild klimaat. In de heuvels heerst een warm klimaat. Op de vlakte en in de woestijn heerst een heet klimaat.

Het klimaat dat in de verschillende regio's heerst, beslist over het overleven van de dino's.

In regio's met een mild klimaat overleven de dino's. In koude en warme regio's is overleven afhankelijk van de genen. In ijskoude en hete regio's kan geen enkele dino overleven.

Dino's die zich in regio's bevinden met een ijskoud of een heet klimaat worden onmiddellijk van het speelbord genomen en aan de spelers teruggegeven.

4.3. Beweging en gevechten

Beweging van de dino's

Het aantal *Pootkaartjes* dat een speler bezit, bepaalt hoeveel stappen zijn dino's in totaal mogen bewogen worden. 1 *Pootkaartje* laat toe om 1 dino 1 regio te verplaatsen. Bij het begin van het spel beschikt elke soort over 1 *Poot*. Dit wil zeggen dat 1 dino 1 regio verplaatst mag worden. Als je soort over een tweede *Poot* beschikt mag 1 dino 2 regio's verplaatst worden of 2 dino's elk 1 regio.

Een beweging is altijd naar een aangrenzende regio, onafhankelijk van de kleur van de regio.

Bewegingen zijn altijd vrijwillig.

In elke regio kan zich maar 1 dino bevinden.

Als men een dino verplaatst naar een regio die al bezet is, wordt onmiddellijk (vóór andere bewegingen) bepaald welke van de 2 dino's van het bord moet genomen worden.

Het is onmogelijk een regio te betreden waar zich al een dino van dezelfde kleur bevindt.

Opmerking

Tijdens de bewegingen speelt het klimaat geen rol. Men kan een dino door een regio bewegen waar een heet of ijskoud klimaat heerst. Als een dino echter zijn beweging stopt in een hete of ijskoude regio wordt hij in fase 5 van het bord genomen.

Conflicten uitvechten

De speler die een al bezette regio betreedt, werpt met de dobbelsteen.

De winnaar van het gevecht wordt beslist door de dobbelsteenworp en het aantal *Horenkaartjes* dat de betreffende soorten bezitten.

Als beide soorten (aanvaller en verdediger) even veel *Horens* hebben, moet de aanvaller een 1 of een 2 werpen om te winnen. In alle andere gevallen verliest hij.

Als de aanvaller 1 *Horen* meer heeft dan de verdediger wint hij bij het werpen van een 1, 2, 3 of een 4.

Als de aanvaller 2 of meer *Horens* meer heeft dan de verdediger wint hij bij het werpen van 1, 2, 3, 4 of 5.

Als de aanvaller 1 *Horen* minder heeft dan de verdediger kan hij enkel winnen door het werpen van een 1 met de dobbelsteen.

Als de aanvaller 2 of meer *Horens* minder heeft dan de verdediger mag hij dit veld niet betreden en is er dus ook geen conflict.

De verliezende dino wordt van het speelbord genomen en terug in de voorraad van de eigenaar gelegd.

Nadat een conflict uitgevochten is, mag de speler nog verder bewegen, ook met de winnende dino.

4.4. Voortplanting

In speelvolgorde zet elke speler zoveel nieuwe dino's op het speelbord als hij *Eikaartjes* heeft (in de eerste speelronde is dat er dus 1).

Men kan nieuwe dino's enkel plaatsen in regio's grenzend aan een regio die al een eigen dino bevat sinds het begin van deze spelronde.

Het plaatsen van nieuwe dino's is verplicht. Enkel indien men geen dino's meer heeft of er geen dino's meer kunnen geplaatst worden, mag deze stap overgeslagen worden.

4.5. Overleven en ontwikkelingspunten

Bepalen welke dino's op het bord blijven

Alle dino's in de regio's met een mild klimaat overleven deze ronde en blijven dus op het bord.

Van de dino's in de koude regio's overleven er zoveel als de speler *Pelsgenen* bezit. De speler bepaalt zelf welke dino's verwijderd worden.

Van de dino's in de warme regio's kan elke soort zoveel dino's op het speelbord behouden als hij *Zonneschermgenen* heeft. De speler bepaalt zelf welk dino's van het bord worden genomen.

Dino's die zich in een regio met een ijskoud of heet klimaat bevinden, worden allemaal van het speelbord genomen en komen terug in de voorraad van de spelers.

Uitdelen van ontwikkelingspunten

Voor elke dino op het speelbord krijgt een speler 1 ontwikkelingspunt. Op de puntenlijst wordt de puntenteller het overeenkomstig aantal velden vooruit gezet.

De ontwikkelingspunten kunnen gebruikt worden om voor je soort nieuwe genen te bekomen. Overblijvende ontwikkelingspunten worden op het einde van het spel gebruikt om de winnaar te bepalen.

4.6. Meteoriet en bieden

In het begin van het spel zijn alle soorten gelijk. In deze fase kunnen de spelers genen verwerven die de eigenschappen van hun dinosoort veranderen. De genkaartjes die de spelers bekomen, worden op het portret van de soort gelegd. In de laatste ronde wordt niet meer geboden voor de genen.

Verplaatsen van de *meteoriet*

In deze fase wordt het *meteorietspeelstuk* een veld verder geschoven. Wanneer de *meteoriet* op een veld komt waarop dobbelstenen staan afgebeeld, werpt de startspeler met de dobbelsteen. Als het geworpen aantal ogen overeenkomt met één van de afgebeelde dobbelstenen wordt het spel onmiddellijk beëindigd. Het spel eindigt ook als de *meteoriet* op het laatste veld van de spelrondenschaal komt.

Bieden voor nieuwe genen

Als het spel niet ten einde is kunnen de spelers nu genen verwerven.

Men neemt uit de buidel zoveel genkaartjes als er spelers zijn en legt ze op de lege velden van de biedtabel. Elk genkaartje ligt in een eigen rij.

De startspeler neemt zijn *initiatiefspeelstuk* en legt het in de rij van het gen dat hij wil bekomen. Hij legt zijn speelstuk op het cijfer dat overeenkomt met het aantal ontwikkelingspunten dat hij wil betalen voor dit gen (0 is ook mogelijk).

De andere spelers volgen in speelvolgorde. Een speler kan voor een gen bieden waarvoor nog niemand geboden heeft, of het bod van een andere speler verhogen door zijn speelstuk op een hoger cijfer in dezelfde rij te leggen. Een speler wiens bod overtroefd wordt door een andere speler moet onmiddellijk (vóór de volgende speler een bod doet) zijn speelstuk verplaatsen: Hij kan zijn bod verhogen of bieden voor een ander gen.

Opmerking

Het is toegelaten om meer te bieden dan het hoogste getal op de biedtabel (6).

Het doen van een bod is niet vrijwillig. Een speler kan hierbij niet passen, als hij aan de beurt is moet hij een bod doen voor een gen of een bod verhogen.

De biedfase is voorbij als alle spelers een bod gedaan hebben op een verschillend gen. De puntenteller van elke speler wordt achteruit gezet volgens de grootte van het gedane bod. Het verworven gen wordt op het portret van de soort gelegd.

Spelers die in vorige rondes één of meerdere *mutatiegenen* hebben verworven, betalen 1 ontwikkelingspunt minder per *mutatiegen*. Het is niet mogelijk op deze manier punten bij te krijgen door 0 te bieden.

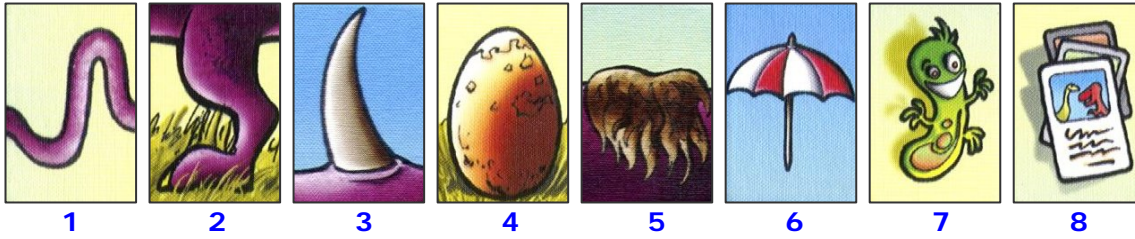
Het portret van je dinosoort moet altijd openliggen zodat iedereen kan zien over welke genen je beschikt.

Het *kaartgen* wordt niet op het portret gelegd, maar de speler die dit gen verkregen heeft, neemt een nieuwe gebeurteniskaart. Het gen wordt uit het spel genomen.

Opmerking

Op elk portret staan verschillende genen afgebeeld. De soort kan vanaf het begin de eigenschap van deze genen gebruiken (1 ei, 1 poot, 1 pels, 1 zonnenscherm en 1 staart).

5. De verschillende genen



1. Staart

Het aantal staarten bepaalt de speelvolgorde van de soorten (fase 1).

2. Poot

Elke poot maakt het mogelijk om 1 dino 1 regio te verzetten (fase 3).

3. Horen

Horens verbeteren de kans om gevechten te winnen (fase 3).

4. Ei

Elk eigen zorgt elke ronde voor 1 nieuwe dino (fase 4).

5. Pels

Pels beschermt dino's tegen de koude. Elk gen beschermt 1 dino in een koude (niet ijskoude) regio (fase 5).

6. Zonnescherm

Een zonnescherm beschermt dino's tegen de warmte. Elk gen beschermt 1 dino in een warme (niet hete) regio (fase 5).

7. Mutatie

Elk mutatiegen vermindert de prijs van een bod met 1 ontwikkelingspunt (fase 6).

8. Kaart

Dit laat een speler toe om een nieuwe gebeurteniskaart te nemen. Daarna wordt het gen uit het spel genomen.

6. Gebeurteniskaarten

Bij het begin van het spel krijgt elke speler 3 kaarten. Men kan enkel nieuwe kaarten bekomen door het *kaartgen*.

Op elke kaart staat aangegeven wanneer ze mag uitgespeeld worden en welke uitwerking ze heeft. Gebruikte kaarten worden uit het spel genomen. Een speler kan in een ronde meerdere gebeurteniskaarten uitspelen.

Opmerkingen

- In de eerste 2 spelronden mogen geen gebeurteniskaarten gebruikt worden.
- In een ronde mag maar één kaart gespeeld worden die invloed heeft op het weer. Als meerdere spelers zulke kaart willen spelen, bepaalt de speelvolgorde welke speler zijn kaart mag gebruiken.
- Kaarten worden in speelvolgorde uitgespeeld. Een speler kan dan ook beslissen geen kaart uit te spelen na gezien te hebben welke kaarten door de anderen gespeeld worden.

7. Einde van het spel

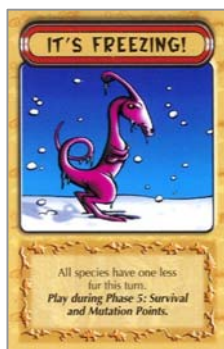
Het einde van het spel wordt bepaald door een dobbelsteenworp of door het bereiken van het laatste veld van de spelrondenschaal.

De speler met de meeste ontwikkelingspunten wint. Als meerdere spelers even veel ontwikkelingspunten hebben, wint de speler die de meeste dino's op het speelbord heeft.

8. Variant

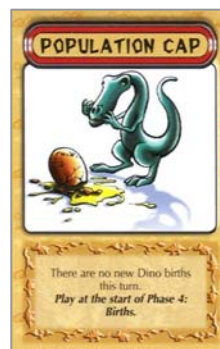
Om de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen, bevelen wij aan om bij het begin van fase 6 een gen minder op de biedtabel te leggen. Bij deze variant is het ook toegelaten om te passen bij het bieden. Wie gepast heeft, kan in deze ronde niet meer aan de biedfase deelnemen.

Gebeurtenissen



Ijskoud !

Bij elke soort telt deze ronde één gen *Pels* niet mee.
Deze kaart kan tijdens fase 5 uitgespeeld worden.



Voortplanting verhinderen

In deze ronde wordt de fase voortplanting niet uitgevoerd.
Deze kaart kan bij het begin van fase 4 uitgespeeld worden.



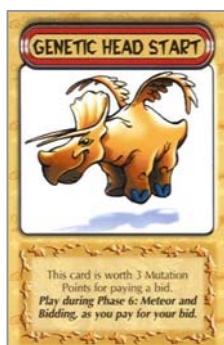
Overstroming

Werp 1 keer met de dobbelsteen voor elke dino die zich in een kustregio bevindt. Tel het aantal *zonnenschermgenen* erbij op. Als het resultaat 4 of minder is wordt de dino van het bord genomen.
Deze kaart kan bij het begin van fase 2 uitgespeeld worden.



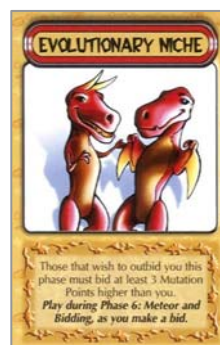
Vredelievende dino's

In deze ronde wordt niet gevochten.
Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.



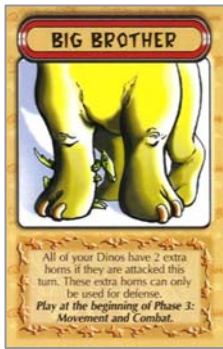
Genetische hoogvlieger

Tijdens de biedfase telt deze kaart voor 3 ontwikkelingspunten.
Deze kaart kan bij het begin van fase 6 uitgespeeld worden.



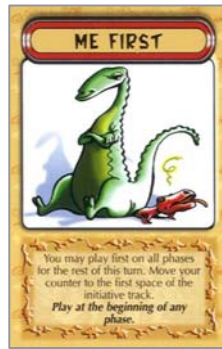
Gendeling

Als een medespeler u wil overbieden, moet hij minstens 3 ontwikkelingspunten extra bieden.
Deze kaart kan tijdens fase 6 uitgespeeld worden.



Grote broer

Als uw dino's in deze ronde worden aangevallen, hebben ze 2 extra horens ter beschikking voor de verdediging.
Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.



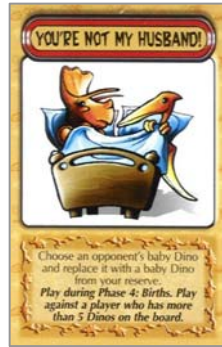
Ik eerst !

Tot het einde van deze ronde ben je eerste in de speelvolgorde.
Deze kaart kan bij het begin van elke fase uitgespeeld worden.



Catastrofe !

Tijdens deze ronde word het klimaat niet door toeval bepaald. Verplaats het klimaatspeelstuk 2 velden in de richting 3,4,5,6.
Deze kaart kan bij het begin van fase 2 uitgespeeld worden.



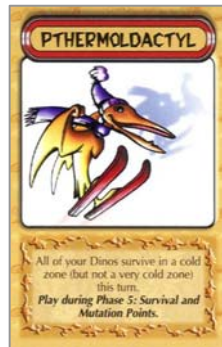
Mijn man komt eraan !

Kies een dino uit die één van je medespelers deze ronde in het spel heeft gebracht en vervang hem door een dino uit je eigen voorraad.
Deze kaart kan op het einde van fase 4 uitgespeeld worden, maar enkel tegen spelers die minstens 5 dino's op het bord hebben.



Mislukte ontwikkeling

Er wordt een gen minder op de biedtabel gelegd (dus aantal spelers - 1).
Deze kaart kan bij het begin van fase 6 uitgespeeld worden.



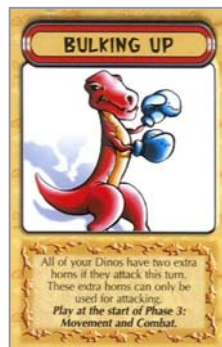
Neopreen

Al je dino's die zich in een koude (maar niet ijskoude) regio bevinden, overleven deze ronde.
Deze kaart kan tijdens fase 5 uitgespeeld worden.



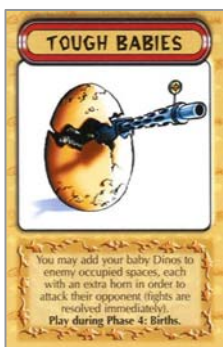
Niets laten aanbranden

Bij elke soort telt deze ronde één gen zonnenscherm niet mee.
Deze kaart kan tijdens fase 5 uitgespeeld worden.



Reuzengen

Als je dino's deze ronde iemand aanvallen, hebben ze de beschikking over 2 extra horens.
Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.



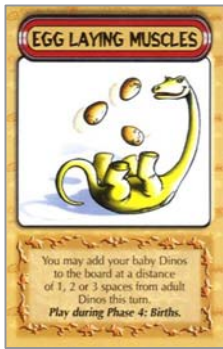
Robuuste jeugd

Je mag nieuwe dino's ook in reeds bezette regio's plaatsen. Voor deze onmiddellijk uit te vechten conflicten beschikt je soort over 1 extra horens.
Deze kaart kan tijdens fase 4 uitgespeeld worden.



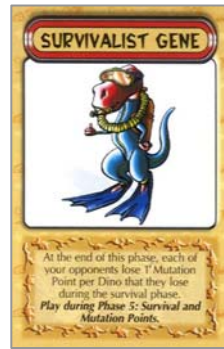
Slaapgen

In deze ronde mogen geen kaarten meer uitgespeeld worden.
Deze kaart kan in elke fase uitgespeeld worden.



Sportief nageslacht

Nieuwe dino's mogen ook in regio's geplaatst worden die 2 of 3 stappen verwijderd zijn van dino's die al op het bord staan. *Deze kaart kan tijdens fase 4 uitgespeeld worden.*



Overlevingsgen

Op het einde van fase 5 verliezen je medespelers voor elke dino die ze van het bord moesten verwijderen ook een ontwikkelingspunt. *Deze kaart kan op het einde van fase 5 uitgespeeld worden.*



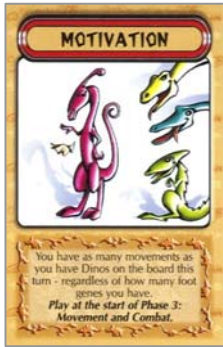
Onverwacht gen

Deze kaart telt op het einde van het spel voor 2 extra ontwikkelingspunten. *Deze kaart wordt na de laatste ronde uitgespeeld.*



Ongeval

Verwijder één dino van een medespeler van het bord. *Deze kaart kan tijdens fase 2 uitgespeeld worden, maar enkel tegen een medespeler die minstens 5 dino's op het bord heeft.*



Oerinstinct

Je mag je dino's zoveel stappen verzetten als je dino's op het bord hebt. Dus onafhankelijk van het aantal poten. *Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.*



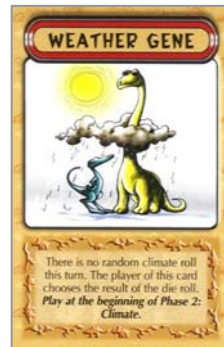
Verdubbeling

Je krijgt de laatst uitgespeelde gebeurteniskaart en steekt ze bij je eigen kaarten. *Deze kaart wordt onmiddellijk na een andere kaart uitgespeeld.*



Verdedigingsgas

Je sluit een overeenkomst met een speler naar keuze: Je mag elkaar deze ronde niet aanvallen. *Deze kaart kan bij het begin van fase 3 uitgespeeld worden.*



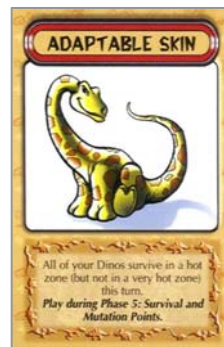
Weergen

In deze ronde wordt het klimaat niet bij toeval bepaald. Je bepaalt zelf het resultaat van de dobbelsteenworp. *Deze kaart kan bij het begin van fase 2 uitgespeeld worden.*



Weersomslag

Als het klimaatspeelstuk op een groen of bruin veld ligt, wordt het verplaatst naar het andere veld van dezelfde kleur (dus naar boven of naar onder). *Deze kaart kan bij het begin van fase 2 uitgespeeld worden.*



Extra zonnebescherming

Al je dino's die zich in een warme (maar niet hete) regio bevinden, overleven deze ronde. *Deze kaart kan op het einde van fase 5 uitgespeeld worden.*