



**NORDEA
FONDEN**
Vi støtter gode liv

**NATURHISTORISK
MUSEUM AARHUS**

**Aalborg
ZOO**

Phylo

Tilvejebragt af Phylo TCG Project
(Phylogame.org, Honorah O'Neill, David Ng)
Læs mere på www.phylogame.org

ISTIDENS KÆMPE TILBAGE TIL ISTIDEN



Bemærk, at kortspillet kan spilles på en nem og en sværere måde. Den nemme måde at spille det på, version A, egner sig for børn i aldersgruppen 9 år og under. Version B af kortspillet egner sig for børn fra 8 år og opefter. Version C angiver, hvordan spillet kan lægges som en kabale.

INTRODUKTION

Spillet handler om at bygge økosystemer og fødekæder, at sabotere modstanderens økosystemer og at samle points i processen. Det tager udgangspunkt i økosystemer af artsfællesskaber, der interagerer med hinanden i et fælles miljø. Et miljø er defineret af dets terræn og klima.

1. **Kaldenavn:** Artens navn på dansk.
2. **Latinsk navn:** det videnskabelige navn.
3. **Point:** det antal points, som kortet er værd.
4. **Kort tekst:** information om arten samt hvordan kortet må spilles.
5. **Juridiske oplysninger:** information om udviklerne af kortet samt de gældende licenser.
6. **Størrelse:** artens estimerede størrelse. Kødædere og omnivorer må kun spise arter af samme eller

mindre størrelse. Planteædere og omnivorer må spise planter i alle størrelser.

7. **Fødekæde:** arternes position i fødekæden i forhold til andre arter. Farven er ligeledes et udtryk for, hvilken type føde arten spiser:

GUL: PLANTER **RØD:** CARNIVORER
GRØN: HERBIVORER **SORT:** ANDET

9. **Klassifikation:** hvordan organismen er videnskabeligt kategoriseret.
10. **Terræn:** der hvor arten lever med vægt på de geografiske og geologiske forhold. Spillet indeholder følgende terræntyper:



MAMMUT-
STEPPE



SKOV



TUNDRA

11. **Klima:** artens foretrukne temperatur:
MEGET VARMT - TEMPERERET (VARMT) - KOLDT - ARKTISK

SPILLEREGLER TIL VERSION A

Alder: 9 år og derunder
Antal spillere: 2-4 personer

Alle HOME- og Event Card tages ud af kortbunken. Resten af kortene blandes og fordeles i lige store bunker efter antallet af spillere. Den yngste spiller begynder med at trække det øverste kort fra bunken. Spilleren vælger derefter en af følgende parametre:

- Størrelse
- Rang i fødekæden
- Antal ryk (hvis det ikke står på kortet, svarer det til nul)
- Antal terræner
- Antal klimaer

Modspilleren trækker det øverste kort fra sin bunke og sammenligner med det valgte parameter. Spilleren med det højeste tal vinder og må lægge begge kort i bunden af sin bunke. Hvis det er uafgjort, trækker de berørte spillere tre kort og lægge dem på bordet. Det valgte parameter på fjerde kort vil afgøre duellen. Sejrherreren vinder alle kortene på bordet. Samme fremgangsmåde fortsætter, hvis det fortsat er uafgjort. Den endelige vinderen er den, der sidder tilbage med alle kortene.

SPILLEREGLER TIL VERSION B

Alder: 8 år og opefter
Varighed: ca. 20-30 min.
Antal spillere: 2 personer

To spillere sidder overfor hinanden ved et bord, med hver deres bunke, som de hver trækker fem kort fra. Inden da har deltagerne placeret hver sit **HOME** Card på bordet. Kortene skal ligge ved siden af hinanden, men modsatrettet, således at kortet vender den ”rigtige vej” for sin spiller. Ved hver tur trækkes et nyt kort fra **BUNKEN**. Derefter må spilleren lave op til tre træk af følgende muligheder:

- **LÆG** et kort fra hånden ned på bordet (arts- eller eventkort), horisontalt eller vertikalt
- **KASSÉR** et kort fra hånden og træk tre nye kort
- **RYK** et arts kort som beskrevet på kortet
- **MELD PAS** så det er modstanderens tur

SPILLE ET KORT

ARTSKORT må kun placeres ved siden af et andet kort med mindst **ET** fælles **KLIMA** og også **ET** fælles **TERRÆN**. Disse **PASSER** derfor sammen miljømæssigt. Man må gerne bygge videre på modstanderens kæder, men husk at vende kortene din egen vej!

Et **ARTSKORT** skal også være **KOMPATIBELT** i fødekæden. **FØDEKÆDE 1** (planter) kan placeres alle steder, så længe de er **KOMPATIBLE** miljømæssigt.

FØDEKÆDE 2, planteædere, skal lægges op imod et **FØDEKÆDE 1** kort. **FØDEKÆDE 3**, kødædere, må lægges op af et byttedyr fra **FØDEKÆDE 2**, der er mindre eller på størrelse med dem selv. Den må kun lægges op ad en større planteædere, hvis det er beskrevet på kortet. Omnivorer, der også er **FØDEKÆDE 3**, må både lægges op af planteædere og kødædere. Hvis den lægger sig op af en planteædere, skal den følge anvisningerne for kødædere.

EVENTKORT

Et **EVENTKORT** må spilles efter instruktionerne på kortet. **EVENTKORTENE** har effekt umiddelbart efter handling, hvorefter de bliver **KASSERET**. Et **EVENTKORT** resulterer ofte i, at fødekæder ikke længere **PASSER** sammen miljømæssigt - både for den der lægger det og for modstanderen. Er det tilfældet, får modstanderen ved næste tur en mulighed for at reagere på **EVENTKORTET**, før de **ARTSKORT** som ikke er **KOMPATIBLE** miljømæssigt **KASSERES**. Modstanderen kan **SPILLE** et kort, der kan erstatte det angrebne kort og dermed genoprette fødekæden eller rykke det påvirkede kort til **KOMPATIBLE** områder på bordet. Kort, der ikke kan reddes efter denne reaktion, **KASSERES**.

Den som trækker **SLUTKORTET** behøver ikke at benytte det med det samme. Det kan gemmes og bruges, når spilleren finder det fordelagtigt.

AT RYKKE KORT

Et **ARTSKORTS** evne til at rykke er beskrevet på kortet under spil. Det indikerer, hvor mange ryk et kort må rykke per tur. Et kort kan rykkes op, ned, højre og venstre (hvis andet ikke er beskrevet). Det rykkes kun henover ledige felter, mens det ligger op af mindst et kort, der er **KOMPATIBELT**. Alle **ARTSKORT**, der gøres **INKOMPATIBLE** ved **RYK**, kasseres, hvis modstanderen ikke kan redde dem under sin egen tur.

TIL SLUT

Når en spiller trækker det sidste kort fra sin **BUNKE**, må vedkommende afslutte sin tur. Modstanderen vil derefter spille sin sidste tur. Derefter slutter spillet, **MEDMINDRE**, at et **EVENTKORT** eller et **RYK** i sidste tur gør nogle arter **INKOMPATIBLE**. Hvis det sker, får modstanden altid mulighed for at reagere. Til slut skal spillerne tælle points fra deres egne kort, der ligger på bordet (alle dem, der vende rigtigt, i forhold til en selv). Spilleren med de fleste points vinder.

SPILLEREGLER TIL VERSION C

Alder: 8 år og opefter
Varighed: ca. 20-30 min.
Antal spillere: 1 person

Spilleren placerer sit **Home Card** på bordet og de resterende kort lægges i en bunke. Spilleren trækker fem kort fra bunken op på hånden. For hver gang spilleren har spillet et eller flere kort kan vedkommende trække samme antal kort fra bunken. Ud fra kortene på hånden, må man gøre tre følgende handlinger i vilkårlig rækkefølge:

- **Læg** et kort fra hånden ned på bordet (arts- eller eventkort), horisontalt eller vertikalt.
- **Kassér** et kort for hånden og træk tre nye kort
- **Ryk** et arts kort som beskrevet på kortet

SPILLE ET KORT

ARTSKORT må kun placeres ved siden af et andet kort med mindst **ET** fælles **KLIMA** og også **ET** fælles **TERRÆN**. Disse **PASSER** derfor sammen miljømæssigt. Et **ARTSKORT** skal også være **KOMPATIBELT** i fødekæden. **FØDEKÆDE 1** (planter) kan placeres alle steder, så længe de er **KOMPATIBLE** miljømæssigt. **FØDEKÆDE 2**, planteædere, skal lægges op imod et **FØDEKÆDE 1** kort. **FØDEKÆDE 3**, kødædere, må lægges op af et byttedyr fra **FØDEKÆDE 2**, der er mindre eller på størrelse med dem selv. Den må kun lægges op ad en større planteædere, hvis det er be-

skrevet på kortet. Omnivorer, der også er **FØDEKÆDE 3**, må både lægges op af planteædere og kødædere. Hvis den lægger sig op af en planteædere, skal den følge anvisningerne for kødædere.

EVENTKORT

Et **EVENTKORT** må spilles efter instruktionerne på kortet. **EVENTKORTENE** har effekt umiddelbart efter handling, hvorefter de bliver **KASSERET**. Et **EVENTKORT** resulterer ofte i, at fødekæder ikke længere **PASSER** sammen miljømæssigt. Er det tilfældet skal man straks rykke arts kortet efter de gældende anvisninger på kortet. Kort, der ikke kan reddes efter denne reaktion, **KASSERES**.

AT RYKKE KORT

Et **ARTSKORTS** evne til at rykke er beskrevet på kortet under spil. Det indikerer, hvor mange ryk et kort må rykke per tur. Et kort kan rykkes op, ned, højre og venstre (hvis andet ikke er beskrevet). Det rykkes kun henover ledige felter, mens det ligger op af mindst et kort, der er **KOMPATIBELT**. Alle **ARTSKORT**, der gøres **INKOMPATIBLE** ved **RYK**, kasseres, hvis de ikke kan reddes ved ryk.

TIL SLUT

Når en spilleren trækker det sidste kort fra sin **BUNKE**, må vedkommende afslutte sin tur. Derefter slutter spillet, **MEDMINDRE**, at et **EVENTKORT** eller et **RYK** i sidste tur gør nogle arter **INKOMPATIBLE**. Hvis det

sker, skal spilleren forsøge at rykke arts kortene, ellers kasseres de. Til slut skal spilleren tælle points fra kortene, der ligger på bordet. Målet for spillet er at få så mange points som muligt eller at bygge en komplet fødekæde med alle kortene.