# **BIOS: GENESIS. EJEMPLO EXTENSO**

**Autor: Manuel Suffo** 

# **TURNO 1**

### Fase 1, Eventos

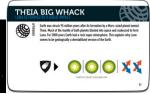
Tras la preparación inicial la situación en el planeta es la mostrada en la ilustración. La columna de la izquierda son los mazos de Refugios ordenados de arriba abajo como Cósmicos, Marinos, Costeros y Continentales.

Cada jugador ha recibido 3 Biontes y 1 Catalizador de su color.

Comenzamos la partida

sacando la primera carta de Evento: "GRAN IMPACTO DE TEA"





El primer icono nos indica una Réplica. Hay que sacar una segunda carta de Evento: "METEORITOS TRANS-PORTADORES DE AGUA".



No sólo chocan meteoritos que arrancan grandes trozos de planeta sino también cometas que traen agua hasta crear océanos. Por eso los Océanos están Activos. Quitamos la carta superior del mazo de Mutaciones ("Mitocondrias") a la derecha del mazo de Refugios Oceánicos y la ponemos en el fondo (a eso el juego lo denomina "Remover").



A continuación vamos aplicando los iconos de izquierda a derecha. Empezando por la carta de Réplica.



El triple evento de Aniquilación no tienen efecto puesto que no hay Refugios aún.



La triple (dos en la carta de Réplica y una en la de los meteoritos) Crisis Extremófila tampoco tienen efecto dado que no hay vida aún.

Se crean 2 nuevos Refugios Oceánicos: "FU-MAROLAS DE ÓXIDO VERDE" y "RESPIRADE-ROS HIDROTERIMALES". Éstos reciben el mana (cubos) apropiado que se coloca en la parte inferior como maná desorganizado.







ENFRIAMIENTO GLOBAL: Clima frío en el planeta que afectará a los dados que organizan maná en los Refugios.

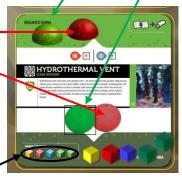
### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores



Se mira en la carta de Evento de los "Meteoritos con Agua" el orden de turnos. Como no hay jugador Azul, es turno del Verde que juega un Bionte y su Cataliza-

dor para usarlo como Enzima en el Refugio de su color.

El jugador Rojo hace lo mismo, pone Bionte y Catalizador y se convierte en el Progenote puesto que a igualdad de Enzimas y Maná organizado (el Bionte cuenta como Maná organizado) se mira el orden de colores en la ESTRUCTURA DE MANÁ



en la parte inferior del Refugio. En ese orden el color rojo va antes que el verde.

El jugador Amarillo tiene ventaja en el Refugio de los Respiraderos si pudiera poner su catalizador, pero ya no hay sitio para más Enzimas. Así que pone su Bionte y Catalizador en las Fumarolas.



### Fase 3, Tirada Autocatalítica

Se resuelve de izquierda a derecha, así que primero se tira en las Fumarolas con sólo 2 dados (sólo está el bionte amarillo):

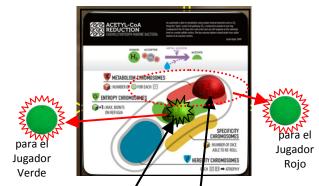
El "1" organiza un maná y el "6" lo desorganiza y además mata la Enzima amarilla. El jugador decide el maná afectado sea de color amarillo para ganar un catalizador de ese color. El jugador Amarillo no se atreve a Repetir la tirada y se conforma con este resultado.



En los Respiraderos el jugador Rojo (como progenote) tirará 4 dados porque hay dos Biontes. Como Rojo es el progenote no habrá Repetición de las tiradas por no coincidir con el color del Refugio. La tirada es:



No sale ningún "1" por tanto no se organiza ningún maná. El "5" tampoco desorganiza porque está tapado por un Enzima. También aparece un doble, con lo que Rojo puede crear vida pero sólo tendrá 2 cromosomas, los 2 biontes. Rojo cree que así va a ser difícil de sobrevivir y aún así se decide a crear vida, una Bacteria Marina con un cromosoma rojo y otro verde. El maná desorganizado y los enzimas van a la "sopa".



### Fase 4, Tirada de Darwin

Rojo tira por su Bagteria recién creada. Son 4 dados debido a que son 2 biontes como cromosomas.



Con el "1" y su cromosoma de metabolismo (rojo), la Bacteria consigue sintetizar catalizadores. Tal como se ve en su carta, crea catalizadores verdes. El "5" significa una Catástrofe de Error, como no tiene cromosomas azules, la Bacteria sufre una Atrofia. Rojo tiene que eliminar el Bionte verde y compensa al jugador Verde con un catalizador de ese color. La Bacteria se queda con un único cromosoma.

# Fase 5, Compras

El jugador Rojo sólo tiene 1 catalizador verde para comprar y la única Mutación disponible (la fila activa de los Océanos, que además es la fila nativa de la Bacteria) es de color rojo, por tanto no puede comprarla.

Al final del turno 1 cada jugador tiene lo siguiente:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 no asignados	1 verde
	1 en Bacteria	
Verde	3 no asignados	1 verde
Amarillo	2 no asignados 1 en Refugio	1 amarillo

# **TURNO 2**

### Fase 1, Eventos

Siguen cayendo "METEORITOS TRANSPORTADORES DE AGUA"



Por tanto los Océanos siguen activos, se "remueve" su mazo de Mutaciones y se aplican los eventos.





Aparecen dos nuevos Refugios "caídos del cielo", pero desgraciadamente sólo están activos los océanos y sólo le queda un Refu-

gio, los "MONTÍCULOS DE ARCILLA".





La Bacteria Marina de Rojo se salva *in extremis* de la Crisis Extremófila gracias a su único cromosoma rojo que le vale como Escudo de Calor.

Continúa un clima frío.



### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Aunque el evento de los meteoritos está repetido, el orden de turnos es diferente. Ahora el primer jugador es Amarillo, que decide continuar en las Fumarolas aunque podría cambiar su bionte a los Montículos si quisiera. Vuelve a poner su catalizador amarillo como Enzima.

Después, Rojo pone un Bionte también pero en el nuevo Refugio de los Montículos de Arcilla, pero no pone su único catalizador, porque al ser verde no le da opción a Progenote ya que sabe que el jugador Verde tiene un catalizador de ese color que le permitirá serlo.

Rojo también podría asignar su catalizador verde como una Vitamina para su bacteria y protegerla de los picos de oxígeno, pero no lo hace.

Verde tiene dos opciones. Puede convertirse en Progenote en cualquiera de los dos Refugios si juega su catalizador verde como Enzima. Se decide por las Arcillas y los Refugios marinos quedan así antes de la Fase siguiente:



## Fase 3, Tirada Autocatalítica

Amarillo lo vuelve a intentar en las Fumarolas tirando dos dados:



Buena tirada que le permite organizar un maná sin que desorganice nada. Elige el cubo azul.



En el Refugio de las Arcillas y erde es el Progenote y tira cuatro dados:



Sin ningún "1" o "2" en un clima frío no puede organizarse ningún maná. Lástima porque si hubiera sido cálido se hubiera organizado 2 maná y la vida que se cree tendría ya 4 cromosomas, que es una buena cantidad para empezar.

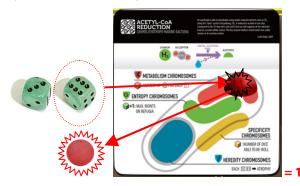
Para empeorar las cosas, el "5" mata un maná. Verde elige que muera el Bionte Rojo que regresa a no asignados pero es compensado con un cromosoma rojo (su color).

Verde puede crear ahora una vida muy pobre que sólo tendría un cromosoma amarillo correspondiente a su bionte. Prueba de todas formas.



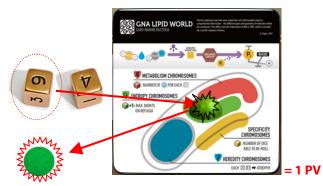
### Fase 4, Tirada de Darwin

Turno para Rojo, que tiene un único cromosoma pero que al ser un bionte le permite tirar 2 dados:



Sin "1" ni opción a triple, su cromosoma rojo no consigue crear nuevos catalizadores y además el dado de "6" conlleva la Atrofia y eliminación al no tener protección contra esta nueva Catástrofe de Error. Rojo gana 1 catalizador de su color como Compensación pero se queda sin su microorganismo, aunque guarda la plantilla de Bacteria porque vale 1 PV al final de la partida.

Después el jugador Verde hace su tirada para su nueva vida. Sólo 2 dados por su único bionte.



Resultado similar al anterior. No había opción a biosíntesis y la tirada de "6" es una Catástrofe de Error que sin cromosomas azules significa la muerte para esta bacteria tan frágil. El jugador gana un cromosoma verde como compensación y guarda la plantilla de Bacteria para 1 PV al final de la partida.

### Fase 5, Compras

No queda ninguna bacteria viva, así que se pasa a un nuevo turno, ya en la Era siguiente, el Arcaico.

La situación al final del Hádico es la siguiente:

final del turno 1 cada jugador tiene lo siguiente:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	3 no asignados	1 verde
		2 rojos
Verde	3 no asignados	1 verde
Amarillo	2 no asignados	_
	1 en Refugio	

## **TURNO 3**

### Fase 1, Eventos

Comienza la Era Arcaica creándose en el planeta una densa "NIEBLA DE HIDROCARBURO".



Los Océanos siguen activos y además ahora también los Continentes. Se "remueven" ambos mazos de Mutaciones.



Un nuevo Refugio que "cae del cielo". Como en los océanos ya no quedan Refugios, sólo se crea en los Continentes. El Refugio aparece en disoluciones salinas eutécticas.







La Crisis Extremófila ya no tiene efecto al no haber vida en el planeta.

La Radiación UV tampoco tiene efecto. No hay ningún organismo vivo.



Y el clima sigue siendo frío. El tercer icono de Frío consecutivos, otro más y la Tierra se habrá convertido en una Bola de Hielo.

## Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Amarillo continúa en sus Fumarolas. No tiene más Catalizadores para poner.

Rojo vuelve a aprovechar que la Estructura de Maná del nuevo Refugio de la Salmuera Eutéctica Continental le permite ser Progenote y juega Bionte y Enzima. Sólo juega 1 catalizador rojo aunque podría jugar más.

Verde decide aprovechar ahora que la Estructura de Maná de las Fumarolas Marinas le es Favorable y arrebata el ser Progenote a Amarillo. Juega bionte y su catalizador verde.

# para el Jugado Amarillo

### Fase 3, Tirada Autocatalítica

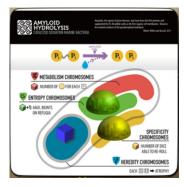
Por orden, Verde tira primero en las Fumarolas con 5 dados ahora que hay un maná organizado allí:



Sólo el "1" organiza un mana y el "6" lo desorganiza y mata el enzima verde. El jugador Verde decide que sea el maná verde el afectado y el jugador Amarillo gana un catalizador verde por ser el Contiende en este Refugio. Además tiene la opción de crear un nuevo microorganismo gracias al doble "5". El jugador Verde cree que teniendo tres cromosomas, y siendo uno el importante

azul y otro el también interesante amarillo, debe intentarlo. Crea una Bacteria Marina de Oxidación Catalizada.

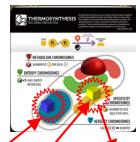




Por su parte, Rojo tira 2 dados en el Refugio Eutéctico:



Esta muy afortunada tirada de doble "I" organiza dos maná, que Rojo decide que será azul y amarillo, y grea una bacteria contres cromosomas:



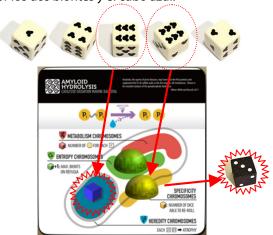
### <u>Fase 4/, Tirada de Darwin</u>

El jugador Rojo tira para su nueva bacteria:



Sin ningún "1" ni triple el cromosoma rojo no consigue sintetizar proteínas. El cromosoma azul le protege de uno de los dos Errores de Replicación y el cromosoma amarillo le permite intentar evitar su otro Error.

Verde hace la tirada para su nueva bacteria. Serán 5 dados por los dos biontes y el cubo azul:



Como la bacteria marina carece de cromosomas rojos no puede bionsintetizar con la tirada de "1", sólo con un triple y no ha salido. Además los dos "6" son dos Catástrofes de Error. Se libra de uno gracias a su cromosoma de herencia (azul) pero el otro le obligará a una Atrofia a menos que el cromosoma de especificidad amarillo lo evite gracias a que le permite repetir uno de los dados. Tira uno de los "6" y saca un "3" y se libra esta vez a lo justo.

### Fase 5, Compras

Tanto Amarillo como Verde podrían comprar Mutaciones para la Bacteria verde, pero tienen que usar los catalizadores en la reserva del Jugador Verde y no le quedan, por tanto no pueden comprar nada y el turno acaba aquí.

El jugador Rojo tiene las siguientes compras disponibles que corresponden a las dos filas activas:





Con sus catalizadores rojo y verde justo no puede com-

prar ninguna mutación, ni siquiera usando quimioselectividad.

La situación queda así:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 no asignados	1 verde
	1 en Bacteria	1 rojo
Verde	2 no asignados	-
	1 en Bacteria	
Amarillo	2 no asignados	1 verde
	1 como Gen	
	Extranjero	

# **TURNO 4**

### Fase 1, Eventos

Ya entrados en la Era Arcaica comienza la "RUPTURA DE VAALBARA". Nuestro continente se nos hace pedazos por la irrupción del magma desde el interior del planeta.



Ahora los Refugios activos están en el Espacio Exterior y en las Costas. Se "remueven" los mazos de Mutaciones correspondientes y se aplican los eventos.





Un Refugio que esta vez surge del interior del planeta. En este caso sale de las Costas que es la línea más abajo activa.

Las "LAGUNAS DE ZEOLITA". Y el otro Refugio aparece "desde los cielos", es decir de la línea Extraterrestre ahora activa. Cae "POLVO INTERPLANETARIO".





Una débil Radiación UV que no afecta porque las únicas bacterias vivas no tienen Mutaciones.

El clima vuelve a ser Frío por 4ª vez,



Por tanto, puede ocurrir **Armageddon** debido al efecto Tierra Bola de Hielo. Llegados a este punto todos consultan su puntuación para tomar una decisión:

Categorías	Rojo	Verde	Amarillo
Cubos	2 en Bacteria	1 en Bacteria	_
Biontes	1 en Bacteria	1 en Bacteria	1 como Gen Extranjero
Trofeos	1	1	_
Dominancia Trófica		_	_
TOTAL	4	3	1

Con esta situación, Verde decide pedir votación "Gaia". El jugador Rojo no puede pedir "Medea" porque su puntuación se reduciría a la mitad quedando en "2" y no ganaría. Así pues todos eligen "Gaia" y todos pierden 1 catalizador o Atrofia. Rojo pierde su catalizador Verde y Amarillo el único que tiene, también de ese color. Verde no tiene catalizadores y sufre una Atrofia eliminando el cubo azul de su Bacteria.

### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Ahora Verde puede poner 2 Biontes gracias a que su Bacteria tiene un cromosoma verde, pone uno en el Refugio de su color del Polvo Cósmico y el otro en la Laguna de Zeolita. En ninguno pone Enzimas al no disponer de catalizadores.

Rojo sólo puede poner un Bionte. Lo pone también en la Laguna de Zeolita, además poner su catalizador rojo como un Enzimas en este Refugio.

Amarillo también puede poner dos Biontes en Refugios porque vive en un organismo con cromosoma verde. Pone uno en el Polvo Interesterlar, donde es Progenote gracias a la Estructura de Maná, y el otro en la Laguna de Zeolita, al igual que Verde.



### Fase 3, Tirada Autocatalítica

Siguiendo el orden de arriba abajo y de izquierda a derecha, primero se tira en el Refugio del Polvo Interestelar, Amarillo tira 4 dados:



En clima frío, en este Refugio se organiza maná con las tiradas de "1", "3" y "4", es decir los 3 cubos. Pero ante la falta de Enzimas, las tiradas de "3", "4" y "5" vuelven a desorganizar todo ese maná. El jugador Verde como contendiente en el Refugio sale ganando con esta tirada 3 catalizadores, dos amarillos y uno verde por biosíntesis.

En el Refugio de las Zeolitas, Rojo tira seis dados:



Dos maná se organizan y tres se desorganizan. Rojo elige desorganizar los dos cubos rojos y da uno a cada Contendiente. Además mata el bionte amarillo que gana un catalizador de ese color por Compensación. Por último, elimina el Enzima. Puede crear vida pero con sólo 2 cromosomas, decide no hacerlo.

### Fase 4, Tirada de Darwin

El jugador Verde tira para su bacteria. Son 4 dados:



Sin cromosomas rojos, su bacteria sólo podrá crear catalizadores con triples, que no es el caso, con lo que la tirada de "1" se desperdicia. La tirada de "5" es una Catástrofe de Error de las que puede librarse con la repetición que permite el cromosoma amarillo. Vuelve a tirar el "5" y sale un "4". Nada ocurre por tanto.

El siguiente en el orden de turnos es Rojo que tira para

su bacteria. Tira 4 dados:

su cromosoma azul. Vuelve a



tirar este dado gracias a su cromosoma amarillo con la esperanza de sacar otro "1".

Su tirada es:

El jugador Amarillo no tiene bacteria en este momento.

### Fase 5, Compras

Verde tiene un catalizador verde, otro rojo y dos amarillos. Tiene 2 mutaciones verdes disponibles en las filas activas que puede comprar con su catalizador verde. Las dos mutaciones disponibles son un CLOROPLASTO SIMBIONTE y el CICLO DE CALVIN. Además tiene la Mutación en su fila nativa, los mares, los RIBOSWITCHES que puede comprar con dos catalizadores del mismo color (quimioselectividad). De arriba abajo:







Elige el Ciclo de Calvin consumiendo su catalizador verde.



Al igual que el jugador Verde, Rojo también tiene las dos filas activas y además su fila nativa en los Continentes. Así pues, las mutaciones disponibles para él, después de la compra de Verde, son (de arriba abajo):



Rojo no tiene catalizadores por tanto no puede comprar nada.

Ahora el jugador Amarillo podría hacer una compra usando alguno de los catalizadores en la Reserva del jugador Verde, pero estando la posibilidad de un nuevo Armageddon, prefiere no aumentar la contabilidad de este jugador.

Los dos microorganismos ahora existentes quedan en las siguientes condiciones:

Esto acaba otro turno. Recapitulamos:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	_
	1 en Refugio	
	1 en Bacteria	
Verde	2 en Refugios	1 rojo
	1 en Bacteria	2 amarillos
Amarillo	2 no asignados	1 amarillo
	1 como Gen	1 rojo
	Extranjero	

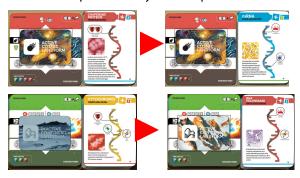
# **TURNO 5**

### Fase 1, Eventos

En la tercera carta de la Era Arcaica comienza la "GLA-CIACIÓN HURONIANA", que parece que llega porque ciertos organismos han comenzado a soltar un gas claramente nocivo llamado oxígeno.



La fila Extraterrestre continúa activa y los Continentes sustituyen a las Costas. "Removemos" los mazos de Mutación correspondientes y vamos aplicando los eventos.



Dos nuevos Refugios surgen desde el interior del planeta. Ambos salen de los Continentes. Estos son una "LAGUNA CALIENTE" y las "NUBES DE THOLIN"



Se produce un pico de oxígeno contra el que la bacteria Verde está preparada. La bacteria Roja no lo está y sufre una Atrofia perdiendo el cromosoma amarillo.

La temperatura media del planeta continúa en caída libre, estamos una gran Glaciación próxima al efecto de Tierra Bola de Nieve. De nuevo, los jugadores tienen que decidir contra la posibilidad de un nuevo Armageddon. Así que hacen un nuevo recuento de puntos.

Categorías	Rojo	Verde	Amarillo
Cubos	1 en	1 en	
	Bacteria	Bacteria	_
Biontes	1 en Bacteria	1 en Bacteria	1 como Gen Extranjero
Trofeos	1	1	_
TOTAL	3	3	1

Ningún jugador quiere que la partida acabe en este turno, así que deciden "Gaia" y nadie elije "Medea". Amarillo pierde su catalizador rojo, Verde pierde uno de sus catalizadores amarillos, y Rojo pierde su cromosoma azul al no tener catalizadores.

### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Amarillo juega primero y decide poner su segundo bionte en las Nubes de Tholin donde la Estructura de Maná le es favorable. No quiere poner su catalizador.

Rojo está obligado a continuar en las Zeolitas porque es un Refugio ahora inactivo que ni siquiera es la fila nativa de su bacteria y tampoco puede poner catalizadores porque no tiene.

Verde sólo podría mover su bionte en el Polvo Interestelar, pero decide no hacer-



lo. Las Esporas de su bacteria no le permiten sacar un bionte de un Refugio inactivo. Tampoco pone Enzimas, su bacteria apenas puede producir catalizadores y prefiere guardarlos para posibles compras de mutaciones. Tampoco quiere usar ninguno de sus catalizadores como Antioxidante de su Bacteria que la cree bien protegida contra los picos de oxígeno por ahora.

### Fase 3, Tirada Autocatalítica

Amarillo es Progenote por la Estructura de Maná en el Refugio del Polvo Interestelar y comienza haciendo las tiradas autocatalíticas. Son 4 dados por 2 Biontes:



Con un clima frío las tiradas menores de "5" le permite organizar tres cubos de maná. Las tiradas de "4" y el "5" desorganizan tres también. Como decide no eliminar el bionte Verde, éste jugador recibe un catalizador verde y dos amarillos. No se decide a crear Vida.

En las Zeolitas, el jugador Rojo también Progenote por la Estructura de Maná tira 4 dados:



Dos maná se organizan con "1" y "2" y ambos se desorganizan después con el "5" y "6". Rojo decide que sean ambos maná amarillos los afectados, por tanto Verde ganaría 2 catalizadores amarillos más, pero ya tiene 3 y el máximo son 4, por tanto sólo recibe uno de ellos.

En las Nubes Amarillo tira 2 dados:



Con esta tirada Amarillo consigue organizar un maná, se decide por el verde.

Después de esta fase la situación de los jugadores es la siguiente:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	_
	1 en Refugio	
	1 en Bacteria	
Verde	2 en Refugios	1 rojo
	1 en Bacteria	1 verde
		4 amarillos
Amarillo	2 en Refugios	1 amarillo
	1 como Gen	
	Extranjero	

### Fase 4, Tirada de Darwin

Amarillo no tiene microorganismo propio.

Rojo comienza esta fase tirando para su bacteria, son 2 dados:



Un doble "1" que crea dos catalizadores amarillos por biosíntesis.

Verde también tira 5 dados para su bacteria:



Al tener el máximo de catalizadores amarillos, el triple "4" no le sintetiza más catalizadores. Tiene 1 Catástrofe de Error, de que la que tendrá que librarse con su cromosoma amarillo.



### Fase 5, Compras

Amarillo puede comprar para la bacteria marina del jugador Verde. Tiene disponible las Mutaciones de las filas activas y la fila nativa de la bacteria.



Gasta el cromosoma rojo en la reserva del jugador Verde para comprar el ARN Polimerasa y así consigue que la bacteria tenga la capacidad HGT lo que le permitirá poder salir de esa bacteria cuando lo desee.

También podría haber promocionado el Ciclo de Calvin pero no le interesaba.

Rojo tiene ahora dos catalizadores del mismo color que le permiten comprar cualquier color de Mutación gracias a la quimioselectividad, tras la compra del jugador Amarillo y teniendo en cuenta que su bacteria es continental tiene disponibles lo siguiente:



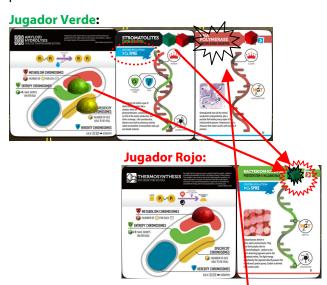
Se decide por la Mutación verde para tener protección contra los picos de oxígeno. La reproducción por esporas también le permitirá un mayor abanico de compras. Gasta sus dos catalizadores amarillos. Esto produce una subida del oxígeno de nivel 1 solamente porque sólo tiene el cubo verde que acaba de recibir. A la bacteria del jugador Verde no le afecta.

Finalmente, para la bacteria marina del jugador Verde, tiene disponibles todas las filas gracias a la reproducción de por Esporas de su Ciclo de Calvin, y además la promoción a Estromatolitos. De arriba abajo son:





Como la promoción a Estromatolitos da una mejor Replicación evitando los "5" como Catástrofes de Error, se decide por esa opción. Consume dos catalizadores amarillos, en lugar de gastar su único catalizador verde, porque es el color del Ciclo de Calvin. Esto da una subida del nivel de oxígeno, de nivel 2 porque tiene dos cromosomas verdes. La bacteria Roja está protegida sólo para el nivel 1, así que sufre una Atrofia y pierde su Mutación recién adquirida debido al orden obligatorio impuesto en las Atrofias.



Hacemos una nueva recapitulación:

Jugadores	Biontes	Cat	alizadores
Rojo	1 no asignado		_
	1 en Refugio		
	1 en Bacteria		
Verde	2 en Refugios		1 verde
	1 en Bacteria	2	amarillos
Amarillo	2 en Refugios	1	amarillo
	1 como Gen		1
	Extranjero		1

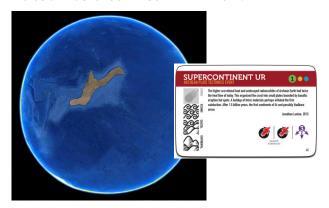
# **TURNO 6**

### Fase 1, Eventos

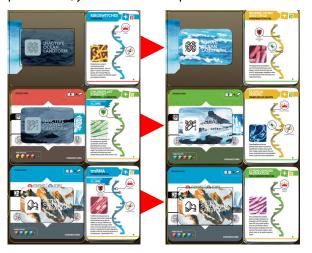
Ocurre el "ÚLTIMO GRAN BOMBARDEO" de meteoritos.



Esto acaba con la bajada continuada de la temperatura del planeta y se evita, de momento, otro Armageddon. Al ser una "Réplica", obliga a sacar otra carta de evento cuyos iconos se añaden a la anterior. Comienza a formarse un nuevo "SUPERCONTINENTE UR".



Todos los Refugios están activos menos los Extraterrestres. Se "remueven" los mazos de Mutaciones correspondientes, y comenzamos a aplicar iconos:



Las Crisis de Calor de nivel 2 no afectan a la Bacteria Verde porque está protegida por sus dos cromosomas rojos. La Bacteria Roja sólo tiene 1 cromosoma rojo y sufre Atrofia. Su jugador pierde la bacteria y es Compensado con un catalizador rojo y 1 PV de Trofeo.

La Radiación Solar del Bombardeo es ahora terrible, y sólo una Mutación está permitida por Bacteria (la mucho más suave Radiación del Supercontinente Ur no tiene efecto). La única Bacteria viva, la del jugador Verde, tendrá que perder 1 de sus 2 mutaciones. Se decide conservar su mutación promocionada de doble hebra y pierde la mutación roja y su capacidad HGT.

Aparecen 2 nuevos Refugios, que surgen del interior debido a la tectónica de placas, por tanto aparecen en los Continentes, los "VOLCANES DE HIDRÓGENO" y el "CINC GEOTERMAL".



Como se dijo, ahora el Clima cambia a Cálido por fin.

### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Verde no puede mover su bionte del Refugio Extrate-



rrestre porque está inactivo, aunque puede asignar un Enzima porque ya su bionte está allí. Pero sí podría mover el de las Zeolitas, lo hace y mueve al Refugio de la Laguna Caliente. Además pone su catalizador verde cómo una Enzima.

Amarillo tampoco puede moverse del Polvo Cósmico pero pone su catalizador amarillo como Enzima. De las Nubes sí podría, pero decide continuar allí ahora que tiene maná organizado.

Al igual que Verde, Rojo se mueve a la Laguna Caliente esperando poder sacar catalizadores otra vez.



Fase 3, Tirada Autocatalítica

Amarillo comienza tirando en su Refugio del Polvo Interestelar. Ahora tirará 4 dados:



Con el Clima Cálido en este Refugio los "1" y "2" organizan otra vez dos maná, pero también otra vez, los "5" y "6" los desorganizan. El jugador Amarillo decide que Verde, como Contendiente, vuelva a ganar 2 catalizadores amarillos con lo que vuelve a tener el máximo de 4. El Enzima amarillo se pierde.

En la Laguna Caliente, Verde tira también 4 dados:



Fatídica tirada que organiza 1 maná y desorganiza 3. Eso eliminaría incluso a los biontes. Así que Verde decide repetir la tirada:









Ahora se organizan 2 y se desorganizan 2. Verde elige organizar el maná verde y otro azul y desorganizar el verde y su propio bionte. Por tanto Rojo recibe 1 catalizador verde por biosíntesis y Verde lo recibe por Compensación. Rojo, al quedar su bionte solo en el Refugio con un cromosoma azul decide crear una nueva bacteria, con dos cromosomas, rojo y azul. El enzima así como el resto del maná va a la Sopa.

En las Nubes de Tormenta, Amarillo tira 3 dados:







Con el "3" organiza un maná amarillo y con "5" y "6" desorganiza éste y el verde que ya estaba organizado. Por tanto gana 1 catalizador amarillo y otro verde.

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 no asignados	1 verde
	1 en Bacteria	1 rojo
Verde	1 no asignado	1 verde
	1 en Refugio	4 amarillos
	1 en Bacteria	
Amarillo	2 en Refugios	1 verde
	1 como Gen	1 amarillo
	Extranjero	

### Fase 4, Tirada de Darwin

Verde tira por su bacteria marina con 6 dados:









Con el "1" sintetiza un catalizador amarillo que no puede recibir porque ya está al máximo. Los "5" ya no afectan a su bacteria que ahora replica basada en ADN, y el "6" puede repetirlo con su cromosoma amarillo para evitar la Atrofia:





v consique salvarse.

Amarillo continúa sin tener ningún ser vivo.

Rojo tira 3 dados para su bacteria continental:



Una tirada inocua porque el "5" queda neutralizado con el cromosoma azul y no ha salido ningún "1" que le permita crear nuevos catalizadores.

### Fase 5, Compras

Con sus esporas, la bacteria marina del jugador Verde tiene disponibles todas las Mutaciones gracias a su reproducción por Esporas. Éstas son (de arriba abajo):



Su bacteria no tiene cromosoma azul, así que se decide por el ARN mensajero que además tiene Capacidad de Sexo. Gasta dos catalizadores amarillos.

El jugador Amarillo no compra nada esta vez para la bacteria el jugador Verde en la que reside.

La Bacteria continental del jugador Rojo tiene las siguientes Mutaciones disponibles (de arriba abajo):



Con sólo 1 catalizador verde y otro rojo, sólo puede comprar la Respiración Quimiosmosis, así que eso hace.

Al final del Turno 6, la situación es la siguiente:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 no asignados	1 rojo
	1 en Bacteria	
Verde	1 no asignado	1 verde
	1 en Refugio	2 amarillos
	1 en Bacteria	
Amarillo	2 en Refugios	1 verde
	1 como Gen	1 amarillo
	Extranjero	

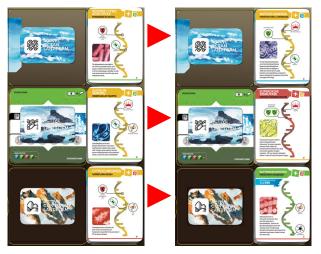
## **TURNO 7**

### Fase 1, Eventos

Se produce el "FUSIL DE CLATRATO" que al liberar metano oceánico hace que suba las temperaturas aún más en el planeta.



Los Refugios activos siguen siendo los mismos. Se "remueven" los mazos de Mutaciones correspondientes y se resuelven los eventos.



Todos los Refugios (salvo el Polvo Interestelar) se ven afectados por la Aniquilación, todos pierden maná. Las Zeolitas y las Nubes pierden maná amarillo, el Zinc Geotermal pierde el maná rojo y los Volcanes maná verde.

Aparece un nuevo Refugio desde el planeta. En este caso sale de las Costas al estar ya vacío los Continentes: "FILTRO HIDROTERMAL ALCALINO"



El pico de oxígeno no afecta a ningún microorganismo.

Segunda vez consecutiva que sube la temperatura en el planeta.

### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores



Roio aprovecha que ahora su Bacteria tiene cromosoma verde para poner un segundo bionte. Pone ambos en el Zinc

Verde decide probar en el nuevo Refugio del Filtro Hidrotermal, además po-

> ne catalizador amarillo como Enzima. Su otro bionte sigue atrapado en el Polvo Cósmico y allí no quieponer

Enzimas.

Amarillo aprovecha esta oportunidad y cambia de las Nubes al Filtro Hidrotermal, también pone 1 Enzima amarillo allí. Al igual que Verde, su otro bionte también está atrapado en el Polvo y allí no pone Enzima.

Nadie asigna catalizadores como Antioxidantes o Vitaminas.

### Fase 3, Tirada Autocatalítica

En todos los Refugios con biontes se tiran 4 dados. Amarillo comienza en el Polvo tirando 4 dados:



El "3" organiza y el triple "4" acaba con todo el maná organizado. Amarillo se lleva un catalizador amarillo por Compensación y el jugador Verde uno verde por Compensación y uno amarillo por decisión del jugador Progenote.

En el Filtro Hidrotermal, Amarillo vuelve a tirar:



El "1" organiza un maná, que Amarillo decide que sea azul. Nada se desorganiza y Amarillo decide probar a crear una bacteria con 3 cromosomas.



En el Zinc Geotermal es Rojo el que tira 4 dados:



El jugador decide que el "2" organice maná azul y las demás tiradas desorganizan todo el maná. Rojo gana 2 catalizadores rojos por Compensación y uno azul por biosíntesis.

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 no asignados	1 azul
	1 en Bacteria	3 rojos
Verde	1 no asignado	2 verdes
	1 en Bacteria	2 amarillos
	1 como Gen	
	Extranjero	
Amarillo	1 no asignado	1 verde
	1 en Bacteria	1 amarillo
	1 como Gen	
	Extranjero	

## Fase 4, Tirada de Darwin

Rojo comienza tirando 4 dados:



Mala suerte, no consigue de momento sintetizar ningún nuevo catalizador. El "6" es Catástrofe de Error para esta bacteria aún procariota. La desactiva el cromosoma azul.

Es turno de Verde para tirar por su Bacteria. Son 7 dados en total:



Ningún "1" que le permita sintetizar proteínas, pero al menos un triple que le da un catalizador amarillo. Como su bacteria ya tiene ADN, sólo el "6" es Error de Replicación, pero está bloqueado por el ARN-m. Por eso puede usar su cromosoma amarillo para volver tirar este "6" y así probar a sacar un "1" o un segundo triple con un "4".

La suerte no es completa y saca un , así que tiene que conformarse con ese único catalizador.

Amarillo tira para su Bacteria con 5 dados:



Sin cromosoma rojo, esta bacteria depende de los triples para sintetizar proteínas, de momento no es el caso. Su cromosoma azul le protege de una de las 3 tiradas de Catástrofe de Error, el cromosoma amarillo tendrá que lidiar con otra y la 3ª será de obligada Atrofia.

Tira el "5" y sale un y sólo tiene que aplicar la Atrofia obligada al único cubo de la bacteria, el azul lo que la deja muy vulnerable a los errores de replicación.

### Fase 5, Compras

La Bacteria Roja usa dos catalizadores rojos para promocionar su Respiración Quimiosmosis a una Hifa.



El jugador Verde también decide comprar la Superóxido Dismutasa pagando con 2 catalizadores amarillos:



En la bacteria Amarilla no compra nada.

Ahora para Amarillo las opciones de compra son:



Compra la Bacteriorrodopsina con su catalizador verde. Esto sube el
oxígeno en dos niveles
(ahora su bacteria tiene
dos cromosomas verdes) que no afecta a
ninguna de las otras bacterias.



Tampoco compra en la bacteria Verde en la que reside.

Acabamos el Turno 7 en la siguiente situación:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 no asignados	1 rojo
	1 en Bacteria	1 azul
Verde	1 no asignado	1 amarillo
	1 en Bacteria	2 verdes
	1 como Gen	
	Extranjero (Amarillo)	
Amarillo	1 no asignado	1 amarillo
	1 en Bacteria	
	1 como Gen	
	Extranjero (Verde)	

### **TURNO 8**

### Fase 1, Eventos

Con tanto calentamiento, al final "MUNDO ACUÁTICO TROPICAL"



Cuyos dos eventos duran hasta la Réplica siguiente. Los Continentes quedan desactivados hasta entonces y aumenta la probabilidad de Armageddon por Calentamiento del planeta. Ahora hay 2 soles rojos seguidos, un 3º daría lugar al Armageddon.

Sólo permanecen activos los mares y las costas, cuyos mazos de Mutaciones son "removidos".



### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

En este momento no hay ningún jugador más Promiscuo que los demás puesto que Rojo y Amarillo están empatados a 1 en HGT.

Gracias a la reproducción por esporas, Verde puede poner su bionte no asignado en cualquier Refugio. La opción de usar su Parásito no le parece interesante, así que se sitúa en el Volcán de Hidrógeno. No pone Enzima.

También mueve su bionte desde la Bacteria costera Amarilla ya que ésta tiene la capacidad HGT. La mueve a su Bacteria marina, lo puede hacer porque está en una fila activa.

Al jugador Amarillo sí le parece interesante jugar su Parásito, y lo hace sobre la Bacteria del jugador Verde como Malaria, cogiendo un cubo verde y otro azul como cubos de Enfermedad.



No puede realizar la jugada inversa a la del jugador Verde y cambiar su bionte amarillo de una bacteria a otra vía HGT porque su bacteria anfitriona no tiene HGT.

La bacteria de Rojo también usa Esporas así que todos los Refugios están disponibles. Pone 1 en el Volcán de Hidrógeno y el otro en las Zeolitas.



### Fase 3, Tirada Autocatalítica

El jugador Rojo comienza tirando en el Lago de las Zeolitas con sólo un par de dados:



Buena tirada que organiza dos maná. Elige amarillo y rojo.

Verde tira 4 dados en el Volcán:



Se organizan los 3 cubos de maná y luego se desorganizan 4. Verde decide que se desorganicen los 3 cubos y su propio Bionte. Por tanto Rojo, como Contendiente, sintetiza 2 catalizadores rojos y uno azul, mientras que Verde consigue uno de ese color por Compensación.

Al quedarse solo, Rojo podría crear una bacteria con un solo cromosoma y no lo hace.

Al final de la Fase la situación es ésta:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 en Refugios	2 azules
	1 en Bacteria	3 rojos
Verde	1 no asignado	1 amarillo
	2 en Bacteria	3 verdes
Amarillo	1 en Bacteria	1 amarillo
	1 en Parásito	
	1 como Gen	
	Extranjero	

### Fase 4, Tirada de Darwin

Verde comienza por su Bacteria marina tirando 8 dados:



Consigue un dado de proteínas que le da 2 catalizadores amarillos con los dos cromosomas rojos. Sólo los "6" son Catástrofes de Error para esta Bacteria que se replica con el ADN pero no tiene cromosomas azules con lo que depende de su cromosoma amarillo para no sufrir una Atrofia.

Tira el "6" y sale . Por tanto no sólo no sufre Atrofia sino que ahora consigue un triple que le da el 4º catalizador amarillo.

Ahora Amarillo tira para su Bacteria con 3 dados:



Tirada que no le da catalizadores y es 1 Error de Replicación. Sin cromosoma azul, depende de su cromosoma amarillo. Tira del dado "5" y se salva con "1" que sin cromosomas rojos sirve para poco.

Amarillo tira ahora para su Parásito de la Malaria con 4 dados:



Tirada inocua que no fabrica proteínas y cuyo Error está anulado por el cromosoma azul. Sin cromosoma rojo y con una tirada sin opción de triple, el jugador amarillo declina volver a tirar.

Se acaba esta fase con Rojo tirando para su Bacteria. Tira un total de 5 dados:



Un solo dado de proteína, con lo que esta Bacteria consigue 1 catalizador verde. También tiene una tirada de Error de Replicación, que es anulada por su cromosoma azul. Aprovecha su cromosoma amarillo y vuelve a tirar el "6":

Tiene suerte y el "1" le permite sintetizar otro catalizador verde.

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 en Refugios	2 verdes
	1 en Bacteria	2 azules
		3 rojos
Verde	1 no asignado	3 verdes
	2 en Bacteria	4 amarillos
Amarillo	1 en Bacteria	1 amarillo
	1 en Parásito	
	1 como Gen	
	Extranjero	

### Fase 5, Compras

Verde decide ir directamente a recuperar sus cubos robados por el Parásito aprovechando su Capacidad de Reina Roja y recupera el cubo azul. Como tiene ahora 2 biontes puede hacer otra compra de Reina Roja y roba el otro cubo. En total le cuesta un catalizador verde y otro azul, como no tiene, gasta 2 amarillos.

Inmediatamente después es el turno del Parásito de la Malaria amarillo, que sólo tiene disponibles las filas activas (o la fila nativa de la bacteria anfitriona que son todas por las Esporas):



Compra el ARN Ribosómico, para tener un cromosoma rojo. Paga con dos catalizadores verdes de la reserva del jugador Verde.

Para su Bacteria costera que ahora tiene Esporas pero con un único catalizador amarillo, las opciones son pocas. No hay ninguna Mutación de color amarillo:

...y tampoco puede promocionar su mutación porque es verde.

La Bacteria del jugador Rojo también se reproduce por Esporas, así que tiene todas las filas disponibles:



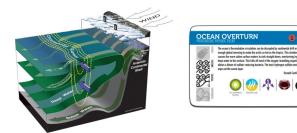
Como no tiene cubos azules se decide por el ARN-tm, que causa una contaminación atmosférica de nivel 1 que no afecta a ninguna bacteria. Compra el ARN-tm con 1 catalizador azul.

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 en Refugios	1 azul
	1 en Bacteria	2 verdes
		3 rojos
Verde	1 no asignado	2 amarillos
	2 en Bacteria	
Amarillo	1 en Bacteria	1 amarillo
	1 en Parásito	
	1 como Gen	
	Extranjero	

# **TURNO 9**

### Fase 1, Eventos

Primera carta de Eventos del Proterozoico, "VUELCO DEL OCÉANO":



Continúan activos los mares y las costas, se "remueven" como siempre sus mazos de Mutaciones, y vamos resolviendo eventos.



La aniquilación vuelve a afectar a todos los Refugios menos el Polvo Interplanetario. Ninguno tiene enzima, así que todos pierden maná. Las Nubes y las Zeolitas pierden maná amarillo (una lástima para las Zeolitas porque era maná organizado). El Zinc Geotermal pierde ahora 1 cubo azul y el Volcán pierde maná rojo.

La Seguía no afecta porque no hay Macroorganismo.

La Radiación UV ahora es muy fuerte y sólo una Mutación es posible. Afecta a las Bacterias de los jugadores Verde y Rojo. Deciden quedarse con sus Mutaciones promocionadas, Estromatolitos éste y la Hifa aquel.

Al igual que la Sequía, el Cáncer no afecta porque no hay Macroorganismos.

Finalmente aparece un nuevo Refugio desde las Costas, las Playas Radiactivas:



No hay cambio en el Clima, por tanto sigue siendo Cálido pero no más Cálido.

### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Rojo decide continuar en sus Refugios, pone 1 catalizador rojo y otro verde como Enzimas en el Volcán. También pone dos catalizadores rojos en su Bacteria como Antioxidantes.

Verde se decide por la Playa Radiactiva, pone su bionte no asignado y 1 catalizador amarillo como enzima.

Amarillo continúa en los microorganismos.



### Fase 3, Tirada Autocatalítica

En las Zeolitas, Rojo tira 3 dados:



Se organiza el maná rojo que faltaba y luego todo se desorganiza. El jugador Rojo ganaría 3 catalizadores rojos, dos por biosíntesis y 1 por Compensación, pero ya tiene 2 así que sólo recibe 2 y vuelve a tener su máximo de 4. Rojo decide no repetir la tirada.

En la Playa, Verde tira 2 dados:



Tirada que organiza y desorganiza 1 maná. Verde decide organizar 1 maná amarillo y desorganizar su bionte, ganando así 1 catalizador verde por Compensación. También se pierde la Enzima.

En el Volcán, Rojo tira 4 dados:



No hay nada que organizar y desorganiza el cubo azul, ganando así 1 catalizador azul.

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	1 verde
	1 en Refugio	2 azules
	1 en Bacteria	4 rojos
Verde	1 no asignado	1 amarillo
	2 en Bacteria	1 verde
Amarillo	1 en Bacteria	1 amarillo
	1 en Parásito	
	1 como Gen	
	Extranjero	

### Fase 4, Tirada de Darwin

Rojo tira para su Bacteria con 5 dados:



Con un triple "1" crea de una vez 4 catalizadores de color verde pero ya tiene uno, con lo que sólo crea 3. Su cromosoma azul evita el Error del "6". No hay posibilidad de más biosíntesis así que no usa su cromosoma amarillo para repetir alguna tirada.

Verde tira para su Bacteria marina basada en el ADN con 7 dados:



No consigue ningún dado de proteína pero sí un triple que le da un catalizador amarillo. Uno de los "6" están anulado y el otro dependerá de su cromosoma amarillo:



que no da ningún nuevo catalizador

Para su Parásito, Amarillo tira 4 dados:



Con dos Errores y ya sin cromosoma azul quizás consiga librarse de uno, depende del cromosoma amarillo:



pero pierde su mutación.

Para la Bacteria Amarilla tira 3 dados:



Un dado de proteína sin utilidad y nada más.

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	2 azules
	1 en Refugio	4 rojos
	1 en Bacteria	4 verdes
Verde	1 no asignados	1 verde
	2 en Bacteria	2 amarillos
Amarillo	1 en Bacteria	1 amarillo
	1 en Parásito	
	1 como Gen	
	Extranjero	

### Fase 5, Compras

Rojo, que sigue teniendo una bacteria que se reproduce por Esporas, tiene las siguientes Mutaciones disponibles:



Quiere tener otro cromosoma azul y para ello se decide por los Ribozimas consumiendo un catalizador azul.



Para verde la opción de Reina Roja sigue disponible pero de momento no la usa y si no la aprovecha puede perderla ya que Amarillo podría comprarla para su parásito. Su bacteria también se reproduce por esporas, así que tiene todas las filas activas para su compra.



Compra el Cloroplasto Simbionte como primera compra y luego la promociona como segunda gastando 1 catalizador verde en la primera compra y 2 amarillos en la segunda.

La primera compra provoca una subida de la contaminación de oxígeno de nivel 3 que extingue a la bacteria y parásitos amarillos (recibe 1 catalizador amarillo por Compensación) y elimina un Antioxidante de la bacteria roja. En la segunda compra esta bacteria pierde el segundo Antioxidante.

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	1 azul
	1 en Refugio	4 rojos
	1 en Bacteria	4 verdes
Verde	1 no asignado	_
	2 en Bacteria	
Amarillo	2 no asignados	3 amarillos
	1 como Gen	
	Extranjero	

### **TURNO 10**

### Fase 1, Eventos

Segunda carta del Proterozoico, "PANGEA SE ROMPE":



Estando aún efectivo el Mundo Acuático Tropical, sólo los Mares estarán activos este turno. Se remueve su fila:



Aparecen dos nuevos Refugios, pero ambos tendrán que ser de la única fila activa y en los Mares no quedan.

La Radiación UV esta vez es suave y no tiene efecto y comienzan a bajar las temperaturas.

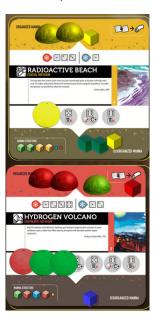
### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Rojo es este turno el jugador más Promiscuo y puede decidir ser el primero, pero coincide que lo es también por la carta de Eventos, así que decide poner su bionte

no asignado en el Volcán ya que tiene esporas y cromosoma verde en su Bacteria. Pone otra Enzima verde.

Verde también se pone en el Volcán y la Estructura de Maná lo convierte en Progenote.

Finalmente Amarillo no puede moverse de la bacteria del jugador Verde porque no hay HGT pero puede ponerse en cualquier Refugio gracias a las Esporas de la bacteria en la que reside. Pone ambos biontes no asignados en la Playa Radiactiva y pone 1 Enzima amarillo allí.



### Fase 3, Tirada Autocatalítica

Amarillo tira en la Playa 5 dados:



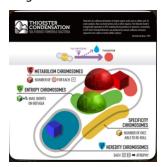
Organiza ambos maná verdes y crea una nueva bacteria.



En el Volcán, Verde tira 7 dados:



Se organiza el único maná que hay y Verde decide que luego se desorganice uno de los biontes Rojos con lo que recibiría un catalizador de ese color como Compensación pero ya tiene su máximo de 4. Posteriormente decide crear su segunda Bacteria.



### Fase 4, Tirada de Darwin

Rojo tira para su Bacteria con 6 dados:



Otro triple "1" que esta vez sólo le proporciona el catalizador verde que le falta para llegar a 4. Los dos "6" están anulados por sus dos cromosomas azules.

Verde tira primero para su nueva bacteria continental con 6 dados también:



Con un dado de proteína (multiplicado por dos cromosomas rojos) y un triple consigue 3 catalizadores rojos. El Error de Replicación del "5" está anulado.

Para su otra bacteria también tira 6 dados:



El triple le da 1 catalizador amarillo y no hay Error esta vez.

Amarillo tira para su nueva Bacteria con 7 dados:



El dado de proteína no le permite sintetizar catalizadores y tampoco sale un triple. Basada aún en el ARN tiene tres errores a los se enfrentará con sus tres cromosomas amarillos.



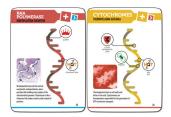
Se queda en una única Atrofia y decide perder un cubo amarillo, pero ahora sí tiene un triple y gana un catalizador amarillo.

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	1 azul
	1 en Bacteria	4 rojos
	1 como Gen	4 verdes
	Extranjero	
Verde	3 en 2 Bacterias	1 amarillo
		3 rojos
Amarillo	2 en Bacteria	3 amarillos
	1 como Gen	
	Extranjero	

### Fase 5, Compras

Rojo paga con dos catalizadores verdes la promoción de sus Ribozimas a Homeobox.

Verde tiene disponibles las siguientes mutaciones para su nueva bacteria continental:



Compra los Citocromos con un catalizador amarillo.

Para su otra bacteria compra la Polimerasa. Uno de sus biontes hace esa compra y el otro la promociona usando 2 de sus catalizadores rojos.

Amarillo tiene ahora para su bacteria costera las siguientes mutaciones en la fila activa y su fila nativa:



Ambas mutaciones son muy similares, se decide por la Percepción de Quorum en la primera compra y su promoción en la segunda. Consume 2 catalizadores amarillos

Al final de este turno la situación queda así:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	1 azul
	1 en Bacteria	4 rojos
	1 como Gen	2 verdes
	Extranjero	
Verde	3 en 2 Bacterias	1 rojo
Amarillo	2 en Bacteria	1 amarillo
	1 como Gen	
	Extranjero	

# **TURNO 11**

### Fase 1, Eventos

Una Gran Llamarada de una Estrella T Tauri tiene las siguientes consecuencias para el planeta:



Ahora todas las filas están activas menos los Continentes, aunque esto ya se sabía por el Mundo Acuático Tropical. Se "remueven" sus mazos de Mutaciones como siempre:



Otra Aniquilación deja a los Refugios prácticamente sin maná. Las Zeolitas, las Nubes y el Zinc se quedan con 1 único maná. Sólo el Polvo se salva porque es inmune.

Las dos Crisis Extremófilas cogen indefensa a la Bacteria del jugador Amarillo que pierde su Mutación. No tienen efecto sobre la Bacteria del jugador Rojo ni sobre las Bacterias de Verde.

El Cáncer no afecta al no haber Macroorganismos

La Radiación UV afecta a la bacteria marina del jugador Verde que decide perder su Red Nerviosa.

No hay cambio climático así que continúa haciendo Frío.

### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Rojo sigue siendo el jugador más Promiscuo y se pone directamente en el Polvo Interestelar. Además mueve vía HGT su bionte de la bacteria de Verde a la suya.

Amarillo y Verde no hacen nada.

### Fase 3, Tirada Autocatalítica

Rojo tira en el Polvo 2 dados:



Se desorganiza su propio bionte y no gana catalizador rojo porque ya tiene 4.

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	1 azul
	2 en Bacteria	4 rojos
		2 verdes
Verde	3 en 2 Bacterias	1 rojo
Amarillo	2 en Bacteria	1 amarillo
	1 como Gen	
	Extranjero	

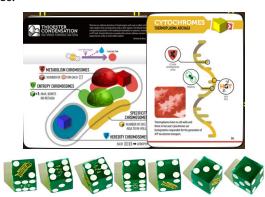
### Fase 4, Tirada de Darwin

Rojo tira para su Bacteria con 8 dados:



Consigue 2 catalizadores verdes para su máximo y no hay ningún Error de Replicación.

Verde tira primero para su bacteria continental con 5 dados:



Consigue 2 catalizadores rojo por el dado de proteínas y sus dos cromosomas rojos. Tiene dos Errores, de los que evita uno por el cromosoma azul, el otro necesita de los Citocromos:



y no hay suerte. Pierde la Mutación.

Prueba ahora con su bacteria marina ya sin Parásito de la Malaria con 10 dados:



Con dos dados de proteínas consigue 2 catalizadores amarillos, y el triple "3" le da otro. El "6" no está anulado porque no tiene cromosoma azul. Usa uno de sus cromosomas amarillos para repetir ese "6":



v nada más.

### Fase 5, Compras

Para el jugador Rojo, las 2 posibles compras tienen las siguientes Mutaciones disponibles:



Compra las Chaperonas y las promociona con catalizador rojo y otro verde usando su Capacidad de Núcleo.



Con un solo catalizador amarillo, el jugador Amarillo sólo puede comprar una mutación amarilla, tiene disponibles las Nitrogenasas y las Mitocondrias:



Se decide por las Mitocondrias.



Para la Bacteria Marina de Verde, el jugador Amarillo no compra nada.

Verde ahora tiene para esa misma Bacteria, las siguientes opciones de mutaciones:



Compra las Enzimas Digestivas con 2 catalizadores rojos, y las promociona a Lisosoma con dos catalizadores amarillos.



Y para su otra bacteria, continental, todas las mutaciones están disponibles:



Compra la Nitrogenasa con un catalizador amarillo.



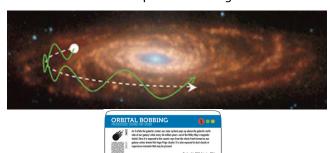
Fin de Turno y nueva recapitulación:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	1 azul
	2 en Bacteria	3 rojos
		3 verdes
Verde	3 en 2 Bacterias	1 rojo
Amarillo	2 en Bacteria	_
	1 como Gen	
	Extranjero	

# **TURNO 12**

### Fase 1, Eventos

Oscilaciones Orbitales repercuten del siguiente modo:



En el mazo cósmico, la única fila ahora activa, no quedan Mutaciones, así que no se "remueve" nada.

Otra nueva Aniquilación termina con algunos de los Refugios ya muy empobrecidos. En concreto acaba con el último cubo de maná y por tanto con el Refugio de las Zeolitas, las Nubes y el Zinc. El Polvo Cósmico se mantiene inmune.

Todas las bacterias salvo la Amarilla están protegidas contra una débil Crisis Extremófila de nivel 1. La bacteria Amarilla vuelve a perder su Mutación. No hay Macroorganismos aún para que el Cáncer tenga efecto y la débil Radiación UV no afecta a ninguna bacteria.

Las temperaturas en el planeta sufren un nuevo gran descenso.

### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Rojo, vuelve a probar en el Polvo Interestelar. Pone 1 catalizador rojo y otro verde. Asigna a su bacteria 2 catalizadores verdes como Vitaminas.

Amarillo asigna su catalizador amarillo como Antioxidante a su bacteria.

Verde asigna 3 catalizadores amarillos como Antioxidantes a su bacteria continental

### Fase 3, Tirada Autocatalítica

Rojo tira en el Polvo 2 dados:



Se organizan 1 maná y luego se desorganiza, Rojo decide que sea el amarillo ganando el catalizador correspondiente.

### Fase 4, Tirada de Darwin

Rojo tira para su Bacteria con 11 dados:

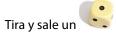


Consigue todos los catalizadores verdes posibles y las dos Catástrofes de Error son anuladas por sus cubos azules.

Verde también tira 12 dados para su bacteria marina:



También consigue llegar a su máximo de catalizadores amarillos y sufre 1 Error que algún cromosoma amarillo debería evitar.



Para su bacteria continental tira 5 dados:



Con dos dados de proteínas, la bacteria produce dos catalizadores rojos y tiene 1 Error evitado por su cromosoma azul.

La bacteria Amarilla tira otra vez 6 dados:



Crea 1 cromosoma verde con el triple y no sufre ninguna catástrofe de error.

Antes de las Compras la situación es la siguiente:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 en Refugio	1 azul
	2 en Bacteria	1 amarillo
		4 verdes
		2 rojos
Verde	3 en 2 Bacterias	4 amarillos
		3 rojos
Amarillo	2 en Bacteria	1 verde
	1 como Gen	
	Extranjero	

### Fase 5, Compras

Con el mazo cósmico vacío, para las tres posibles compras de la bacteria Roja, las mutaciones disponibles son:



Decide que quiere pasar a ser un Macroorganismo, en concreto una Dickinsonia. Para ello necesita un cromosoma verde. Así que primero compra la Mutación verde.



Con eso ya puede hacer como segunda compra el mencionado macroorganismo:





Consume 1 rojo y 1 verde porque tiene Núcleo definido. De momento pone su Bionte Trófico como planta. Las 2 Vitaminas continúan ahora en el macroorganismo.

Amarillo no puede comprar nada para su bacteria porque en la fila activa no quedan Mutaciones y en su fila nativa están ahora las Endoesporas que es de color rojo y sólo tiene 1 catalizador verde.

Ahora Verde también quiere comprar un Macroorganismo, dispone de dos compras ya que no cuenta que Amarillo pueda ayudar. Ahora las mutaciones disponibles para una bacteria con Esporas son:



Compra el ARN-t con dos catalizadores amarillos y consigue el cromosoma azul que le falta para convertirse en Gusano Plano. Pero antes hay que aplicar la polución de nivel 5 en todas las filas porque la bacteria se reproduce por Esporas. Su otra bacteria pierde los 3 Antioxidantes. La Bacteria amarilla pierde su Antioxidante y los 2 cromosomas verdes. La Dickinsonia Roja pierde 1 de sus Vitaminas.







Como su ex-bacteria no tenía Núcleo, gasta 2 catalizadores amarillos, y de momento se pone también como Planta.

Para su otra bacteria promociona la Nitrogenasa a un Citoesqueleto gastando 1 catalizador amarillo. Esto sube el oxígeno 2 niveles que sólo afecta a la bacteria Amarilla que sufre 2 Atrofias y se extingue. El jugador Amarillo gana 2 catalizadores amarillos por Compensación y 1 PV.



Al final de la Fase de Compra se reorganizan los macroorganismos en los Niveles Tróficos. El que tenga menos cromosomas rojos+amarillos (Ritmo Metabólico) es la planta y el otro el herbívoro. En este caso la Dickionsonia tiene 3 cromosomas de esos colores y los Gusanos tienen 4, es decir, los Gusanos tienen mayor Ritmo Metabólico. Por tanto, se cambian los Biontes Tróficos en ambos Macroorganismos.



Con eso llegamos al final del turno y la situación es ésta:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	1 no asignado	1 azul
	2 en Macroorganismo	1 amarillo
		1 rojo
		3 verdes
Verde	1 en Bacteria	1 amarillo
	2 en Macroorganismo	3 rojos
Amarillo	2 no asignados	1 verde
	1 como	2 amarillos
	Endosimbionte	

# **TURNO 13**

### Fase 1, Eventos

"VENGANZA DE MEDEA"



Se activan las filas de los Mares y las Costas, se "remueven" sus mazos de mutaciones.



La Aniquilación ya no tiene ningún efecto.

La Sequía no afecta a los Macroorganismos Marinos y por primera vez el Cáncer tiene efecto.

Verde tira para sus Gusanos 6 dados:



Con tres Atrofias y un solo cromosoma azul, pierde sus 2 Órganos verdes.

Rojo tira para su Dickinsonia 4 dados:



Con 3 cromosomas azules no sufre Atrofia. El "1" le proporciona 1 catalizador del color que desee, elige que sea de color amarillo.

El débil pico de oxígeno no afecta y el Clima cambia a Cálido ahora.

### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Sin Refugios disponibles, Amarillo decide que sólo queda volver a intentar crear un Parásito. Pero tampoco es posible porque los macroorganismos no tienen ahora Órganos así que no puede usarlos como objetivo y la opción de la bacteria del jugador Verde no es posible porque vive en una fila inactiva y Amarillo no tiene ningún organismo que viva en la fila continental. Así que no hace nada.

Verde tampoco hace nada.

Para Rojo la opción de Parásito de la bacteria Verde si es posible porque su Dickinsonia es continental. Lo usa como Prión y roba los cubos amarillo y verde como cubos de Enfermedad.

Jugadores	Biontes	Catalizadores	
Rojo	1 en Parásito	1 azul	
	1 como Bionte Trófico	1 rojo	
	1 como	2 amarillos	
	Endosimbionte 3 verde		
Verde	1 en Bacteria	1 amarillo	
	1 como Bionte Trófico	3 rojos	
	1 como		
	Endosimbionte		

Amarillo	2 no asignados	1 verde	
	1 como	2 amarillos	
	Endosimbionte		

### Fase 3, Tirada Autocatalítica

No ha lugar.

## Fase 4, Tirada de Darwin

Verde tira para su bacteria con 4 dados:



Con ADN sólo un error anulado por su cromosoma azul, con el triple sintetiza 1 catalizador rojo. Puede repetir la tirada del "6" para ver si sintetiza más proteínas.



y no pasa nada nuevo.

Rojo tira para su recién estrenado Parásito con 4 dados:



Sintetiza un catalizador rojo a la reserva del jugador Verde, pero ya tiene 4, y sufre 1 Atrofia si no lo evita su cromosoma amarillo:



Jugadores	Biontes	Catalizadores	
Rojo	1 en Parásito	1 azul	
	1 como Bionte Trófico	1 rojo	
	1 como	2 amarillos	
	Endosimbionte	3 verdes	
Verde	1 en Bacteria	1 amarillo	
	1 como Bionte Trófico	4 rojos	
	1 como		
	Endosimbionte		
Amarillo	2 no asignados	1 verde	
	1 como	2 amarillos	
	Endosimbionte		

### Fase 5, Compras

Amarillo no compra nada.

Verde usa su Capacidad de Reina Roja para recuperar su cromosoma amarillo de su Parásito. Consume 2 catalizadores rojos para ello.

Rojo tiene opción de compra inmediatamente después para su Prión. Tiene disponibles las 3 Mutaciones en las 3 filas activas:

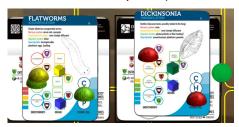


Compra Percepción de Quorum con 1 catalizador amarillo.



Para sus Gusanos, Verde compra 2 órganos, el Pigmento Sanguíneo con 1 catalizador amarillo y el Capullo de Incubación con 2 catalizadores rojos.

Rojo compra también 2 órganos para su Dickinsonia, las Hifas con 1 catalizador verde y las Esporas con uno azul.



Estas Compras no cambian los Niveles Tróficos actuales.

Jugadores	Biontes Catalizador		
Rojo	1 en Parásito 1 rojo		
	1 como Bionte Trófico	2 amarillos	
	1 como	2 verdes	
	Endosimbionte		
Verde	1 en Bacteria –		
	1 como Bionte Trófico		
	1 como		
	Endosimbionte		
Amarillo	2 no asignados	1 verde	
	1 como	2 amarillos	
	Endosimbionte		

# **TURNO 14**

### Fase 1, Eventos

"HAMBRUNA DE NITRÓGENO"





Ninguno de los eventos tiene influencia en este momento de la vida del planeta. Sólo "remover" los mazos de mutaciones en las filas activas, que son las mismas que el turno anterior.



### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Verde sigue sin hacer nada en esta fase.

Amarillo decide que es el momento de poner su Parásito. No puede en la Dickinsonia porque es continental, pero sí en los Gusanos porque son marinos. La pone como Malaria otra vez y le roba el Órganos azul como cubo de Enfermedad, además pone sus dos biontes en el Parásito. Le gustaría poner alguna Vitamina pero no está permitido para los Parásitos.



Rojo tampoco puede poner Vitaminas a su Prión como le gustaría.

### Fase 3, Tirada Autocatalítica

No ha lugar.

### Fase 4, Tirada de Darwin

Verde tira para su bacteria con 6 dados:



Los dos dados de proteínas sirven para sintetizar 2 catalizadores rojos vía cromosomas rojos. De los dos Errores de Replicación, uno queda anulado por el cromosoma azul, el otro se repite vía cromosoma amarillo del Citoesqueleto



Amarillo tira para su Malaria con 5 dados:



No sintetiza proteínas y el Error del "5" está anulado por su cromosoma azul. Repite el "5" por si sale un tercer "4"



Rojo tira para su Prión 4 dados:



Sintetiza un catalizador rojo a la Reserva del jugador Verde y sufrirá Atrofia si su Percepción de Quorum no lo evita:

Jugadores	Biontes Catalizadore		
Rojo	1 en Parásito	1 rojo	
	1 como Bionte Trófico	2 amarillos	
	1 como	2 verdes	
	Endosimbionte		
Verde	1 en Bacteria	3 rojos	
	1 como Bionte Trófico		
	1 como		
	Endosimbionte		
Amarillo	2 en Parásito	1 verde	
	1 como	2 amarillos	
	Endosimbionte		

# Fase 5, Compras

Verde compra el ARN Ribosómico para su Bacteria pagando 1 catalizador rojo y vuelve a comprar su Órgano azul del Capullo de Incubación con los dos catalizadores rojos que quedan en su Reserva.

Amarillo puede comprar inmediatamente después para su Parásito pero en la Reserva del jugador Verde ya no quedan catalizadores, así que usa los dos catalizadores amarillos de su Reserva para comprar los Riboswitches que es la única Mutación, junto con las Endoesporas, ahora disponibles en las filas activas.



Podría hacer una segunda compra pero sólo le queda el catalizador verde y las mutaciones ahora disponibles son de otros colores:



Tampoco puede usar su nueva capacidad de Reina Roja para robar el órgano verde que le falta porque su "huésped" no tiene ese color de órgano ahora.

El jugador Rojo también puede hacer una doble compra porque se reproduce por Bipartición. Primero compra el Ciclo del Ácido Cítrico Inverso y luego lo promociona a ATP Sintasa con dos catalizadores amarillos de su propia Reserva. Consigue así mantener la lucha por la Reina Roja en empate.



Eso provoca una subida del nivel de oxígeno que sólo coge desprotegida al Parásito de la Malaria que pierde su mutación.

Para su Dickinsonia, Rojo no se decide a comprar el último órgano que le falta para ser Terrestre (Seta) porque no tiene el color apropiado para su segunda compra de algún órgano que lo proteja de la Sequía.

Jugadores	Biontes Catalizadore		
Rojo	1 en Parásito	1 rojo	
	1 como Bionte Trófico	2 verdes	
	1 como		
	Endosimbionte		
Verde	1 en Bacteria –		
	1 como Bionte Trófico		
	1 como		
	Endosimbionte		
Amarillo	2 en Parásito	1 verde	
	1 como		
	Endosimbionte		

# **TURNO 15**

### Fase 1, Eventos

Gran Oxidación, Impacta un Cometa y Bola de Nieve Criogénica, todo a la vez.



Deja de tener efecto el Mundo Acuático Tropical, pero ahora no habrá ninguna fila activa tras la Bola de Nieve. Por tanto nada se "remueve".

Las dos Sequías no tienen efecto cuando toda la vida es marina.

Debería aparecer un nuevo Refugio, pero no hay fila activa, así que no llega a ocurrir.

Lo peor viene con la Gran Oxidación, son 4 niveles de subida del nivel de oxígeno que provoca la muerte del Parásito de la Malaria, su jugador gana 2 catalizadores amarillos por Compensación. El otro Parásito sufre 3 Atrofias, gracias a la Inmunología de su Mutación puede perder cubos en el orden que desee, elige perder su cubo verde (con lo que el Citoesqueleto se degrada), el cubo amarillo de la Percepción de Quorum y el otro amarillo de la otra mutación para no que no se degrade. La Bacteria Verde sufre 1 Atrofia y pierde su ARN Ribosómico. Los dos Macroorganismos se salvan de sufrir Atrofias in extremis.

Como no hay Refugios susceptibles a la Aniguilación, ésta no mata nada.

Verde es primero en hacer su tirada de Cáncer para sus Gusanos con 8 dados:













Sintetiza 4 catalizadores (elige 1 de cada color). No sufre atrofia.

Rojo tira para su Dickinsonia 6 dados:













Sintetiza 1 catalizador azul solamente. No sufre atrofia.

La Crisis Extremófila de nivel 2 deja al Prión Parásito definitivamente sin mutaciones. A los demás seres vivos no les afecta.

La Dickinsonia está protegida con la Radiación UV y los demás organismos no llegan a 3 órganos/mutaciones.

Luego hay un Calentamiento Global seguido inmediatamente de un Enfriamiento Global.

### Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Verde sigue sin hacer nada en esta fase.

Amarillo vuelve a la carga con su Parásito, ambos Macroorganismos son marinos y como tiene un Endosimbionte en un organismo marino podría atacar a cualquiera de ellos. Vuelve a intentarlo con los gusanos y roba el único órgano que puede, el azul con la Malaria. Pone sus dos biontes en el Parásito.



Rojo no hace nada tampoco.

### Fase 3, Tirada Autocatalítica

No ha lugar.

### Fase 4, Tirada de Darwin

Verde tira para su bacteria con 6 dados:



Dura tirada que proporciona un catalizador rojo por biosíntesis. De las 4 Atrofias posibles, una queda anulada y la otra puede evitarse con el cromosoma amarillo de la Nitrogenasa.

y sintetiza 2 catalizadores rojos más antes Saca un de perder las 2 mutaciones.

Amarillo tira para su Parásito de la Malaria con 5 dados:



No sintetiza nada y se libra de la Atrofia por tener cromosoma azul. Incluso puede repetir la tirada en busca de un triple "4" pero no.



Rojo tira con sólo dos dados para su Prión:



Sintetizaría un catalizador rojo a la Reserva de Verde pero ya está completa.

Jugadores	Biontes Catalizador		
Rojo	1 en Parásito	sito 1 rojo	
	1 como Bionte Trófico	2 verdes	
	1 como	1 azul	
	Endosimbionte		
Verde	1 en Bacteria	1 amarillo	
	1 como Bionte Trófico	1 verde	
	1 como 1 azul		
	Endosimbionte	4 rojos	
Amarillo	2 en Parásito	1 verde	
	1 como	2 amarillos	
	Endosimbionte		

### Fase 5, Compras

Para su Bacteria, ya sin Esporas, Verde sólo puede compara en su fila nativa, la continental. Allí está el ARN-tm y eso es lo que compra con un catalizador azul.

Inmediatamente después, Rojo puede comprar la mutación en esa misma fila, los Citocromos. Consume el catalizador amarillo.



Verde compra después para sus Gusanos, de nuevo el órgano azul con dos catalizadores rojos y 1 órgano amarillo con los otros dos.

Para Amarillo sólo queda 1 catalizador verde en la Reserva del jugador Verde, por eso usa los suyos para comprar la mutación en la fila nativa, la marina. Consume 2 catalizadores amarillos para comprar el ARN Polimerasa. Después queda disponible el Ciclo de Calvin y lo compra con catalizador verde en la Reserva de Verde.



Finalmente Rojo compra para su Dickinsonia, compra 1 órganos verde con su catalizador verde con lo que se convierte en Terrestre (Setas) y luego compra 1 órgano azul con su catalizador de ese color.



Ahora ambos macroorganismos son plantas, cada uno en su ecosistema.

Jugadores	Biontes	Catalizadores	
Rojo	1 en Parásito	1 rojo	
	1 como Bionte Trófico	1 verde	
	1 como		
	Endosimbionte		
Verde	1 en Bacteria	_	
	1 como Bionte Trófico		
	1 como		
	Endosimbionte		
Amarillo	2 en Parásito	1 verde	
	1 como		
	Endosimbionte		

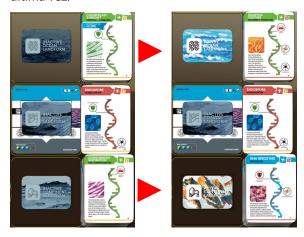
# TURNO 16 ... y último

### Fase 1, Eventos

Se saca la última carta de Evento: "BASALTOS DE INUN-DACIÓN"



Se "remueven" los mazos marinos y continentales por última vez.



La Aniquilación no tiene efecto y no hay ningún Refugio en las dos filas activas.

La Crisis Extremófila tampoco afecta a ningún ser vivo y ningún ser vivo tiene más de 3 mutaciones u órganos, por lo que la Radiación UV tampoco afecta.

La doble subida de las temperaturas no tiene efecto en un mundo que ya venía de un Clima Frío.

# Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Ningún jugador modifica nada.

### Fase 3, Tirada Autocatalítica

No ha lugar.

### Fase 4, Tirada de Darwin

Amarillo tira para su Parásito de la Malaria con 7 dados:















Sintetiza un par de catalizadores amarillos a la Reserva del jugador Verde. De las 3 Atrofias posibles, una queda anulada y para las otras dos vuelve a tirar los "6" con sus dos cromosomas amarillos:



Al final queda en 2 atrofias pero sintetiza un tercer catalizador amarillo, con lo que pierde sus 2 mutaciones.

Rojo tira para su Prión con 3 dados:



Sintetiza 1 catalizador rojo a la Reserva de Verde y nada más.

Finalmente, el jugador Verde tira para su Bacteria con 5 dados:



Tirada que no tiene ningún efecto en este microorganismo.

Jugadores	Biontes	Catalizadores	
Rojo	1 en Parásito	1 rojo	
-	1 como Bionte Trófico	1 verde	
	1 como		
	Endosimbionte		
Verde	1 en Bacteria	3 amarillos	
	1 como Bionte Trófico	1 rojo	
	1 como		
	Endosimbionte		
Amarillo	2 en Parásito	1 verde	
	1 como		
	Endosimbionte		

# Fase 5, Compras

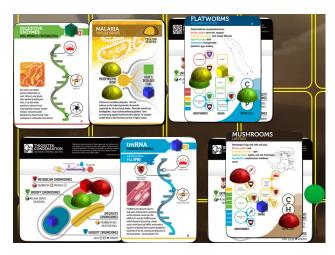
Amarillo no puedo comprar hasta que lo haga antes su "huésped".

Lo mismo le pasa Rojo para su Prión. Sí podría comprar para su Macroorganismo, pero sólo puede comprar dos órganos amarillos a sus Setas y no tiene catalizadores de ese color ni siquiera dos del mismo color.

Verde compra para sus Gusanos el órgano azul otra vez con 2 catalizadores amarillos y no puede comprar nada más.

Es el momento para que Amarillo compre a su Parásito, La única fila activa para él es la fila marina y allí la mutación es de color verde, las Enzimas Digestivas, así que paga el catalizador de su propia Reserva.

Verde compra después para su Bacteria una acción de Reina Roja para meter el bionte rojo como un gen extranjero. Para con un catalizador rojo y el Parásito se extingue.



# **FIN Y VICTORIA**

Categorías	Rojo	Verde	Amarillo
Cubos	10	9	
	(1 órgano y	(1 órgano, 5	2
	10 de	de sistemas y	(en Parásito)
	sistema)	3 en Bacteria)	
Biontes	3	3	3
Trofeos	2	1	2
Dominancia		3	3
Trófica	6	(6/2 con	(6/2 con
		Amarillo)	Verde)
TOTAL	21	16	10