

DOMINANT SPECIES

MARINE

Regolamento

Un gioco di Chad Jensen

Introduzione

Sessanta e rotti Milioni di fa — Sulla Terra, i dinosauri regnavano incontrastati. In mare, tuttavia, una lotta titanica per la supremazia si svolgeva tra le varie e vaste specie animali.

Dominant Species: Marine è un gioco che ricrea in modo astratto una piccola parte di questa remota storia: la fine di un'era e cosa ciò comporta per le creature viventi che cercano di adattarsi alle lente mutazioni degli oceani della Terra.

Ogni giocatore assume il ruolo di una delle quattro maggiori specie di animali marini — rettili, pesci, cefalopodi o crostacei. Ognuno inizia il gioco più o meno in uno stato di bilanciamento naturale reciproco. Ma non durerà: sopravviverà solo la specie più adattiva.

Attraverso il posizionamento astuto delle pedine azione, tenterai di prosperare in quanti più habitat possibili per rivendicare i potenti effetti delle carte. Dovrai anche propagare la tua singola specie per guadagnare punti vittoria. Sarai aiutato in questi sforzi tramite le azioni di speciazione, migrazione e adattamento, tra le altre.

Tutto ciò porta alla fine del gioco — l'ascesa finale di un vasto oceano tropicale e delle sue coste — il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vittoria farà incoronare il proprio animale come **Specie Dominante**.

Ma è meglio che qualcuno diventi rapidamente dominante, perché c'è un grande asteroide diretto da questa parte...

Panoramica

Le grandi **tessere esagonali** sono usate nel gioco per creare una situazione di continua espansione dell'oceano sulla Terra come sarebbe apparso decide di milioni di anni fa. La piccola tessera **Bocca Idrotermale** sarà posta sopra ad alcune delle tessere grandi durante il gioco, convertendole così in Bocche Idrotermali.

Le **pedine azione** cilindriche (o “**pedine**”) guidano il gioco. Ogni pedina permette al giocatore di effettuare varie azioni che possono essere scelte — come speciazione, mutazione ambientale, migrazione o evoluzione. Quando posta nel **riquadro azioni**, una pedina attiverà immediatamente la relativa azione per il giocatore.

Generalmente, i giocatori preveranno a migliorare la sopravvivenza del proprio **animale** e allo stesso tempo tenteranno di ostacolare quella dei loro avversari, sperando di raccogliere preziosi **punti vittoria** (“PV”) lungo la strada. Le varie carte aiuteranno in questi sforzi, offrendo ai giocatori utili abilità una tantum, benefici continui o un'opportunità per guadagnare PV addizionali.

Attraverso il gioco i cubetti **specie** saranno aggiunti a, mossi su, e rimossi dalle tessere in gioco (“la **mappa** della terra conosciuta”). I dischi **Elemento** saranno aggiunti a, e rimossi sia dalle Plance Animale che dalle tessere sulla mappa.

Quando il gioco termina, i giocatori effettuano un conteggio finale di ogni tessera — dopo il quale il giocatore che controlla la specie con il maggior numero di PV ha vinto il gioco.

Attraverso questo regolamento troverai numerose sezioni identificate come questa. Queste sezioni riportano esempi, chiarimenti, suggerimenti, note dell'autore, e altre sagge indicazioni che ti aiuteranno nell'apprendimento del gioco.

Inventario

- Questo Regolamento
- 1 Tabellone
- 4 Plance degli Animali
- 54 Carte
- 7 Fustelle di tessere
- 140 Cubetti di legno nei quattro colori dei giocatori
- 32 Cilindri di legno nei quattro colori dei giocatori
- 6 Cilindri di legno bianchi
- 2 Sacchetti di stoffa
- 1 Foglio di adesivi



Prima della prima partita, applica due adesivi identici sopra e sotto ogni cilindro bianco.

Componenti

Tabelloni e Sacchetti

Tabellone Principale

Il tabellone grande raffigura tre aree principali:

- Il riquadro azioni sulla destra, dove i giocatori piazzeranno le loro pedine azione per effettuare le varie azioni;
- La griglia di esagoni al centro chiamata mappa, dove saranno risolte le azioni dei giocatori;
- Il tracciato delle carte Evoluzione a sinistra, le quali conferiscono ai giocatori potenti opzioni durante il gioco e agiscono da orologio del gioco, determinando la fine del gioco.



Il tabellone contiene anche il tracciato Punteggi, diverse tabelle, e gli spazi Esplorazione per le tessere Terreno da esplorare.

Plance degli Animali

Le quattro piccole **Plance Animale** sono poste di fronte ai giocatori. Ognuna ha un'area per conservare i dischi elemento, un posto per la carta Tratto Animale, una Riserva Genetica per conservare le specie degli animali, ed una sezione con il riepilogo delle regole circa le azioni che possono essere fatte dai giocatori.



Sacchetti

Quando non sono sul tabellone o sulle Plance Animale, i dischi elemento sono tenuti nel sacchetto nero in attesa di essere pescati casualmente durante il gioco. Analogamente, quando non sono sul tabellone, i segnalini terreno sono tenuti nel sacchetto rosso in attesa di essere pescati casualmente durante il gioco. Ogni volta che questi componenti sono rimossi dal gioco, rimettili nel rispettivo sacchetto.

Materiali di legno

Pedine Azione

Il set di cilindri di legno è usato dai giocatori per scegliere le azioni nel Riquadro Azioni sul tabellone. Le Pedine sono “base” se del colore del giocatore, o “speciali” se esse sono bianche.



Base Speciale

Specie

Ogni cubetto di legno rappresenta una specie. Ogni set colorato di cubetti rappresenta le varie specie che appartengono ad un singolo animale.

Segnalini & Tessere

Dischi Elemento

Alghe, vermi, plancton, spugne, gasteropodi e sole. Questi sono i sei “tipi” di elemento che rappresentano le risorse richieste dai vari animali per prosperare. I singoli dischi Elemento sono posti sulla Plancia Animale per indicarne le *necessità* e sulla mappa per indicare la *disponibilità*. Quando sono sulla mappa, gli Elementi sono posti sugli angoli delle tessere — in questo modo, un singolo disco elemento può essere presente fin su tre differenti tessere contemporaneamente.

Segnapunti & Segnalini Soglia Elemento

Ogni animale ha un segnapunti per indicare i propri PV totali durante il gioco. Se un animale guadagna più di 100 PV, volta il segnapunti sul lato con indicato **+100**. Ogni tipo di Elemento ha un segnalino quadrato usato sul tracciato Punteggi per indicare il suo corrente “valore soglia”. I giocatori possono acquisire una pedina Elemento di tipo speciale durante una azione Dominazione se superano il relativo valore soglia corrente.

Tessere Terreno

Bocche Idrotermali, Oceano Aperto, Distese Sabbiose, Prati di Fanerogame, Montagne Sottomarine, Barriera Corallina, Foresta di Alghe o Terra. Questi pezzi esagonali sono usati per creare inizialmente – poi durante il gioco per espandere – l’area di gioco al centro del tabellone.

Segnalini Terreno

Ogni Terreno ha due segnalini quadrati. Questi sedici segnalini sono usati nelle sezioni Competizione ed Evoluzione nel Riquadro Azioni per determinare dove queste azioni posso avere luogo in ogni round.

Segnalini Controllo

Ognuno dei sei segnalini Controllo ha raffigurata una delle pedine speciali. Questi segnalini iniziano sul tabellone. Quando un giocatore acquisisce una pedina speciale, egli prende anche il corrispondente segnalino Controllo che conserva di fronte a se finché controlla quella pedina speciale.



dischi dei sei tipi di elementi



uno dei quattro differenti segnalini dei PV — questo è quello dei Cefalopodi



uno dei sei differenti segnalini soglia — questo è quello dell'elemento Plancton



una delle otto differenti tessere terreno — questa è quella della Foresta di Alghe



uno degli otto differenti segnalini terreno — questo è quello della Barriera Corallina



uno dei sei differenti segnalini controllo — questo è quello per la pedina Sole

Carte

Evoluzione

Durante il gioco, una selezione di **Carte Evoluzione** è disponibile sul relativo tracciato sul tabellone. I giocatori sceglieranno tra queste quando effettuano una azione Evoluzione. Le carte Evoluzione possono avere un effetto permanente mentre sono in gioco o avere un effetto una tantum applicato la prima volta che entrano in gioco. Una di queste carte – “Asteroide” – attiverà la fine del gioco.

Tratto

Una **carta Tratto** è assegnata ad ogni animale all’inizio del gioco, conferendogli un beneficio unico durante il gioco.

Sopravvivenza

La **carta Sopravvivenza** generalmente passa di giocatore in giocatore durante il gioco. Essa agisce come promemoria per indicare quale giocatore “controlla” le tessere Bocca Idrotermale e quale sarà la ricompensa durante gli eventi Sopravvivenza.

Importante — Ogni volta che il testo di una carta contraddice le regole indicate in questo regolamento, la carta ha la precedenza.



I chiarimenti degli effetti delle carte si trovano nelle pagine 18-21.

Adesivi — Prima della prima partita, applica una coppia di adesivi identici sopra e sotto ognuno dei cilindri bianchi di legno.

Preparazione

A Tabellone — Piazza il tabellone al centro del tavolo.

B Tessere — Piazza cinque tessere Terra, cinque tessere Oceano, ed una per ognuno degli altri cinque tipi nelle loro posizioni assegnate al centro della griglia. (Nota le due tessere Terra e due Oceano che sono mostrate sotto le piccole tessere Bocca Idrotermale).

C Volta le rimanenti 21 tessere grandi e mescolale. Crea con esse tre pile di 7 tessere ognuna. Piazza queste pile sui tre spazi **Esplorazione** sul tabellone. Poi volta a faccia in su la prima tessera di ogni pila.

D Piazza un tessera Bocca Idrotermale (con il lato sottomarino) sopra la tessera Oceano più in basso. Piazza un'altra tessera Bocca Idrotermale (con il lato terrestre) sopra la tessera Terra più in alto. Metti le rimanenti 10 tessere Bocca Idrotermale in una pila sull'apposito spazio **Tessere Bocca Idrotermale** sul tabellone.

E Elementi — Prendi un gettone Elemento di ognuno dei sei tipi e piazzali attorno alla tessera centrale Barriera Corallina come indicato sul tabellone.

Piazzale in modo che coprano parte di ognuna delle tre tessere che compongono l'intersezione.

F Piazza gli altri segnalini Elemento nel sacchetto nero.

G Pesca 4 Elementi a caso dal sacchetto e piazzali nei quattro cerchi (medusa) della sezione **Abbondanza** nel riquadro azioni sul tabellone. Pescane altri 4 e piazzali nei cerchi della sezione **Adattamento**, altri 4 nei cerchi della sezione **Speciazione**, ed infine altri 4 nei cerchi della sezione **Esplorazione**.

H Segnalini Terreno — Metti i 16 segnalini Terreno nel sacchetto rosso. Pescane 3 a caso e piazzali nei tre spazi (stella marina) della sezione **Competizione**.

I Pesca altri 5 segnalini Terreno e piazzali negli spazi della sezione **Evoluzione**, disponendoli per tipo in ordine da sinistra a destra come indicato sotto gli spazi.

J Animali — Consegna ad ogni giocatore la Plancia Animale corrispondente all'animale scelto: usa il lato con indicati i tre Elementi prestampati nell'angolo in alto a sinistra della Plancia.

K Pedine — Ogni giocatore prende il seguente numero di pedine di legno nel colore corrispondente all'animale scelto:

- 4 giocatori — 4 Cilindri
- 3 giocatori — 5 Cilindri
- 2 giocatori — 7 Cilindri

Rimetti nella scatola i Cilindri colorati avanzati.





L Piazza sul tabellone i sei segnalini Controllo negli appositi spazi con l'icona corrispondente nell'angolo in basso a sinistra. Poi piazza sopra i segnalini le corrispondenti Pedine Speciali.

M Piazza i sei segnalini Soglia Elemento con raffigurare le icone degli Elementi sullo spazio "1" del **tracciato Punteggio**. 

N Piazza ogni Segnapunti sullo spazio "0" del **tracciato Punteggio** (con il lato +100 a faccia in giù). 

O Specie — Ogni giocatore mette i 35 cubi del colore corrispondente al proprio animale nella **Riserva Genetica** della propria Plancia. 

P I giocatori prendono 1 cubetto dalla propria Riserva Genetica da usare come indicatore Risemina che piazzano nella casella a sinistra dell'icona dell'animale sulla tabella **Catena Alimentare**.

Q I giocatori poi piazzano 3 cubetti presi dalla propria Riserva Genetica sulla tessera centrale Barriera Corallina.

R Carta Tratto — Mescola le 18 **carte Tratto** a faccia in giù. Distribuisce 3 carte ogni giocatore e rimetti nella scatola il resto delle carte senza guardarle. Ogni giocatore guarda le carte ricevute, e ne sceglie una da conservare, quindi rimette nella scatola le carte non scelte. I giocatori infine rivelano la carta scelta, e la piazzano a faccia in su sulla propria Plancia nello spazio apposito.

Chiarimenti ed effetti delle carte si trovano nelle pagine 20-21.

S Carte Evoluzione — Rimuovi la carta "Asteroide" dal mazzo delle **carte Evoluzione**. Mescola le rimanenti 34 carte a faccia in giù. Rimuovi 10 carte dal mazzo e rimettile nella scatola senza guardarle. Rimuovi altre 4 carte, quindi mescola la carta "Asteroide" assieme a queste ultime, quindi poni questo mazzetto di 5 carte a faccia in giù di fianco al tabellone e piazzaci sopra, a faccia in giù, le rimanenti 20 carte Evoluzione, formando così il mazzo di pesca.

T Pesca le prime 5 carte dal mazzo delle carte Evoluzione e piazzale a faccia in su negli appositi spazi per le **carte Evoluzione** disponibili presenti sulla sinistra del tabellone.

Verifica se qualche carta ha la dicitura "Quando entra in gioco", e risolvi di conseguenza.

U Carta Sopravvivenza — Per adesso, piazza la carta **Sopravvivenza** da una parte.

V Inizio del gioco — L'Animale più in basso nella Catena Alimentare inizia il gioco effettuando il primo turno.

Materiali

Animale

Una delle quattro classi di animale che ogni giocatore rappresenta durante il gioco: **Rettili**, **Cefalopodi**, **Crostacei** o **Pesci**. Ogni classe di animale è rappresentato sulla mappa da un set di cubetti del rispettivo colore. Ogni animale/giocatore ha anche una Plancia ed un set di pedine azione del proprio colore.

PV Bonus

Alcune azioni ed effetti delle carte indicano al giocatore un guadagno di alcuni "PV Bonus". Per ricevere i PV Bonus, fai riferimento alla **Tabella dei Punti Bonus** situata in bassa a sinistra sul tabellone. La riga superiore di questa tabella indica il valore da verificare per l'azione o effetto della carta – per esempio, quante tessere Bocca Idrotermale sono occupate da un animale durante l'azione Sopravvivenza – mentre nella casella direttamente sotto è indicato il numero di PV guadagnati.

Bonus Points Table						
Quantity:	1	2	3	4	5	6+
Victory Points:	1	3	6	10	15	21

Eventi

In vari momenti durante il gioco occorrerà uno o più di tre differenti eventi: Estinzione, Sopravvivenza o Risemina [vedi retro]. Estinzione e Sopravvivenza sono attivati attraverso la comparsa di una icona pesce su una nuova carta Evoluzione. Gli eventi Risemina sono attivati ogni volta che ogni giocatore ha recuperato le proprie pedine dal riquadro azioni.



Catena Alimentare

Questa tabella è usata dall'alto verso il basso (la catena alimentare) per spezzare le parità quando è conteggiata una tessera durante una azione Evoluzione. È usata invece dal basso verso l'alto per indicare l'ordine di turno durante il gioco. L'ordine della catena alimentare è:

- Rettili
- Cefalopodi
- Pesci
- Crostacei

Mappa



Le tessere esagonali grandi e piccole, quando sono aggiunte alla griglia al centro del tabellone, creano "la Mappa" — l'area di gioco dove si incentra la maggior parte del gioco.

Rispetto ai componenti noterai che i nomi delle tessere sono abbreviati: "Bocca" anziché Bocca Idrotermale "Sabbia" anziché Distesa Sabbiosa. Questo è intenzionale per risparmiare spazio. Indipendentemente dal fatto che il nome sia abbreviato o meno il loro funzionamento è identico.

Le specie appartenenti a ciascun animale verranno piazzate sulle tessere terreno prendendole dalle rispettive Riserve Genetiche. Le specie rimosse dalla mappa per qualsiasi motivo (se non diversamente specificato) vengono riposte nella scatola, fuori dal gioco, **non** rimesse nelle Riserve Genetiche.

Gli Elementi occuperanno gli angoli delle tessere Terreno quando non si trovano su una Plancia Animale, sul tracciato Azioni o nel Sacchetto degli Elementi in attesa di essere pescate e piazzate.

Nuove tessere terreno (grandi), **Prati di Fanerogame**, **Montagne Sottomarine**, **Foresta di Alghe**, **Barriera Corallina**, **Distesa Sabbiosa** e **Oceano Aperto** verranno aggiunte alla mappa quando i giocatori eseguono l'azione **Esplorazione** [pagina 13]. Queste sono prese dalla cima dei tre mazzi di tessere grandi.

Le nuove tessere Bocca Idrotermale vengono prese dal relativo mazzo di pesca e posizionate sulle tessere grandi esistenti quando i giocatori eseguono l'azione Tettonica [pagina 14]. Questo converte quella tessera grande in una tessera Bocca Idrotermale per il resto della partita.

Le tessere che sono a contatto attraverso un lato comune sono dette "adiacenti" l'una all'altra.

Anche se una tessera Bocca Idrotermale è leggermente più piccola della tessera su cui si trova - e quindi non toccherà fisicamente le tessere che potrebbero circondarla - è comunque considerata adiacente a quelle tessere poiché converte la tessera sottostante in una tessera Bocca Idrotermale: la quale tocca fisicamente le tessere accanto.

Elementi

Questi sono i segnalini rotondi che compongono i sei tipi di elementi utilizzati nel gioco: **Sole**, **Vermi**, **Plancton**, **Gasteropodi**, **Spugne** e **Alghe**. Quando è posizionato su una tessera terreno, un elemento rappresenta il rifornimento; su una Plancia Animale, un elemento rappresenta il fabbisogno. Presi insieme, questi forniscono gli elementi "corrispondenti" di un animale [vedi sotto] così come la sua sopravvivenza sulla mappa.

NOTA: il termine "elemento" di per se si riferisce sempre ad un singolo dischetto, mentre la frase "tipo di elemento" indicherà qualsiasi e tutti i dischetti di uno dei sei tipi.



1. Conta il numero di elementi del tipo in esame presenti sulla tua Plancia Animale (sia quelli prestampati che quelli aggiunti);



Ad esempio, all'inizio i Rettili hanno 2 Sole e 1 Spugna, e 0 di ognuno degli altri tipi di elementi.

2. moltiplica questo valore per il numero di tessere terreno che contengono (a) almeno una tua specie e (b) almeno un gettone Elemento corrispondente al tipo esaminato;

Quindi più tessere occupi che contengono quell'elemento, più alto sarà il tuo valore di corrispondenza. Nota che se uno dei due valori è zero, il tuo valore totale sarà zero e quindi senza valore.

3. confronta questo totale con il valore corrente di soglia dell'elemento, indicato dalla posizione del relativo segnalino Soglia sul tracciato Punteggio Se il tuo totale supera il valore di Soglia, sei considerato il dominatore di quell'elemento. Più animali possono dominare lo stesso elemento contemporaneamente.



Qui vediamo il tipo di elemento Spugna con un valore corrente di soglia di 4; il Sole è ancora a 1. Tu, come Rettile, domineresti le Spugne se occupassi almeno 5 tessere contenenti Spugne ($1 \times 5 = 5$). Domineresti anche il Sole con una sola tessera condivisa ($2 \times 1 = 2$). Al momento non domineresti nessuno degli altri quattro tipi di elementi ($0 \times$ qualsiasi numero = 0).

Pericolo & Sviluppo

Si dice che una specie in gioco sia **prospera** se almeno un elemento sulla tessera che occupa corrisponde a un elemento sulla sua Plancia Animale. Al contrario, qualsiasi specie che occupi una tessera in cui zero elementi corrispondono agli elementi presenti sulla Plancia Animale è detta **in pericolo**.

Le specie in pericolo sono vulnerabili alla eliminazione durante l'Evento Estinzione [vedi retro copertina] e non possono reclamare una Carta Evoluzione durante la Fase Dominazione.

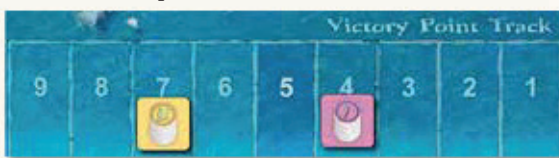
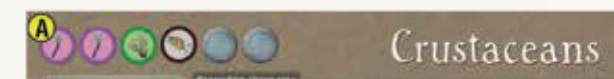
Dominazione & Elementi Corrispondenti

L'Azione Dominazione [pag. 17] chiama un giocatore a determinare gli elementi corrispondenti del proprio animale. Per determinare gli elementi corrispondenti del tuo animale per un tipo particolare di elemento, fai quanto segue:

ESEMPIO DOMINAZIONE:

I Crostacei totalizzano 6 elementi Verme corrispondenti, dato da 2 Elementi Verme sulla Plancia (A) moltiplicato per 3 tessere terreno con almeno un elemento Verme e almeno una specie (cubetto) Crostaceo (B). Il valore di Soglia corrente per l'elemento Verme è 4, come indicato dal suo segnalino sul tracciato Punteggio. Pertanto, i Crostacei dominano l'elemento Verme. Nota che più di un animale può dominare un elemento in questo modo allo stesso tempo.

Nota anche che se l'elemento Verme che si trova all'angolo tra le tessere Barriera Corallina, Distese Sabbiose e Oceano Aperto dovesse essere rimosso, i Crostacei sarebbero in pericolo sulla Barriera Corallina, poiché su tale tessera non avrebbero più alcun elemento corrispondente.



Specie

I cubetti di legno rappresentano le “specie” che ogni animale utilizzerà per rappresentarsi sulla mappa. La maggior parte delle specie inizierà il gioco nella Riserva Genetica del proprietario. La maggior parte o tutti alla fine occuperanno (saranno posizionati) sulle tessere terreno.



Gene Pool

Prima di essere piazzati su una tessera terreno, i cubetti specie appartenenti ad un animale vengono conservati nella sezione Riserva Genetica sulla Plancia Animale. Ogni volta che una specie viene piazzata su una tessera terreno, essa viene sempre presa dalla Riserva Genetica di quell'animale. Tuttavia, ogni volta che una specie viene rimossa da una tessera terreno per qualsiasi motivo (se non diversamente specificato) viene sempre rimossa dal gioco, e rimessa nella scatola, non nella Riserva Genetica dell'animale.



Un giocatore non è mai “fuori dal gioco”, anche se ha svuotato la propria Riserva Genetica e perde l'ultima specie rimasta su una tessera terreno. Un animale con un tale problema ha certamente meno opzioni ma mantiene comunque un totale di PV.

Carta Sopravvivenza

La carta Sopravvivenza viene messa da parte all'inizio del gioco. Durante il gioco, i giocatori dovrebbero tenere traccia di quante loro specie occupano le tessere Bocca Idrotermale. Qualsiasi giocatore che ne ha il numero maggiore assoluto (non condiviso) prende subito e automaticamente il possesso della carta Sopravvivenza. Se due o più giocatori sono in parità, nessun giocatore controlla la carta (rimane incontrollata e non conferirà punti a nessun giocatore).

Durante ogni evento Sopravvivenza [retro copertina], il giocatore che controlla la carta Sopravvivenza guadagna dei **PV bonus** [pag. 6] per il numero di tessere Bocca Idrotermale occupate da una o più delle sue Specie (cubetti).

Azioni Speciali

Il retro della carta Sopravvivenza contiene l'indicazione per le sei azioni che possono essere eseguite solo con le Pedine speciali [pagina a fianco].

Sequenza di Gioco

Dominant Species: Marine è giocato in una serie di turni nei quali un singolo animale effettua una azione. L'ordine di turno durante il gioco è inverso rispetto alla Catena Alimentare:

Prima i **Crostacei**
poi i **Pesci**
poi i **Cefalopodi**
poi i **Rettili**
poi di nuovo i **Crostacei**
e così via.



Durante ognuno dei suoi turni un giocatore piazzerà esattamente una delle proprie Pedine in uno spazio azione “Fossile” nell'Area Azioni. Ogni Pedina piazzata da un giocatore attiverà immediatamente un'azione da effettuare da parte di quel giocatore. Alternativamente, i giocatori possono recuperare le proprie Pedine anziché piazzarne una durante il proprio turno.

Il gioco continua di turno in turno in questo modo finché il gioco non termina e viene effettuato il conteggio finale.

Area Azioni

L'Area Azioni è il riquadro grande sul lato destro del tabellone. Questo è il motore del gioco, per così dire, che faciliterà i desideri e i voleri di ogni giocatore fino a promuovere il destino del proprio animale nel mondo.



Pedine

I cilindri di legno sono Pedine che i giocatori useranno per scegliere le azioni nell'Area Azioni.



I cilindri nei quattro colori dei giocatori sono chiamati “Pedine Base”: i giocatori iniziano il gioco con un set di queste Pedine ma hanno delle limitazioni nel modo in cui possono piazzarle.

I cilindri bianchi con attaccati gli adesivi sono chiamati “Pedine Speciali”: queste sono molto flessibili nel modo in cui possono essere usate ma possono essere solo acquisite – e perse! – durante il corso del gioco.

Turni dei Giocatori

Opzioni dei Giocatori

Durante il tuo turno, devi scegliere esattamente una di queste opzioni:

- **Piazzamento** — Piazza una delle tue Pedine disponibili — una Pedina **Base** nel colore del tuo animale con cui hai iniziato il gioco o una Pedina Bianca **Speciale** che hai acquisito durante il corso del gioco — su un singolo spazio azione (*quelli con l'icona del fossile*) nell'Area Azioni ed effettua l'azione associata [vedi pag. 10-17], **oppure**
- **Recupero** — Recupera tutte le tue Pedine controllate — sia quelle Base che Speciali — dall'Area Azioni, e piazzale di fronte a te come Pedine disponibili per i turni successivi [pag. 10].



Nota che il Recupero è la tua sola opzione se sei rimasto senza Pedine disponibili da poter piazzare.

Piazzamento Pedine

Una Pedina “disponibile” è una Pedina che è controllata da te e posta di fronte a te — in altre parole, non è già da qualche altra parte nell'Area Azioni. Generalmente, una Pedina disponibile è posta in uno spazio azione libero, quindi “chi prima arriva, prima è servito,” con due importanti eccezioni:

- Alcuni spazi azione hanno raffigurato a fianco un cilindro bianco (*ad esempio lo spazio più a destra della sezione **Migrazione***). Solo una Pedina Speciale — mai una Pedina Base — può essere piazzata in tali spazi per poter effettuare l'azione associata.



Se nella tua riserva hai solo Pedine Base disponibili, queste azioni saranno completamente non disponibili per te.

- Una Pedina Speciale può essere piazzata su uno spazio azione correntemente occupato da una *Pedina Base avversaria*. Quando avviene ciò, consegna la Pedina Base “scalzata” al relativo proprietario, che torna ad essere una sua Pedina disponibile.

Piazzamento Pedine Base — Le tue Pedine Base possono essere piazzate solo negli spazi azione liberi che non sono esclusivi per le Pedine Speciali e che si trovano **dopo** gli spazi azione occupati dalle tue Pedine. In questo contesto, “dopo” significa:

- una sezione dell'Area Azioni che si trova sotto rispetto a tutte le tue Pedine piazzate (Base e Speciali); **oppure**
- uno spazio alla destra della tua Pedina più a destra piazzata (Base o Speciale) nella medesima sezione dell'Area Azioni.

*Ad esempio, se avessi una singola Pedina nell'Area Azioni che occupata il secondo spazio della sezione **Competizione**, la tua successiva Pedina Base potrebbe essere piazzata solo (a) a destra della precedente nello spazio tre o (b) in uno spazio sotto alla sezione **Competizione**.*

Piazzamento Pedine Speciali — Le Pedine Speciali non sono soggette alle restrizioni indicate per le Pedine Base: esse possono essere piazzate (A) negli spazi azione liberi o (B) negli spazi azione che contengono una Pedina Base avversaria. Questo indipendentemente dalla posizione delle Pedine piazzate in precedenza.

*Dall'esempio precedente, se tu avessi avuto una singola Pedina nell'Area Azioni sullo spazio “3-cubetti” della sezione **Migrazione**, con la tua successiva azione, potresti piazzare una tua Pedina Speciale ovunque, eccetto che su (A) lo spazio “3-cubetti” della sezione **Migrazione** o (B) uno spazio che contiene una Pedina Speciale.*

Azioni

Dopo aver piazzato la Pedina, effettui immediatamente l'azione associata in base a quanto indicato a sinistra dello spazio azione (*ad esempio, “**Tettonica**” o “**Evoluzione**”*).

Le Azioni non sono mai obbligatorie. Puoi scegliere volontariamente di rinunciare ad effettuare l'azione scelta. Se scegli di rinunciare, l'azione è saltata completamente.

Se rinunci ad una azione, non puoi scegliere quale parte ignorare e quale invece risolvere.

Le varie azioni sono descritte nelle seguenti pagine in dettaglio, e sono presentate nel medesimo ordine con cui esse compaiono nell'Area Azioni.

Le azioni sono presentate anche in forma abbreviata sulla Plancia Animale di ogni giocatore.

Fine del Gioco

Quando la fine del gioco è attivata perché è stata giocata la carta Asteroidi:

- Termina il resto del round — in altre parole, il gioco termina quando si sarebbe verificato il successivo evento Risemina.
- Risolvi un evento Estinzione finale (☠️) seguito da un evento finale Sopravvivenza (🦋) — vedi retro-copertina per la procedura.
- Ogni giocatore guadagna un numero di PV uguale alla somma degli spazi occupati dai segnalini Soglia associati alle proprie Pedine Speciali controllate.

Un giocatore che controlla la Pedina Speciale Alghe che ha valore di Soglia di 7 e la Pedina Speciale Sole che ha valore di Soglia di 6, guadagnerà 13 PV.

- Conteggia ognuna delle tessere Terreno un'ultima volta.

Nota: Dato che non c'è un giocatore attivo durante il conteggio finale, non è possibile risolvere alcuna carta evoluzione che potrebbe essere rimasta sul tabellone.

Una volta completato il conteggio finale, il giocatore che controlla l'animale con il totale di PV più alto vince la partita. In caso di parità, il giocatore il cui animale è più vicino alla cima della catena alimentare vince la partita.

Recupero



Quando scegli di recuperare le Pedine (anziché piazzarne una) come azione del tuo turno, riprendi tutte le Pedine che controlli – sia Base che Speciali – dall’Area Azioni e mettile sul tavolo di fronte a te.

Esse sono di nuovo disponibili per i turni successivi.

Poi, se non si trova già lì, sposta il tuo cubetto sulla Catena Alimentare dallo spazio di sinistra a quello di destra. Poi, se tutti i cubetti sulla Catena Alimentare sono nello spazio di destra (come mostrato a fianco), il round termina ed è risolto subito un evento Risemina [vedi retrocopertina].

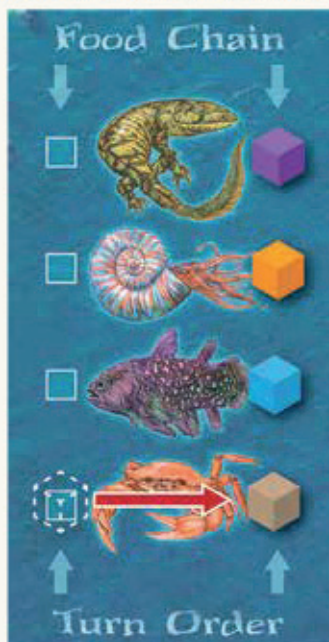


Quindi un “round” è una serie di turni dei giocatori che culmina con un evento Risemina dopo che ogni animale ha Recuperato almeno una volta, dopo di ciò inizia un nuovo round con il successivo giocatore in ordine di turno.

Importante! — Quando tocca di nuovo a te, effettui il tuo turno normalmente indipendentemente da quale spazio occupa il tuo cubetto sulla Catena Alimentare. Lo spazio di sinistra vuoto indica semplicemente quando avviene un evento Risemina.

ESEMPIO DI RECUPERO:

Al turno del giocatore che controlla i Crostacei, sebbene egli abbia ancora una Pedina Base disponibile, non ci sono spazi disponibili per un piazzamento legale di quella Pedina. Deve scegliere l’azione Recupero, e raccogliere tutte le sue Pedine (di Base e Speciali) e posizionarle davanti a sé, quindi far scorrere il suo cubetto sulla Catena Alimentare nella casella più a destra. Poiché questo è l’ultimo cubetto che entra nella colonna di caselle più a destra, attiva la fine di un round e il gioco è interrotto per risolvere un evento Risemina.



Abbondanza

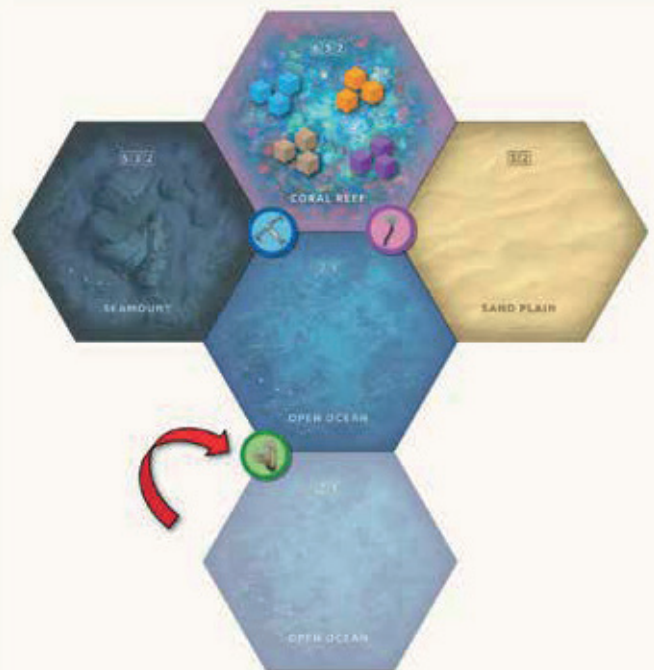


Risolvi una azione Abbondanza scegliendo uno degli elementi correntemente presenti in questa sezione dell’Area Azioni. L’elemento scelto è rimosso dall’Area Azioni e posto su un angolo libero di una qualsiasi tessera Terreno sulla mappa.

Gli Elementi possono essere piazzati in un angolo libero di una tessera qualsiasi, anche un angolo condiviso da solo una o anche zero altre tessere Terreno (questi angoli di tessere attualmente sono gli estremi del mondo conosciuto).

ESEMPIO DI ABBONDANZA: Il giocatore che controlla i Pesci sceglie l’azione Abbondanza e piazza una propria Pedina nel primo spazio “fossile” disponibile (dietro alla Pedina dei Crostacei). Egli desidera lasciare vuoto il terzo spazio, sperando di poterlo scegliere nel suo successivo turno dato che gli elementi nella sezione gli sono favorevoli. Egli sceglie l’elemento Alga che in questo momento hanno solo lui e il giocatore che controlla i Crostacei.

Egli opta per piazzare l’Alga nell’angolo in basso a sinistra della tessera Oceano Aperto sotto alla tessera Barriera Corallina, cercando di condurre i suoi pesci in acque più profonde.



Autotrofo



Risolvi una azione Autotrofo scegliendo una delle seguenti opzioni:

- Rimuovi 1 elemento da una tessera Bocca Idrotermale. L'elemento scelto deve corrispondere ad un tipo di elemento correntemente presente nella sezione Autotrofo, **oppure**
- Scambia di posto tra un elemento correntemente nella sezione Autotrofo con un elemento correntemente su una tessera Bocca Idrotermale.

In entrambi i casi la tessera Bocca Idrotermale scelta deve corrispondere al tipo raffigurato a fianco dello spazio azione associato: o una tessera Bocca Idrotermale Sottomarina (spazio a sinistra) o una tessera Bocca Idrotermale Terrestre (spazio a destra).

Nota che la casella Autotrofo sarà vuota - e quindi l'azione è inutile - fino a dopo il primo evento Risemina del gioco.

ESEMPIO AUTOTROFO: Durante il gioco gli elementi Sole e Gasteropode sono nella sezione Autotrofo dell'Area Azioni. È il turno dei Cefalopodi e gli piacerebbe vedere più Gasteropodi sul tabellone. Piazzando una delle sue Pedine sullo spazio azione con l'immagine della Bocca Idrotermale Terrestre, seleziona l'elemento Plancton su una tessera Bocca Idrotermale Terrestre, e lo sposta nella sezione Autotrofo e posiziona l'elemento Gasteropode nel medesimo angolo della tessera Bocca Idrotermale Terrestre.

L'altra sua opzione sarebbe rimuovere l'elemento Sole da una tessera Bocca Idrotermale Terrestre e rimetterla nel sacchetto.



Esaurimento



Risolvi una azione Esaurimento scegliendo un qualsiasi elemento sul tabellone che corrisponde ad un tipo di elemento presente nella sezione Esaurimento dell'Area Azioni. L'elemento scelto è rimosso dalla mappa e rimesso nel sacchetto di pesca.

Se nessuno degli elementi nella sezione Esaurimento corrisponde agli elementi sulla mappa, questa azione non ha effetto.

Nota che la sezione Esaurimento sarà vuota - e così questa azione è inutile - fino a dopo il secondo evento Risemina del gioco.

ESEMPIO ESAURIMENTO: Il giocatore dei Crostacei piazza una sua Pedina Base nello spazio Esaurimento e sceglie la sola Spugna presente qui. Egli può rimuovere un qualsiasi elemento Spugna dalla mappa. Sceglie quello presente tra la tessera Foresta di Alghe e le Montagne Sottomarine e lo rimette nel sacchetto.

Nota che, a causa della sua azione, i Rettili sulla tessera Foresta di Alghe e i Cefalopodi su entrambe le tessere sono ora in pericolo.



Adattamento



Risolvi una azione Adattamento scegliendo 1 degli elementi presente nella sezione Adattamento dell'Area Azioni. L'elemento scelto è rimosso dall'Area Azioni e posto in uno spazio elemento vuoto (grigio) sulla tua Plancia Animale.

Nessun animale può mai avere più di 6 Elementi sulla propria Plancia Animale (contando sia quelli prestampati che quelli aggiunti). Se sulla tua Plancia animale non ci sono spazi elemento vuoti, devi rinunciare a risolvere questa azione.

Agli animali è permesso acquisire più dischetti elemento dello stesso tipo.

Spazio Azione Speciale — Lo spazio azione più a destra fornisce l'opzione di sostituire il nuovo elemento con uno di quelli presenti sulla tua Plancia Animale. Se lo fai, rimetti l'elemento sostituito nel sacchetto nero.

Quando usi questo spazio puoi comunque scegliere di piazzare l'elemento scelto su uno spazio elemento vuoto della tua Plancia Animale anziché rimpiazzare un elemento.

ESEMPIO ADATTAMENTO: Il giocatore dei Pesci vuole sfruttare il vantaggio dato dalla presenza di molti Gasteropodi sulle tessere Terreno. Entrambi gli spazi azione per le Pedine Base sono occupati, Quindi egli deve usare una delle sue Pedine Speciali per effettuare questa azione. Usando la Pedina Speciale il giocatore dei Pesci ha diverse opzioni:

- Piazzare la Pedina sullo spazio azione speciale, prendere l'elemento Gasteropodi e
 - » Piazzarlo su uno spazio elemento vuoto sulla sua Plancia, o
 - » Rimuovere un elemento dalla propria Plancia e rimetterlo nel sacchetto nero e piazzare l'elemento Gasteropodi nello spazio appena liberato, **oppure**
- Scalzare una Pedina Base avversaria (che torna subito disponibile per il relativo proprietario) e piazzare la sua Pedina Speciale nello spazio azione base per prendere l'elemento Gasteropodi.

Questo è stato un round veloce e il giocatore dei Pesci vuole ritardare la Risemina, quindi egli sceglie di scalzare la Pedina Base dei Crostacei (dato che non può scalzare una propria Pedina) e aggiunge l'elemento Gasteropodi su uno spazio vuoto della propria Plancia Animale.



Regressione



Risolvi una azione Regressione piazzando un cubetto della tua Riserva Genetica su uno spazio libero a sinistra dello spazio azione.

Se non hai cubetti Specie rimasti nella tua Riserva Genetica, devi rinunciare a risolvere questa azione.

Nessun'altra azione è effettuata durante il tuo turno. Tuttavia, durante ogni evento Risemina [vedi retro-copertina], la Regressione si attiva come segue: per ogni tipo di elemento presente nella sezione Regressione dell'Area Azioni, ogni animale senza un cubetto nella sezione Regressione deve rimuovere un dischetto elemento del medesimo tipo dalla propria Plancia Animale. Poi rimetti tutti i cubetti da questa sezione nelle Riserve Genetiche dei rispettivi giocatori.

Quindi avere un cubetto nella sezione Regressione salva i tuoi elementi dalla rimozione. Ad un singolo animale è consentito piazzare due cubetti qui, ma la ridondanza non ha effetti oltre a quello di impedire agli animali avversari di salvare i propri elementi.

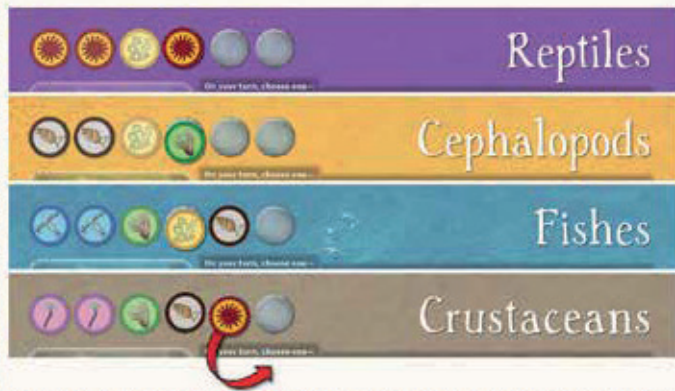
Nessun animale può mai rimuovere gli elementi prestampati sulla propria Plancia. Gli animali che possiedono solo gli elementi prestampati, non sono affetti dalla Regressione.

ESEMPIO REGRESSIONE: Un evento Risemina è stato attivato di nuovo e solo i Rettili hanno piazzato un cubetto nella sezione Regressione dell'Area Azioni.



Il Sole è l'unico tipo di elemento attualmente nella sezione Regressione. Ogni giocatore, tranne i Rettili, deve rimuovere un dischetto Sole dalla propria Plancia Animale, se possibile. I dischetti rimossi sono rimessi nella sacchetto nero. Il giocatore dei Rettili rimuove il proprio cubetto dalla sezione Regressione, e lo rimette nella propria Riserva Genetica.

In questo caso, i Crostacei perdono un dischetto Sole dalla propria Plancia. I Rettili anno due Sole prestampati sulla Plancia che non possono essere rimossi ed un dischetto Sole che si salva in virtù del cubetto piazzato nella sezione Regressione. La strategia dei Soli del giocatore dei Rettili è salva... per ora.



Speciazione



Risolvi una azione Speciazione scegliendo un elemento qualsiasi presente sulla mappa che corrisponde all'elemento associato con lo spazio azione nel quale hai posto la tua Pedina. Poi piazza i cubetti specie presi dalla tua Riserva Genetica su un numero qualsiasi di tessere Terreno adiacenti all'Elemento scelto come segue:

- Fino a 4 specie se la tessera è *Oceano Aperto*.
- Fino a 3 specie se la tessera è *Distesa Sabbiosa* o *Montagne Marine*.
- Fino a 2 specie se la tessera è *Barriera Corallina*, *Foresta di Alghe* o *Prati di Fanerogame*.
- Fino a 1 specie se la tessera è *Terra* o *Bocca Idrotermale*.

Nota che solo una, due o tre tessere alla volta possono essere popolate: quelle con un angolo occupato dall'elemento scelto.

Spazio Azione Speciale — Lo spazio azione più a destra fornisce la Speciazione attorno ad un elemento di tua scelta. L'elemento scelto non è necessario che sia presente a fianco di alcun spazio azione.

ESEMPIO SPECIAZIONE: Il giocatore dei Cefalopodi piazza la sua Pedina sullo spazio azione con il Sole. Egli sceglie l'elemento Sole (A) in figura. Questo gli permette di piazzare 2 sue specie sulla Barriera Corallina (B), 4 nell'Oceano Aperto (C), ed 1 sulla Bocca Idrotermale Sottomarina (D). Se avesse usato lo spazio azione speciale, avrebbe potuto invece scegliere un elemento qualsiasi.



Esplorazione

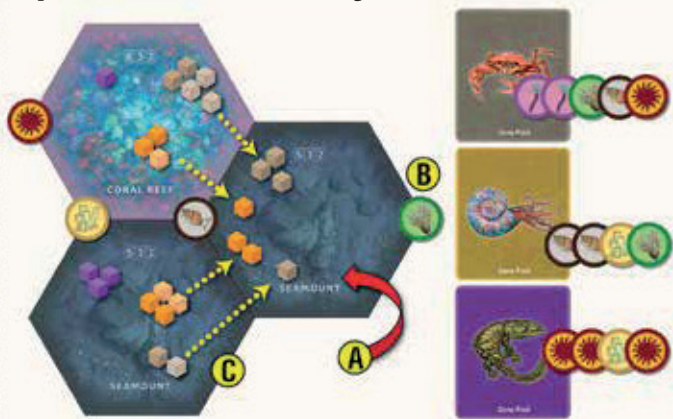


Risolvi una azione Esplorazione effettuando le seguenti attività nell'ordine indicato:

1. Scegli una tessera Terreno grande da una delle tre pile negli **spazi Esplorazione**. Volta a faccia in su la successiva tessera della pila da dove hai preso la tessera (se presente).
2. Scegli un esagono libero (vuoto) sul tabellone e piazzaci la nuova tessera scelta. L'esagono scelto deve essere adiacente ad almeno una tessera terreno già presente sul tabellone.
3. Puoi scegliere 1 elemento disponibile nella sezione Esplorazione dell'Area Azioni, e piazzarlo in un angolo qualsiasi della tessera appena piazzata.
4. Ricevi dei **PV Bonus** [pag. 6] in base al numero di tessere Terreno dello stesso tipo che sono adiacenti alla nuova tessera appena piazzata. In altre parole, conta la tessera che è stata appena piazzata così come ogni altra tessera adiacente a questa e dello stesso tipo di terreno.
5. In ordine di Catena Alimentare, ogni giocatore muove tutti, alcuni o nessuno dei suoi cubetti specie che sono correntemente adiacenti alla tessera appena piazzata su tale tessera.
6. **Spazio Azione Speciale** — Infine, se la Pedina che hai piazzato occupa lo spazio azione più a destra della sezione, tu effettui un altro turno.

ESEMPIO ESPLORAZIONE: Il giocatore dei Crostacei sceglie di piazzare una sua Pedina Base nella sezione Esplorazione. Sceglie la tessera Montagne Sottomarine tra quelle presenti negli spazi Esplorazione (A) e l'elemento Alghe (B) tra quelli disponibili. Adesso c'è una tessera Montagne Sottomarine adiacente alla nuova tessera Montagne Sottomarine (C): facendo riferimento alla Tabella Punti Bonus, questo collegamento fa guadagnare al giocatore dei Crostacei 3 PV.

In ordine di Catena Alimentare, i Rettili rinunciano a muovere sulla nuova tessera. I Cefalopodi muovono 3 specie ed i Crostacei 4 specie sulla nuova tessera Montagne Sottomarine (A).



Tettonica



Se non ci sono tessere Bocca Idrotermale rimaste nella pila (sono già tutte e 12 sul tabellone) devi rinunciare a risolvere questa azione.

Effettui una azione Tettonica resolvendo i seguenti punti nell'ordine in cui sono indicati:

1. Scegli una tessera Terreno (non Bocca Idrotermale) sul confine della griglia di esagoni.*

In altre parole, una tessera in un esagono che non è circondato da altri sei esagoni.

2. Rimuovi e metti da parte temporaneamente tutti i cubetti specie presenti sulla tessera scelta.
3. Piazza una nuova tessera Bocca Idrotermale (prendendola dalla rispettiva pila) sopra alla tessera Terreno scelta.

Questa tessera non è più considerata essere del tipo originario, ma è trattata come una tessera Bocca Idrotermale per il resto del gioco.

Le tessere Bocca Idrotermale hanno due lati: uno Terrestre e uno Sottomarino. Piazza la nuova tessera Bocca Idrotermale con il lato Sottomarino a faccia in su se è piazzato nella metà inferiore dell'area di gioco, oppure con il lato Terrestre a faccia in su se è piazzato nella metà superiore dell'area di gioco.

ESEMPIO TETTONICA: Il giocatore dei Rettili vorrebbe convertire in Bocca Idrotermale la tessera Foresta di Alghe dato che gli farebbe guadagnare 6 PV bonus per il piazzamento adiacente ad altre due tessere Bocca Idrotermale, ma, dato che la Foresta di Alghe non si trova al confine della griglia, servirebbe una Pedina Speciale che egli non ha disponibile.

Quindi sceglie la tessera Oceano Aperto (Punto 1) (A). Egli rimuove tutti i cubetti specie dalla tessera (Punto 2) poi vi piazza sopra una nuova tessera Bocca Idrotermale con il lato Sottomarino a faccia in su dato che si trova nella metà inferiore dell'area di gioco (Punto 3). Nel Punto 4, egli guadagna 3 PV bonus (essendoci una tessera Bocca Idrotermale adiacente a quella appena piazzata).

Poi, delle specie rimosse nel Punto 2 – 1 Rettile, 2 Pesci, e 4 Cefalopodi – uno di ogni specie è rimesso sulla tessera Bocca Idrotermale appena piazzata ed i rimanenti cubetti specie – 1 Pesce e 3 Cefalopodi sono rimessi nelle rispettive Riserve Genetiche (Punto 5). Infine, il giocatore dei Rettili piazza un suo cubetto specie preso dalla propria Riserva Genetica o uno dei suoi cubetti specie eliminati sulla tessera Bocca Idrotermale appena piazzata (Punto 6).



Sebbene sia per lo più estetica, c'è un'azione e alcuni effetti delle carte che si preoccupano se una tessera Bocca Idrotermale è Terrestre oppure Sottomarina.

4. Ricevi i **PV bonus** [pag. 6] in base al numero di tessere Bocca Idrotermale che sono adiacenti alla nuova tessera Bocca Idrotermale piazzata.

Ricorda che puoi contare la tessera appena piazzata così come le tessere Bocca Idrotermale adiacenti a quella appena piazzata.

5. Dal gruppo delle specie messe da parte, piazza 1 cubetto specie di ogni giocatore sulla tessera appena piazzata. Il resto dei cubetti specie è rimosso, se ne sono rimasti, e sono rimessi nelle rispettive Riserve Genetiche (anziché essere eliminati dal gioco).
6. Infine piazza un tuo cubetto specie preso dalla riserva Genetica, o da quelli appena rimossi, e piazzalo sulla nuova tessera Bocca Idrotermale.

Note dell'Autore: Le bocche idrotermali si trovano spesso al centro di interi ecosistemi con un'enorme biomassa e produttività. La chimica prebiotica di questi punti caldi suggerisce che la vita potrebbe aver avuto origine nelle bocche idrotermali.

*** Spazio Azione Speciale** — Lo spazio azione più a destra permette di scegliere una tessera qualsiasi durante il punto 1, cioè non è necessario che la tessera scelta sia sul confine della griglia di esagoni.

Se scegli una tessera su uno dei tre esagoni centrali che sono a cavallo tra la metà superiore e inferiore della mappa, sei libero di scegliere il lato da porre a faccia in su della tessera Bocca Idrotermale piazzata.



Migrazione



Risolvi una azione Migrazione scegliendo fino a X dei tuoi cubetti specie ovunque sulla mappa, dove X è il numero di cubetti raffigurati a fianco dello spazio nel quale hai piazzato la tua Pedina. Ogni cubetto specie scelto è poi mosso su una tessera Terreno adiacente.

Le specie migranti che iniziano l'azione sulla stessa tessera possono muovere assieme su un'altra tessera o essere divisi per muovere su diverse tessere adiacenti.

Un cubetto specie migrante può essere mosso solo su una tessera esistente: nessuno migra verso l'ignoto!

Spazio Azione Speciale — Lo spazio più a destra permette di muovere un numero qualsiasi di tuoi cubetti specie verso le tessere adiacenti.

Essenzialmente, X = Tutti.

ESEMPIO MIGRAZIONE: Il giocatore dei Pesci sceglie l'azione Migrazione e piazza la sua Pedina Base nello spazio azione con raffigurati "5 cubetti". Egli muove 1 cubetto dalla Barriera Corallina sulla tessera Distesa Sabbiosa adiacente (A). Essendo in pericolo sulla tessera Bocca Idrotermale Terrestre, egli usa le altre 4 migrazioni per spostare i suoi cubetti fuori dalla tessera Bocca Idrotermale Terrestre, 3 verso la Barriera Corallina (B) e 1 verso la Foresta di Alghe (C).



Competizione



Risolvi una azione Competizione scegliendo 1 tessera qualsiasi sulla mappa che corrisponde al tipo di terreno raffigurato a fianco dello spazio azione nel quale hai piazzato la tua Pedina. La tessera scelta deve contenere almeno un tuo cubetto specie.

Elimina fino a 1, 2 o 3 cubetti specie avversari dalla tessera scelta, come indicato dal numero raffigurato a fianco dello spazio azione usato. Le specie eliminate possono appartenere a giocatori differenti.

Ricorda che i cubetti specie eliminati sono rimossi dal gioco (non vengono rimessi nelle Riserve Genetiche).

Spazio Azione Speciale — Lo spazio azione più a destra permette di scegliere fino a 2 tessere, una dopo l'altra, anziché 1. Le tessere possono essere di un tipo di terreno qualsiasi, indipendentemente dal tipo di terreno associato con gli altri tre spazi. Poi elimina fino a 1 cubetto specie avversario su ogni tessera scelta. La stessa tessera può essere scelta due volte di fila, ed in tal caso eliminerai fino a 2 cubetti specie avversari da quella tessera (1+1).

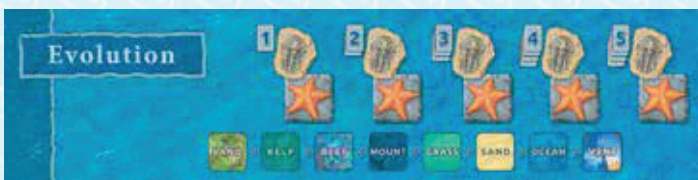
ESEMPIO COMPETIZIONE: Il giocatore dei Cefalopodi cerca di assottigliare i ranghi dei Rettili per eliminarli dalla corsa per il dominio dell'elemento Spugna.

Si è presentata una buona opportunità con i Rettili sparsi lungo i confini della mappa. Utilizzando una Pedina Speciale, i Cefalopodi scelgono lo spazio azione speciale per eliminare le specie avversarie su ciascuna di due tessere di un tipo di terreno qualsiasi.

In questo caso, egli elimina 1 Rettile nella Foresta di Alghe e un altro Rettile dal Prati di Fanerogame.



Evoluzione



Una azione Evoluzione è un processo a due fasi: prima è conteggiata una tessera; poi, se possibile è risolta una carta evoluzione.

Conteggio dell'Evoluzione

Risolvi una azione Evoluzione scegliendo esattamente 1 tessera sulla mappa che corrisponde al tipo di terreno raffigurato a fianco dello spazio azione nel quale hai piazzato la tua Pedina. Conteggia questa tessera risolvendo i seguenti punti:

1. Il giocatore con più cubetti specie presenti sulla tessera scelta guadagna un numero di PV pari al primo numero indicato per quel tipo di terreno sulla Tabella **Conteggio Tessere** raffigurata sul tabellone.
2. Se la tessera conteggiata non è una tessera Bocca Idrotermale, il giocatore con il secondo maggior numero di cubetti specie riceve un numero di PV pari al secondo numero indicato sulla Tabella **Conteggio Tessere**.

Ci deve essere almeno un cubetto specie di un altro giocatore presente — un cubetto da solo su una tessera non può reclamare il primo ed il secondo posto.

3. Se la tessera conteggiata è una tessera Terra, Foresta di Alghe, Barriera Corallina, Montagne Sottomarine, il giocatore con il maggior numero di cubetti specie presenti riceve un numero di PV pari al terzo numero indicato sulla Tabella **Conteggio Tessere**.

Ci deve essere almeno un cubetto di una terza specie — una specie che reclama il primo o secondo posto non può reclamare anche il terzo posto.

4. Se la tessera conteggiata è una tessera Terra e c'è un cubetto di una quarta specie presente, il giocatore di tale specie riceve 1 PV.

IMPORTANTE — In tutti i casi sopra indicati, in caso di parità per il numero di cubetti, questa è spezzata in favore del giocatore più in alto nella Catena Alimentare — cioè, Rettili, poi Cefalopodi, quindi Pesci ed infine Crostacei che perdono qualsiasi pareggio.

Anche i Crostacei avranno il logo giorno...

Giocare una Carta Evoluzione

Una volta che la tessera scelta è stata conteggiata, se tu come giocatore attivo hai almeno un cubetto specie prospero (non in pericolo) su quella tessera, devi scegliere e risolvere una **Carta Evoluzione** tra quelle poste a faccia in su sul tabellone nella relativa sezione. Puoi scegliere solo una carta che occupa uno spazio il cui numero sia inferiore a quello indicato nello spazio dove hai piazzato la tua Pedina.

Ad esempio, se metti una Pedina nello spazio azione più a destra dal valore di "5", puoi scegliere qualsiasi carta. Se ti piazzassi nello spazio azione più a sinistra dal valore di "1", non avresti altra scelta che eseguire la carta Evoluzione più in basso.

Tu fai tutte le scelte richieste dalla risoluzione della carta scelta. Devi risolvere tutti gli effetti della carta nella loro interezza e nell'ordine in cui questi effetti appaiono sulla carta. Se questo è impossibile dato lo stato attuale del gioco, risolvi il più possibile e salta il resto.

I chiarimenti degli effetti delle carte Evoluzione si trovano a pag. 18-20.

*Nota che quando la carta **Asteroide** è scelta, il gioco terminerà alla conclusione del round corrente [pag. 9].*

Ricorda che ogni volta che una carta contraddice una regola di questo regolamento, la carta ha sempre la precedenza.

Dopo che una carta Evoluzione è stata risolta, posizionala in cima alla pila degli scarti a faccia in su a fianco del tabellone. Quindi fai scorrere verso il basso di uno spazio tutte le carte Evoluzione che si trovano sopra allo spazio ora vuoto. Tutte le carte che si trovavano al di sotto dello spazio rimasto vuoto restano dove sono. Pesca una nuova carta evoluzione dalla cima del mazzo (se c'è) e posizionala a faccia in su nello spazio numero 5.

Esempio: un giocatore ha scelto la carta nello spazio 2 per la sua azione Evoluzione. Dopo aver risolto gli effetti di quella carta e averla scartata, le carte negli spazi da 3 a 5 sono spostate di uno spazio verso il basso, quindi una nuova carta viene rivelata e posizionata nello spazio 5.

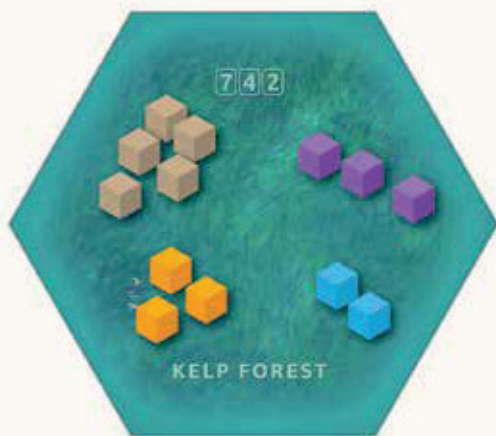
Nota di Gioco: una volta esaurito il mazzo di pesca, non verranno piazzate nuove carte per il resto del gioco, e ciò succederà abbastanza presto.



ESEMPIO EVOLUZIONE: Il giocatore dei Crostacei è alla ricerca di PV e ha una buona opportunità su una tessera Foresta di Alghe. Ci sono due elementi Alga tra cui scegliere e seleziona lo spazio azione "4" per avere più opzioni tra cui scegliere la carta nel passaggio successivo.

Prima, però, c'è il conteggio. Con il maggior numero di cubetti specie presenti sulla tessera Foresta di Alghe scelta, il giocatore dei Crostacei guadagna 7 PV per il primo posto. Per il secondo posto Rettili e Cefalopodi sono in parità, ma i Rettili vincono in virtù della loro posizione più alta nella Catena Alimentare. Quindi il giocatore dei Rettili guadagna 4 PV e il giocatore dei Cefalopodi 2 PV. I Pesci, pur presenti, non ottengono punti.

Ora il giocatore dei Crostacei deve scegliere una Carta Evoluzione e risolverla. In base alla posizione della sua Pedina usata, può scegliere qualsiasi carta negli spazi da 1 a 4.



Dominazione



Risolvi una azione Dominazione scegliendo esattamente uno dei sei tipi di elementi che il tuo animale attualmente domina [pag. 7], poi effettua le seguenti attività:

1. Prendi il controllo della Pedina Speciale associata all'elemento scelto. Se la Pedina è di fronte ad un avversario, o ancora nella riserva generale, prendila e mettila di fronte a te, disponibile per te per i turni successivi. Se la Pedina è già nell'Area Azioni, lasciala dove si trova.
2. Prendi il segnalino Controllo associato alla Pedina da ovunque si trovi e piazzalo di fronte a te.

Il segnalino Controllo serve da aiuto visuale per capire in qualsiasi momento chi controlla la Pedina Speciale associata.

3. Muovi il segnalino Soglia associato alla Pedina sullo spazio dal valore corrispondente al tuo valore di Dominazione.

Note — Lo spazio azione centrale in questa sezione è utilizzabile solo se si tratta di una partita con 3 o più giocatori. Lo spazio azione più a destra è utilizzabile solo in una partita con 4 giocatori.

ESEMPIO DOMINAZIONE: Il giocatore dei Rettili è forte sul Sole con tre elementi Sole sulla sua Plancia e vuole la relativa Pedina Speciale che gli permette più opzioni nell'area azioni, quindi sceglie l'azione Dominazione. Ha cubetti specie su 5 tessere con l'elemento Sole, quindi il suo valore di Dominazione sul Sole è 15. Il segnalino Soglia del sole è sullo spazio 12, quindi il giocatore dei Rettili prende il controllo della Pedina Speciale del Sole. Attualmente si trova nell'Area Azioni, quindi la Pedina rimane dov'è per ora. Il giocatore dei Rettili prende il segnalino Controllo del Sole dall'altro giocatore e lo piazza davanti a sé. Quindi sposta il segnalino Soglia del Sole nello spazio 15 del tracciato Punteggi.

Alla sua prossima azione Recupero, prenderà anche la Pedina Speciale del Sole assieme alle sue Pedine Base e qualsiasi altra Pedina Speciale che controlla.



Le Carte

Se ti sorge un dubbio durante il gioco, nelle pagine seguenti sono riportati suggerimenti e chiarimenti per i vari effetti delle carte.

Carte Evoluzione



Durante il gioco una piccola parte delle 35 carte Evoluzione sono a disposizione dei giocatori. Quando viene selezionata una carta Evoluzione scoperta durante un'azione Evoluzione, quel giocatore deve risolvere tutti gli effetti della carta, nell'ordine con cui sono riportati sulla carta (o almeno il più possibile data la situazione di gioco attuale). La carta poi è messa nella pila degli scarti a faccia in su di fianco al tabellone. Ogni volta che una carta Evoluzione contraddice una regola, la carta ha sempre la precedenza.

Adaptability

L'elemento proveniente dal tuo animale deve andare nella posizione esatta dell'altro elemento. Questa carta non ha effetto se (A) tu non hai dischi elemento sul tua Plancia Animale o (B) non sono rimasti elementi sulla mappa.

Annelids

Non importa quanti elementi Verme ci sono sulla tessera: è 1 PV per quella tessera. I Vermi non è necessario che siano presenti sulla tua Plancia Animale.

Gli anellidi sono vermi ad anello o segmentati.

Asteroid

Il giocatore attivo sceglie quale specie eliminare dalla tessera scelta. È lo stesso giocatore che sceglie quale singola specie rimuovere dalle tessere adiacenti. La seconda parte è obbligatoria, tuttavia, se il giocatore attivo è l'unico occupante di una tessera adiacente, egli dovrà eliminare un proprio cubetto specie da quella tessera.

Il gioco terminerà alla conclusione del round nel quale questa carta è scelta (quando tutti i cubetti sulla Catena Alimentare occuperanno lo spazio di destra); ma non viene risolto l'evento Risemina, bensì è risolta la procedura di Fine Gioco [retro-copertina] e determinato il vincitore.

Storicamente, negli oceani i rettili hanno "perso" la partita poiché l'estinzione K-T ha ucciso le lucertole marine giganti (Mosasauridae), sebbene abbia anche devastato pesci e molluschi. Con poche eccezioni, nessuna specie sopra i 25 chilogrammi è sopravvissuta.

Biodiversity

Non ricevi i PV aggiuntivi se una tessera contiene più di un cubetto specie avversario: è semplicemente 1 PV per tessera che occupi che contiene cubetti specie avversari.

La biodiversità si riferisce generalmente alla varietà degli organismi viventi sulla terra. Vedi anche Eco-diversità.

Biomass

Se sei il solo con cubetti specie su una tessera sovraffollata, devi eliminare un cubetto della tua specie. Se più giocatori hanno cubetti specie su una tessera sovraffollata, tu scegli quale muore.

La massa totale degli organismi viventi in una data area. In questo caso sta indicando una rottura temporanea nella piramide ecologica perché i consumatori sono più numerosi dei produttori. Questo evento è di solito molto meno distruttivo negli ambienti acquatici (rispetto a quelli terrestri) dove le piramidi di biomassa possono essere completamente o parzialmente invertite, con più biomassa a livelli trofici più elevati.

Bountiful Habitat

Il giocatore attivo seleziona l'ordine in cui diverse tessere del tipo di terreno scelto sono da conteggiare. Il tipo di terreno scelto non è necessario che sia presente nella sezione Evoluzione dell'Area Azioni. La scelta potrebbe causare il riconteggio della tessera originariamente conteggiata.

Carbon Cycle

Non è importante quanti elementi di Plancton ci sono su una tessera: è 1 PV per quella tessera. Non è necessario che l'elemento Plancton sia presente sulla tua Plancia Animale.

Questo si riferisce ai processi che scambiano carbonio all'interno degli strati dell'oceano, nonché tra l'atmosfera, il fondo marino e l'interno della terra. Le piante e le alghe (produttori primari) sono responsabili dei maggiori flussi di carbonio annuali.

Cladogenesis

Se non ci sono ancora carte Evoluzione nella pila degli scarti, salta la prima parte di questa carta. Se non ci sono altre carte Evoluzione scoperte, salta la seconda parte di questa carta. Risolvi le carte indicate esattamente come se tu le avessi scelte come parte della tua azione Evoluzione.

La cladogenesi è un evento evolutivo in cui una specie genitore si divide in due specie distinte, formando un clade. Questo di solito si verifica quando gli organismi finiscono in aree nuove, spesso remote.

Disease

Gli elementi predefiniti (stampati) sulla Plancia Animale non possono mai essere rimossi. Se l'ordine di rimozione fa la differenza, vengono rimossi in ordine di Catena Alimentare. Posiziona tutti gli elementi rimossi nel sacchetto nero.

Ecodiversity

Ricorda che "Alge", ad esempio, è il tipo di un singolo elemento, quindi se hai 2 elementi Alga sulla tua Plancia conterranno solo 1 volta per l'effetto di questa carta, non 2.

L'eco-diversità si riferisce alla varietà degli ecosistemi in cui si trovano gli organismi viventi sulla terra. Vedi anche Biodiversità.

Endosymbionts

Non importa quanti elementi Spugna ci sono su una tessera: è 1 PV per quella tessera. Non è necessario che le Spugne siano presenti anche sulla tua Plancia Animale.

Gli endosimbionti vivono all'interno del corpo o delle cellule di un altro organismo in una relazione simbiotica con quell'ospite, non sempre con reciproco vantaggio.

Extremophiles

Conta i tuoi cubetti specie su entrambi i tipi di tessere Bocca Idrotermale.

Gli estremofili sono organismi che prosperano in condizioni fisiche o geochimiche estreme che sarebbero dannose per la maggior parte degli organismi sulla terra.

Fecundity

Ricevi solo un +1 per tessera occupata; non +1 per specie sulla tessera. Se il numero di cubetti specie rimasti nella tua Riserva Genetica è minore del numero di tessere che occupi, scegli su quali tessere aggiungere un cubetto specie addizionale e su quali no.

Fertile

È 1 PV per ogni cubetto specie sulla tessera scelta — sia tuoi che degli avversari.

Gene Expression

Mescola, e poi pesca dalle carte tratto che erano state rimesse nella scatola. Dopo di ciò, rimetti nella scatola la carta tratta rimpiazzata assieme alle carte tratta non utilizzate.

Questo è il processo mediante il quale un genotipo - il corredo genetico di una cellula - dà origine a un fenotipo, un tratto osservabile.

Habitat

Nota che la prima abilità è legata a qualsiasi Pedina Speciale che non controlli mentre la seconda abilità è legata a una che controlli. Il nuovo elemento non viene pescato a caso: il giocatore può scegliere un qualsiasi elemento attualmente nel sacchetto. Nota che se controlli tutte e sei le Pedine Speciali la prima parte di questa carta è ignorata, e se non controlli nessuna Pedina Speciale la seconda parte è ignorata.

Invasive Species

Se un particolare tipo di terreno compare due volte nella sezione Competizione, i giocatori non perdono un secondo cubetto specie su queste tessere

Ecco che arrivano quei parvenu dei mammiferi....

Marine Snow

Dato che non c'è parte di una azione Evoluzione, nessuno prende una carta Evoluzione durante il conteggio forzato.

Una pioggia continua di detriti per lo più organici che cadono dagli strati superiori dell'oceano. È un mezzo significativo per trasportare fonti di cibo dalla zona fotica ricca di luce alla zona afotica sottostante.

Mass Exodus

Il giocatore scegliendo questa carta muove tutti i cubetti specie, anche quelli degli avversari. Le specie possono essere divise tra qualsiasi tessera adiacente come preferisce il giocatore.

Metamorphosis

Nota che scegli il tuo elemento dal sacchetto, non lo estrai a caso. Questa carta non ha effetto se non hai dischetti elemento sulla tua Plancia Animale.

Processo biologico in cui un animale subisce un cambiamento cospicuo e relativamente brusco nella sua struttura corporea attraverso la crescita e la differenziazione cellulare.

Monotypic Habitat

La Catena Alimentare è invertita allo scopo di spezzare i pareggi (non per l'ordine di turno!) finché questa carta rimane a faccia in su, sul tracciato delle carte disponibili.

Un habitat in cui una singola specie animale o vegetale è così dominante da escludere virtualmente tutte le altre specie.

Niche Construction

L'elemento può essere spostato in qualsiasi angolo libero della mappa, sulla stessa tessera o su un'altra tessera.

Il processo mediante il quale un organismo altera il proprio ambiente locale (o quello di un'altra specie).

Omnivore

Devi rimuovere esattamente 1 elemento dalla tessera scelta, se possibile. Se non ci sono cubetti specie avversari sulla tessera, dovrai eliminare uno dei tuoi. (Gli onnivori fanno questo genere di cose).

Gli onnivori sono organismi in grado di estrarre energia e nutrienti sia dal regno vegetale che animale; molto spesso anche alghe, funghi e batteri.

Population Explosion

Conta il numero di cubetti specie presenti, tuoi e avversari. Non puoi piazzare meno di X cubetti specie eccetto se X è maggiore del numero di cubetti che ti sono rimasti nella Riserva Genetica; in tal caso piazza quelli che puoi ed ignora il resto.

Predator

Nota la parola "opposing" su questa carta: non devi eliminare uno dei tuoi cubetti specie sulla tessera contenente solo tuoi cubetti specie. Puoi scegliere un avversario diverso su ogni tessera.

Producers

Non importa quanti elementi Alga ci sono sulla tessera: è 1 PV per quella tessera. Non è necessario che le Alghe siano presenti tra gli elementi sulla tua Plancia Animale.

Detti anche autotrofi, sono organismi che producono composti organici complessi (ad esempio grassi e proteine) a partire da sostanze semplici presenti nell'ambiente circostante. Questo viene solitamente realizzato tramite la fotosintesi (energia dalla luce) o la chemiosintesi (reazioni chimiche inorganiche).

Profligate Carnivore

X è sempre uguale a 1, 2, 3, 4 o 5 in base allo spazio occupato dalla carta quando è scelta. Puoi scegliere cubetti specie da eliminare ovunque sulla mappa — ad esempio, non è necessario che tu condivida la tessera con la specie scelta. Se tu hai meno cubetti specie rimasti nella tua Riserva Genetica dei cubetti eliminati, piazza quelli che puoi ed ignora il resto.

Semi-Aquatic

Non importa quanti elementi Sole ci sono su una tessera: è 1 PV per quella tessera. Non è necessario che l'elemento Sole sia presente sulla tua Plancia Animale.

Questo si riferisce ai vari tipi di animali che trascorrono parte del loro tempo in acqua, parte a terra. Ad esempio, i granchi di riva e i pesci saltafango eccellono in questo, così come molti mammiferi moderni come le lontre o le foche.

Solar Radiation

X è sempre uguale a 1, 2, 3, 4 o 5 in base allo spazio occupato dalla carta quando è scelta. Se X è maggiore del numero totale di cubetti specie presenti su una tessera, rimuovi quelli che puoi ed ignora il resto. Nota che puoi, e talvolta sarai obbligato a, rimettere tuoi cubetti nella tua Riserva Genetica.

L'abilità "in gioco" di questa carta influisce solo sul conteggio a causa di una azione Evoluzione, non un conteggio fatto per altri motivi (come ad esempio la carta Marine Snow).

Symbiotic

Questo effetto conta gli elementi prestampati così come i dischetti elemento aggiunti.

Un'interazione biologica stretta e a lungo termine tra due diversi organismi biologici. Ad esempio, un pesce pagliaccio si nutre di piccoli invertebrati che altrimenti potrebbero danneggiare un anemone di mare e la materia fecale del pesce pagliaccio fornisce nutrienti all'anemone di mare.

Tectonic Shift

Questa non è una azione Recupero [pag. 10] quindi non muovere alcun cubetto sulla Catena Alimentare.

Terrestrial

Prendi l'elemento scelto dal sacchetto. Se non ci sono angoli liberi su nessuna tessera Terra o Bocca Idrotermale Terrestre attualmente in gioco, la prima parte di questa carta viene ignorata. Se non hai cubetti specie rimasti nella tua Riserva Genetica, la seconda parte di questa carta è ignorata.

Nell'attuale era Cenozoica, i rettili si sono comportati abbastanza bene a terra, ma sono diventati un giocatore minore in mare. I pesci si sono sicuramente adattati

agli ambienti di acqua dolce. Mentre la maggior parte dei crostacei rimane acquatica, esistono varietà terrestri come gamberi, onischi e paguri. I cefalopodi rimangono esclusivamente marini, anche se i giocatori sono liberi di provare a riscrivere la storia ecologica in questo senso.

Trophic Cascade

X è sempre uguale a 1, 2, 3, 4 o 5 in base allo spazio occupato dalla carta quando è scelta. Se X è maggiore del numero totale di elementi presenti su una tessera, rimuovi quelli che puoi ed ignora il resto. Se X è minore del numero totale di elementi presenti, il giocatore attivo sceglie quali elementi rimuovere.

Le cascade trofiche sono potenti interazioni indirette che possono controllare interi ecosistemi, che si verificano quando i predatori in una rete alimentare sopprimono l'abbondanza o alterano il comportamento delle loro prede, liberando così il livello trofico successivo alla predazione.

Univalves

Non importa quanti elementi Gasteropodi ci sono su una tessera: è 1 PV per quella tessera. Non è necessario che l'elemento Gasteropodi sia presente sulla tua Plancia Animale.

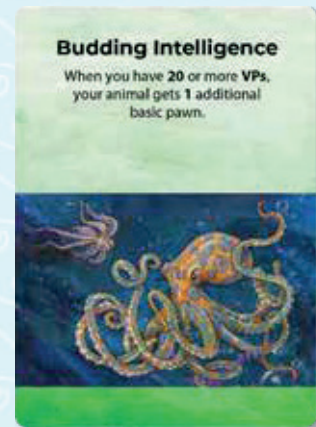
Un termine obsoleto per quelli che oggi vengono chiamati gasteropodi, più comunemente noti come lumache e lumache.

Volcanism

Oltre che alle regole speciali per le Montagne Sottomarine, entrambe le abilità su questa carta seguono le normali regole di una azione Tettonica [pag. 14].

Carte Tratto

Durante la preparazione i giocatori scelgono 1 tra 3 carte Tratto che indicano le abilità speciali del proprio animale durante il gioco. La carta Tratto scelta deve essere posta a faccia in su nell'apposito spazio sulla propria Plancia Animale in modo che tutti i giocatori conoscano le abilità speciali di tutti. Ogni volta che una carta Tratto contraddice una regola, la carta ha sempre la precedenza.



Ancient Lineage

Fai questo prima che il successivo giocatore in ordine di turno effettui il suo turno e anche prima di qualsiasi evento Risemina che potrebbe essere attivato dal tuo Recupero.

Bottom Feeder

Questo spazio azione personale è considerato essere nell'Area Azioni per tutti gli scopi del regolamento.

Budding Intelligence

Prendi una Pedina extra tra quelle rimesse nella scatola durante la preparazione. Se i tuoi PV totali scendono sotto 20, o successivamente perdi questa carta, non perdi la Pedina extra acquisita.

Camouflage

Non puoi usare questa abilità durante l'azione Esplorazione o Tettonica.

Cannibal

"Eliminato" significa rimosso dal gioco. In altre parole, un effetto come per l'azione Tettonica o della carta Evoluzione "Solar Radiation" che fa rimettere nelle Riserve Genetiche dei cubetti specie, non attiva l'effetto di questa carta. Nota anche che se elimini un tuo cubetto specie (ad esempio a causa delle carte "Asteroid" o "Biomass") ricevi comunque i PV.

Il cannibalismo è particolarmente diffuso negli ecosistemi acquatici, in cui la stragrande maggioranza degli organismi marini si impegna in attività cannibalistiche ad un certo punto del loro ciclo di vita.

Carnivore

Le due specie avversarie possono essere dello stesso animale o di un animale differente. Se, durante un'azione Estinzione, un numero sufficiente di specie avversarie sulla tessera sono eliminate tale da rendere non più applicabile questa condizione, le tue specie sono immediatamente soggette all'estinzione.

***Nota di gioco importante:** un evento Estinzione non terminerà finché tutte le specie in pericolo non saranno state eliminate, anche se sono diventate in pericolo durante l'evento stesso.*

I carnivori sono organismi in grado di estrarre energia e sostanze nutritive principalmente, o esclusivamente, da tessuti animali, sia attraverso la predazione che tramite il rovistamento dei rifiuti.

Ecological Niche

Durante la Speciazione, se scegli un elemento corrispondente ad una delle tue Pedine Speciali controllate, il tuo animale aggiunge 1 al valore delle nuove specie consentite per ogni tipo di terreno ("fino a 2" diventa "fino a 3," ad esempio)

Viceversa, i tuoi avversari sottraggono 1 dal valore di questo stesso elemento. Questo significa che alcune volte un avversario non potrà effettuare la Speciazione su una tessera adiacente del tipo Terra o Bocca Idrotermale ("Fino ad 1" è ridotto in "fino a 0").

Una nicchia ecologica descrive come un organismo o una popolazione risponde alla distribuzione delle risorse e dei concorrenti e come a sua volta altera quegli stessi fattori.

Exaptation

Per il primo effetto, non puoi passare a un Tratto diverso copiato una volta iniziato il gioco. Per il secondo effetto, subito dopo l'azione che ti causa l'avere 16 cubetti o meno nella tua Riserva Genetica, il tuo animale perde l'abilità copiata e tutti i benefici/svantaggi che ne derivano e inizia a usare il suo nuovo Tratto per il resto della partita.

Se stavi copiando il Tratto Phenotypic Plasticity e avevi degli elementi su questa carta quando l'hai persa, rimettili nel sacchetto.

Se stavi copiando Bottom Feeder e avevi una Pedina su questa carta quando l'hai persa, rimettila di fronte a te (disponibile immediatamente).

Il preadattamento descrive un cambiamento nella funzione di un tratto durante l'evoluzione. Un esempio potrebbero essere le piume, che all'inizio svolgevano una particolare funzione (regolazione della temperatura) ma si sono evolute per assolverne un'altra (consentendo il volo).

Flight

Fondamentalmente questo Tratto ti consente di posizionare ciascuna delle tue Pedine Base prima o dopo tutte le altre tue Pedine posizionate, ma mai in mezzo.

Hadopelagic

L'effetto conta sia le tue Pedine Base che le Pedine Speciali che controlli. Se il tuo Recupero attiva un evento Risemina, si verifica prima che tu svolga il turno extra. Se quell'evento Risemina ha innescato la fine del gioco (dopo che la carta Asteroide è stata giocata), il gioco termina prima che tu guadagni il turno extra.

Le specie adipelagiche sono quelle che vivono in acque aperte al di sotto dei 6000 metri di profondità. Al contrario, le specie hadobenthic sono quelle che prosperano alla stessa profondità ma prevalentemente sul fondo (o ai lati) delle fosse oceaniche.

Pack Hunters

La Pedina Speciale che scegli avrà il proprio segnalino Soglia che inizia dallo spazio 3 anziché 2. Ricorda anche di prendere il relativo segnalino Controllo.

Phenotypic Plasticity

Tratta gli spazi elemento su questa carta esattamente come se fossero stampati sulla tua Plancia Animale.

Questa è la capacità di un organismo di cambiare le sue caratteristiche osservabili esternamente in risposta all'ambiente.

Prey Switching

Non è 1 PV per ogni specie avversaria piazzata su una tessera: è 1 PV per tessera se uno o più cubetti specie sono piazzati per un effetto (come Speciazione). Le nuove specie devono provenire da una Riserva Generica avversaria, non da un'altra tessera della mappa.

Lo scambio di prede si riferisce ai fenomeni dei predatori che consumano preferenzialmente il tipo di preda più abbondante nel loro ambiente.

Ram Feeder

Questo elemento Plancton è trattato per tutti gli scopi del regolamento come se fosse il settimo elemento prestampato sulla tua Plancia Animale.

Conosciuto anche come alimentazione a speronamento, l'alimentazione del montone è una tecnica subacquea in cui il predatore si muove in avanti con la bocca aperta, inghiottendo la preda insieme all'acqua che la circonda.

Resilience

In sostanza, il tuo animale ha sempre un cubetto in un "terzo" spazio fantasma nella sezione Regressione. Puoi ancora piazzare cubetti reali eseguendo l'azione, ma la ridondanza non ha alcun effetto se non quello di negare agli avversari l'opportunità di salvare i propri elementi

Questo modella la capacità di un organismo di rispondere a una perturbazione o disturbo resistendo al danno e recuperando rapidamente.

Seasonal Migrants

Per la prima parte di questa carta, il tuo animale aggiunge 1 al valore dello spazio Migrazione in cui metti una Pedina. Per la seconda parte, ciascuna delle tue specie è in grado di migrare attraverso una tessera adiacente su una seconda tessera. Non possono migrare su o attraverso esagoni vuoti (quelli che non contengono ancora una tessera terreno).

Social

Mentre le tue Pedine Base ottengono l'abilità di "Scalzare" delle Pedine Speciali, non ottengono anche l'abilità di "piazzare prima".

Solitary

Ricevi anche qualsiasi PV normalmente associato con il conteggio di questa tessera.

Regole Varianti

Molte di queste regole sono in conflitto con alcune di quelle che si trovano altrove in questo regolamento. In caso di conflitto, le regole in questa sezione hanno la precedenza. Ogni variante può essere utilizzata da sola con il gioco base o in combinazione con una qualsiasi delle altre varianti.

Opzione per 2 Giocatori

Quando si gioca con solo 2 giocatori, possono essere utilizzate le seguenti regole che consentono a ciascun giocatore di controllare due animali.

Nota che questa particolare variante aggiunge una grande complessità strategica e non è raccomandata per i giocatori inesperti.

Animali Multipli

Quando assegni gli animali ai giocatori durante la preparazione, assegna tutti e quattro gli animali. Ogni giocatore avrà il controllo di due diversi animali.

I giocatori dovrebbero assegnare un set colorato di pezzi di legno a ciascuno dei loro animali. Ogni animale riceve le Pedine Base come se fosse una partita con 4 giocatori. Ogni animale mantiene il proprio totale dei PV separato.

Azioni

Quando uno degli animali di un giocatore sta agendo, l'altro suo animale e le sue specie sono considerate "nemiche" a tutti gli effetti (esattamente come se fossero controllate da un giocatore avversario). Ad esempio, quando una carta Evoluzione si riferisce al "tuo animale" si riferisce solo all'animale che sta agendo, in questo caso il tuo altro animale controllato sarà trattato come un animale avversario.

Conteggio Finale

Mentre tutti e quattro gli animali apparentemente guadagneranno PV durante la partita, solo uno appartenente a ciascun giocatore sarà usato per il conteggio finale. Alla fine del gioco, l'animale di ogni giocatore con il punteggio individuale più basso sarà quello utilizzato per il conteggio finale di quel giocatore — l'animale con il punteggio più alto appartenente allo stesso giocatore è ignorato.

Quindi ti conviene cercare di mantenere un equilibrio tra i tuoi due animali durante il gioco piuttosto che sacrificarne uno a beneficio dell'altro.

Ad esempio, in una partita a 2 giocatori gli animali di Bob hanno un punteggio di 70 e 145, quindi egli ottiene 70 PV. Se gli animali di Mark avessero 75 e 85 punti, il suo punteggio finale sarebbe 75 PV e sarebbe il vincitore.

Preparazione Alternativa (Casuale)

La seguente configurazione alternativa per la mappa avrà gli animali che iniziano il gioco in modo non uniforme ma con diversi livelli di PV iniziali per compensare.

Segui la preparazione normale eccetto quanto segue:

Tessere

Le quattro tessere iniziali in alto sono ancora Terra (con una Bocca Idrotermale Terrestre sopra a quella più in alto) e le quattro tessere di partenza in basso sono ancora Oceano Aperto (con una Bocca Idrotermale Sottomarina sopra a quella in fondo). Mescolate a faccia in giù le rimanenti tessere terreno grandi. Una alla volta, pescate sette e posizionate a faccia in su nei sette spazi esagonali centrali iniziali. (Il resto forma normalmente i tre mazzi di pesca.)

Elementi

Uno alla volta, pesca a caso un totale di sei elementi dal sacchetto, posizionandoli come elementi di partenza sui sei angoli delle tessere poste durante la preparazione. Se un animale corrisponde esattamente a zero elementi sulla terra, rimetti i sei elementi nel sacchetto e pesca un nuovo set di sei segnalini. Ripetere questo processo tutte le volte necessarie per garantire che l'insieme di elementi di ogni animale corrisponda ad almeno un elemento sulla mappa.

Specie

Non piazzare 3 cubetti specie di ogni animale sulla tessera di partenza centrale. Invece, per ogni disco elemento su una Plancia Animale, posiziona 1 cubetto specie di quell'animale sulla tessera centrale per ogni dischetto elemento corrispondente presente sulla tessera.

Esempio: Se si utilizzano le Plance Animale predefinite, i Rettili posizionerebbero 2 specie sulla tessera centrale per ogni elemento Sole lì presente (dato che il Sole appare due volte sulla Plancia dei Rettili) e 1 specie per ogni elemento Spugna presente sulla tessera. Se si utilizza la variante delle Plance Animale alternative nella pagina di fronte, qualsiasi animale a cui è capitato di avere tre elementi corrispondenti metterebbe 3 cubetti della propria specie sulla tessera centrale per ogni dischetto elemento corrispondenti sulla tessera.

Sommate i punteggi per il primo/secondo/(terzo)/(quarto) posto della tessera centrale. Piazza il segnalino dei PV di ogni animale nello spazio del Tracciato Punteggio relativo a questa somma totale. Quindi ogni animale perde un numero di PV iniziali pari al numero di PV che guadagnerebbe (che potrebbe essere zero) se la tessera dovesse essere conteggiata immediatamente.

Quindi gli animali che iniziano con il maggior numero di specie in gioco inizieranno il gioco con un leggero handicap rispetto agli animali meno rappresentati.

Plance Animale Alternative

Le Plance Animale alternative avranno gli animale che iniziano il gioco con degli elementi casuali anziché quelli previsti.

Segui la preparazione normale eccetto quanto segue:

Animali

Ogni giocatore piazzerà la propria Plancia Animale con il retro a faccia in su (il lato con raffigurati sei spazi elemento grigi).



Elementi

Prima di piazzare i sei elementi sulla mappa, ogni giocatore pesca 3 dischetti Elemento dal sacchetto e li piazza sui propri tre spazi grigi con l'icona "?".

Ovviamente, l'azione Regressione diventa molto più importante quando si utilizza questa variante. Fai attenzione a non perdere tutti i tuoi elementi o il prossimo evento di estinzione sarà piuttosto doloroso.

Supereroi

Questa opzione fa in modo che gli animali inizino il gioco con delle abilità extra.

Segui la preparazione normale eccetto quanto segue:

Carte Tratto

Ogni giocatore terrà 2 delle 3 carte Tratto anziché solo 1 di esse. Entrambe sono attive simultaneamente.

La carta tratto "Exaptation" (Preadattamento) è particolarmente forte quando si utilizza questa variante perché ha il doppio delle scelte per la prima abilità della carta. Ti consigliamo di lasciare questa carta nella scatola quando usi l'opzione Supereroi.

Durata del Gioco

Questa opzione varia la durata del gioco manipolando il numero di carte Evoluzione rimesse nella scatola durante la preparazione.

Segui la preparazione normale eccetto quanto segue:

Carte Evoluzione

- Per giocare una partita più breve, rimetti 15 carte Evoluzione nella scatola senza guardarle (anziché 10).
- Per giocare una partita più lunga, rimetti 5 carte Evoluzione nella scatola senza guardarle (anziché 10).
- Per giocare una partita epica, non rimettere nella scatola alcuna carta Evoluzione.

Una partita epica ovviamente significherà che ogni carta è nel mazzo di pesca, similmente al gioco originale. Nei giochi lunghi ed epici, cerca di non svuotare il tua Riserva Genetica troppo velocemente o potresti ritrovarti senza cubetti specie di riserva molto prima della fine del gioco. Puoi essere un po' più azzardato con il tua Riserva Genetica in una partita breve.

Crediti

Autore — Chad Jensen

Sviluppo — Kai Jensen

Confezione — Rodger MacGowan

Illustrazione Copertina — Eric Williams

Grafica & Layout — Chechu Nieto, Chad Jensen and Mark Simonitch

Traduzione in Italiano — Francesco "ZeroCool" Neri

Playtesters — Mark Beyak, Bob Borbe, Paul Grogan, Jules Verne, David Siskin, Paul Marjoram, Mike Chevalier, e Steve Cates

Coordinatore Produzione — Tony Curtis

Produttore — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan e Mark Simonitch

*Dedicato alla memoria di Chad Jensen.
È fuori nel vento, amore mio! ~ Kai*

Eventi

In vari momenti durante il gioco avverrà uno o più di tre differenti eventi: Estinzione, Sopravvivenza o Risemina.

- Un Evento Estinzione è attivato dalla comparsa dell'icona della lisca di pesce (🐟) su una nuova carta Evoluzione. Un Evento Estinzione avviene anche immediatamente prima del conteggio finale [vedi **Fine del Gioco**, sotto].
- Un Evento Sopravvivenza è attivato dalla comparsa dell'icona del pesce (🐟) su una nuova carta Evoluzione. Un Evento Sopravvivenza avviene immediatamente anche prima del conteggio finale [vedi **Fine del Gioco**, sotto].
- Un Evento Risemina è attivato quando tutti i cubetti dei giocatori occupano lo spazio di destra sulla Catena Alimentare (eccetto immediatamente prima del conteggio finale).

Se diversi Eventi avvengono simultaneamente, risolvi nell'ordine con cui sono indicati: Estinzione → Sopravvivenza → Risemina.

Estinzione



Durante un Evento Estinzione, elimina tutte i cubetti specie in pericolo. I cubetti specie eliminati in questo modo sono rimossi dalla mappa e rimessi nella scatola, fuori dal gioco.

Sopravvivenza



Durante un Evento Sopravvivenza, accertati che il giocatore che ha il maggior numero di cubetti specie sulle tessere Bocca Idrotermale sia in possesso della carta Sopravvivenza. Se c'è una parità per il maggior numero di specie, nessun giocatore riceve la carta. Il giocatore proprietario, se presente, poi riceve i **PV Bonus** [pag. 6] in base al numero di tessere Bocca Idrotermale che sono occupate dai propri cubetti specie (*la quantità di cubetti specie su ogni tessera è irrilevante per il conteggio*).

Risemina

Nota: Non sei obbligato ad effettuare questo evento se questo era l'ultimo round del gioco (essendo stata giocata la carta Asteroide).

Durante un Evento Risemina effettua le seguenti attività, nell'ordine indicato, in preparazione del successivo round di attività:

- Rimuovi tutti gli elementi dalla mappa che sono circondati da esattamente 3 tessere Bocca Idrotermale.
- Effettua l'azione **Regressione**, poi metti nel sacchetto nero tutti gli elementi presenti nella sezione **Regressione**.
- Sposta nella sezione **Regressione** tutti gli elementi presenti nella sezione **Adattamento**.
- Rimetti nel sacchetto nero tutti gli elementi presenti nelle sezioni **Esaurimento**, **Speciazione** e **Esplorazione**.
- Sposta nella sezione **Esaurimento** tutti gli elementi presenti nella sezione **Autotrofo**, poi sposta nella sezione **Autotrofo** tutti gli elementi presenti nella sezione **Abbondanza**.
- Rimetti nel sacchetto tutti i segnalini Terreno presenti nelle sezioni **Competizione** e **Evoluzione**.
- Pesca 4 elementi a caso dal sacchetto e piazzali nei quattro spazi con la medusa nella sezione **Abbondanza**. Fai lo stesso per la sezioni **Adattamento**, **Speciazione** e **Esplorazione**.
- Pesca 1 segnalino Terreno a caso per ognuno dei tre spazi con la stella marina nella sezione **Competizione**.
- Pesca 5 segnalini Terreno a caso. Piazza questi segnalini sui cinque spazi con la stella marina della sezione **Evoluzione**, arrangiandoli da sinistra a destra in ordine come mostrato sotto gli spazi.
- Rimetti tutti i cubetti nella Catena Alimentare sullo spazio di sinistra.

Il gioco poi procede con il turno del giocatore successivo.

Fine del Gioco

Quando l'ultimo round del gioco è attivato perché è stata giocata la carta Asteroide:

- Finisci il resto del round — in altre parole, il gioco termina quando il successivo evento Risemina sarebbe dovuto avvenire.
- Effettua un evento Estinzione finale seguito da un evento Sopravvivenza finale.

- Conteggia ogni tessera sulla mappa un'ultima volta.
- Infine, ogni giocatore guadagna un numero di PV uguale alla somma totale degli spazi occupati dai segnalini Soglia associati con le proprie Pedine Speciali controllate.

Poi il giocatore con il maggior numero di PV totale vince il gioco. In caso di pareggio, tra i giocatori in parità, vince colui che controlla l'animale più in alto nella catena alimentare.