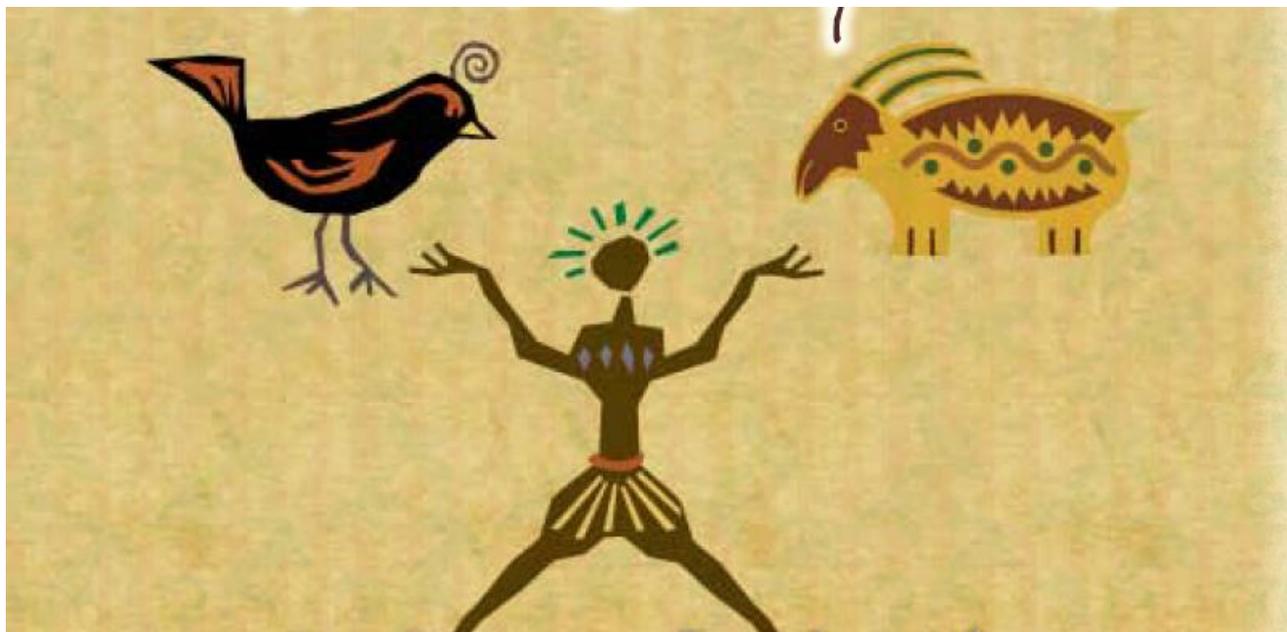


# SPECIE DOMINANTI



## REGOLE DI GIOCO

### INTRODUZIONE

90.000 a.C. – si avvicina velocemente una grande glaciazione. E' iniziata una lotta titanica per la supremazia globale tra le varie specie animali.

*Specie Dominanti* è un gioco che riproduce in modo astratto una piccolissima parte della storia del nostro mondo: la ponderosa avanzata di un'era glaciale e ciò che essa comportò per le creature viventi che tentavano di adattarsi al lento cambiamento della terra.

Ogni giocatore assume il ruolo di una delle sei maggiori classi di animali – mammifero, rettile, uccello, anfibio, aracnidi o insetto. Ciascuno inizia la partita in uno stato di bilanciamento naturale rispetto alle altre. Ma questo non durerà: solo chi si adatterà meglio potrà sopravvivere.

Mediante l'intelligente piazzamento dei pezzi del gioco, i giocatori combatteranno per divenire dominanti sul maggior numero possibile di esagoni di terreni diversi per poter godere dei potenti effetti delle carte. I giocatori potranno anche propagare le loro singole specie per ottenere punti vittoria per il loro animale particolare. I giocatori verranno aiutati in questi comportamenti da varie azioni.

Tutto ciò infine porterà alla fine del gioco – l'arrivo dell'età glaciale – dove il giocatore che ha accumulato più punti vittoria vedrà il suo animale incoronato come specie dominante.

### CONTENUTO

- fascicolo delle regole
- una mappa
- 6 tabelle delle specie animali
- 27 carte—1 "Sopravvivenza" e 26 "Dominazione"
- 31 esagoni grandi e 12 piccoli che si usano per ricreare la "terra"
- 330 cubetti di legno che rappresentano le "specie" appartenenti alle sei classi animali.
- 60 cilindri di legno che si usano per le azioni degli animali.
- 60 coni di legno che si usano come segnalini di "dominazione" per gli animali.
- 120 segnalini rotondi che rappresentano le risorse della terra, detti "elementi".

- 6 segnalini quadrati che si usano per indicare la “iniziativa” di ciascun animale (l’ordine di turno nel corso della Fase di Pianificazione).
- un sacchetto di stoffa

## PANORAMICA DEL GIOCO

I grandi esagoni si usano per creare una interpretazione della terra, in crescita, come avrebbe potuto apparire un migliaio di secoli fa. Gli esagoni più piccoli di tundra sono posti sopra quelli più grandi – convertendoli in tundra – all’avvicinarsi dell’era glaciale.

I pezzi di forma cilindrica (detti **AP** o pezzi di azione) guidano il gioco. Ogni AP consente al giocatore di svolgere varie azioni che sono consentite – come la Diversificazione, cambio ambientale, migrazione o glaciazione.

Dopo essere stato posto nella tabella di azione nel corso della Fase di Pianificazione, un AP causerà quella particolare azione a favore del possessore nel corso della Fase di Esecuzione.

In generale, i giocatori tentano di migliorare la sopravvivenza dei propri animali e contemporaneamente di ostacolare quella degli avversari – possibilmente ottenendo anche preziosi punti vittoria (VP). Le varie carte aiutano questi tentativi, fornendo ai giocatori utili capacità utilizzabili una sola volta o l’opportunità di avere VP ricorrenti.

Nello svolgimento del gioco, i cubetti delle specie sono aggiunti, mossi e rimossi dagli esagoni in gioco (la “terra”). Le pedine tonde che rappresentano gli elementi sono aggiunti e rimossi sia dagli animali che dalla terra.

Quando finisce la partita, i giocatori effettuano un calcolo finale del punteggio per ogni esagono – dopodiché il giocatore che controlla l’animale che ha il totale di VP superiore vince la partita.

## GLOSSARIO

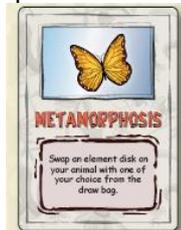


**Pedine di Azione (AP)** — I cilindri di legno che i giocatori usano ogni turno per indicare le azioni che desiderano effettuare.

**Animale** – Mammifero, rettile, uccello, anfibio, aracnidi o insetto. Una delle sei classi di animali che ogni giocatore rappresenta nel gioco. Ogni classe di animale è rappresentata sulla terra da un gruppo di cubetti dello stesso colore. Ogni animale ha una propria scheda ed un segnalino di iniziativa.

BONUS POINTS TABLE									
QUANTITY:	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
VICTORY POINTS:	1	3	6	10	15	21	28	36	45

**VP Bonus** — Gli effetti di alcune azioni e carte portano il giocatore ad avere VP “bonus”. Per ottenerli, fate riferimento alla Tabella dei Punti Bonus (qui sopra) che si trova nella parte in basso a sinistra della mappa di gioco. La fila superiore elenca la quantità relativo alla carta o all’azione – ad esempio, quanti esagoni di tundra sono occupati da un animale durante l’azione di Sopravvivenza – mentre il quadrato direttamente sotto questo numero, nella fila inferiore, dà l’ammontare di VP ottenuti a seconda di quella quantità.



**Carte Dominazione** — Il mazzo di 26 carte che un giocatore sceglie quando si calcola il punteggio dove il suo animale è dominante. Le carte di dominazione danno al giocatore effetti che valgono una sola volta. Una di queste carte – “Era Glaciale” – causa la fine della partita. La carta “Sopravvivenza” non è una carta di dominazione ed ha le proprie regole.



**Dominante / Dominazione** – Avere almeno una specie presente in un esagono dove il vostro animale è abbinato a più elementi rispetto a qualsiasi altro animale con specie presenti nello stesso esagono.

**Terra** – Il gruppo di esagoni posti nella parte della mappa che ha disegno di esagono. I giocatori pongono gli elementi e le loro specie animali ed i segnalini di dominazione nei vari esagoni che compongono la terra.



**Elemento** — Erba, larva, carne, seme, sole ed acqua. Questi segnalini rotondi (o “dischi”) rappresentano le risorse di cui i vari animali

necessitano per prosperare. Gli elementi sono posti nelle schede degli animali a mostrare il “bisogno” e sulla terra per mostrare la “risorsa”.

Quando sono sulla terra, gli elementi sono posti negli angoli degli esagoni – in questo modo, un singolo disco di elemento può essere presente sino in tre diversi esagoni simultaneamente.

**In pericolo:** Qualsiasi specie in gioco su un esagono dove nessuno degli elementi dell'esagono corrisponde a quelli dell'animale del giocatore (o l'esagono non ha alcun elemento).

**Catena del Cibo:** Si usa per risolvere i casi di parità quando si calcola il punteggio in un esagono durante un'azione di Dominazione, tra le altre cose. In ordine dall'alto al basso – dal migliore al peggiore – la catena del cibo è:

- Mammifero
- Rettile
- Uccello
- Anfibio
- Aracnidi
- Insetto



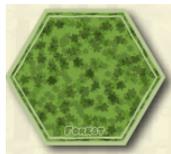
**Segnalini di Iniziativa:** I sei segnalini quadrati usati nella Tabella dell'Iniziativa che si usano per determinare l'ordine di piazzamento durante ogni Fase di Pianificazione.

**Corrispondenza:** Il numero di elemento “A” nella tabella dell'animale moltiplicato il numero di quello stesso elemento “A” su un esagono occupato dalle specie di quel giocatore. A questo viene aggiunto l'elemento corrispondente “B”, quello “C”, ecc. per arrivare al numero totale di elementi di tutti i tipi.



**Specie:** Ciascun piccolo cubo di legno sulla terra rappresenta una specie. L'insieme dei cubi dello stesso colore rappresenta le varie specie appartenenti ad un singolo animale.

**Terreno:** Tundra, montagna, deserto, foresta, giungla, savana, palude o mare. Ogni esagono che compone la terra appartiene ad uno di questi otto tipi.



**Esagono:** Gli esagoni grandi e piccolo rappresentanti i vari tipi di terreni. Questi si usano inizialmente per creare – e poi nel corso del gioco per incrementare – la superficie di gioco che compone la terra.

**Punto Vittoria (VP):** Ogni animale nel corso della partita riceve VP. Chi ne ottiene di più vince.

## IL PIAZZAMENTO DEL GIOCO

*[N.d.T.: nella riproduzione della mappa a pag. 5 vi sono le lettere che fanno riferimento a questi paragrafi (A, B, C, ecc.)]*

### LA MAPPA

Ponete la mappa al centro di un tavolo.

### GLI ANIMALI (A)

Fate scegliere a ciascun giocatore un animale e date a ciascuno la scheda corrispondente all'animale scelto. In alternativa, potete assegnare casualmente ad ogni giocatore una scheda di animale. Nel caso di soli 2 o 3 giocatori vi è un metodo alternativo di assegnazione spiegato nel corso delle regole.

**(B)** Nell'ordine inverso di iniziativa, cioè prima gli insetti, poi gli aracnidi, poi gli anfibi, ecc., i giocatori pongono il segnalino quadrato di iniziativa del proprio animale nelle caselle sottostanti la scritta "Iniziativa". Se vi sono meno di 6 giocatori, uno o più caselle più a destra in questa tabella rimangono vuote nel corso della partita. Non si usano questi animali né i loro rispettivi pezzi.

### GLI ESAGONI (C)

Ponete un esagono grande appartenente a ciascuno dei sette tipi di terreni non di tundra nelle loro posizioni assegnate nel centro della mappa. Ponete un esagono di tundra sopra a quello di mare.

**(D)** Ponete i rimanenti 11 esagoni di tundra da parte nella parte "Glaciazione" della mappa. Girate a faccia in giù i rimanenti 24 esagoni grandi e mescolateli. Create 3 gruppi (a faccia in giù) ciascuno composto da 8 esagoni grandi.

**(E)** Ponete ciascun gruppo nelle tre parti "Viaggio [*Wanderlust*]" della mappa. Girate il primo esagono di ciascuno di questi gruppi a faccia in su.

### LE CARTE (F)

Mettete per ora da parte la carta Sopravvivenza. **(G)** Rimuovete la carta Era Glaciale. Mescolate le rimanenti 25 carte Dominazione. Ponete la carta di Era Glaciale a faccia in giù accanto alla mappa. Ponete le carte Dominazione mescolate a faccia in giù sopra questa carta a formare il mazzo.

**(H)** Pescate le prime 5 carte del mazzo e ponetele a faccia in su nella parte "Carte Dominazione Disponibili" della mappa.

### GLI ELEMENTI (I)

Prendete due pezzi di ciascun elemento e poneteli negli esagoni della terra come indicato sulla mappa. Ponete questi dischi di elementi in modo che si sovrappongano leggermente a ciascuno degli esagoni che incontrano in quella intersezione.

**(J)** Raccogliete il resto degli elementi e poneteli nel sacchetto di stoffa, da dove verranno pescati a caso nel corso della partita.

**(K)** Pescate 4 elementi a caso dal sacchetto e poneteli sulla mappa nei 4 spazi loro assegnati (quelli con il simbolo di foglia) accanto alla scritta "Adattamento".

**(L)** Pescate altri 4 elementi a caso per coprire le rimanenti caselle con foglia accanto alla scritta "Abbondanza", **(M)** ed altri 4 per le caselle con foglia accanto alla scritta "Viaggio".

### LE SPECIE (N)

Tra le pedine di legno, ciascun giocatore sceglie un colore per rappresentare il proprio animale. Da queste pedine, ciascun giocatore prende 10 coni (da usare come segnalini di dominazione) ed il numero seguente di cilindri (da usare come pedine) e cubi (per formare le loro specie dal gruppo dei geni):

- 6-giocatori – 3 cilindri e 35 cubi
- 5- giocatori – 4 cilindri e 40 cubi
- 4- giocatori – 5 cilindri e 45 cubi
- 3- giocatori – 6 cilindri e 50 cubi
- 2- giocatori – 7 cilindri e 55 cubi

Riponete nella scatola il resto dei cilindri e cubi.

**(O)** Dai cubi di ciascun giocatore, prendetene uno da usare come segnalino VP: poneteli tutti nello spazio zero della tabella dei punti vittoria (sul bordo della mappa).

**(P)** Ciascun giocatore prende poi le specie dal suo gruppo dei geni e le pone in alcuni esagoni iniziali come segue:

- Insetti – 2 nella savana, 1 sulla palude e deserto
- Aracnidi – 2 nella giungla, 1 nella foresta e palude
- Anfibi – 2 nella palude, 1 nella giungla e savana
- Uccelli – 2 nella foresta, 1 nella montagna e giungla
- Rettili – 2 nel deserto, 1 nella savana e montagna
- Mammiferi – 2 nella montagna, 1 nel deserto e foresta

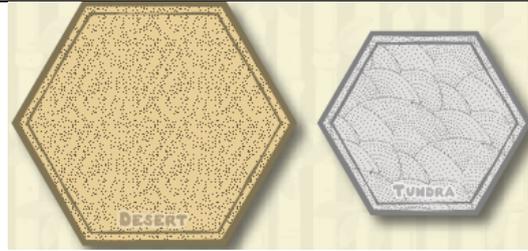
**(Q)** Con meno di 6 giocatori, ignorate le istruzioni di piazzamento degli animali che non sono in gioco. Notate che ciascun animale inizia la partita Dominando il suo esagono.

### INIZIO DEL GIOCO (R)

Il gioco ora inizia con la Fase di Pianificazione del primo turno, con il giocatore in controllo dell'animale che ha il suo segnalino di iniziativa più lontano a sinistra nella Tabella dell'Iniziativa che effettua il primo piazzamento di AP.



## LA TERRA



Gli esagoni grandi e piccolo, quando vengono aggiunti all'area di gioco esagonale della mappa, formano la "terra" – la superficie di gioco che è la parte principale del gioco.

Le specie appartenenti a ciascun animale verranno poste sugli esagoni di terra prendendole dal gruppo dei geni. Le specie rimosse dalla terra per qualsiasi motivo che non sia la Glaciazione tornano nella scatola, fuori gioco – NON tornano nel gruppo dei geni.

Gli elementi occuperanno gli angoli degli esagoni di terra quando non sono nella scheda degli animali, sulla tabella di azione, o in attesa di essere pescati dal sacchetto.

I segnalini di dominazione di forma conica sono posti sugli esagoni della terra quando l'animale corrispondente può richiedere lì la dominazione.

Gli esagoni nuovi (grandi) di mare, palude, savana, giungla, foresta, deserto e montagna sono aggiunti ai bordi della terra quando i giocatori effettuano l'azione di Viaggio. Questi sono presi da sopra i tre gruppi di esagoni.

Gli esagoni nuovi (piccoli) di tundra sono presi dal gruppo degli esagoni di tundra e sono posti su esagoni grandi esistenti quando i giocatori effettuano l'azione di Glaciazione. Questo converte quell'esagono grande in uno di tundra per il resto della partita.

Gli esagoni che si toccano su un lato comunque sono "adiacenti" l'uno all'altro.

Sebbene un esagono di tundra sia leggermente più piccolo dell'esagono dove si trova – pertanto non tocca fisicamente i sei esagoni che possono circondarlo – è considerato comunque adiacente a quegli esagoni quando converte in tundra l'esagono su cui viene posto.

## GLI ELEMENTI

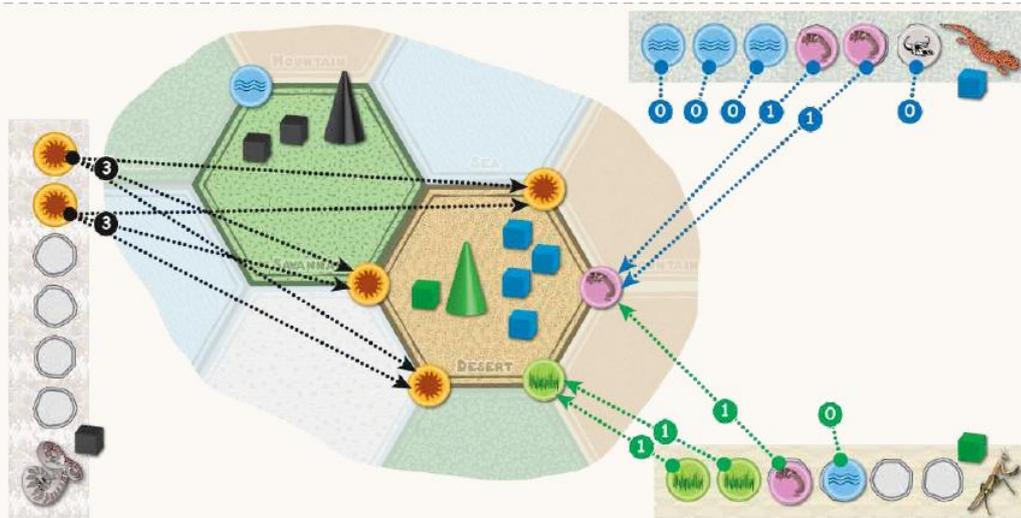


Questi sono i segnalini rotondi che compongono i sei elementi usati nel gioco: erba, larve, carne, semi, sole ed acqua. Quando viene posto su un esagono di terra, un elemento rappresenta "rifornimento"; quando si trova su una scheda di un animale, rappresenta "necessità". Presi assieme, questi danno un elemento "corrispondente" dell'animale su ciascun esagono della terra.

**ESEMPIO DI ELEMENTI CORRISPONDENTI:** Nel grafico qui sotto, gli insetti dominano l'esagono di deserto sebbene abbiano meno unità degli anfibi; la dominazione è basata sulla qualità e non sulla quantità.

Gli insetti abbinano un totale di 3 elementi (1 erba + 1 erba + 1 larve + 0 acqua) rispetto ai 2 degli anfibi (1 larve + 1 larve + 0 carne + 0 acqua).

Anche se ha solo due elementi di sole, se una delle specie di rettili nella savana migrasse nel deserto, i rettili potrebbero immediatamente avere la dominazione dagli insetti con un totale di 6 elementi corrispondenti (2 sole x 3 corrispondenze ciascuno). Notate che con 3 acqua gli anfibi dominerebbero la savana (3 a 2) se dovessero muovere lì. Notate inoltre che se l'elemento sole che si trova su entrambi questi esagoni fosse rimosso, i rettili sarebbero in pericolo nella savana, in quanto non avrebbero più alcun elemento corrispondente lì.



### IL SACCHETTO

Quando non si trovano nella scheda degli animali, nella tabella di azione o su un esagono della terra, gli elementi sono tenuti nel sacchetto. Quando viene richiesto un nuovo elemento, viene sempre preso da questo sacchetto. Similmente, quando un elemento viene rimosso dalla scheda degli animali o dalla mappa, viene sempre riposto nel sacchetto e può essere usato ancora.

### ELEMENTI CORRISPONDENTI

Alcuni effetti impongono che un giocatore determini gli elementi "corrispondenti" del suo animale su un esagono. Per determinare gli elementi corrispondenti di un animale su un dato esagono, agite come segue:

- contate il numero di volte che l'elemento più a sinistra dell'animale appare sull'esagono;
- a questo sommate il numero di volte che il secondo elemento dell'animale compare sull'esagono;
- ripetete il procedimento per ciascuno degli altri elementi di quell'animale, se presenti, per giungere ad una somma totale.

### SPECIE IN PERICOLO

Qualsiasi specie che occupa un esagono dove il suo animale corrisponde esattamente a zero elementi, è detta "in pericolo".

Le specie in pericolo sono vulnerabili alla eliminazione nel corso dell'azione di Estinzione e non possono ottenere la dominazione di un esagono.

### DOMINAZIONE

Quando un animale ha almeno una delle sue specie presenti su un esagono e quell'animale corrisponde a più elementi di qualsiasi altro singolo animale con specie presenti, si dice abbia la "dominazione" di quell'esagono. La parità per avere più elementi corrispondenti significa che nessun animale è dominante lì.

Le specie in pericolo non possono mai ottenere la dominazione, anche se il loro animale ha le uniche specie presenti nell'esagono.

La dominazione di un esagono viene indicata ponendo un cono di legno del colore del giocatore. La dominazione può essere ottenuta o persa in qualsiasi momento ed ha effetto immediatamente. Inoltre, è di responsabilità dei giocatori – non delle regole in sé – richiedere il cambio di dominazione.

In altre parole, la dominazione (o la sua perdita) deve essere richiesta verbalmente e fisicamente e non è automatica. Pertanto, una volta che la dominazione di un esagono viene stabilita legalmente, questa rimane in essere sino a che un altro giocatore: (a) richiede la dominazione lì per il proprio animale, oppure (b) mostra che vi è parità sul maggior numero di elementi corrispondenti, rimuovendo così il segnalino di dominazione del precedente animale.

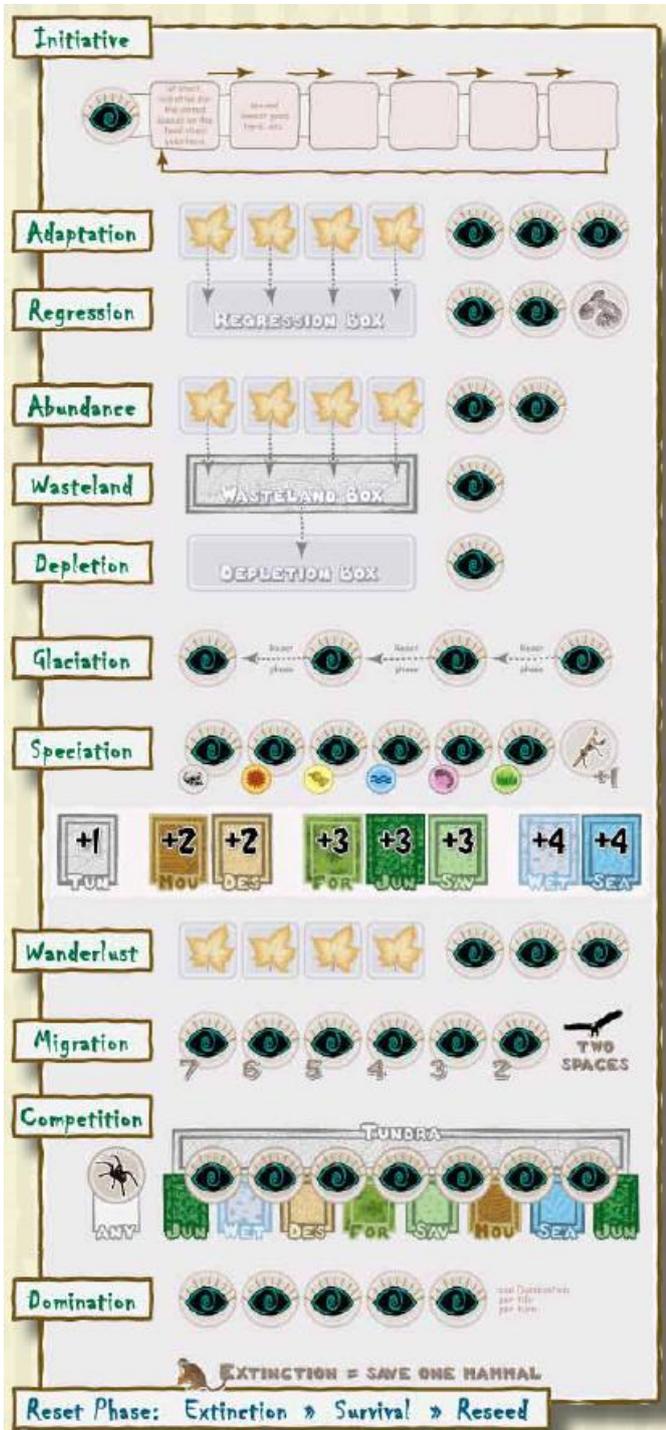
I giocatori normalmente controllano se qualche animale ha ottenuto o perso la dominazione al termine di quelle azioni che influenzano il piazzamento o la rimozione di elementi – le azioni di Adattamento o Esaurimento, ad esempio.

Ciascun animale ha 10 coni di dominazione. Questo non è un limite finale: nell'improbabile caso che un singolo animale domini 11 o più esagoni, usate qualsiasi metodo condiviso per indicare l'eccedenza.

I cubi di legno rappresentano le "specie" che ciascun animale userà per rappresentare se stesso sulla terra. Gran parte delle specie inizieranno la partita nel gruppo dei geni del possessore. Gran parte o tutte occupano

ranno (verranno poste) un esagono sulla terra. Le specie rimosse dalla terra per qualsiasi motivo che non sia la Glaciazione sono rimosse permanentemente dal gioco.

Un giocatore non è mai “fuori dal gioco”, anche se in qualche modo termina le specie nel suo gruppo dei geni e perde la sua ultima specie sulla terra. Un animale che si trova in una tale situazione non è in grado di diversificarsi o di migrare, ad esempio, ma ha ancora altre opzioni di azione (e mantiene ancora un totale di VP).



## IL GRUPPO DEI GENI

Prima di essere poste su un esagono sulla terra, le specie appartenenti ad un animale sono tenute in gruppo davanti al giocatore – questo è il “gruppo dei geni”. Quando viene aggiunta una specie sulla terra, viene sempre presa dal gruppo dei geni di quel giocatore. Comunque, quando una specie viene rimossa dalla terra per qualsiasi motivo che non sia la Glaciazione, viene sempre rimessa nella scatola, fuori gioco (non torna nel gruppo dei geni del giocatore).

## LA TABELLA DEI PUNTI VITTORIA

La Tabella dei Punti Vittoria si trova attorno alla mappa. E’ qui che, usando uno dei cubi, ogni animale registra il suo punteggio corrente di VP.

Quando un animale ottiene o perde VP, spostate il suo cubo in avanti o indietro sulla tabella a seconda del caso. Ponete un cubo dello stesso colore nello spazio “+100” se l’animale supera i 100 VP. I VP non possono mai scendere a meno di zero. Il cubo usato in questo modo può essere preso da quelli fuori gioco.

## LA TABELLA DI AZIONE

Questa è la tabella di colore grigio-rosa che si trova sulla destra della mappa. Questo è il “motore” del gioco, per così dire, e facilita il calcolo delle necessità dei giocatori e la visualizzazione dello stato del proprio animale sulla terra.

## LA SEQUENZA DI AZIONE

*Specie Dominanti* si gioca in una serie di turni nei quali tutti i giocatori agiscono più o meno simultaneamente. Ogni turno è diviso in tre fasi:

- FASE DI PIANIFICAZIONE
- FASE DI ESECUZIONE
- FASE DI SISTEMAZIONE

Durante la Fase di Pianificazione, i giocatori si alternano nel piazzare i loro pezzi di azione (AP) negli spazi “a forma di occhio” della scheda di azione che domina la parte destra della mappa. Ogni AP indica un’azione che verrà intrapresa durante la seguente Fase di Esecuzione. Ogni spazio di azione può tenere massimo un AP quindi “chi prima arriva, meglio alloggia”.

Durante la Fase di Esecuzione – che inizia una volta che tutti gli AP disponibili sono stati piazzati per quel turno – gli AP sono rimossi dalla Tabella di Azione in ordine dall’alto al basso e da sinistra a destra.

Ogni volta che un **AP viene rimosso in questo modo, il possessore svolge l’azione indicata nel titolo di quella tabella (come “Glaciazione” o “Migrazione”).**

Nella Fase di Sistemazione, alcune specie possono estinguersi ed un giocatore può essere in grado di ottenere VP mediante la Carta Sopravvivenza. Poi, se la partita non è finita, si azzerà la scheda di azione per il turno seguente.

Il gioco prosegue di turno in turno in questo modo sino a che termina e si calcola il punteggio finale.

## FASE DI PIANIFICAZIONE

Durante la Fase di Pianificazione di ciascun turno i giocatori, uno alla volta ed in ordine di iniziativa da sinistra a destra, piazzano uno dei loro AP disponibili in qualsiasi spazio di azione vuoto “a forma di occhio” sulla scheda di azione. Ogni tale spazio contiene massimo un singolo AP.

**Gli AP non possono essere posti in spazi non a forma di occhio, come quello a forma di aracnidi nella parte della Competizione.**

Dopo che l'ultimo animale in ordine di iniziativa ha posto un AP, il “round” corrente termina e ne inizia uno nuovo con l'animale davanti alla tabella dell'Iniziativa. I round proseguono in ordine di Iniziativa da sinistra a destra sino a che tutti gli animali hanno terminato gli AP disponibili da piazzare. In ogni round, qualsiasi animale che ha terminato gli AP disponibili viene semplicemente saltato quando si arriva alla sua posizione sulla tabella. Gli animali non in gioco sono anch'essi saltati.

Durante la Fase di Esecuzione, gli AP posti nella scheda di azione durante la Fase di Pianificazione immediatamente precedente sono rimossi – uno alla volta in ordine dall'alto al basso e da sinistra a destra – e viene effettuata da parte del possessore l'azione appropriata. L'ordine è il seguente:

1. Iniziativa
2. Adattamento
3. Regressione
4. Abbondanza
5. Desertificazione
6. Esaurimento
7. Glaciazione
8. Diversificazione
9. Viaggio
10. Migrazione
11. Competizione
12. Dominazione

## AZIONI VOLONTARIE

Le azioni non sono mai obbligatorie: quando viene rimosso il AP di un giocatore dalla scheda di azione, questi può scegliere di rinunciare volontariamente all'azione complessiva.

## SALTARE LE AZIONI

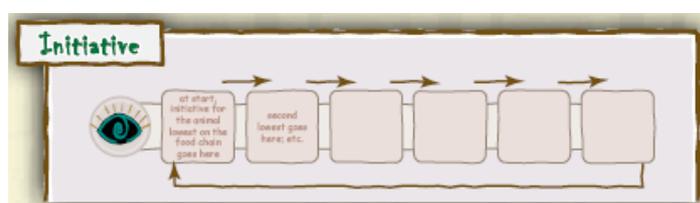
Gran parte delle sezioni della scheda di azione possono essere saltate se non contengono AP. Le eccezioni sono:

- Regressione — questa sezione influenza sempre gli animali che hanno elementi corrispondenti in più;
- Desertificazione — questa sezione influenza sempre tutti gli esagoni di tundra con elementi corrispondenti;
- Diversificazione — gli insetti hanno sempre la possibilità di aggiungere singole specie sulla mappa;
- Competizione — gli aracnidi hanno sempre la possibilità di competere contro una singola specie che si oppone.

Le varie azioni sono descritte in dettaglio nelle pagine che seguono, e sono presentate nello stesso ordine nel quale devono essere eseguite durante la partita.

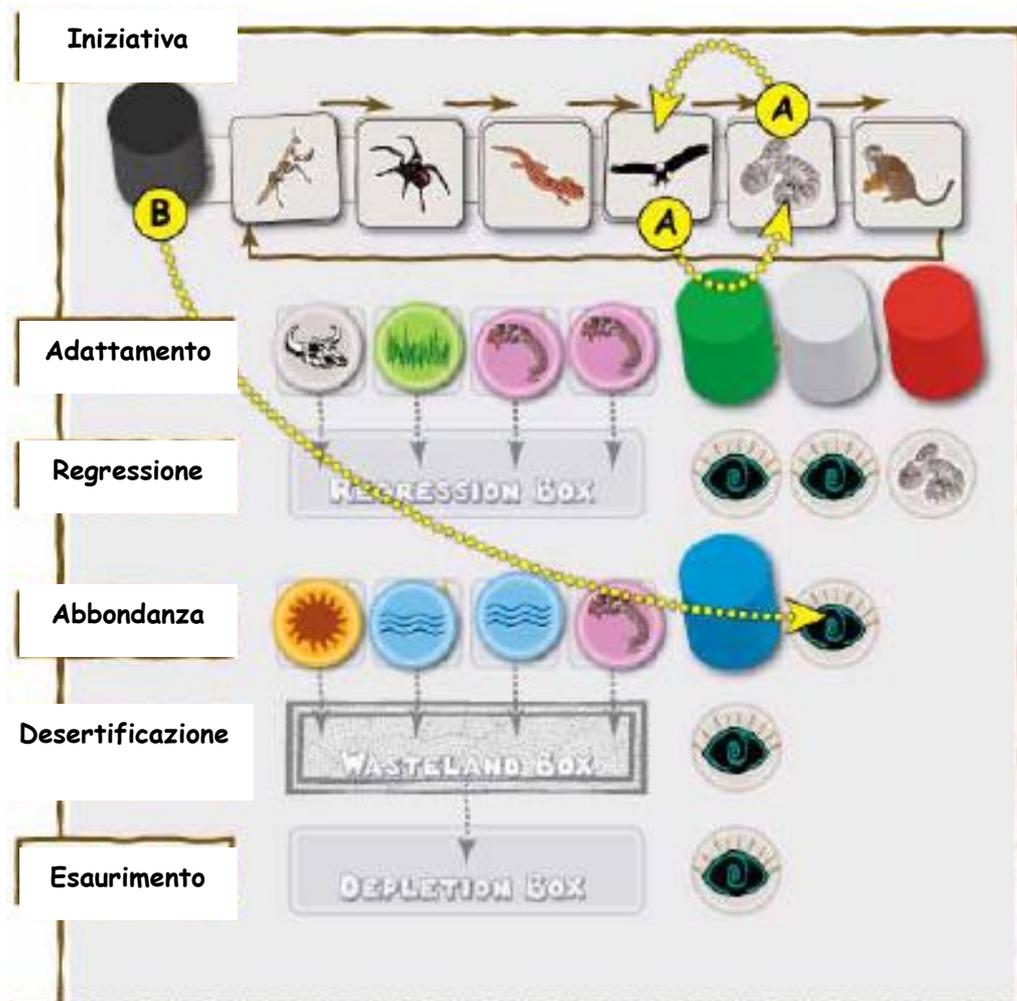
Le azioni sono anche presentate – nell'ordine di esecuzione – in forma abbreviata sulla scheda di ciascun animale.

## INIZIATIVA



All'inizio della Fase di Esecuzione, rimuovete qualsiasi AP che è stato posto qui. Quel giocatore svolge le seguenti attività:

- Sulla Tabella dell'Iniziativa (riprodotta qui sopra), scambiate il segnalino di iniziativa dell'animale con quello direttamente alla sua sinistra – in effetti spostandosi di uno spazio in avanti nella Tabella dell'Iniziativa. Ignorate questa attività se l'animale che sta agendo occupa direttamente la prima casella di iniziativa (quella più a sinistra).
- Ponete il AP che era stato rimosso in qualsiasi spazio con occhio che sia disponibile. Il giocatore effettua l'ultimo piazzamento di AP del turno, nonché si sposta in avanti di uno nell'ordine per la Fase di Pianificazione seguente.



**ESEMPIO:** Nella Fase di Pianificazione il giocatore dei Rettili (nero) decide di migliorare la sua posizione sulla Tabella dell'Iniziativa, quindi pone un AP lì nel primo turno in una partita a 6 giocatori. Quando viene rimosso il suo AP, scambia la posizione con il segnalino di iniziativa del giocatore degli Uccelli (A). Sceglie poi un altro spazio vuoto con l'occhio su cui porre l'AP che è stato rimosso: notando la possibilità di mettere in gioco più sole, sceglie l'ultimo spazio vuoto nella sezione Abbondanza (B).

## ADATTAMENTO

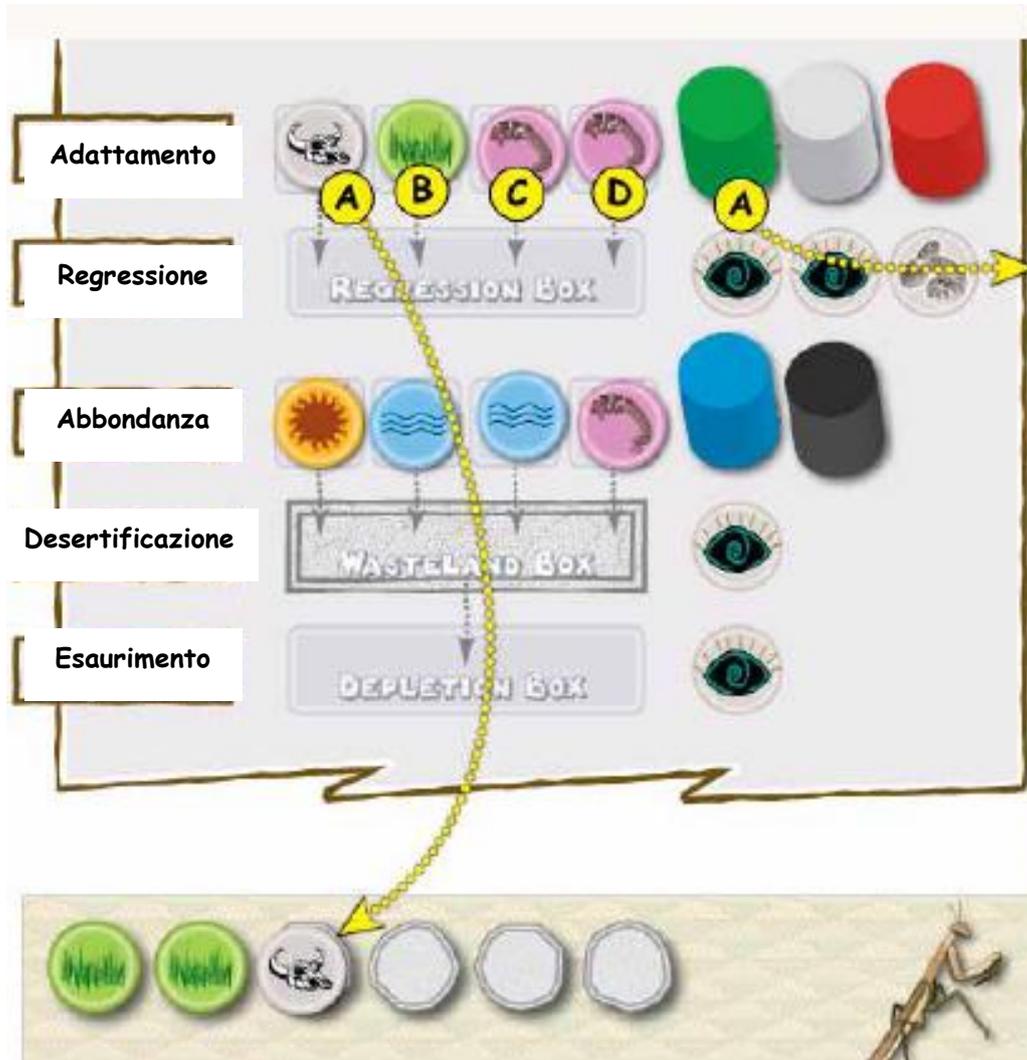


Dopo che è stata effettuata qualsiasi azione di Iniziativa, gli AP sono rimossi da questa sezione uno alla volta in ordine da sinistra a destra.

Quando viene rimosso il AP di un giocatore, questi sceglie uno degli elementi correntemente presenti in questa sezione. L'elemento scelto viene rimosso dalla scheda di azione e posto in uno spazio vuoto (grigio) nella scheda di quell'animale.

Nessun animale può mai avere più di 6 elementi nella sua scheda (contando sia gli elementi inerenti che quelli aggiunti). Se l'animale che sta agendo già possiede 6 elementi, questa azione viene persa.

Gli animali possono acquisire più pedine dello stesso tipo di elemento.



**ESEMPIO:** Il giocatore degli Insetti (verde) desidera diversificare. Rimuove il suo AP per primo e sceglie di porre l'elemento carne disponibile sulla sua scheda di animale (A). I giocatori bianco e rosso rimangono con solo le larve e l'erba da scegliere. Il giocatore degli Insetti avrebbe invece potuto scegliere di specializzarsi prendendo l'elemento erba (B) da aggiungere alle sue due erbe già sue inizialmente. Prendere una delle larve disponibili (C) è rischioso perché, se nessuno degli altri due giocatori prende l'altra larva, si sposterebbe in basso nella Casella della Regressione al termine del turno (D) obbligando quindi gli insetti a spendere preziosi AP nel turno seguente per salvarla.

## REGRESSIONE

Dopo che sono state eseguite tutte le azioni di Adattamento, si ha la Regressione come segue: per ciascun tipo di elemento presente nella Casella della Regressione, ogni animale rimuove un disco di elemento dello stesso tipo dalla scheda del suo animale.

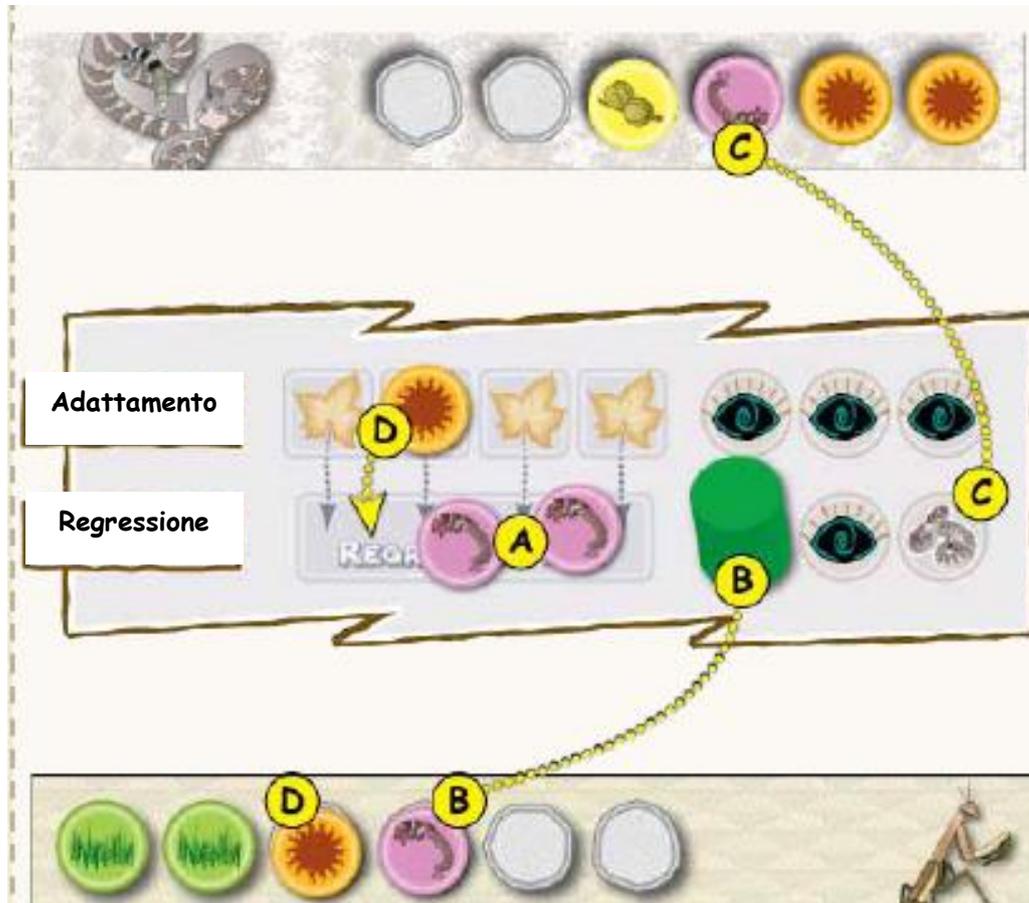
**Beneficio degli AP** – ogni AP presente in questa sezione impedisce la rimozione di uno di questi elementi di quell'animale. Notate che il terzo spazio qui con il simbolo di rettile: i rettili sono sempre considerati avere considerati avere un AP "gratuito" in questa sezione.

Durante la Fase di Pianificazione il giocatore del rettile può ancora scegliere di piazzare AP in questa sezione come al solito se lo desidera.

Nessun animale può subire la rimozione dei suoi elementi propri (quelli stampati nella parte in alto a sinistra delle schede degli animali).

Gli animali che hanno solo i loro elementi propri non possono quindi essere in alcun modo influenzati dalla regressione.

Dopo che si è avuta la Regressione, restituite gli AP in questa sezione ai possessori.



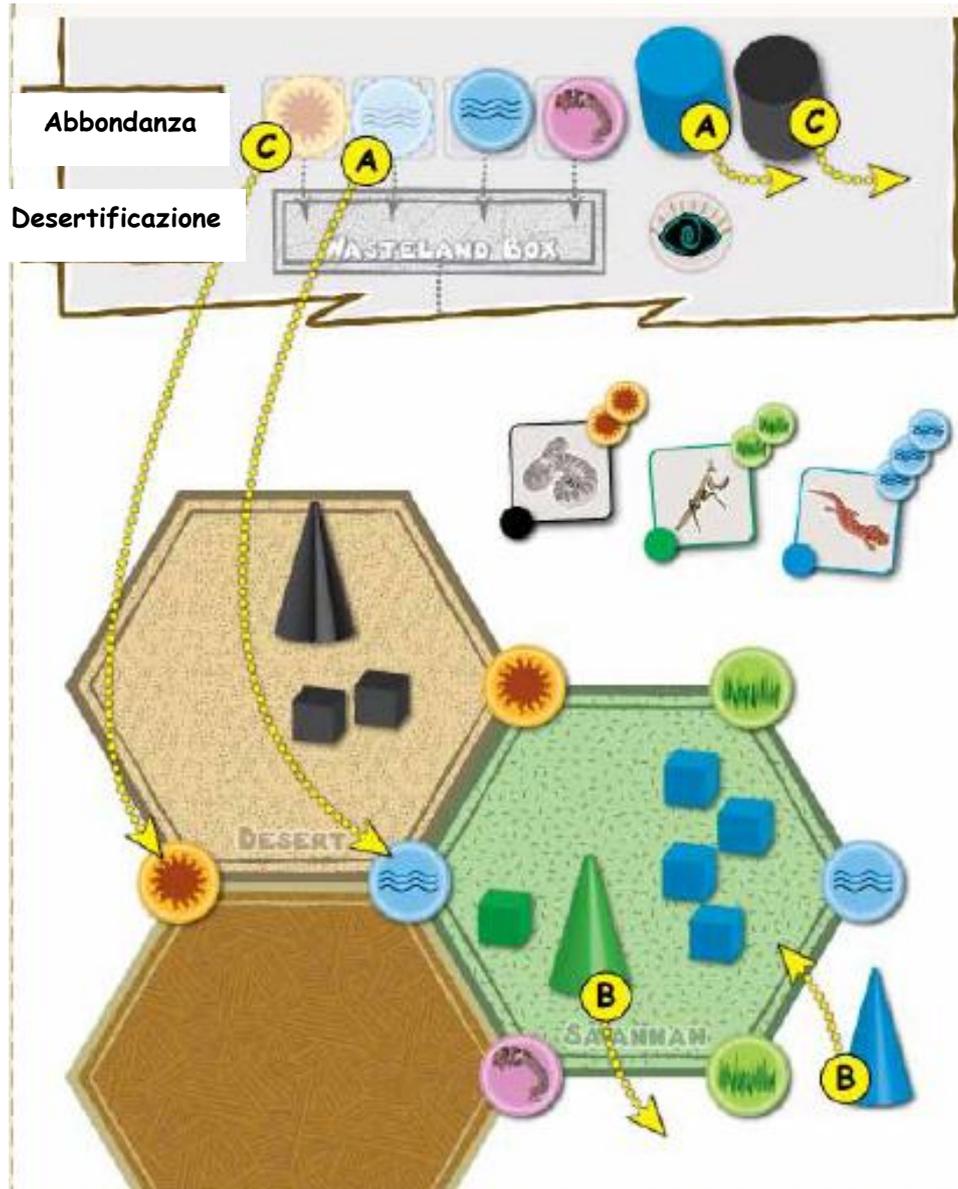
**ESEMPIO:** La Casella della Regressione ha due elementi larva (sebbene continuo come un solo tipo di elementi) (A). Il giocatore dell'insetto ha posto un AP qui, il che salva il suo elemento larva dalla rimozione (B). Anche il AP gratuito del giocatore del rettile salva allo stesso modo la sua larva. Notate che l'elemento sole dell'insetto è in pericolo di rimozione nel turno seguente quando il sole che si trova nell'Adattamento viene spostato nella Regressione al termine del turno (D).

## ABBONDANZA



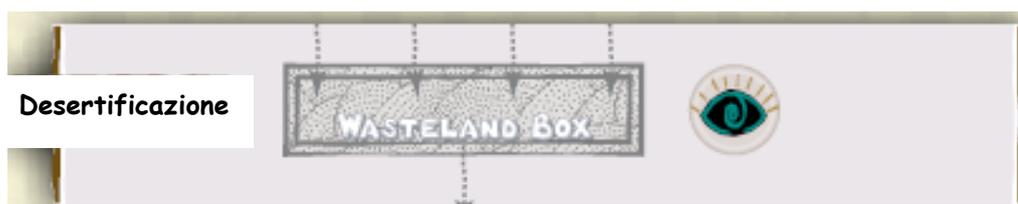
Dopo che si è avuta la Regressione, gli AP sono rimossi da questa sezione uno alla volta nell'ordine da sinistra a destra. Quando viene rimosso il AP di un animale, questi sceglie uno degli elementi correntemente presenti in questa sezione. L'elemento scelto viene rimosso dalla casella di azione e posto in un angolo vuoto di un esagono sulla terra.

Gli elementi possono essere posti in qualsiasi angolo vuoto di un esagono, anche uno adiacente a un solo altro esagono o nessun altro (cioè gli angoli di quegli esagoni correntemente sul "bordo della terra").



**ESEMPIO:** Gli anfibii hanno la prima scelta (A) e scelgono di piazzare uno degli elementi di acqua disponibili come indicato. Questo dà loro la dominazione dell'esagono di Savana: 6 elementi corrispondenti rispetto ai 4 degli insetti (B). I rettili hanno la seconda scelta (C) e scelgono di piazzare la pedina di sole come illustrato. Questo consentirà loro di espandersi in seguito nell'esagono di montagna senza che quelle specie siano estinte.

## DESERTIFICAZIONE



Dopo che sono state effettuate tutte le azioni di Abbondanza, rimuovete qualsiasi AP che è stato posto lì. Il giocatore rimuove uno qualsiasi degli elementi correntemente nella casella della Desertificazione, riponendolo nel sacchetto.

Poi, indipendentemente da se vi era un AP posto in questa sezione o meno, l'azione di Desertificazione avviene automaticamente: rimuovete tutti gli elementi dagli esagoni di tundra che corrispondono al tipo(i) di elemento ancora presenti nella casella di Desertificazione. Gli elementi rimossi sono rimessi nel sacchetto. Notate che la casella della Desertificazione sarà vuota – e l'azione quindi saltata – nel primo turno di gioco.

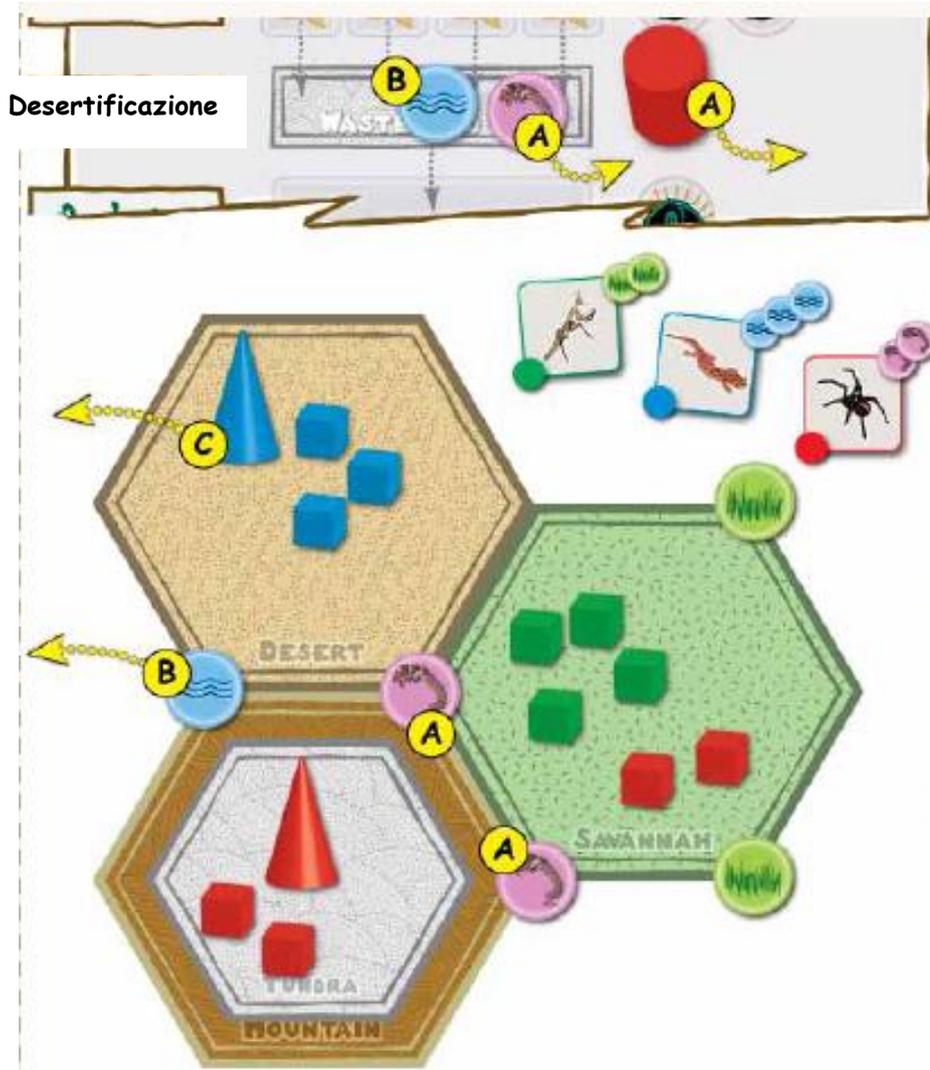
## ESAURIMENTO



Dopo che sono state effettuate tutte le azioni di Desertificazione, rimuovete qualsiasi AP che è stato posto qui. Il giocatore sceglie un elemento sulla terra che corrisponde ad un tipo di elemento nella casella dell'Esaurimento. Il disco di elemento scelto viene rimosso dalla terra e posto nel sacchetto.

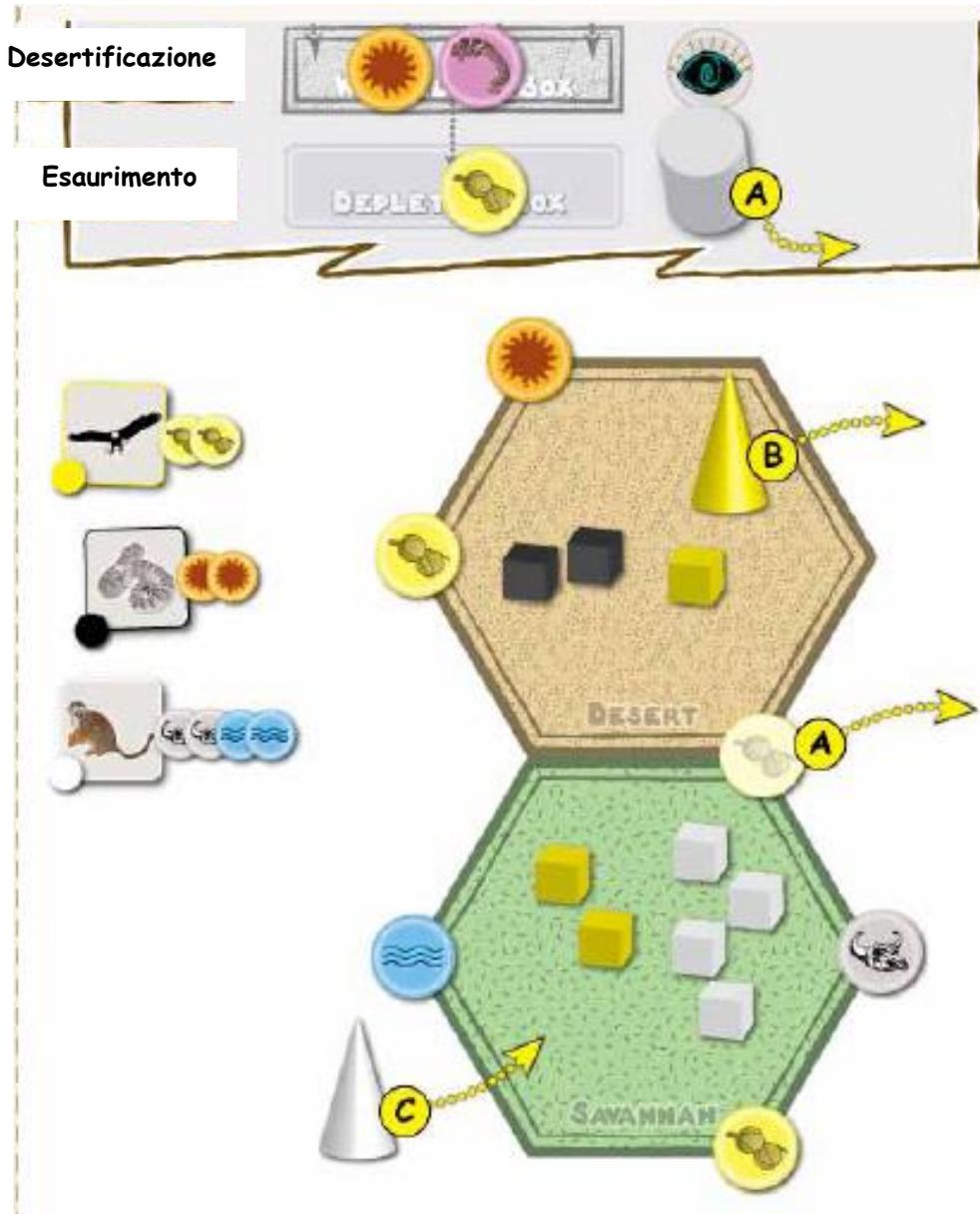
Se nessuno degli elementi nella casella dell'Esaurimento corrisponde ad elementi sulla terra, questa azione può non avere effetto.

Notate che la casella dell'Esaurimento sarà vuota – e quindi l'azione sarà inutile – nei turni di gioco uno e due.



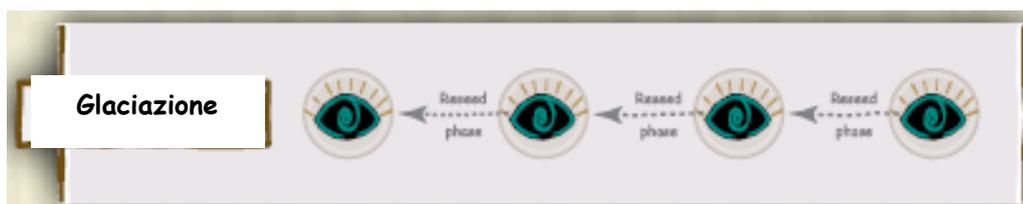
**ESEMPIO:** Gli aracnidi rimuovono il loro AP; scegliendo di porre l'elemento larva nella casella della Desertificazione nel sacchetto. Quindi le due larve adiacenti alla tundra sono salvi (A). Rimane un elemento acqua nella Desertificazione, quindi tutti gli elementi di acqua sulla terra correntemente adiacenti ad una tundra so-

no rimossi e riposti nel sacchetto (B). Gli anfibi perdono la loro dominazione nell'esagono di deserto perché le loro specie sono ora in pericolo (C).



**ESEMPIO:** Il giocatore dei mammiferi rimuove il suo AP dalla sua sezione. Vi è un singolo elemento semi nella casella dell'Esaurimento quindi può rimuovere un qualsiasi elemento seme dalla terra. Sceglie quello che tocca il deserto e la savana (A). Su ciascun esagono gli uccelli vanno da 4 elementi corrispondenti a 2. Perdono la dominazione sul deserto essendo ora legati ai rettili (B). I mammiferi ottengono la dominazione della savana dove in precedenza era in parità (C).

## GLACIAZIONE



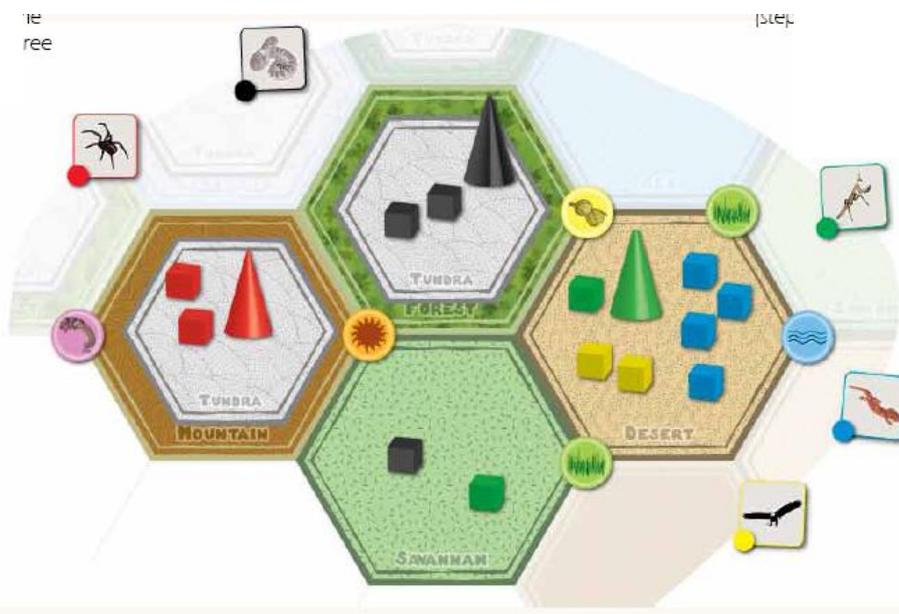
Dopo aver effettuato l'azione di Esaurimento, rimuovete l'AP più a sinistra (solamente) di questa sezione. Quel giocatore effettua un'azione di Glaciazione con la procedura seguente:

1. Sceglie un esagono non di tundra che sia adiacente ad almeno un altro esagono di tundra.
2. Rimuove e mette da parte temporaneamente tutte le specie nell'esagono scelto.

3. Pone un nuovo esagono di tundra (tra quelli disponibili) e lo pone sull'esagono scelto. L'esagono non è più considerato essere del tipo di terreno precedente e viene invece trattato come "esagono di tundra" per il resto della partita.
4. Rimuove tutti gli elementi dalla terra che siano circondati da esattamente tre esagoni di tundra. Questo significa che un elemento che occupa un angolo con solo uno o due esagoni di tundra sul "bordo" della terra non è influenzato.
5. Ottiene VP bonus a seconda del numero di esagoni di tundra che sono adiacenti all'esagono ora piazzato.
6. Dal gruppo delle specie messe da parte nel punto 2, rimettetene sull'esagono una di ciascun animale.
7. Le restanti specie rimosse, se vi sono, tornano nel gruppo dei geni dei giocatori (invece di essere eliminate).

Se non vi sono esagoni di tundra rimanenti tra quelli disponibili (tutti e 12 sono già sulla terra) questa azione è saltata.

Notate che se vi sono AP nel secondo, terzo, o quarto spazio con l'occhio, non sono rimossi ora. Piuttosto, questi si spostano in avanti nella Fase di Sistemazione che segue. I giocatori troveranno che la Glaciazione è abbastanza potente da risultare conveniente investire in una futura azione, anche se significa rinunciare ad un AP per un turno o due.



*ESEMPIO: Il giocatore dei rettili ha l'azione di Glaciazione in questo turno. Vorrebbe porre la glaciazione nella savana perché non solo otterrebbe 3 VP bonus per il piazzamento adiacente a due esagoni esistenti di tundra, ma perché otterrebbe il controllo della carta Sopravvivenza (3 rettili totali in tundra confrontati a 2 aracnidi ed 1 insetto). Però non desidera che l'unico elemento sole sia circondato da tre esagoni di tundra venendo quindi rimosso nella fase 4. Sceglie pertanto l'esagono di deserto per la Glaciazione (fase 1), rimuove tutte le specie presenti lì (fase 2) e pone poi un nuovo esagono di tundra sopra di esso (fase 3). La fase 4 non ha effetto. Nella fase 5 ottiene 1 VP bonus (vi è un esagono esistente di tundra adiacente a quello nuovo). Poi, delle specie rimosse nella fase 2 (1 insetto, 2 uccelli e 4 anfibi) uno per specie viene rimesso nell'esagono ora di tundra (fase 6), i rimanenti 1 uccello e 3 anfibi tornano nei rispettivi gruppi dei geni (fase 7).*

## DIVERSIFICAZIONE



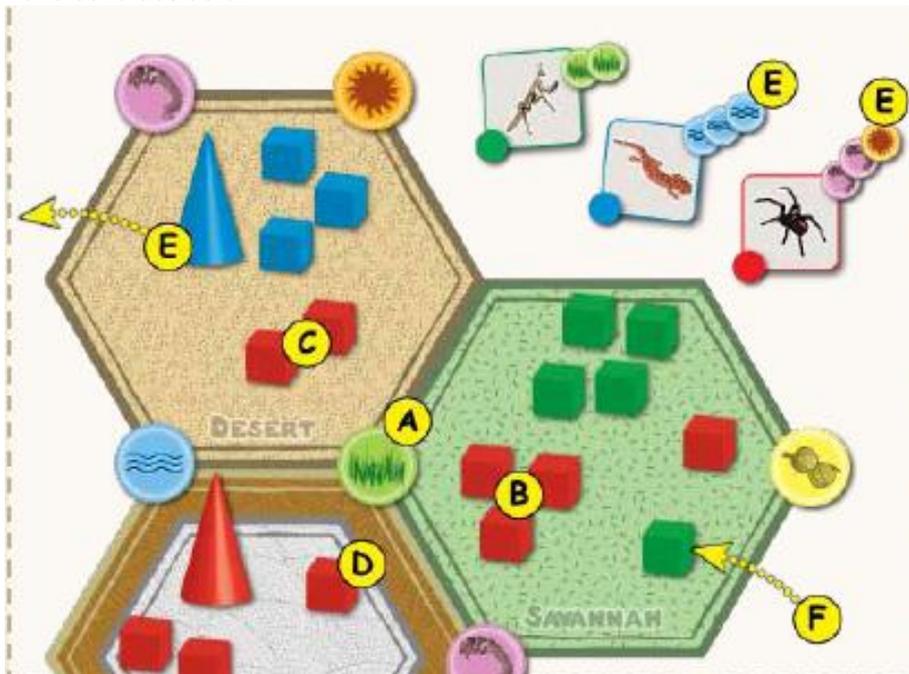
Dopo aver effettuato l'azione di Glaciazione, si rimuovono gli AP da questa sezione uno alla volta e da sinistra a destra. Quando viene rimosso l'AP di un animale, quel giocatore sceglie un qualsiasi elemento sulla terra che corrisponde al tipo di elemento nello spazio da cui l'AP è stato preso. Pone poi nuove specie provenienti dal suo gruppo dei geni negli esagoni adiacenti come segue:

- Sino a 4 specie se l'esagono è di mare o palude
- Sino a 3 specie se l'esagono è di savana, giungla o foresta
- Sino a 2 specie se l'esagono è di deserto o montagna
- Sino a 1 specie se l'esagono è di tundra

Notate che solo uno, due o tre esagoni alla volta possono essere popolati: quelli con un angolo occupato dall'elemento scelto.

Dopo che sono state effettuate tutte le azioni di Diversificazione, il giocatore degli insetti può piazzare una singola specie prendendola dal suo gruppo dei geni e ponendola su qualsiasi esagono della terra.

Durante la Fase di Pianificazione il giocatore degli insetti può ancora scegliere di piazzare AP in altri spazi entro questa sezione se lo desidera.



**ESEMPIO:** Gli aracnidi rimuovono un AP dallo spazio "con l'occhio" che contiene erba. Scegliamo l'elemento erba indicato in (A). Questo consente loro di piazzare altre 3 specie nella savana (B), 2 nel deserto (C) ed un altro nella tundra (D). Gli anfibi perdono la dominazione nel deserto essendo in parità con gli aracnidi a 3 elementi corrispondenti ciascuno (E). Gli insetti pongono poi la loro specie gratuita nella savana per mantenere il vantaggio quantitativo in quell'esagono (F).

## VIAGGIO

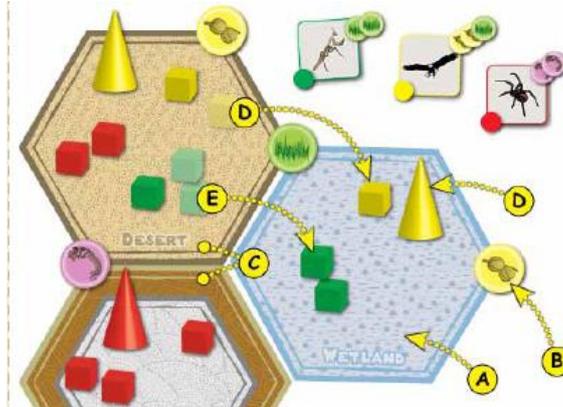
Viaggio



Dopo aver effettuato tutte le azioni di Diversificazione, gli AP sono rimossi da questa sezione uno alla volta e da sinistra a destra. Quando viene rimosso l'AP di un animale, quel giocatore sceglie uno degli esagoni grandi a faccia in su disponibili. Svolge poi le seguenti attività nell'ordine esposto:

1. Sceglie un esagono vuoto (bianco) sulla mappa e pone lì il nuovo esagono. L'esagono scelto deve essere adiacente ad almeno un esagono esistente sulla terra.
2. Può scegliere uno dei dischi di elemento disponibili nella sezione Viaggio della scheda di azione e porlo in qualsiasi angolo di esagono vuoto dell'esagono appena posto sulla terra.
3. Ottiene VP bonus a seconda del numero di esagoni esistenti adiacenti all'esagono appena posto.

Infine, nell'ordine della catena del cibo, ogni giocatore può muovere nell'esagono nuovo tutte, alcuna o nessuna delle sue specie che sono correntemente adiacenti a detto esagono. Se si esaurisce uno dei tre gruppi di esagoni, il numero di possibili azioni di Viaggio si riduce proporzionalmente.



**ESEMPIO:** Gli uccelli giocano per primi. Scelgono un esagono di palude da piazzare (A) assieme con un elemento seme disponibile (B). Vi sono due esagoni adiacenti al nuovo esagono di palude (C)=: facendo riferimento alla Tabella dei Punti Bonus, questo dà un 3 VP netti per gli uccelli. Gli uccelli decidono poi di muovere 1 delle loro specie adiacenti in un esagono nuovo di palude, richiedendone immediatamente la dominazione (D). Gli aracnidi rinunciano (sarebbero in pericolo li). Infine, gli insetti muovono nell'esagono 2 delle loro specie (E).

## MIGRAZIONE

Migrazione



Dopo aver condotto tutte le azioni di Viaggio, gli AP vengono rimossi da questa sezione uno alla volta ed in ordine da sinistra a destra.

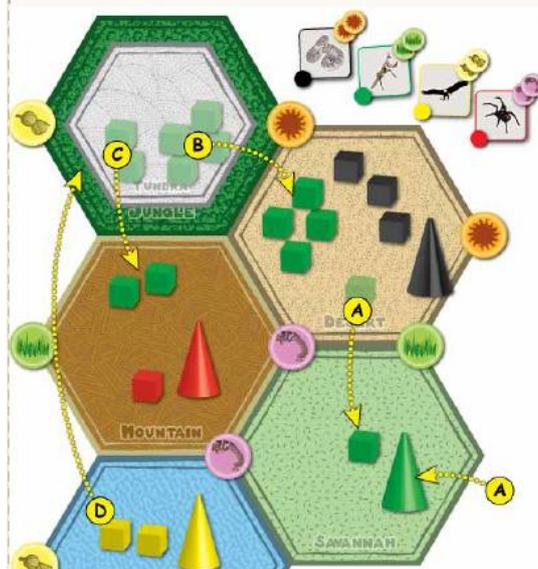
Quando viene rimosso l'AP di un animale, quel giocatore sceglie sino ad X delle sue specie animali dovunque sulla terra, dove X è il numero di spazi dal quale è stato preso l'AP.

Ogni specie scelta viene poi mossa in un esagono adiacente.

Ogni specie di uccello può Migrare in un esagono sino ad una distanza di due: cioè gli uccelli possono muovere attraverso un esagono adiacente in un altro al di là di questo.

Gli uccelli non possono migrare sopra esagoni vuoti (quelli che non contengono ancora l'esagono di terreno).

Le specie che iniziano un'azione di Migrazione nello stesso esagono possono muovere assieme nello stesso esagono o dividersi in esagoni diversi, a discrezione del possessore.





## DOMINAZIONE



Dopo aver condotto tutte le azioni di Competizione, sono rimossi gli AP da questa sezione uno alla volta e da sinistra a destra. Quando viene rimosso l'AP di un animale, quel giocatore sceglie un esagono sulla terra che non è ancora stato scelto per la Dominazione in questo turno. Quell'esagono poi dà punteggio seguendo questa procedura:

9-5-3-2 <small>SEA</small>
8-4-2-1 <small>WETLAND</small>
7-4-2 <small>SAVANNAH</small>
6-3-2 <small>JUNGLE</small>
5-3-2 <small>FOREST</small>
4-2 <small>DESERT</small>
3-2 <small>MOUNTAIN</small>
1 <small>TUNDRA</small>

1. L'animale che ha più specie presenti nell'esagono ottiene X VP, dove X è pari al primo numero elencato per quel tipo di terreno nella Tabella del Punteggio che si trova sulla mappa (riprodotta qui a lato).
2. Se l'esagono dove si calcola il punteggio è di qualsiasi terreno tranne la tundra, l'animale secondo per numero di specie presenti ottiene il secondo numero di VP indicato nella tabella. Vi deve essere un altro animale presente – un animale da solo su un esagono non può richiedere sia il primo che il secondo posto.
3. Se l'esagono dove si calcola il punteggio è di mare, palude, savana, giungla o foresta, l'animale che ha il terzo numero di specie presenti per numero ottiene un numero di VP pari al terzo numero indicato nella tabella. Vi deve essere un terzo animale presente.
4. Se l'esagono dove si calcola il punteggio è di mare o palude, l'animale quarto per numero di specie presenti ottiene 1 VP o 1 VP rispettivamente. Vi deve essere un quarto animale presente.

*IMPORTANTE: in tutti i casi sopra elencati, i casi di parità nel numero di specie nell'esagono dove si calcola il punteggio sono risolti ricorrendo all'ordine decrescente della catena del cibo (cioè prima i mammiferi, poi i rettili, ecc.).*

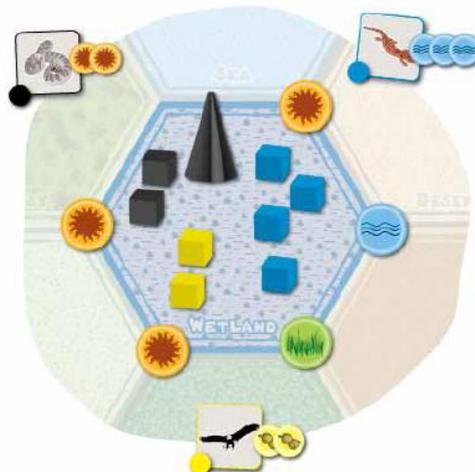
5. Infine, se vi è un animale dominante nell'esagono dove si calcola il punteggio, quel giocatore deve scegliere e giocare una carta di Dominazione a faccia in su (se una è disponibile). Qualsiasi decisione in merito alla scelta della carta Dominazione viene presa dal giocatore che l'ha scelta. Dopo il gioco di questa carta ponete la carta fuori gioco permanentemente.

Notate che quando viene scelta la carta di Era Glaciale, il gioco terminerà alla fine del turno corrente. Notate anche che l'animale dominante potrebbe non essere lo stesso di quello che ha scelto il punteggio di un dato esagono, e potrebbe non essere l'animale

che ha ottenuto più punti.

Infine, notate che il primo giocatore in ciascun turno ad avere la possibilità di scegliere una carta Dominazione avrà cinque effetti da scegliere – dopodiché la scelta diverrà progressivamente minore in quanto saranno già state scelte carte Dominazione risolvendone gli effetti.

Dopo che sono state effettuate tutte le operazioni di Dominazione, la Fase di Esecuzione termina e il gioco procede alla Fase di Sistemazione.



*ESEMPIO: Il giocatore dei rettili ha scelto di calcolare il punteggio nell'unico esagono di palude in gioco. Primo posto (8 VP) va agli anfibi con 4 specie presenti. I rettili e gli uccelli hanno 2 specie ciascuno: i rettili sono più in alto nella catena del cibo e quindi ottengono 4 VP per il secondo posto. Gli uccelli sono al terzo posto (2 VP) mentre nessun animale ottiene l'ultimo VP per il quarto posto. Poi, essendo dominanti nell'esagono, i rettili devono scegliere e giocare una carta Dominazione.*

## REGOLE OPZIONALI PER 2 E 3 GIOCATORI

Quando si gioca con soli 2 o 3 giocatori, si possono usare le regole che seguono, che consentono a ciascuno di controllare più animali. Queste regole sono in conflitto con alcune di quelle standard: in questo caso valgono le regole in questo capitolo.

### PIU' ANIMALI

Quando si assegnano gli animali ai giocatori durante il piazzamento, assegnate tutti e 6 gli animali. Quindi con 3 giocatori ciascun giocatore ne controlla 2, con due giocatori ciascuno ne controlla 3. I giocatori devono assegnare un set di pezzi di un colore diverso per ciascuno dei propri animali. Ogni animale riceve 3 cilindri e 35 cubi come se fosse una partita a 6 giocatori. Ogni animale mantiene il proprio totale separato di VP.

### AZIONI

Quando uno degli animali di un giocatore sta agendo, i suoi altri animali e specie sono considerati "avversari" per tutti gli aspetti del gioco (esattamente come se fossero controllati da un altro giocatore). Ad esempio, quando una carta Dominazione fa riferimento al "vostro animale", fa riferimento solamente all'animale che era dominante nell'esagono nel quale si calcola il punteggio – in questo caso i vostri altri animali da voi controllati sono trattati come avversari.

### PUNTEGGIO FINALE

Quando tutti e sei gli animali otterranno VP nel corso della partita, solo uno appartenente a ciascun giocatore conta per il punteggio finale. Alla fine della partita, l'animale di ciascun giocatore che ha punteggio individuale inferiore sarà quello che ne determina il punteggio finale – gli animali con punteggi superiori appartenenti allo stesso giocatore sono ignorati.

*I giocatori sono pertanto spinti a tentare di mantenere il bilanciamento tra i vari animali in loro possesso invece di sacrificarne uno a beneficio degli altri. Ad esempio, in una partita a due giocatori gli animali del giocatore 1 hanno punteggi di 70, 145 e 160 – quindi solo 70 VP contano. Se gli animali del giocatore 2 hanno punteggi di 75, 85 e 95, questi vince in quanto ottiene 75 punti.*

## REGOLE OPZIONALI: PIAZZAMENTO CASUALE DEGLI ESAGONI DELLA TERRA

La seguente alternativa di piazzamento della terra comporta che gli animali che iniziano la partita siano svantaggiati, ma abbiano livelli VP iniziali diversi per compensarlo. Questa opzione può essere usata con il gioco base o con le regole opzionali per 2 e 3 giocatori. Seguite le normali regole sul piazzamento della terra eccetto per quanto segue.

### ESAGONI

Prima di piazzare gli esagoni sulla mappa, mescolate tutti gli esagoni grandi a faccia in giù. Pescatene 7 a caso e poneteli nei 7 spazi iniziali (il resto degli esagoni formano i tre gruppi di pesca come al solito). Ponete una tundra sull'esagono centrale.

**ELEMENTI**

Uno alla volta, pescate casualmente un totale di 12 elementi dal sacchetto, ponendoli sui 12 angoli degli esagoni che normalmente contengono gli elementi iniziali (la scheda di azione riceve i soliti elementi).

**SPECIE**

Ponete 1 specie di mammiferi in ciascun esagono non di tundra che contiene un singolo elemento carne; 2 mammiferi in ciascun esagono non di tundra che contiene 2 elementi carne; 3 mammiferi in ciascun esagono non di tundra che contiene 3 elementi carne, e così via.

Ripetete questo procedimento per i rettili ed il sole, per gli uccelli ed i semi, per gli anfibi e l'acqua, per gli aracnidi e le larve, per gli insetti e l'erba.

Identificate l'animale che ha il maggior numero di specie sulla terra e contate quelle specie. Ponete il cubo di VP di ogni animale nello spazio sulla Tabella dei Punti Vittoria che corrisponde a questa conta.

Poi ogni animale perde un numero di VP iniziali pari al numero di specie iniziali che ha sulla terra (quindi l'animale o animali che hanno il numero maggiore di specie iniziali iniziano il gioco con zero VP).

E' possibile, sebbene sia improbabile, che un animale inizi il gioco senza specie sulla terra. Se accade questo, l'animale inizierà la partita in testa con i VP – in più avrà maggiori elementi preferiti che saranno pescati nel corso della partita.

## LE CARTE

### CARTE SOPRAVVIVENZA



La Carta Sopravvivenza viene messa da parte all'inizio del gioco. Nel corso della partita, i giocatori devono registrare quante loro specie occupano esagoni di tundra. Qualsiasi giocatore con il totale unico più alto prende automaticamente ed immediatamente possesso della carta Sopravvivenza. In caso di parità tra due o più giocatori in questo conteggio, nessuno controlla la carta, che quindi rimane non controllata e non dà punti ad alcun giocatore.

Nella Fase di Sistemazione, dopo l'Estinzione, il giocatore che controlla la carta Estinzione ottiene VP bonus per il numero di esagoni di tundra occupati da una o più delle sue specie di animale.

### CARTE DOMINAZIONE



Le 26 carte Dominazione sono il premio per i giocatori per essere dominanti su un esagono nel quale si calcola il punteggio durante una azione di Dominazione. Quando viene scelta una carta Dominazione a faccia in su nel corso di tale azione, quel giocatore deve risolvere tutti gli effetti della carta (o almeno quanti possibile data la corrente situazione di gioco). La carta viene poi messa fuori gioco. Nel caso ci siano questioni durante il gioco, riportiamo qui sotto suggerimenti e chiarimenti sulle singole carte e per i loro effetti.

## ACQUATICO

Prendete l'elemento scelto dal sacchetto. Se non vi sono angoli liberi su qualsiasi esagono di mare o palude correntemente in gioco, la prima parte della carta non vale. Se non avete specie rimanenti nel vostro gruppo dei geni la seconda parte di questa carta non vale.

## BIODIVERSITA'

Non ricevete VP aggiuntivi se un esagono contiene più di una specie avversaria – è semplicemente 1 VP per esagono che occupato che ha una QUALSIASI specie avversaria in esso.

## BIOMASSA

Se il vostro animale si trova da solo su un esagono sovraffollato, dovete eliminare una delle vostre specie lì. Se più animali hanno specie nell'esagono sovraffollato, scegliete quale muore.

## FLAGELLO

Il giocatore dominante sceglie quali elementi rimuovere dall'esagono scelto.

## CATASTROFE

Il giocatore dominante sceglie quali specie eliminare nell'esagono scelto. Sta anche al giocatore la scelta di quali singole specie rimuovere da esagoni adiacenti. La seconda parte è però obbligatoria, quindi se il giocatore dominante è l'unico occupante di un esagono adiacente, deve eliminare una delle sue specie di animali lì presente.

## GELATA

Ogni animale eccetto quello controllato dal giocatore che sceglie questa carta perde una delle sue specie in ciascun esagono di tundra.

## MALATTIA

Gli elementi propri (stampati sulla scheda) di un animale non possono mai essere rimossi. Se l'ordine di rimozione fa differenza, procedete in ordine della catena del cibo. Ponete qualsiasi elemento rimosso nel sacchetto.

## ECODIVERSITA'

Ricordate che il "sole" è un singolo "tipo" di elemento – quindi, ad esempio, i due elementi sole propri sui rettili contano una volta per gli effetti di questa carta, non due volte.

## EVOLUZIONE

Potete scegliere specie dovunque sulla terra per rimpiazzarle – non siete obbligati a condividere l'esagono con un animale scelto, ad esempio. Se avete solo zero o una specie rimanente nel vostro gruppo potete rimpiazzare solo zero o una specie avversaria, rispettivamente.

## FECONDITA'

Avete solo +1 per esagono occupato, non +1 per specie su quell'esagono. Se il numero di specie rimanenti nel vostro gruppo dei geni è inferiore al numero di esagoni che occupate, scegliete quali esagoni ottengono le specie addizionali e quali si saltano.

## FERTILE

E' 1 VP per ogni specie sull'esagono scelto – vostro o di un animale avversario.

## HABITAT

L'elemento non viene pescato a caso – il giocatore può scegliere qualsiasi elemento correntemente nel sacchetto.

## IBERNAZIONE

Le specie possono solo derivare da quelle eliminate in precedenza (non dal gruppo dei geni di un giocatore né da quelle messe fuori gioco all'inizio della partita).

## ERA GLACIALE

Il gioco termina alla conclusione del turno nel quale viene scelta questa carta – dopo la Dominazione, effettuate l'Estinzione e calcolate il punteggio con la Carta Sopravvivenza come al solito ma saltate la fase di Semina. Calcolate poi il punteggio finale.

## STRATO DI GHIACCIO

Questa capacità segue tutte le normali regole della Glaciazione.

## IMMIGRANTI

Gli animali prendono le loro decisioni nell'ordine della catena del cibo. Un animale che ha solo i suoi elementi propri (stampati) non può scegliere la prima opzione.

## ISTINTO

L'AP può essere posto in qualsiasi spazio vuoto con occhio – anche uno che deve ancora essere risolto questo turno. Questa carta generalmente agisce come un super anticipato piazzamento per il turno seguente.

## INTELLIGENZA

Se l'animale che è più in alto nella catena del cibo sceglie questa carta, sarà l'unico a beneficiarne. Recupera nuovi AP da quelli messi da parte all'inizio del gioco.

## ESODO DI MASSA

Il giocatore che sceglie questa carta muove tutti gli animali, anche quelli avversari. Le specie possono essere divise tra tutti gli esagoni adiacenti come il giocatore desidera.

## METAMORFOSI

Non potete scambiare uno dei vostri elementi propri (stampati). Notate che scegliete un elemento dal sacchetto – il nuovo elemento non viene scelto a caso.

## NICCHIA

Ricordate che questa carta non viene scelta sino a quando non si calcola pienamente il punteggio dell'esagono scelto. Il valore del "primo posto" di un esagono è il suo numero più a sinistra nella Tabella del Punteggio: ad esempio, 9 per il mare, 8 per la palude, 7 per la savana, ecc.

## NOTTURNO

Questa carta non ha effetto se viene scelta dall'animale già è primo nell'iniziativa.

## ONNIVORO

Il nuovo AP deriva da quelli messi da parte all'inizio della partita.

## PARASSITISMO

Se l'animale più in basso nella catena del cibo sceglie questa carta, sarà l'unico a beneficiarne. Recuperate nuovi AP da quelli messi da parte all'inizio della partita.

## PREDATORE

Notate che la parola "avversario" in questa carta: non siete obbligati ad eliminare una delle vostre specie su esagoni che contengono solamente vostre specie. Potete scegliere una specie di un animale avversario diverso su ciascun esagono.

## SIMBIOTICO

Questo effetto conta gli elementi propri (stampati) e quelli aggiunti.

## FASE DI SISTEMAZIONE

Durante la Fase di Sistemazione, gli animali possono perdere specie per estinzione ed un animale può essere in grado di ottenere VP mediante la Carta Sopravvivenza. Poi la scheda di azione viene sistemata in vista della Fase di Pianificazione del turno seguente.

### ESTINZIONE

Per prima cosa, si ha l'Estinzione come segue: eliminate tutte le specie in pericolo. Le specie eliminate sono rimosse dalla terra e sono poste fuori gioco.

*ECCEZIONE: Ogni turno il giocatore dei mammiferi può salvare dall'estinzione automaticamente una delle sue specie in pericolo (a sua scelta se ha più di una in pericolo).*

### SOPRAVVIVENZA

Assicuratevi poi che il giocatore che ha maggiori specie su esagoni di tundra possieda la carta Sopravvivenza. In caso di parità tra più specie, nessuno riceve la carta. Il possessore ottiene **VP bonus** a seconda del numero totale di esagoni di tundra occupati dalle sue specie (la quantità di specie su ciascun esagono è irrilevante).

### SISTEMAZIONE

*NOTA: Non dovete svolgere questa attività nel caso sia l'ultimo turno di gioco (mediante il gioco della carta di Era Glaciale).*

Infine, in preparazione del turno seguente svolgete le seguenti attività:

- Pescate nuove carte Dominazione sufficienti per riempire – a faccia in su – ogni spazio vuoto della sezione Carte Dominazione Disponibili [*Available Dominance Cards*] sulla mappa. Qualsiasi carta che già occupa questa sezione rimane dov'è. Se non vi sono carte sufficienti rimaste nel mazzo per riempire ogni casella di carte, riempitene quante potete, il resto rimarrà vuoto. Una volta esaurito il mazzo, non si piazzerà più alcuna carta per il resto della partita.
- Spostate gli AP nel secondo, terzo e quarto spazio della sezione Glaciazione di uno spazio a sinistra.
- Rimuovete tutti gli elementi dalle sezioni Regressioni, Esaurimento e Viaggio della scheda di azione. Rimetteteli nel sacchetto.
- Spostate tutti gli elementi nella casella Desertificazione nella casella Esaurimento.
- Spostate tutti gli elementi nella casella Abbondanza in basso nella casella Regressioni.
- Pescate 4 elementi a caso dal sacchetto e poneteli nelle quattro caselle "con la foglia" della sezione Adattamento.
- Pescate altri 4 elementi a caso e poneteli nelle quattro caselle "con la foglia" della sezione Abbondanza.
- Pescate altri 4 elementi a caso e poneteli nelle quattro caselle "con la foglia" della sezione Viaggio.
- Se sono a faccia in giù, girate il primo esagono di ciascuno dei tre gruppi di esagoni grandi. Un gruppo vuoto rimane tale.

Il gioco procede poi con la Fase di Pianificazione seguente.

Quando il gioco termina mediante la carta dell'Era Glaciale, terminate le azioni di Dominazione rimaste, se ve ne sono, poi svolgete l'Estinzione e calcolate il punteggio della carta Sopravvivenza come al solito. Rimuovete poi tutti i segnalini di Dominazione dalla terra e calcolate il punteggio per ogni singolo esagono un'ultima volta. Si ignora la Dominazione nel punteggio finale, cioè gli animali ottengono VP solamente, non le carte Dominazione che possono essere rimaste.

Una volta completato il punteggio finale, il giocatore che controlla l'animale che ha il totale di VP maggiore vince la partita. In caso di parità l'animale più vicino alla parte alta della catena del cibo vince la partita.

# LE CARTE

TITOLO IN INGLESE	TRADUZIONE	EFFETTI
AQUATIC	ACQUATICO	Ponete un elemento a vostra scelta su un qualsiasi esagono di mare o palude. Ponete sino a 4 specie su quell'esagono prendendole dal gruppo dei geni
BIODIVERSITY	BIODIVERSITA'	Ottenete 1 VP su ogni esagono che condividete con una o più specie avversarie.
BLIGHT	FLAGELLO	Scegliete un esagono. Rimuovete tutti gli elementi tranne uno.
BIOMASS	BIOMASSA	Eliminate 1 specie da ciascun esagono che contiene più specie che elementi.
CATASTROPHE	CATASTROFE	Scegliete un esagono. Eliminate tutte le specie lì presenti tranne una. Eliminate una specie da ciascun esagono adiacente.
COLD SNAP	GELATA	Ogni animale avversario deve eliminare 1 delle proprie specie su ciascun esagono di tundra.
DISEASE	MALATTIA	Ogni animale che ha più elementi dei vostri perde 1 elemento a sua scelta.
ECODIVERSITY	ECODIVERSITA'	Ottenete 1 VP per ciascun disco di elemento sulla terra che corrisponde ad un tipo di elemento del vostro animale.
EVOLUTION	EVOLUZIONE	Scegliete sino a due animali avversari. Rimpiazzate una di ciascuna delle loro specie dovunque sulla terra con una delle vostre specie.
FECUNDITY	FECONDITA'	Ponete sino a una nuova specie proveniente dal vostro gruppo dei geni su ciascun esagono che contiene una delle vostre specie.
FERTILE	FERTILE	Scegliete un esagono occupato da almeno una delle vostre specie. Ottenete VP pari al numero totale di specie lì presenti.
HABITAT	HABITAT	Scegliete un qualsiasi elemento dal sacchetto e ponetelo sulla terra.
HIBERNATION	IBERNAZIONE	Ponete sino a 5 delle vostre specie eliminate su un qualsiasi esagono. Queste specie sono al sicuro dall'Estinzione per questo turno.
ICE AGE	ERA GLACIALE	Ogni Animale ottiene VP bonus a seconda del numero totale di esagoni che correntemente domina. Questo è l'ultimo turno di gioco.
ICE SHEET	STRATO DI GHIACCIO	Effettuate immediatamente una azione di Glaciazione.
IMMIGRANTS	IMMIGRANTI	Ogni animale deve scegliere una di queste cose: perdere 1 elemento, oppure perdere 1 AP, oppure eliminare tutte le proprie specie tranne una su ciascun esagono.
INSTINCT	ISTINTO	Ponete uno dei vostri AP disponibili in qualsiasi spazio vuoto "con l'occhio".
INTELLIGENCE	INTELLIGENZA	Il vostro animale e ciascun animale sopra il vostro nella catena del cibo ottiene 1 AP nuovo.
MASS EXODUS	ESODO DI MASSA	Scegliete un esagono. Muovete tutte le specie lì presenti in uno o più esagoni adiacenti.
METAMORPHOSIS	METAMORFOSI	Scambiate un disco di elemento su un vostro animale con uno a scelta preso dal sacchetto.
NICHE BIOMES	NICCHIA	Ogni animale che ha più VP dei vostri perde un ammontare di VP pari al valore della prima posizione dell'esagono dove si è appena calcolato il punteggio.
NOCTURNAL	NOTTURNO	Spostate il vostro animale di uno spazio in avanti nella tabella dell'Iniziativa.
OMNIVORE	ONNIVORO	Ottenete 1 nuovo AP.
PARASITISM	PARASSITISMO	Il vostro animale e ciascuno al di sotto del vostro nella catena del cibo ottiene 1 nuovo AP.
PREDATOR	PREDATORE	Eliminate una specie avversaria in ciascun esagono che occupate.
SYMBIOTIC	SIMBIOTICO	Il vostro animale e ciascun animale che ha meno elementi ottiene 1 elemento a caso.
SURVIVAL	SOPRAVVIVENZA	<b>Date questa carta al giocatore che ha meno specie che occupano esagoni di tundra.</b> Nella Fase di Sistemazione, ottenete VP bonus per il numero di esagoni di tundra che occupate.

## SCHEDA DEGLI ANIMALI

Ogni animale ha una propria scheda che riporta l'**immagine** dell'animale stesso, le **icone** gli **elementi propri** (quelli che nelle regole sono detti "stampati" sulla scheda), le informazioni generali sulle varie azioni (uguali per tutti) e le eventuali caratteristiche particolari. In questa sede riportiamo le caratteristiche particolari, essendo già ampiamente spiegati nel regolamento i dettagli delle varie azioni.

### **INSETTI [INSECTS]**

DIVERSIFICAZIONE – si può piazzare un nuovo insetto in un qualsiasi esagono.

### **UCCELLI [BIRDS]**

MIGRAZIONE – muovete sino a X uccelli di 1 o 2 esagoni (X = Valore AP).

### **ARACNIDI [ARACHNIDS]**

COMPETIZIONE - 1 AP automatico per turno.

**Dominant Species**

**Food Chain**

- MAMMAL
- REPTILE
- BIRD
- AMPHIBIAN
- ARACHNID
- INSECT

**Tile Scoring**

9-5-3-2
8-4-2
7-4-2
6-3-2
5-3
4-2
3-2
2

**Quantity / Punti Bonus**

QUANTITY:	0	2	3	4	5	6	7	8	9+	
BONUS POINTS:	0	1	3	5	10	15	21	23	35	45

**Tabella dei Punti Vittoria**

**CATENA DEL CIBO**

**Tabella del Punteggio**

**Quantità / Punti Bonus**

**Esagoni di Viaggio**

**Esagoni di Glaciazione**

**Tabella dei Punti Vittoria**

**Casella della rearessione**

**Casella dell'Esaurimento**

**Casella della Desertificazione**

**Esagoni di Viaggio**

**Esagoni di Glaciazione**

**FACE-UP DOMINANCE CARDS**

- Initiative
- Adaptation
- Regression
- Abundance
- Depletion
- Wasteland
- Growth
- Migration
- Competition
- Domination
- Wanderlust
- Glaciation
- Extinction

**WANDERLUST TILES**

**WANDERLUST TILES**

**Victory Point Track**