

# Specie Dominanti

## Concetti:

*Specie*=cubetti. *Animale*=Giocatore.

*Elementi*=Segnalini erba, larve, carne, semi, sole e acqua rappresentano le risorse necessarie agli animali per prosperare.

*Dominio/Dominante* (non *Dominazione*): Animale che ha il numero maggiore di elementi corrispondenti (indipendentemente dal numero delle specie) tra quelli presenti su una tessera terreno. Segnalato dai con. Può variare a richiesta in qualsiasi momento.

*Dominazione*: Azione che conteggia l'animale con il numero maggiore di specie su una tessera terreno.

*In via di estinzione*: nessun elemento corrispondente per un animale su una tessera. Non è possibile reclamare il Dominio.

*Terra*: Insieme delle tessere terreno sul tabellone di gioco (tundra, montagna, deserto, foresta, giungla, savana, palude e mare).

## Preparazione:

Posizionare i terreni, gli elementi, le specie e le carte sul tabellone di gioco seguendo il diagramma. Le tre pile uguali di tessere terreno vanno coperte, solo l'ultima a faccia scoperta. Carta "Sopravvivenza" a lato del tabellone poi consegnata a chi ha più specie sulle tessere Tundra, carta "Era Glaciale" in fondo al mazzo. L'iniziativa iniziale è la catena alimentare al contrario. Riempite Adattamento, Abbondanza ed Esplorazione con gli elementi dal sacchetto.

Giocatori: 7/6/5/4/3 cilindri Azione, 55/50/45/40/35 cubetti specie per 2/3/4/5/6 giocatori.

## Svolgimento del gioco:

1. Fase di pianificazione: posizionare i cilindri azione sugli spazi globo oculare in ordine di iniziativa.
2. Esecuzione delle azioni: Dall'alto verso il basso, da sinistra a destra se sono presenti cilindri azione. E' possibile rinunciare. Le azioni Regressione, Desolazione, Speciazione e Competizione si eseguono comunque.
  - *Iniziativa (Initiative)*: Aumentare l'iniziativa di una casella poi piazzare il cilindro azione.
  - *Adattamento (Adaptation)*: Si acquisiscono elementi per gli animali con i cilindri azione (non possono essere più di sei, non possono sostituire quelli presenti sulla scheda)
  - *Regressione (Regression)*: Si perdono elementi degli animali. Ogni cilindro presente riduce questa regressione. Non si perdono gli elementi prestampati.
  - *Abbondanza (Abundance)*: Per ogni cilindro azione aggiungere un elemento disponibile sulla Terra.
  - *Desolazione (Wasteland)*: Il cilindro azione rimuove un elemento. Tutti gli elementi rimasti rimuovono i segnalini corrispondenti su tutte le tessere Tundra.
  - *Esaurimento (Depletion)*: Il cilindro azione rimuove un segnalino elemento corrispondente dalla Terra
  - *Glaciazione (Glaciation)*: Il segnalino azione più a sinistra posiziona una tessera Tundra. Gli animali perdono tutte le specie su questa tessera tranne una. Rimuovere gli elementi circondati da tre tessere Tundra. Bonus di punti vittoria per il numero di tessere Tundra adiacenti a quella posizionata
  - *Speciazione (Speciation)*: Scegli un elemento corrispondente su una tessera terreno e aggiungi nuove specie alle tessere circostanti. Gli insetti poi aggiungono una specie su una qualsiasi tessera terreno.
  - *Esplorazione (Wanderlust)*: Piazzare una tessera terreno poi posizionare un segnalino degli elementi disponibili su essa. Punti vittoria per numero di tessere terreno adiacenti a quella appena piazzata.
  - *Migrazione (Migration)*: Muovere le specie di una tessera. Gli uccelli possono muovere di due tessere ma non attraverso spazi vuoti.
  - *Competizione (Competition)*: Scegliere una tessera per tipo di terreno per eliminare una specie di un avversario. Gli aracnidi competono per primi su una tessera.
  - *Dominazione (Domination)*: Su una tessera che non è ancora stata conteggiata in questo turno ricevete punti vittoria in base al numero di specie presenti sul tipo di terreno scelto. I pareggi si risolvono con la catena alimentare. Il giocatore dominante (segnalino cono) sceglie ed esegue gli effetti di una della carte dominazione.

### 3. Fase di reset

- *Estinzione*: Perdi tutti le specie in via di estinzione. I mammiferi ne salvano una.
- *Sopravvivenza*: Il giocatore con più specie sulle tessere Tundra (è in possesso della carta "Sopravvivenza") ottiene punti vittoria in base a quante tessere Tundra occupa con le sue specie.
- Gli elementi rimanenti sul tabellone di gioco scalano verso l'azione successiva o ritornano nel sacchetto. Pescate nuovi elementi per reintegrare le scorte. Pescate nuove carte al posto di quelle utilizzate.
- Girate la prima tessera terreno di ogni pila se è stata utilizzata.

### **Fine del gioco:**

- La carta Era Glaciale viene pescata da un giocatore. Ogni Animale ottiene punti vittoria in base al numero dei propri conigli presenti sulla Terra.
- Continuare a risolvere ogni azione *Dominazione* eventualmente rimasta.
- Eseguire l'azione *Estinzione* e *Sopravvivenza*
- Rimuovete i segnalini cono poi assegnate gli ultimi punti vittoria eseguendo l'azione *Dominazione* (senza pescare carte) per ogni tessera presente sulla Terra.
- Eventuali pareggi si risolvono tramite la catena alimentare.

### **Altro:**

- Le specie rimosse sono fuori dal gioco ad eccezione di quelle rimosse dalla *Glaciazione*.