

Preparazione

1. Mischiare bene il mazzo di carte.
2. Ogni giocatore riceve 6 carte, queste carte costituiscono la mano del giocatore.
3. Il mazzo delle carte rimanenti viene posizionato, con le carte coperte, al centro del tavolo.
4. Posizionare i segnalini rossi (cibo)/blu (cibo extra)/gialli (grasso) al centro del tavolo.
5. Ogni giocatore tira il dado: colui che ottiene il valore più alto inizia il gioco e si prosegue in senso orario.

Il turno di gioco

Ogni turno di gioco è composto da 5 fasi:

- Fase di sviluppo
- Fase di determinazione del cibo
- Fase di distribuzione del cibo
- Fase d'estinzione
- Calcolo del punteggio e pesca delle nuove carte

Durante ogni fase i giocatori procedono in ordine partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. La fase di sviluppo e la fase di distribuzione del cibo possono durare più round; quando il primo round è finito, il primo giocatore ricomincia il giro e così via. Il giocatore che non può o non vuole giocare il round passa il turno e attende l'inizio della fase successiva.

La fase di sviluppo

Durante questa fase puoi giocare le tue carte posizionandole dalla tua mano sul tavolo di fronte a te. Puoi giocare ogni carta come animale (con il disegno del gecko verso l'alto, vedi **figura 1**) o come caratteristica su un animale esistente (**vedi figura 2**). Se giochi una carta come caratteristica posiziona la carta sotto l'animale (o coppia di animali) corrispondenti.



Fig.1 Carta giocata come animale.



Fig.2 Carta giocata come caratteristica.

Alcune carte hanno due caratteristiche, una è mostrata nella parte alta della carta, l'altra nella parte bassa (fig. 3). Quando giochi queste carte puoi decidere quali delle due caratteristiche vuoi usare, posiziona quindi la carta con il tratto desiderato verso l'alto (come mostrato nella figura 2). Questa decisione è definitiva, non puoi modificare la caratteristica scelta nel corso del gioco.

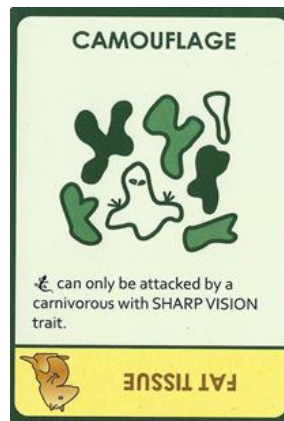


Fig.3 Carta con due caratteristiche.

Alcune carte, come ad esempio “Comunicazione”, possono essere giocate solo su una coppia di animali. Queste carte vanno posizionate fra i due animali scelti e hanno effetto su ognuna di esse (fig. 4).

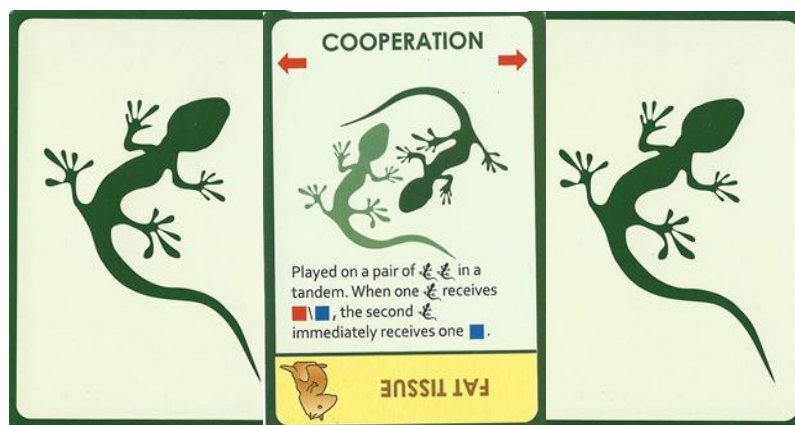


Fig.4 Carta caratteristica condivisa da due animali.

La fase di sviluppo include molteplici round. Ogni giocatore può giocare solo una carta alla volta, durante questa fase puoi giocare qualsiasi numero di carte dalla tua mano. Se decidi di non voler più giocare carte in questa fase puoi passare. Quando tutti i giocatori hanno passato, o hanno finito le carte, si passa alla fase successiva.

La Fase di determinazione del cibo

La quantità di cibo disponibile durante il turno è determinata in questa fase, secondo questa regola:

- 2 giocatori: risultato di un dado + 2
- 3 giocatori: somma di due dadi
- 4 giocatori: somma di due dadi + 2

Il dado viene tirato dal primo giocatore. Una volta scoperta la quantità di cibo disponibile si prende il numero corrispondente di segnalini rossi e li si posiziona al centro del tavolo: Questi segnalini sono il cibo disponibile per questo turno.

La Fase di distribuzione del cibo

Durante questa fase i giocatori, partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, prendono un segnalino cibo (rosso) dal mucchio del cibo disponibile e lo posiziona su uno dei suoi animali. Questa fase continua fino a quando non terminano i segnalini rossi dal cibo disponibile. Un giocatore, invece di prendere un segnalino rosso dalla riserva di cibo, può utilizzare una carta caratteristica per ottenere cibo extra (segnalini blu) o per attaccare gli altri animali se è un carnivoro. Un animale che ha un segnalino cibo sulla sua carta è considerato completamente nutrito, a meno che nelle sue caratteristiche non ce ne siano alcune che aumentano il fabbisogno di cibo. Queste carte hanno un numero in alto a sinistra (**fig.5**), questo indica quanti segnalini cibo deve avere in più del singolo richiesto per essere completamente nutrito.

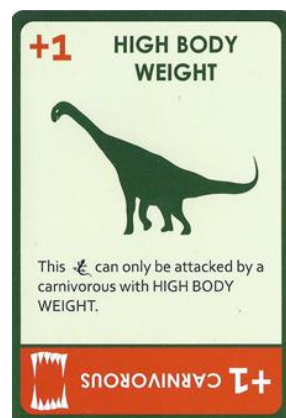


Fig.5 Carta con aumento del fabbisogno di cibo.

Importante: un animale completamente nutrito non può ottenere altri segnalini cibo, a meno che non abbia la caratteristica “Tessuto Adiposo”; in questo caso può convertire un segnalino cibo in un segnalino grasso e posizionarlo sulla carta caratteristica.

La fase d'estinzione

All'inizio di questa fase tutti gli animali che non sono completamente nutriti (incluse tutte le loro caratteristiche) vengono messi nella pila degli scarti. Ogni giocatore ha la sua personale pila degli scarti.

Calcolo del punteggio e pesca delle nuove carte

A questo punto ogni giocatore segna il suo punteggio parziale in questo modo:

- 2 punti per ogni animale sopravvissuto + 1 punto per ogni caratteristica presente su questi animali (incluse le carte “Simbiosi”; “Comunicazione” e “Cooperazione”)
- Inoltre ogni giocatore riceve un punto per ogni segnalino cibo aggiuntivo necessario per rendere l'animale completamente nutrito (+ 1 punto per “Carnivoro” e “Massa corporea”; + 2 punti per “Parasita”)

Infine ogni giocatore riceve nuove carte seguendo la regola seguente:

- 1 carta + 2 carte per ogni animale sopravvissuto
- Se un giocatore non ha più carte riceve 6 nuove carte.

Le carte caratteristica

- Un animale può avere diverse carte caratteristica, ma mai due carte identiche ad eccezione del “Tessuto Adiposo”.
- Alcune carte hanno un effetto permanente, altre vengono “attivate” quando il tuo animale è attaccato da un carnivoro.
- Se un animale può utilizzare diverse caratteristiche in un round, tu puoi decidere in che ordine giocare queste caratteristiche.
- Quando utilizzi una caratteristica che può essere giocata solo una volta per turno (es. “Carnivoro” e “Pirateria”) gira queste carte orizzontalmente per ricordarti che non le puoi più utilizzare fino al turno successivo.
- La carta “Carnivoro” può essere utilizzata durante la fase “Distribuzione cibo” **invece** di prendere un segnalino rosso dalla riserva cibo. Se il carnivoro ha successo e riesce a mangiare un altro animale ottiene due segnalini cibo extra (colore blu). Se il carnivoro fallisce l'attacco non può più tentare un altro assalto in questo turno.
- La carta “Tessuto Adiposo” è l'unica caratteristica che può essere giocata più volte sullo stesso animale. Quando il tuo animale è completamente nutrito, può prendere un altro

segnalino cibo e convertirlo in grasso (segnalino giallo), esso andrà posizionato sulla carta “Tessuto Adiposo” e potrà essere riconvertito in cibo extra nei turni successivi. Attenzione: una carta “Tessuto Adiposo” può ospitare un solo segnalino grasso.