

Genesis

Traduzione: Sargon

Siamo 250 milioni di anni fa nel super continente Pangea. Un terra devastata ha appena subito le grandi estinzioni ed ora Pangea si sta dividendo. Ma questa non è la fine della vita sulla Terra, è soltanto un nuovo inizio. I millenni passano e nuovi continenti si vanno formando e con loro nuove foreste, nuove savane, nuove paludi e nuove montagne appaiono. Gli animali evolvono e le specie più forti competono per il territorio. Si combatte per la vita...

In Genesis i giocatori prenderanno le parti dei grandi rettili, dei pericolosi dinosauri, dei potenti mammiferi o degli astuti uomini, stabilendo un nuovo ecosistema sulla terra per far dominare la propria specie.

Componenti

Regolamento (inglese e francese)

Tabellone (con 14x10 spazi, raffiguranti 22 vulcani, pozze di catrame, un fiume e il percorso dei punti)

4 segnalini (rettili, dinosauri, mammiferi, uomini, uno per ciascun giocatore)

52 Rettili tasselli (13 tasselli per ciascuno dei 4 terreni)

52 Dinosauri tasselli (13 tasselli per ciascuno dei 4 terreni)

52 Mammiferi tasselli (13 tasselli per ciascuno dei 4 terreni)

52 Uomini tasselli (13 tasselli per ciascuno dei 4 terreni)

2 dadi



Rettili

Dinosauri

Mammiferi

Uomini

Preparazione

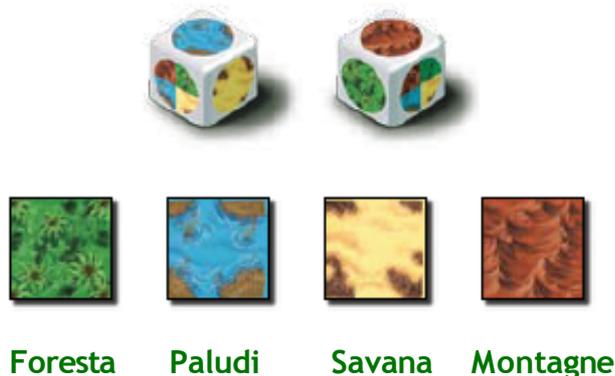
Preparare il tabellone. Con 2 giocatori non utilizzare gli spazi a destra del fiume. Con 3 o 4 giocatori, utilizzare l'intero tabellone. Ogni giocatore seleziona una specie (rettile, dinosauro, mammifero, uomini) e prende il segnalino specie e i tasselli corrispettivi, posizionandoli davanti a se. Se i giocatori vogliono, possono dividere i propri tasselli per colore, ma non è necessario. Mettere i segnalini e i tasselli specie non utilizzati nella scatola, non serviranno nel corso della partita.

Attenzione: ogni giocatore rappresenta una specie on un colore!!!! Il colore rappresenta il terreno che le specie occupano.

Il Gioco

Scegliere un primo giocatore, il gioco procederà poi in senso orario. Al proprio turno un giocatore

dovrà tirare entrambi i dadi. I quattro colori nei dadi rappresentano differenti tipi di terreno (verde = foresta, giallo = savana, grigio = montagne, blu = palude), i dadi hanno anche un risultato multicolore che rappresenta i 4 terreni differenti: è il risultato **Wild**.



Dopo che si sono tirati i dadi, piazzare nel tabellone 2 propri tasselli coi terreni ottenuti dai dadi, i tasselli devono essere piazzati in spazi vuoti. Non si può piazzare un tassello in uno spazio occupato, su un vulcano o su una pozza di catrame. Per ogni risultato **Wild**, il giocatore può piazzare un qualunque tipo di terreno sempre con le regole prima descritte. Se si sono già utilizzati tutti i tasselli di un certo tipo di terreno è possibile piazzare tasselli di un qualsiasi altro tipo di terreno. Dopo aver tirato i dadi, è possibile scegliere di piazzare un singolo tassello di un qualunque tipo di terreno invece che applicare il risultato dei dadi. Dopo aver piazzato uno o due tasselli della propria specie, il turno finisce e il gioco passa al giocatore alla sinistra.

Obbiettivo

Il gioco prosegue e nel tabellone ci saranno tasselli che formeranno aree con lo stesso terreno. Ogni giocatore cerca di prendere il controllo di queste aree avendo il branco più largo nell'area. Un branco consiste di un singolo tassello o di un qualunque numero di tasselli connessi tra loro (adiacenti ortogonalmente) di una specie. I tasselli di una stessa specie non connessi sono branchi separati.

Fine del Gioco

Il gioco finisce nel momento in cui il tabellone non ha più un'area di 3 spazi connessi tra loro vuoti. Il giocatori piazzano il loro segnalino nel percorso dei punti e conteggiano i loro punti vittoria.

Punteggio

I punti si ottengono nel seguente modo:

Area: perché un'area sia conteggiata deve essere composta da almeno 3 tasselli, di qualunque giocatore, ma dello stesso terreno. Generalmente il tabellone contiene diverse aree dello stesso terreno. Queste aree si conteggiano separatamente.

Punteggi Branchi: in ciascuna area, il branco più largo conteggia 4 punti e il secondo più largo 2 punti. Muovere il segnalino dei giocatori di tanti spazi quanti ne guadagna. Se un giocatore ha il branco più largo e il secondo branco più largo in un'area o ha un solo branco in un'area, quel

giocatore prende 6 punti. Se due o più giocatori hanno il branco più largo in un'area, i giocatori in parità si dividono il totale di 6 punti (per il primo e il secondo posto) tra loro, in questo caso il giocatore che ha il secondo branco non prende punti. Se c'è un singolo branco più largo, ma più branchi per il secondo posto, i giocatori in parità si dividono i 2 punti tra loro. Arrotondare per difetto.

Punteggi Bonus: la singola area più larga in assoluto tra tutti i terreni nel tabellone deve essere conteggiata x3 (12 per il primo e 6 per il secondo branco più largo), mentre l'area più larga negli altri 3 terreni (colori) devono essere conteggiate x2 (8 per il primo e 4 per il secondo branco più largo). Se c'è un pareggio per l'area più larga in assoluto, l'area non moltiplica x3, se c'è un pareggio per l'area più larga negli altri tre terreni, l'area non moltiplica x2.

Raccomandazione: quando si effettua la fase del punteggio. Determinare la singola area più larga in assoluto e conteggiarla, quindi si conteggiare le altre aree di quel terreno. Poi procedere con gli altri tre tipi di terreno partendo dall'area più larga.

Il giocatore con più punti vittoria vince.

Nota: La presente traduzione non sostituisca in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



**La Tana
dei Goblin**
<http://www.goblins.net>



Esempio: l'illustrazione sopra evidenzia 5 aree. La foresta a sinistra (l'area verde) contiene 6 tasselli: un branco di 3 mammiferi, un branco di 2 dinosauri e un branco di un singolo umano. La savana (giallo) nel centro contiene 5 tasselli: un branco di 3 dinosauri, un branco di un singolo mammifero e un branco di un singolo dinosauro. Le paludi (blu) contengono 8 tasselli: due branchi di due tasselli ciascuno di uomini, un branco di due tasselli di dinosauri, un branco di due tasselli di rettili. La savana a destra delle paludi non è un'area perché non è composta da almeno 3 tasselli. Mentre qui a destra le montagne contengono un branco di 3 rettili.

Punteggio: Nella foresta i mammiferi prendono 4 punti, mentre i dinosauri 2 punti. Nella savana il branco da 3 dinosauri prende 4 punti, mentre i due branchi da 1 tassello dinosauro e mammifero prendono ciascuno 1 punto (pareggio secondo posto). Nelle paludi tutti i branchi sono in parità: quindi i 6 punti vengono divisi per il numero di branchi, ci sono 4 branchi quindi 1 punto ciascuno (si arrotonda per difetto), notare che così gli uomini prendono 2 punti. Nella savana a destra nessun punto perché non è un'area. Nelle montagne qui a destra i rettili prendono 6 punti.

Caratteristiche della Mappa

I giocatori non possono piazzare tasselli nei vulcani o nelle pozze di catrame.

Il Fiume

Il fiume definisce il limite del tabellone in 2 giocatori (gli spazi a destra del fiume non vengono utilizzati). Non ha nessun altro effetto sul gioco.