

GENI NORMALI

Le Carte Gene in gioco dipendono dal numero di giocatori e si acquistano, se disponibili, pagando i BP indicati durante la Fase 3 del turno. Alcune carte Gene Normale tornano disponibili quando vengono acquistati Geni Superiori.

Non è possibile acquistare una carta Gene già posseduta.

Costo in BP	Punti Mutazione	Gene	N° carte con 3/4 giocatori	
2	3	Intelligence	1/2	Non ha alcuna funzione, conta solo Come una carta in più per il punteggio... 
3	2	Movement I	2/2	Nella Fase 1, se il giocatore sceglie di pagare 1BP per muovere l'ameba senza usare la corrente, può lanciare 2 dadi e scegliere il risultato che preferisce fra i due. 
3	3	Spores	1/1	Nella Fase 4, il giocatore può mettere in gioco le nuove amebe in qualsiasi casella della mappa che non ne contenga altre del suo colore. 
4	3	Speed	1/2	Nella Fase 1, se il giocatore paga 1BP per muovere senza usare la corrente, l'ameba si muove due volte, nutrendosi solo nella seconda casella e non in quella intermedia. Se l'ameba muove due volte, il giocatore deve comunque lanciare un dado anche per il secondo movimento (non può usare la corrente), ma non deve pagare un secondo BP. 
4	4	Defense	1/1	Se un'ameba subisce un attacco in Fase 1 (<i>Struggle for Survival</i>) o in Fase 5 (<i>Aggression</i>), è possibile pagare 1BP e entrambi i giocatori lanciano un dado. Se l'attaccante ottiene di più vince e l'ameba viene mangiata, altrimenti subisce un danno per denutrizione. In caso di parità si rilanciano i dadi. Può essere usato una sola volta per turno per ameba. 
4	4	Escape	1/2	Se un'ameba subisce un attacco in Fase 1 (<i>Struggle for Survival</i>) o in Fase 5 (<i>Aggression</i>), il giocatore può pagare 1BP per fuggire, spostando l'ameba con il lancio del dado (può usare tutti i geni disponibili). Può essere usato una sola volta per turno per ameba. 
4	4	Substitution	1/1	Nella Fase 1, l'ameba può non mangiare un cubetto di un determinato colore a scelta del giocatore, ma dovrà in tal caso mangiarne uno in più (quindi occorre mangiare 4 cubetti, in 2 colori diversi nelle partite a 4 giocatori, di un singolo colore nelle partite a 3 giocatori). 

Nota: se si possiede sia *Defense* che *Escape*, questi geni possono essere usati entrambi in qualsiasi ordine contro un attacco subito, purché una sola volta per turno per ogni ameba.

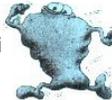
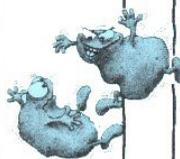
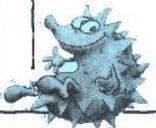
Nota: i geni *Substitution*, *Frugality* e *Parasitism* possono essere usati assieme. Avendo i primi due, le amebe hanno 6 modi diversi per nutrirsi: (1:1:1), (2:2:0), (3:1:0), (1:1:0), (2:1:0), (3:0:0). Con il terzo gene le possibilità aumentano ancora!

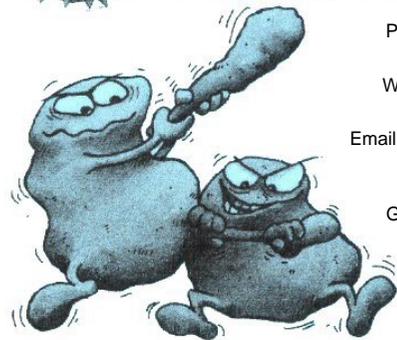
5	-2	Ray Protection	1/2	Questo gene non viene considerato quando si contano le Carte per il punteggio nella Fase 6, ma riduce di 2 punti il totale dei Punti Mutazione in Fase 2. Inoltre, se questo gene viene restituito in questa fase, permette da solo di annullare 4 Punti Mutazione di differenza. 
5	4	Streamline	1/1	Qualsiasi movimento effettuato usando una carta Gene (incluso <i>Escape</i>) è gratuito e non richiede il Pagamento di BP. 
5	4	Tentacle	1/2	Nella Fase 1, durante il movimento, l'ameba può trasportare con sé dalla casella in cui si trovava 2 o 3 cubetti (con 3 o 4 giocatori) di cibo a scelta, nella casella in cui si muove. 
5	4	Holding	1/1	Nella Fase 1, l'ameba può decidere di non muovere affatto e restare ferma nella casella in cui si trovava. Inoltre, se un'altra ameba che si trova nella sua stessa casella si sposta uscendone, può decidere di spostarsi assieme con essa, dopo aver visto la direzione del movimento (nel caso di <i>Speed</i> vede solo la prima casella) e gli eventuali cubetti di cibo trasportati (nel caso di <i>Tentacle</i>). 
5	5	Life Expectancy	1/2	Nella Fase 5 l'ameba muore solo se ha almeno 3 danni (invece di 2). 
6	5	Frugality	0/1	Nella Fase 1 l'ameba può mangiare un cubetto in meno a scelta del giocatore. In ogni caso, dopo l'alimentazione ne produce sempre 2 del proprio colore. 
6	4	Struggle for Survival	2/2	Nella Fase 1, se l'ameba non ha cibo sufficiente per nutrirsi nella casella in cui si trova dopo il movimento, può attaccare un'altra ameba presente, anche del suo stesso colore. L'attacco costa 1BP ed ha sempre successo, a meno che l'ameba attaccata non possieda <i>Defense</i> , <i>Escape</i> , o <i>Armour</i> (vedi descrizione di questi geni). Se l'attacco ha successo, l'ameba divorata è rimossa dal gioco ed è rimpiazzata da 1 cubetto di ciascun colore in gioco. 
6	5	Parasitism	0/1	Se nella Fase 1 l'ameba si trova in una casella in cui vi sia un'ameba avversaria con almeno 1BP, può mangiare un cubetto di cibo in meno a sua scelta, e l'ameba avversaria dovrà pagare 1BP (non c'è difesa). Può essere usato anche se nella casella c'è cibo a sufficienza, e nel caso di più avversari, il giocatore sceglie chi pagherà. 
6	5	Division Rate	1/2	La riproduzione nella Fase 4 costa 4BP (anziché 6). 

GENI SUPERIORI

Oltre a pagare i BP richiesti, per acquistare una carta Gene Superiore occorre sempre dare indietro la carta Gene normale indicata (che bisogna avere da almeno un turno), che non può più essere acquistata finché si possiede il Gene Superiore corrispondente. I Geni Superiori resi nella fase 2 del turno sono immediatamente disponibili per l'acquisto da parte di altri giocatori.

Nella fase 6 del Punteggio, le carte Gene Superiore contano come due carte possedute.

4+	4	Persistence	1/1	<p><u>Restituire:</u> <i>Speed</i></p> <p>Funziona come <i>Speed</i>, se inoltre possiede <i>Struggle for Survival</i>, <i>Defense</i> o <i>Aggression</i>, il giocatore può fare un secondo tentativo gratuito quando usa questi geni, nel caso il primo dovesse fallire.</p>	
5+	5	Movement II	1/2	<p><u>Restituire:</u> <i>Movement I</i></p> <p>Se l'ameba non muove con la corrente, sceglie la direzione senza tirare i dadi.</p>	 Per il movimento il giocatore paga sempre 1BP.
5+	5	Aggression	1/1	<p><u>Restituire:</u> <i>Struggle for Survival</i></p> <p>Funziona come <i>Struggle for Survival</i>, ma in aggiunta durante la Fase 5 dopo la morte delle amebe, una ed una sola ameba del giocatore può ucciderne una avversaria che si trovi nella stessa casella. L'aggressione costa 1BP e l'ameba uccisa viene sostituita con 2 cubetti di ciascun colore in gioco.</p> <p>Se usato contro un'ameba che ha il gene <i>Armour</i>, questa non viene uccisa ma subisce invece un danno.</p>	
6+	6	Armour	1/1	<p><u>Restituire:</u> <i>Defense</i> o <i>Escape</i></p> <p>Le amebe del giocatore sono protette da quelle degli avversari che possiedono i geni <i>Struggle for Survival</i> o <i>Aggression</i>.</p> <p>Durante la Fase 1 del turno le amebe non possono essere attaccate, mentre durante la Fase 5 subiscono un danno invece di morire.</p>	



Per critiche, suggerimenti, varianti e ringraziamenti:

Doris Matthaus und Frank Nestel,

Wolfsstaudenring 32, 91056 Erlangen-Kriegenbrunn

Tel.: 09131/55045, Fax.: 09131/55085

Email: info@doris-frank.de - <http://www.doris-frank.de>

Traduzione in italiano by The Goblin 2004

Gli autori non sono responsabili in per eventuali errori, omissioni e imprecisioni in questa traduzione!



<http://www.goblins.net>

IL TURNO DI GIOCO

Quick Reference per 3-4 giocatori

1. Movimento e Alimentazione



In ordine crescente di PV ogni giocatore muove tutte le sue amebe secondo l'ordine del loro numero. Ogni ameba può muovere nel senso della corrente o paga 1BP e si muove con il lancio di un dado. Dopo il movimento ogni ameba mangia nella sua casella 3 cubetti di colori diversi dal suo (2+1 con 3 giocatori) e ne deposita 2 del proprio colore. Se un'ameba non può mangiare prende un danno.

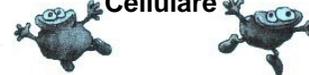
2. Ambiente e Mutazioni

Mettere una nuova carta Ambiente sulla bussola. In ordine decrescente di PV, ogni giocatore somma i punti mutazione delle sue carte Gene e verifica se il totale è maggiore di quello riportato sulla nuova carta Ambiente. In tal caso, il giocatore deve scartare carte Gene e/o pagare BP (in ogni combinazione) fino a rientrare nel limite massimo.

3. Nuovi Geni

In ordine decrescente di PV ogni giocatore può acquistare nuovi Geni pagando BP (restituzioni per Geni Superiori).

4. Divisione Cellulare



In ordine decrescente di PV ogni giocatore riceve 10BP e può mettere in campo nuove amebe al costo di 6BP ognuna. Le nuove amebe devono essere messe in caselle adiacenti alle proprie amebe già in gioco e non contenenti altre amebe dello stesso giocatore.

5. Morte

In ordine decrescente di PV le amebe con 2 o più danni vengono rimosse dai giocatori, che le rimpiazzano con 2 cubetti di ogni colore in gioco.



6. Punteggio

In ordine decrescente di PV i giocatori avanzano in base ai punti ottenuti per le Amebe e le carte Gene possedute secondo le tabelle seguenti (le Carte Gene Superiore contano 2 carte). Le caselle occupate vengono saltate e non contate.

Amebe	0-2	3	4	5	6	7
Punti	0	1	2	4	5	6

Carte Gene	0-2	3	4	5	6+
Punti	0	1	2	3	4

Fine Turno / Gioco



Se un giocatore ha raggiunto la zona scura della traccia segnapunti o è stata giocata l'ultima carta Ambiente, la partita termina e vince il giocatore con più PV.

In caso contrario, si inizia un nuovo turno di gioco come sopra.