

GENI NORMALI

In 5-6 giocatori si usano solo le carte Gene che hanno questa indicazione in rosso, in basso a destra. Come di norma, 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 5-6 giocatori
2	3	Intelligence	3
3	2	Movement I	3
3	3	Spores	2
4	3	Speed	2
4	4	Defense	2
4	4	Escape	2
4	4	Substitution	2

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.

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 5 cubetti, in 3 colori diversi, in ogni combinazione a scelta del giocatore).

Nota: i geni *Substitution*, *Frugality* e *Parasitism* possono essere usati assieme, in tal caso le diverse possibilità a disposizione di un'ameba per nutrirsi diventano tantissime, a secondo di quali di questi geni si possiede!

5	-2	Ray Protection	2
5	5	Streamline	2
5	4	Tentacle	2
5	4	Holding	1
5	5	Life Expectancy	2
5	5	Frugality	2
6	5	Struggle for Survival	3
6	5	Parasitism	2
6	5	Division Rate	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.

Qualsiasi movimento effettuato usando una carta Gene (incluso *Escape*) è gratuito e non richiede il Pagamento di BP.

Nella Fase 1, durante il movimento, l'ameba può trasportare con sé dalla casella in cui si trovava 3 cubetti di cibo a scelta che vengono portati nella casella in cui si muove.

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 *Speed* vede solo la prima casella) e gli eventuali cubetti di cibo trasportati (nel caso di *Tentacle*).

Nella Fase 5 l'ameba muore solo se ha almeno 3 danni (invece di 2).

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.

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 *Defense*, *Escape*, o *Armour* (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.

Se nella Fase 1 l'ameba si trova in una casella con amebe avversarie che hanno BP residui, può mangiare 1 o 2 cubetti di cibo in meno a sua scelta. Per ogni cubetto in meno mangiato, un'ameba avversaria pagherà 1BP (non c'è difesa). Il giocatore può scegliere una o due amebe avversarie che pagheranno, ma non può scegliere quelle che non hanno BP residui.





Può essere usato anche se nella casella c'è cibo a sufficienza.

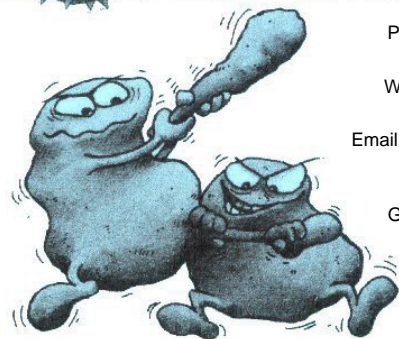
La riproduzione nella Fase 4 costa 4BP (anziché 6).

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	<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	2	<p><u>Restituire:</u> <i>Movement I</i></p> <p>Se l'ameba non muove con la corrente, sceglie la direzione senza lanciare dadi.</p>  <p>Per il movimento il giocatore paga sempre 1BP.</p>
5+	5	Aggression	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	<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 5-6 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 4 cubetti di colori diversi dal suo (può ignorare un colore con 6 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 11BP 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

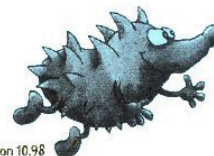
In ordine decrescente di PV i giocatori avanzano in base ai punti ottenuti per le Amebe e le carte Gene possedute secondo le tabelle seguenti (le Carte Gene Superiore contano 2 carte). Le caselle occupate vengono saltate e non contate.

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

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

Nota: nelle partite con 5-6 giocatori si usano solo 6 amebe, non 7.

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.