

EVOLUZIONE: CLIMA

EVOLUZIONE

Il nostro pianeta pullula di vita. Ci sono più di otto milioni di specie animali sulla terra e almeno altrettante specie vegetali. La teoria di Darwin sull'evoluzione suggerisce che questa incredibile diversità ha una ascendenza comune. Le specie si evolvono attraverso le generazioni perché gli individui che meglio si adattano all'ambiente circostante sono più adatti alla sopravvivenza e trasmettono i propri tratti. Nel corso di milioni di anni, la natura selezionerà gli animali che meglio si sono adattati per allungare le branchie del loro albero evolutivo.

I cambiamenti climatici sono tra i maggiori portatori di cambiamento evolutivo visto che interessano ogni aspetto dell'ecosistema, dalla vita vegetale ai predatori. Le specie più grosse possono morire in climi caldi perché impiegano molto tempo a disperdere il calore. Allo stesso modo, le specie più piccole hanno difficoltà a mantenere il calore durante nei tempi di freddo estremo. Evoluzione: clima modella questo fenomeno in quanto incorpora un cambiamento climatico nell'ecosistema dinamico del gioco.

BENVENUTI A EVOLUZIONE: CLIMA!

Questo gioco è il risultato di anni di collaborazione tra nove game designers, un artista di natura di fama mondiale, e uno scienziato russo. Il risultato è un gioco da tavolo estremamente divertente che è stato menzionato nella rivista scientifica più importante al mondo:

NATURE

“Evoluzione presenta una biologia sofisticata. I tratti possono essere messi insieme in una frastornante varietà di combinazioni, così ogni partita può essere molto diversa. Il tema dell'evoluzione non è solo marginale. Guida il gioco.”

– Stuart West, professore di biologia evolutiva. Università di Oxford

DIFFERENTI MODI DI GIOCARE

Vai su www.northstargames.com per prodotti che possono ampliare la tua

esperienza in giochi di Evoluzione, come **Evoluzione: Volo** che introduce il volo nell'ecosistema.

Se stai cercando un gioco più occasionale da giocare con gli amici e la famiglia, devi puntare a **Evoluzione: L'inizio**. È un gioco da 35 minuti per giocatori da 8 anni in su. È un modo meraviglioso per introdurre le persone al marchio Evoluzione ed è notevolmente strategico come gioco a 2.

La North Star Game rilascerà presto un adattamento digitale rivoluzionario di **Evoluzione**. Impara le regole senza fatica, perfeziona la tua strategia, scopri nuovi modi di giocare, e gareggia contro avversari del tuo stesso livello di abilità.

Usa il codice esclusivo mostrato sull'adesivo sopra per ricevere un avatar Climate e regali digitali su northstargames.com/digital

PREPARAZIONE

- Assemblare il tabellone Clima sul tavolo. Un lato è per la partita a 2-3 giocatori e l'altro lato per partite a 4-6 giocatori.
- Mettere il segnalino Clima nella zona TEMPERATA del tabellone Clima.
- Mettere i Gettoni Cibo in una pila. Questa è la Banca del Cibo.
- Dare a ogni giocatore un Sacchetto Gettoni Cibo.
- Mescolare le Carte Tratto e metterle a faccia in giù sul tavolo. Questo è il Mazzo di Pesca. Rimuovere carte dal Mazzo di Pesca secondo il numero di giocatori. Mettere a parte queste carte, che vengono usate quando il Mazzo di Pesca finisce.
 - 2 giocatori: rimuovere metà delle carte (circa 88)
 - 3 giocatori: rimuovere 60 carte
 - 4 giocatori: rimuovere 30 carte
 - 5 & 6 giocatori: non rimuovere carte
- Mescolare e piazzare il mazzo di 15 carte Eventi Climatici lato Freddo nella parte in basso a sinistra del tabellone Clima. Pescare la prima carta e metterla a faccia in su sotto la zona climatica identificata sulla carta.
- Mescolare e piazzare il mazzo di 15 carte Eventi Climatici lato Caldo nella parte in basso a destra del tabellone Clima. Pescare la prima carta e metterla a faccia in su sotto la zona climatica identificata sulla carta.

- Definite casualmente il primo giocatore. Dare al primo giocatore il Segnalino Primo Giocatore.

COMPONENTI

- 1 regolamento
- 1 tabellone clima
- 1 segnalino clima (con due adesivi)
- 1 segnalino primo giocatore
- 177 carte Tratto
- 30 carte Evento Climatico
- 20 tabelle Specie
- 20 segnalini Popolazione Verdi
- 20 segnalini Corporatura Marroni
- 240 gettoni Cibo
- 6 sacchetti Cibo
- 2 Aiuti Giocatore

OBIETTIVO

L'obiettivo di *Evoluzione: Clima* è di prosperare all'interno di un ecosistema in continuo cambiamento. Guadagnerai punti nutrendo le tue specie, crescendo la loro popolazione, ed evolvendole per meglio assicurare la loro sopravvivenza.

Alla fine della partita, i giocatori guadagnano punti per:

- La quantità di cibo che le loro specie hanno mangiato durante il gioco.
- La popolazione delle loro specie sopravvissute.
- Il numero di carte Tratto delle specie sopravvissute.

COME GIOCARE

Una partita di *Evoluzione: Clima* solitamente dura dai 5 ai 7 turni.

Ogni turno si compone delle seguenti 5 fasi:

1. Distribuire le Carte
2. Scegliere le Carte Cibo
3. Giocare le Carte

4. Modificare l'Ambiente
5. Nutrire

Quando si gioca in 2 o 6 giocatori, usare la relativa variante del regolamento a pagina 10.

FASE 1: DISTRIBUIRE LE CARTE

Piazzare una Tabella Specie davanti a ogni giocatore che non ne ha una (se è il primo turno della partita allora ogni giocatore prenderà una Tabella Specie). Mettere un segnalino di legno verde sullo spazio “1” del tracciato Popolazione e un segnalino di legno marrone sullo spazio “1” del tracciato Corporatura.

Distribuire a ogni giocatore 4 carte dal Mazzo di Pesca, più 1 carta per ogni specie che hanno davanti a loro. Se il Mazzo di Pesca finisce (o se finisce durante un evento Estinzione nel turno precedente), questo sarà l'ultimo turno del gioco. Quindi mescolare la pila degli scarti per formare un nuovo Mazzo di Pesca (5-6 giocatori) o usare le carte che erano state messe da parte durante la preparazione come nuovo Mazzo di Pesca (2-4 giocatori).

FASE 2: SCEGLIERE LE CARTE CIBO

Ogni giocatore sceglie una Carta Tratto dalla propria mano e la mette a faccia in giù nella sezione Stagno per Abbeverarsi del tabellone Clima. Queste sono chiamate le Carte Cibo.

Le Carte Cibo verranno rivelate nella Fase 4 (Modificare l'Ambiente) per determinare due cose:

- **la quantità di cibo disponibile per il turno.**
Il numero in foglie nella parte in basso a destra di ogni Carta Tratto rappresenta la somma di Piante che verranno aggiunte (o tolte) dallo Stagno per Abbeverarsi.
- **se il clima si sposta in una nuova zona.**
Alcune Carte Tratto hanno delle icone Sole o Fiocco di Neve sopra il numero di Piante. Le icone Sole sulla carta giocata porteranno a un clima più caldo e i Flocchi di Neve porteranno a un clima più freddo.

FASE 3: GIOCARE LE CARTE

Cominciando dal primo giocatore e muovendosi in senso orario, un giocatore può giocare più o meno Carte Tratto a scelta. Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può conservare in mano per un momento successivo. Si compie un giro.

Ci sono tre azioni possibili che possono essere compiute con ogni Carta Tratto. Possono essere fatte in qualsiasi ordine e più volte ognuna:

Giocare un Tratto

Un giocatore può mettere una Carta Tratto a faccia in giù sopra una delle proprie specie.

Una specie non può avere Carte Tratto doppie e non può avere più di 4 Carte Tratto.

Creare una nuova Specie

Un giocatore può scartare una Carta Tratto a faccia in su nella pila degli scarti per prendere una nuova specie. Prende una Tabella Specie e posiziona un segnalino in legno verde sullo spazio "1" del tracciato popolazione e un segnalino in legno marrone sullo spazio "1" del tracciato Corporatura. Le nuove specie devono essere posizionate a sinistra o a destra delle specie esistenti di un giocatore; non può essere messa tra due specie esistenti.

Aumentare la Corporatura o la Popolazione

Un giocatore può scartare una Carta Tratto a faccia in su nella pila degli scarti per aumentare la Corporatura o la Popolazione di uno spazio. Una specie non può muovere i segnalini oltre 6 Corporatura e 6 Popolazione.

Un giocatore può rimuovere una Carta Tratto da una qualsiasi specie in qualsiasi momento del suo turno per metterla a faccia in su nella pila degli scarti. Questo può essere fatto per fare posto a un altro Tratto, oppure perché tale Tratto non è più vantaggioso per la specie.

Dopo che un giocatore ha finito di giocare carte per il turno, può rimettere un qualsiasi numero di carte dalla mano al fondo del Mazzo di Pesca (verranno pescate più tardi) e pesca lo stesso numero di carte dalla cima del Mazzo di Pesca. Un giocatore non può rimettere nel mazzo più carte di quante sono disponibili nel Mazzo di Pesca. Le nuove carte pescate non possono essere giocate come Trattati fino alla Fase 3 (*giocare carte*) del turno successivo.

Quando tutti hanno avuto la possibilità di giocare carte, girate tutte le nuove Carte Tratto a faccia in su.

FASE 4: MODIFICARE L'AMBIENTE

Nota: le Carte Tratto con la cornice verde hanno effetti che si applicano prima che le Carte Cibo vengano rivelate. Ogni giocatore sceglie l'ordine in cui questi Trattati si attivano se ne ha più di uno in gioco.

Rivelare le Carte Cibo sullo Stagno e completare i seguenti passaggi in ordine:

1. Modificare il Clima

- muovere il segnalino Clima di una zona più calda se ci sono più icone Sole che icone Fiocco di Neve sulle Carte Cibo.
- muovere il segnalino Clima di una zona più fredda se ci sono più icone Fiocco di Neve che icone Sole sulle Carte Cibo.
- il segnalino Clima non si muove se c'è un numero uguale di icone Sole e icone Fiocco di Neve sulle Carte Cibo.

2. Scatenare gli Eventi Climatici

Il segnalino Clima indica la zona climatica attuale. Se c'è una carta Evento Climatico nella zona climatica attuale, leggi la carta e fai ciò che dice. Leggi la *Sezione di Riferimento – Carte Eventi Climatici* se avete domande su come risolvere una carta Evento Climatico. Le Carte Evento Climatico risolte vengono messe in fondo al mazzo appropriato (a meno che non sia specificato altro)

3. Perdita di Popolazione del Clima

Sei delle zone climatiche contengono un'icona Corporatura e un'icona Clima (Sole o Fiocco di Neve).

Le specie nel raggio di Corporatura indicato nella zona perde una Popolazione per ogni icona Clima in quella zona.

Il Sole rappresenta la perdita di Popolazione a causa del caldo, e il Fiocco di Neve rappresenta la perdita di Popolazione a causa del freddo.

- **Era glaciale** Ogni specie perde 4 Popolazione a causa del freddo.

- **Gelo** Ogni specie di Corporatura 1-4 perde 2 Popolazione a causa del freddo.

- **Freddo** Ogni specie di Corporatura 1 o 2 perde 1 Popolazione a causa del freddo.
- **Tropicale** Ogni specie di Corporatura 5 o 6 perde 1 Popolazione a causa del caldo.
- **Bollente** Ogni specie di Corporatura 3-6 perde 2 Popolazione a causa del caldo.
- **Rovente** Ogni specie perde 4 Popolazione a causa del caldo.

Ogni specie in gioco perde Popolazione nello stesso momento secondo l'attuale zona climatica. Le specie che scendono sotto 1 di Popolazione sono Estinte. Vedi *Estinzione* a pagina 10.

Le specie possono avere Tratti protettivi che prevengono la perdita parziale o totale di Popolazione. Gli effetti di protezione sono cumulativi. Per esempio, una specie può prevenire la perdita di Popolazione fino a 3 a causa del caldo se ha *Scavare una tana*, *Migrazione*, e *Notturmo*.

4. Modificare il numero di Piante

Aggiungere (o rimuovere) Piante allo (o dallo) Stagno in base alle Carte Cibo e alla zona climatica. Il numero nella foglia nella parte in basso a destra di ogni Carta Cibo rappresenta la somma di Piante che verranno aggiunte allo Stagno. Prima sommare tutti i numeri, poi modificare quel totale con la quantità stampata nella foglia sulla attuale zona climatica. A volte non ci sarà cibo nello Stagno per un turno e qualche volta il cibo verrà rimosso! Questo non è insolito quando il Clima è molto freddo.

5. Rimpiazzare la Carta Evento Climatico

Se una Carta Evento Climatico è stata innescata, pescare una nuova Carta Evento Climatico dal relativo mazzo (caldo o freddo) e metterla sotto la relativa zona climatica. Questa nuova Carta Evento Climatica non si può innescare fino al turno successivo. Ci saranno sempre 2 carte Evento Climatico a faccia in su all'inizio di ogni turno (1 fredda e 1 calda), e solo 1 Evento Climatico si può innescare ogni turno.

FASE 5: NUTRIRE

Cominciando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore **deve** nutrire una delle proprie specie **affamate**. L'alimentazione finisce quando tutte le specie hanno il cibo uguale alla loro Popolazione, o quando tutte le specie affamate non sono più in grado di mangiare.

Possono servire diversi turni perché questo accada.

Una specie è affamata se ha della Popolazione senza cibo. Una specie non può **mai** prendere più cibo della sua Popolazione (finché non ha *Coltre di Grasso*). Se una specie ha un Tratto che le permette di mangiare più di 1 Cibo, rimettere il cibo in eccesso che non può essere mangiato alla fonte da cui è stato preso.

Nutrire i non-carnivori

Prendere un Cibo Pianta dallo Stagno e piazzarla sulla Tabella Specie della specie che si sta nutrendo. Alcuni Trattati (come *Cercare Cibo*) possono modificare la quantità di cibo che verrà preso dallo Stagno.

Nutrire i Carnivori

Una specie con il Tratto *Carnivoro* è *Carnivora*. I *Carnivori* non possono **mai** mangiare Piante, nemmeno con l'aiuto di Trattati come *Collo Lungo* e *Cooperazione*. Si cibano attaccando altre specie. Un giocatore può attaccare una qualsiasi specie, incluse le proprie. *I carnivori* continuano ad attaccare anche se lo Stagno finisce le Piante.

Un attacco può essere fatto da un *Carnivoro* affamato, se entrambe le condizioni si verificano:

- La Corporatura del *Carnivoro* è più grande rispetto alla Corporatura della specie che viene attaccata.
- Il *Carnivoro* ha i Trattati necessari per sovrastare i Trattati difensivi della specie sotto attacco.

Quando un giocatore dichiara un attacco effettivo:

- Riduce la Popolazione della specie attaccata di 1. Se questo riduce la Popolazione sotto la quantità di cibo già mangiato, mettere il cibo in eccesso nella Borsa Gettoni Cibo del giocatore attaccato. Se questo riduce la Popolazione a 0, si estingue. Vedi *Estinzione* a pagina 10.
- Prende un numero di Cibo Carne dalla riserva del Cibo **uguale alla Corporatura della specie attaccata** e lo mette sulla Tabella Specie *Carnivora* che ha attaccato.

IMPORTANTE REGOLA PER IL NUTRIMENTO

Quando una specie si nutre dall Stagno, prende un Cibo Pianta (a meno che non ci siano Trattati che modificano questa quantità). Quando un *Carnivoro* mangia un'altra specie, prende Cibo Carne **uguale alla Corporatura della specie attaccata**.

I non-Carnivori normalmente mangiano Piante, ma possono anche mangiare Carne con Trattati come *Spazzino* o *Cooperazione*. Un *Carnivoro* non può **mai** mangiare Piante.

Una specie deve mangiare se è affamata e se c'è del cibo disponibile.

Questo significa che un *Carnivoro* deve mangiare una specie con *Corna* se è l'unico bersaglio possibile, anche se è di una specie dello stesso giocatore!

Fine del Nutrimento

Il nutrimento finisce quando non ci sono più specie affamate, o quando tutte le specie non riescono più a mangiare.

- Se una specie non ha mangiato tanto cibo quanta è la Popolazione, tutta la Popolazione affamata di quella specie è perduta. Se tutta la Popolazione di una specie è affamata, si estingue. Vedi *Estinzione* a pagina 10.
- Ogni giocatore mette tutto il cibo dalle Tabelle Specie al Sacchetto Gettoni Cibo.
- Tutte le Piante rimaste nello Stagno restano lì per il turno successivo.
- Il gioco finisce se il Mazza di Pesca è finito durante la Fase 1 (*Distribuire le Carte*) di questo turno oppure durante un evento Estinzione del turno precedente. Vedi *Punteggio di fine partita* a pagina 10.
- Se il gioco non è finito, passare il segnalino Primo Giocatore a sinistra e inizia un nuovo turno cominciando dalla Fase 1 (*Distribuire Carte*).

ESTINZIONE

Se la Popolazione di una specie si riduce a 0, si estingue e il possessore fa quanto segue:

- Scarta le carte Tratto su quella specie e pesca 1 carta dal Mazza di Pesca per ogni carta scartata.

- Scarta la Tabella Specie e mette il cibo sulla Tabella Specie nel Sacchetto Gettoni Cibo.
- Se la specie estinta era tra due specie, chiude lo spazio tra le Tabelle Specie adiacenti.

Se il Mazzo di Pesca finisce, o si mescola la pila degli scarti e si forma un nuovo Mazzo di Pesca (partita a 5-6 giocatori) o si usano le carte che erano state messe da parte durante la Preparazione come nuovo Mazzo di Pesca (partita a 2-4 giocatori). Il turno successivo sarà il turno finale della partita.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Il punteggio è una prova per misurare quanto bene sono prosperate le tue specie durante il gioco e quanto presumibilmente prospereranno nel futuro.

Punteggio:

- Ogni gettone cibo nel sacchetto di un giocatore vale 1 punto
- Ogni specie vale tanti punti quanta è la sua Popolazione
- Ogni carta Tratto su una specie sopravvissuta vale 1 punto

Sommare i punti di ogni giocatore per determinare il vincitore. Se c'è un pareggio, il giocatore con più carte Tratto vince. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore con la Popolazione maggiore vince. Se c'è ancora un pareggio, allora bisogna ordinare immediatamente della pizza (o per carnivori o per vegetariani) e giocare ancora.

VARIANTE: NESSUN EVENTO CLIMATICO

Evoluzione: Clima è stato inizialmente progettato senza Carte Evento climatico. Sugeriamo di giocare senza queste carte se c'è qualcuno al tavolo alla prima partita. Proverete un'esperienza di gioco perfettamente bilanciata con un po' meno caos e un po' meno ambientazione.

VARIANTE: GIOCO VELOCE

Durante la Fase 3 (*Giocare le Carte*), tutti i giocatori giocano le proprie carte allo stesso tempo senza guardare cosa stanno facendo gli altri giocatori.

PROBLEMI DI SPAZIO AL TAVOLO

Se ci sono problemi di spazio, i giocatori possono girare le Tabelle Specie

e utilizzarle verticalmente.

REGOLE PER 6 GIOCATORI

La partita a 6 giocatori si gioca usando la variante partita veloce.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

La partita a 2 giocatori si svolge con le stesse regole del gioco normale, eccetto che una specie può avere un massimo di 3 carte Tratto anziché 4.

SEZIONE DI RIFERIMENTO: CARTE TRATTO

Imboscata

Permette a un *Carnivoro* di attaccare una specie protetta dal Tratto *Segnale di Pericolo*. Un *Carnivoro* con *Imboscata* può ignorare un Tratto difensivo di una specie che ha il Tratto *Migrazione* quando si determina se può attaccare quella specie.

Scavare una Tana

Questa specie non può essere attaccata da un *Carnivoro* finché uno o più Popolazione è affamato. Normalmente questa protezione è attiva solo quando la specie con *Scavare una Tana* è del tutto nutrita, ma una specie con *Scavare una Tana* e *Letargo* è protetta quando tutta la Popolazione è nutrita tranne 2.

La perdita di Popolazione a causa sia del Caldo che del Freddo è ridotta di 1 per questa specie. Per esempio, nella zona climatica Era Glaciale ci sono 4 icone Fiocco di Neve che rappresentano una perdita di 4 Popolazione a causa del Freddo. Una specie con *Scavare una Tana* ignora 1 di questi Flocchi di Neve, cos' perde solo 3 Popolazione.

Scavare una Tana permette a una specie di nascondersi dai predatori, rendendoli vulnerabili solo quando lasciano la loro tana per cercare cibo. Scavare una Tana fornisce anche protezione dalle temperature estreme. Una specie rintanata può fuggire dalla luce diretta ritirandosi nel terreno fresco. Allo stesso modo, un rintanato può fuggire dal freddo inverno ritirandosi in una tana ben isolata.

Carnivoro

Questa specie può attaccare un'altra specie durante il Nutrimento se la Corporatura è più grande della Corporatura della specie attaccata, e ha i

Tratti necessari per sovrastare i Tratti divensivi di quella specie. I *Carnivori* non possono mai mangiare Piante, anche con altri Tratti come *Collo Lungo*, *Cooperazione*, o *Rovistare*.

Arrampicarsi

Una specie con *Arrampicarsi* non può essere attaccata fino a che il *Carnivoro* non ha il Tratto *Arrampicarsi*.

Fronzoli Rinfrescanti

Aggiunge 2 alla Corporatura della specie quando si determina se il *Carnivoro* può attaccarla. Una specie con Corporatura 6 e *Fronzoli Rinfrescanti* avrà una Corporatura effettiva di 8. *Fronzoli Rinfrescanti* non aumenta la quantità di Carne che un *Carnivoro* prende dopo un attacco. La perdita di Popolazione a causa del Caldo è ridotta di 3 per questa specie. Per esempio, nella zona climatica Rovente ci sono 4 icone Sole che rappresentano la perdita di 4 Popolazione a causa del Caldo. Una specie con *Fronzoli Rinfrescanti* ignora 3 di questi Soli, così perde solo 1 Popolazione.

La maniera più efficiente per un animale per disperdere il calore è di avere un grande rapporto tra la superficie corporea comparata al suo peso. Un grande fronzolo, come quello del collo della lucertola, permette a un animale di rinfrescarsi spiegando i propri fronzoli. Questo dà alla specie un temporaneo aumento della superficie corporea con la quale dissipare il calore. Un ulteriore beneficio è che i fronzoli possono essere spiegati per far credere ai predatori di essere un animale più grande di quello che è.

Cooperazione

Ogni volta che questa specie prende cibo, se hai una specie a destra di essa, quella specie prende 1 Cibo dello stesso tipo (Pianta o Carne) dalla stessa riserva (Stagno o Riserva di Cibo). Questo significa che *Cooperazione* viene attivata da Tratti come *Collo Lungo*, *Spazzino*, *Intelligenza*, ed eventualmente da un'altra *Cooperazione* (ma non da *Coltre di Grasso*). Non dimenticare che un *Carnivoro* non può mangiare Piante nemmeno con l'aiuto di *Cooperazione*.

Mandria Difensiva

Una specie con *Mandria Difensiva* non può essere attaccata fino a che il

Carnivoro che attacca non ha una Popolazione maggiore. La perdita di Popolazione a causa del Freddo è ridotta di 1 per questa specie. Per esempio, nella zona climatica Era Glaciale ci sono 4 icone Fiocco di Neve che rappresentano una perdita di 4 Popolazione a causa del Freddo. Una specie con *Mandria Difensiva* ignora 1 di questi Flocchi di Neve, così perde solo 3 Popolazione.

La Mandria non è solo un meccanismo di difesa, ma anche un modo di condividere il calore corporeo per stare caldi nei periodi freddi. Le colonie del Pinguino Imperatore si ammassano insieme per conservare il calore corporeo e proteggersi a vicenda dai rigidi venti dell'Antartide. Ogni pinguino si muove a turno verso l'esterno della folla prima di rispostarsi all'interno per scaldarsi di nuovo.

Coltre di Grasso

Questa specie può continuare a mettere cibo sulla carta Tratto *Coltre di Grasso* una volta che ha preso tanto cibo quanta Popolazione. Il cibo conservato sul Tratto *Coltre di Grasso* non può essere maggiore della Corporatura della specie. Il cibo immagazzinato su *Coltre di Grasso* non è né Pianta né Carne – è Grasso. Subito prima che le carte vengano rivelate nel turno successivo, muovi il cibo da *Coltre di Grasso* alla Tabella Specie senza eccedere la Popolazione. Questo non attiva *Cooperazione* o altri Trattati che si attivano quando una specie “prende” cibo. Il cibo rimanente sulla carta viene messo nel Sacchetto Gettoni Cibo quando la carta Tratto viene scartata, la specie si Estingue, o alla fine del gioco.

Fertile

Prima che le Carte Cibo vengano rivelate, questa specie guadagna 1 Popolazione se c'è cibo nello Stagno (per esempio, dal turno precedente).

Cercare Cibo

Questa specie mangia 1 Pianta in più ogni volta che prende Pianta (fino a che non ha abbastanza Popolazione per mangiare Cibo addizionale). Il cibo addizionale viene preso dalla stessa sorgente (Stagno o Riserva di Cibo) della Pianta originale. *Cercare Cibo* può essere attivata da altri Trattati come *Cooperazione*, *Collo Lungo* o *Intelligenza*. La Pianta addizionale da *Cercare Cibo* non crea una ulteriore azione “prendi”, ciò significa che *Cooperazione* non si attiva un'altra volta.

Corazza Dura

Aggiunge 4 alla Corporatura della specie quando si determina se un *Carnivoro* può attaccarla. Una specie con Corporatura 6 e *Corazza Dura* avrà una Corporatura effettiva di 10. *Corazza Dura* non aumenta la quantità di Carne che un *Carnivoro* prende dopo un attacco.

Pelliccia Pesante

La perdita di Popolazione a causa del Freddo è ridotta di 4 per questa specie. Per esempio, nella zona climatica Era Glaciale, ci sono 4 icone Fiocco di Neve che rappresentano una perdita di 4 Popolazione a causa del Freddo. Una specie con *Pelliccia Pesante* ignora 4 di questi Flocchi di Neve e non perde Popolazione.

La perdita di Popolazione a causa del Caldo nelle tre zone climatiche più calde è aumentata di 1 per questa specie. Per esempio, nella zona climatica Rovente ci sono 4 icone Sole che rappresentano una perdita di 4 Popolazione a causa del Caldo. Una specie con *Pelliccia Pesante* perde invece 5 Popolazione.

Letargo

Fino a 2 Popolazione può essere ignorata quando si determina se la specie è affamata. Questa Popolazione non ha bisogno di essere nutrita durante la Fase 5 (*Nutrire*) e non vengono persi a causa della fame alla Fine del Nutrimento. Una specie con *Scavare una Tana* e *Letargo* è protetta quando tutta la Popolazione eccetto 2 sono nutriti.

La perdita di Popolazione a causa del Freddo è ridotta di 1 per questa specie. Per esempio, nella zona climatica Era Glaciale ci sono 4 icone Fiocco di Neve che rappresentano una perdita di 4 Popolazione a causa del Freddo. Una specie con *Letargo* ignora 1 di questi Flocchi di Neve, così perde solo 3 Popolazione.

Corna

Quando una specie con *Corna* viene attaccata, la Popolazione del *Carnivoro* che attacca è ridotta di 1. La riduzione di Popolazione si applica prima che il *Carnivoro* prenda Carne per l'attacco. Questo significa che è possibile per il *Carnivoro* e la sua preda di estinguersi entrambi se hanno una Popolazione di 1 ciascuno. Solo una specie con il Tratto *Spazzino* prenderebbero cibo in questa circostanza.

Intelligenza

Un giocatore con *Intelligenza* ha la possibilità di scartare una o più carte dalla propria mano durante uno qualsiasi dei turni di Nutrimiento per guadagnare uno dei seguenti effetti:

- Se la specie con *Intelligenza* non è Carnivora, prende 2 Piante dalla Riserva di Cibo per ogni carta scartata. Questo può essere fatto prima o dopo il normale turno di Nutrimiento del giocatore. Ogni uso attiva carte come *Cooperazione* e *Cercare Cibo*.
- Se la specie con *Intelligenza* è Carnivora, ogni carta scartata inibisce tutte le copie di 1 carta Tratto per il successivo attacco della specie (per esempio, se *Segnale di Pericolo* è a entrambi i lati di una specie o se ci sono più copie di *Spazzino* in gioco).

Un giocatore non è mai obbligato a usare questa abilità, anche se *Intelligenza* è su una specie che è ancora affamata.

Collo Lungo

Prendi 1 Pianta dalla Riserva di Cibo (non dallo Stagno) subito prima di rivelare le Carte Cibo.

Migrazione

Dopo che tutte le specie hanno terminato il Nutrimiento per il turno, questa specie 2 Cibo dalla Riserva di Cibo se lo Stagno è vuoto (fino a che non ha abbastanza Popolazione per prendere entrambi i Cibi). Questo accade anche quando non c'è Cibo nello Stagno durante il turno.

La perdita di Popolazione a casua del Freddo è ridotta di 1 per questa specie. Per esempio, nella zona climatica Era Glaciale, ci sono 4 icone Fiocco di Neve che rappresentano una perdita di 4 Popolazione a causa del Freddo. Una specie con *Migrazione* ignora 1 di questi Flocchi di Neve, così perde solo 3 Popolazione.

Molte specie migrano con le stagioni, viaggiando verso nuovi luoghi per stare in un clima confortevole. Ma questo passaggio non avviene senza pericoli. I predatori spesso attaccano le specie migranti, diradando la loro mandria e rendendo più duro e arduo il loro viaggio intorno al mondo.

Sguazzare nel Fango

Un giocatore deve scartare una carta dalla sua mano alla pila degli scarti prima che il suo *Carnivoro* possa attaccare una specie con *Sguazzare nel Fango*. Deve essere scartata una carta prima di ogni attacco.

La perdita di Popolazione a causa del Caldo è ridotta di 1 per questa

specie. Per esempio, nella zona climatica Rovente ci sono 4 icone Sole che rappresentano la perdita di 4 Popolazione a causa del Caldo. Una specie con *Sguazzare nel Fango* ignora 1 di questi Soli, così perde solo 3 Popolazione.

Alcuni animali sguazzano nel fango per regolare la propria temperatura corporea e mantenersi freschi. L'acqua ci mette più tempo ad evaporare quando è mescolata col fango, il che significa che il corpo viene rinfrescato per un periodo di tempo più lungo. Sguazzare nel fango può anche servire per nascondersi dai predatori.

Notturmo

Prima di ogni tuo turno di nutrimento, questa specie (*Carnivora* o *Non Carnivora*) può eseguire una azione nutrimento gratis se non ci sono *Carnivori* in gioco che possono mangiarla. Puoi nutrire di nuovo la stessa specie durante la normale azione di nutrimento o puoi nutrire un'altra specie. Il nutrimento aggiuntivo innesca carte come *Cooperazione* e *Cercare Cibo*.

Per determinare se *Notturmo* si attiva, un *Carnivoro* con *Intelligenza* può mangiare la specie *Notturna* solo se il possessore del *Carnivoro* ha abbastanza carte in mano per superare tutti i Trattati difensivi della specie *Notturna*. I *Carnivori* che sono completamente nutriti non possono attaccare nessuna specie.

La perdita di Popolazione a causa del Caldo è ridotta di 1 per questa specie. Per esempio, nella zona climatica Rovente ci sono 4 icone Sole che rappresentano la perdita di 4 Popolazione a causa del Caldo. Una specie con *Notturmo* ignora 1 di questi Soli, così perde solo 3 Popolazione.

Cacciare in Branco

La Corporatura di questa specie è calcolata come Popolazione più Corporatura quando si determina se può attaccare un'altra specie. Per esempio, una specie con 5 di Popolazione e 3 di Corporatura avrà una Corporatura effettiva di 8 quando si determina se può attaccare un'altra specie .

Spazzino

Prendi 1 Carne dalla riserva di Cibo ogni volta che una specie perde 1 o più Popolazione dopo essere stata attaccata da un *Carnivoro*. Se la specie attaccata ha il Tratto *Spazzino*, prende 1 Carne dopo essere stata attaccata.

Simbiosi

Una specie con *Simbiosi* se la tua specie a destra di essa ha una Corporatura più grande.

Segnale di Pericolo

Se hai una specie a destra e/o a sinistra di una specie con *Segnale di Pericolo*, essa/esse non possono essere attaccate a meno che il *Carnivoro* non abbia *Imboscata*. *Segnale di Pericolo* non protegge la specie che ha il Tratto *Segnale di Pericolo*.

Molte specie hanno evoluto una capacità di segnalare il pericolo che avverte i membri del gruppo quando predatori pericolosi sono vicini. Ad ogni modo, questa capacità ha un costo. Mentre permette agli altri membri del branco di scappare, attira anche l'attenzione del predatore verso il singolo facendo rumore.

SEZIONE DI RIFERIMENTO: CARTE EVENTO CLIMATICO

Ondata di Freddo

Quando *Ondata di Freddo* si attiva, non si fa riferimento agli effetti climatici della zona climatica corrente per il turno e si applicano invece gli effetti della carta evento climatico.

Desertificazione

Quando *Desertificazione* si attiva, ogni specie perde 1 Corporatura. Le specie che hanno 1 Corporatura restano a 1.

Non si aggiunge *Cibo* allo *Stagno* se il cibo totale è positivo nel turno, ma si rimuove il cibo come di norma se il totale è negativo.

L'andamento meteorologico è in costante cambiamento in risposta ai cambiamenti geografici. Come si muovono i continenti, cambiano gli oceani, e le catene montuose salgono e scendono, una nuova catena montuosa può privare una regione vicina di nuvole che portano pioggia per molte centinaia di migliaia di anni, mutando il paesaggio fiorentino di oggi nell'arido deserto di domani. Tutto è un flusso quando viene visto attraverso eoni di tempo. Anche il deserto del Sahara una volta era una savana rigogliosa.

Ondata di Caldo

Quando *Ondata di Caldo* si attiva, si ignorano gli effetti dell'attuale zona climatica per il turno in corso e si usano invece gli effetti climatici della Carta Evento Climatico.

Disgelo

Quando *Disgelo* si attiva, mettere la carta *Disgelo* a faccia in su nella sezione Stagno del Tabellone Climatico. Le 3 icone Sole su quella carta verranno aggiunte al conteggio icone Clima quando le carte Cibo vengono rivelate durante la Fase 4 (*Modificare il Paesaggio*) del turno successivo. Pescare un'altra carta Evento Climatico come di norma durante il passaggio 5 della fase in cui *Disgelo* si è attivata.

Meteorite

Quando si verifica l'impatto di un *Meteorite*, non si aggiunge Cibo allo Stagno se il cibo totale del turno è positivo, ma si toglie normalmente se è negativo. Fate questo fino alla fine della partita! La perdita di Popolazione a causa del Caldo e del Freddo si conteggia normalmente.

L'impatto di un meteorite gigante è uno degli eventi più cataclismici che possono accadere. Ha il potenziale di cambiare il percorso orbitale di un pianeta mentre espelle enormi quantità di detriti in aria. Alcuni di questi detriti ricadono sulla terra, bruciando foreste e creando svariate tempeste di fuoco. Le particelle restanti restano nell'atmosfera per anni, bloccando la luce del sole necessaria alle piante per sopravvivere. L'estinzione di massa del mondo animale e vegetale di circa 66 milioni di anni fa è generalmente attribuita al risultato dell'impatto di una cometa o enorme asteriode alla fine del periodo Cretaceo conosciuto anche come Estinzione di Massa del Cretaceo-Paleocene.

Eruzione Vulcanica

Quando *Eruzione Vulcanica* si attiva, muovete il segnalino Clima alla zona climatica designata alla fine della Fase 5 (*Nutrire*). Il turno successivo del gioco inizierà con il segnalino Clima nella nuova zona climatica.

Enormi eruzioni vulcaniche possono espellere ampie colonne di cenere e zolfo in alto nella stratosfera. Lo zolfo reagisce nell'alta atmosfera e crea una foschia atmosferica che blocca le radiazioni solari, raffreddando sensibilmente il pianeta per molti anni a seguire. L'eruzione di Krakatoa nel 1883 portò a una significativa riduzione delle temperature medie

estive dell'emisfero Nord per più di 5 anni.

Incendio

Quando *Incendio* si attiva, tutte le specie senza il Tratto *Scavare una Tana* perdono 1 Popolazione. Questa perdita di Popolazione non si considera come perdita a casua del Caldo quindi non può essere prevenuta con i Trattati che si riferiscono al Caldo. Il Cibo che dovrebbe essere aggiunto allo Stagno in questo turno viene messo da parte. Questo Cibo viene aggiunto allo Stagno prima della Fase 1 (*Distribuire Carte*) del turno successivo.

EMAIL evolution@northstargames.com per ogni domanda, per far parte della nostra mailing list, o per la possibilità di testare future espansioni.

GAME CREDITS [non tradotti]

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un 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.