

CONTINENTI

Espansione per il gioco da tavolo "Evolution".

Regolamento (II edizione)

Molto tempo fa, la nostra terra aveva un solo grande continente, la Pangea, ma circa 200 milioni di anni fa essa si divide in due supercontinenti: la Laurasia a nord e il Gondwana a sud. L'espansione Continenti modella lo sviluppo dell'evoluzione in condizioni di isolamento geografico. Ora gli animali in gioco si evolveranno indipendentemente su due continenti e in un terzo luogo separato: l'Oceano.

Prima dell'inizio del gioco, mescolare accuratamente le carte dell'espansione con il mazzo del gioco base. Poi distribuire a ogni giocatore 10 carte e un "divisore di territori". Il divisore di territori viene disposto davanti al giocatore in modo che l'Oceano si trovi a destra e la Laurasia in alto. Al centro del tavolo disporre le carte dei continenti: Laurasia, Gondwana e Oceano. Su queste carte, durante il gioco, verranno disposti i segnalini rossi del cibo che formano la base dell'alimentazione di ogni territorio. Viene eletto primo giocatore chi più recentemente ha visitato un altro continente (in alternativa estrarre a sorte).

Fase dello sviluppo

La Fase dello sviluppo si svolge come nella versione base di Evolution. I giocatori a turno potranno giocare una carta davanti a sé come animale o giocare una caratteristica su un animale già presente. Giocando con questa espansione il giocatore deve decidere dove schierare l'animale appena entrato in gioco. Se il giocatore vuole schierare l'animale in Laurasia giocherà la carta al di sopra del divisore di territori, se invece vuole schierarlo in Gondwana la giocherà al di sotto del divisore. Se il giocatore gioca su un proprio animale la caratteristica "Acquatico", l'animale viene immediatamente spostato nell'Oceano: spostare l'animale e tutte le sue caratteristiche dal continente alla destra del divisore. La carta con la caratteristica "Acquatico" viene scartata. Ogni animale nell'oceano darà un punto extra alla fine della partita. Cercare di posizionare le carte in modo che tutti i giocatori possano capire facilmente in quale territorio si trovano gli animali. Non è consentito giocare caratteristiche comuni su animali in diversi territori. Quindi, se due animali avevano una caratteristica comune e, per qualsiasi motivo finiscono in due luoghi diversi (ad esempio un animale è stato spostato nell'Oceano), la caratteristica comune viene scartata.

Fase di determinazione della base dell'alimentazione

Ad ogni turno ogni continente avrà una propria base dell'alimentazione. La quantità di cibo è determinata usando i dadi e un'apposita tabella. Ad esempio, in una partita a quattro giocatori, in ogni turno il primo giocatore tira due dadi bianchi e un dado colorato. La quantità di cibo disponibile in Gondwana sarà la somma dei dadi bianchi; la quantità di cibo in Laurasia sarà il risultato del dado colorato +2 segnalini extra. La quantità di cibo nell'Oceano è un numero fisso che dipende dal numero di giocatori (cinque segnalini in una partita a quattro giocatori). Ecco la tabella per la determinazione della base dell'alimentazione:

Giocatori	Laurasia	Gondwana	Oceano
2	1 dado	1 dado + 2 risorse	3 risorse
3	1 dado	2 dadi	4 risorse
4	1 dado + 2 risorse	2 dadi	5 risorse
5	1 dado + 3 risorse	2 dadi + 2 risorse	6 risorse
6	1 dado + 5 risorse	2 dadi + 3 risorse	7 risorse
7	2 dadi + 2 risorse	3 dadi + 2 risorse	8 risorse
8	2 dadi + 2 risorse	3 dadi + 4 risorse	9 risorse

Fase dell'alimentazione

La Fase dell'alimentazione si svolge nello stesso modo del gioco base "Evolution": i giocatori a turno ricevono segnalini rossi. I segnalini vengono ricevuti uno per uno, anche per diversi turni, se necessario, finché tutti i segnalini vengono presi o tutti gli animali vengono nutriti e gli strati di grasso riempiti.

Attenzione! La base dell'alimentazione è separata per ogni luogo: gli animali in Laurasia non possono ricevere cibo dal Gondwana e viceversa.

Durante ogni turno della fase dell'alimentazione i giocatori possono ricevere segnalini e usare caratteristiche solo sul territorio nel quale si trova il giocatore attivo. Ad esempio, non è possibile attaccare con un Carnivoro un animale che si trova in un altro luogo, né un Coprofago nell'Oceano può ricevere un segnalino cibo se un animale è stato mangiato in uno dei continenti.

Fase dell'estinzione e ricezione delle nuove carte

Partecipano a questa fase tutti gli animali di tutti i luoghi. Se un giocatore non ha né animali in gioco, né carte in mano, riceve 10 carte dal mazzo, due delle quali devono essere messe in gioco come animali.

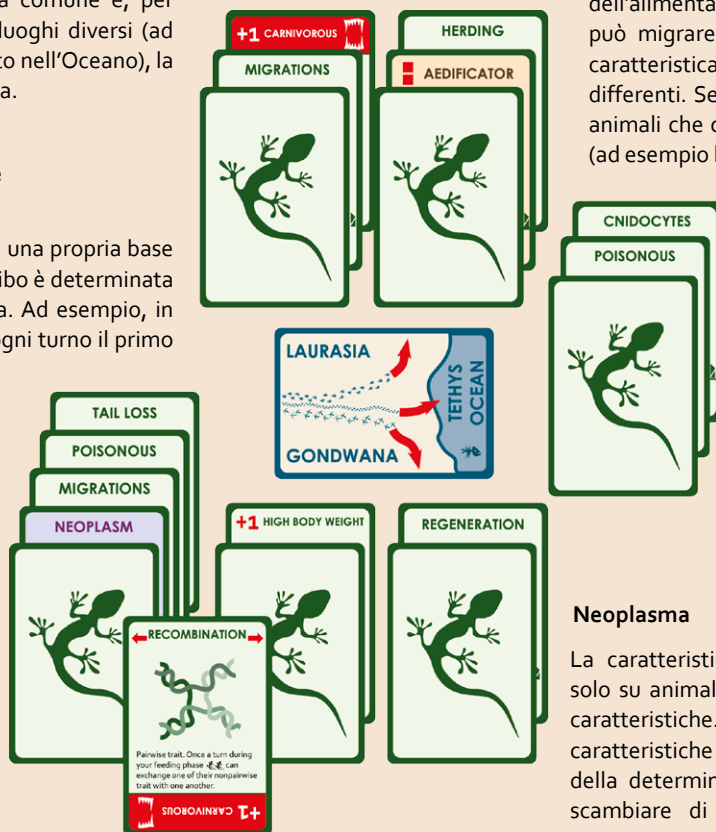
Nota: In una partita a due giocatori raccomandiamo di ridurre il numero di carte nel mazzo. Separare le carte per tipo e rimuovere metà delle carte. Mescolare accuratamente le carte rimanenti per formare un nuovo mazzo. Diamo ora un'occhiata alle nuove caratteristiche:

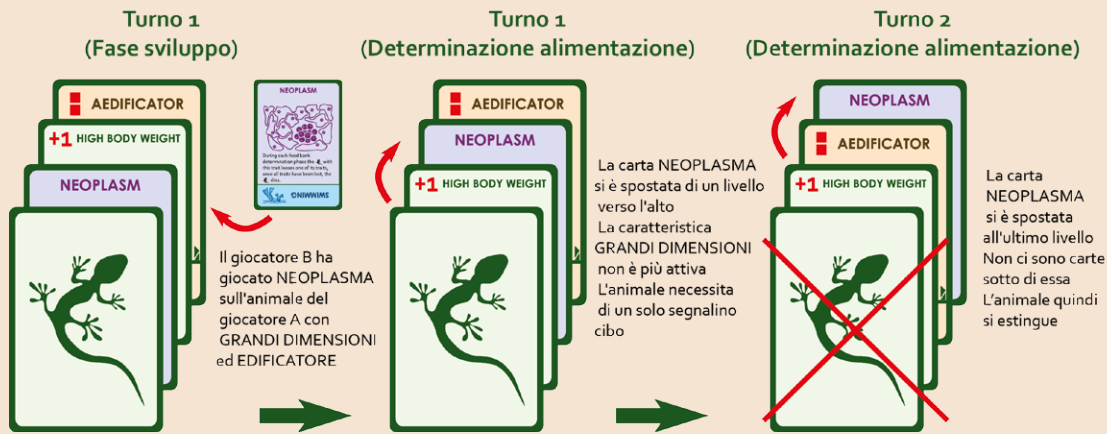
Migrazione (Migration)

Durante la propria fase dell'alimentazione, il giocatore con un animale con la caratteristica Migrazione può dichiarare una Migrazione informando gli altri giocatori. In questo turno non può usare caratteristiche che non siano MIGRAZIONE o REMORA (SUCKERFISH) e non può ricevere segnalini cibo, nemmeno dalla base dell'alimentazione. **Importante!** Più di un animale può migrare allo stesso tempo se tutti hanno la caratteristica Migrazione, anche se sono in territori differenti. Se, come risultato della migrazione, due animali che condividono una caratteristica comune (ad esempio la caratteristica Trematode) finiscono in due continenti differenti, quella caratteristica viene scartata. Non è consentito utilizzare la caratteristica Migrazione per spostare un animale da un continente all'Oceano, ma si può spostare un animale con la caratteristica "Acquatico" dall'Oceano a un continente (e viceversa). Gli animali con la caratteristica Acquatico non possono spostarsi da un continente all'altro senza prima passare per l'Oceano.

Neoplasma

La caratteristica NEOPLASMA può essere giocata solo su animali degli avversari e influenza le singole caratteristiche. Posiziona questa carta sotto le caratteristiche dell'animale. All'inizio della fase della determinazione della base dell'alimentazione, scambiare di posto la carta NEOPLASMA e la





caratteristica al di sopra di essa. Quella caratteristica non è più attiva. Se non ci sono più caratteristiche al di sopra della carta NEOPLASMA, l'animale si estingue (vedi immagine).

Se la caratteristica NEOPLASMA è stata giocata su un animale con una sola caratteristica, questo si estingue durante la prima fase della determinazione della base dell'alimentazione. È consentito giocare caratteristiche extra sull'animale per prolungarne la vita. Non si possono giocare due carte con la stessa caratteristica su un animale con il tratto NEOPLASMA anche se la caratteristica è "disattivata" (l'unica eccezione è la carta STRATO DI GRASSO/FAT TISSUE). Una volta giocata la carta NEOPLASMA non è consentito modificare l'ordine in cui le caratteristiche sono state giocate. Se, come risultato della carta RICOMBINAZIONE (RECOMBINATION), la caratteristica NEOPLASMA va a un altro animale, la carta viene posizionata al di sotto di tutte le altre caratteristiche, come se la carta fosse stata appena giocata.

Remora (Suckerfish)

Si può giocare questa caratteristica per spostare un animale da un luogo all'altro durante la migrazione di altri animali di qualsiasi giocatore. Una REMORA può seguire un animale solo se si trova originariamente nello stesso territorio dell'animale che avvia la MIGRAZIONE. Questa caratteristica non permette la migrazione in sé. Un animale con le caratteristiche ACQUATICO e REMORA possono seguire un animale ACQUATICO dall'Oceano al Continente e viceversa. Se in gioco sono presenti più animali con la caratteristica REMORA, il giocatore che ha annunciato la Migrazione deve essere il primo ad utilizzare questa caratteristica. Poi si continua in senso orario. Ogni animale che utilizza la caratteristica MIGRAZIONE può avere più di una REMORA che si sposta con esso, inclusi gli animali con caratteristica REMORA che appartengono ad altri giocatori.

Rigenerazione (Regeneration)

Questa caratteristica può essere giocata solo su un animale con un'altra sola caratteristica, che non deve modificare il fabbisogno di cibo. Non si possono giocare caratteristiche se queste aumentano il fabbisogno di cibo o se l'animale ha già due caratteristiche. Anche le caratteristiche comuni rientrano in questo limite. Se un animale con la caratteristica RIGENERAZIONE viene mangiato da un carnivoro, le sue caratteristiche rimangono sul tavolo. Durante la fase dell'estinzione, prima di ricevere le nuove carte, il giocatore deve giocare un animale dalla propria mano (se non ha carte, dal mazzo) su queste caratteristiche.

Il giocatore non riceverà una carta dal mazzo per l'animale appena rigeneratosi. Se non ci sono più carte nel mazzo, le carte rimangono sul tavolo e assegnano punti a fine partita. La RIGENERAZIONE non salverà dall'estinzione per fame, ma le sole caratteristiche sul tavolo non richiedono segnalini cibo.

Ricombinazione (Recombination)

Utilizzando questa caratteristica comune ogni animale deve scambiare una delle sue caratteristiche con l'altro animale. Se come risultato uno degli animali ottiene una caratteristica che già possiede, scartare una delle carte. Questa caratteristica può aiutare un animale a liberarsi da una

caratteristica non desiderata, ad esempio PARASSITA (PARASITE). Se un animale che utilizza la RICOMBINAZIONE ottiene una caratteristica che può essere usata solo una volta a turno (ad esempio PIRACY o HIBERNATION), e questa è già stata utilizzata, non potrà essere utilizzata nuovamente.

Branco (Herding)

Questa caratteristica permette di interagire con gli altri giocatori. Se un luogo ha un solo animale con la caratteristica

BRANCO, l'animale sarà vulnerabile ai carnivori ma, più animali ci sono con questa caratteristica, più sarà potente la difesa. Per l'utilizzo di questa caratteristica si prendono in considerazione tutti gli animali di un territorio.

Edificatore (Aedificator)

Vengono aggiunti due segnalini rossi extra nella base dell'alimentazione per ogni animale con questa caratteristica. I segnalini vengono aggiunti in ogni territorio in cui sono presenti animali con la caratteristica EDIFICATORE.

Cnidocisti (Cnidocytes)

Un carnivoro che attacca un animale con questa caratteristica, anche se l'attacco non riesce, perde la capacità di utilizzare le proprie caratteristiche. Diverrà quindi una facile preda per gli altri carnivori. Ricordare che un animale paralizzato richiede un solo segnalino cibo, dato che tutte le altre caratteristiche non saranno attive.

Gioco con l'espansione "IN VOLO" ("Time to Fly"):

Si può giocare a EVOLUTION con due espansioni nello stesso tempo ("Continenti" e "In volo"), basta mischiare insieme i tre mazzi. Si applicano le seguenti regole:

- 1) Un animale con la caratteristica VOLO che ha 1 o 2 caratteristiche può migrare da un continente all'altro come se avesse la caratteristica MIGRAZIONE. Il giocatore deve dichiarare la Migrazione utilizzando le regole consuete per la caratteristica MIGRAZIONE. Non può utilizzare altre caratteristiche durante la propria fase (ad eccezione di VOLO, MIGRAZIONE e REMORA) o ricevere segnalini cibo. Non appena l'animale con il tratto VOLO ottiene la terza caratteristica (ricordarsi di conteggiare anche parassiti e caratteristiche comuni), perde la possibilità di migrare in questo modo. Un animale ACQUATICO con la caratteristica VOLO può migrare da un continente all'altro senza passare per l'Oceano.
- 2) La caratteristica SPECIALIZZAZIONE non è più divisa in due tipi (A e B). Se ci sono due animali con SPECIALIZZAZIONE in un territorio, nessuno dei due animali può utilizzarla. In luoghi diversi questa caratteristica può essere utilizzata liberamente.
- 3) Dato che la caratteristica ACQUATICO viene scartata una volta che l'animale si sposta nell'Oceano, non previene più l'utilizzo della caratteristica RANA PESCATRICE (ANGLERFISH) da parte dell'animale nell'Oceano.
- 4) Con la caratteristica VIVIPARO, il nuovo animale entra in gioco nello stesso territorio.

© D. Knorre, S. Machin, 2012

© RightGames, 2012

Ringraziamenti speciali a: M. Akhtariev, D. Bazikin, A. Glagolev, F. Glagoleva, A. Khusnutdinova, L. Machina, F. Miachin, A. Pahomov, A. Saponov, I. Tulovski, D. Shakhmatov.

Un ringraziamento speciale ai membri del gruppo <http://vk.com/evolyuciya> che hanno partecipato al betatesting.

Traduzione in italiano di Alessandro Seren Rosso