

Traduzione e adattamento a cura di Achille Masserano

Il presente elaborato è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per la comprensione delle carte e delle regole che le riguardano. Tutti i diritti del gioco “Evo” sono detenuti dal legittimo proprietario.

Piccolo meteorite



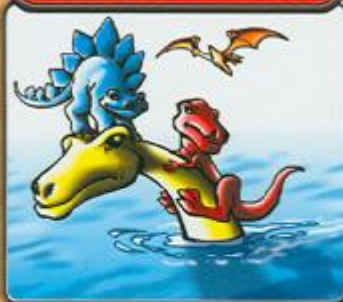
Per questo turno la variazione del tempo si determina spostando la pedina del clima di due caselle in direzione 3,4,5,6.
Da giocare durante la fase 2: Clima

Incidente



Eliminate un dinosauro avversario.
Da giocare durante la fase 2: Clima, contro un giocatore che ha almeno 5 dinosauri in gioco

Innondazione



Lanciate un dado per ogni dinosauro in una zona adiacente al mare. Aggiungete 1 per ogni parasole posseduto. Se il risultato è inferiore o uguale a 4 il dinosauro muore.
Da giocare durante la fase 2: Clima

Motivazione



Avete tanti passi per lo spostamento quanti sono i dinosauri in gioco, qualunque sia il numero delle zampe che avete sul ritratto di specie.
Da giocare durante la fase 2: Clima

Stagione bizzarra



Se la pedina clima è sopra una casella verde o marrone, mettetela sull'altra casella dello stesso colore prima di lanciare il dado.
Da giocare durante la fase 2: Clima prima del lancio di dado

Che tempo fa ?



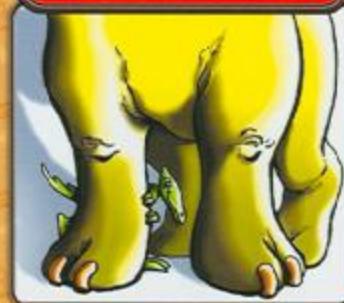
Scegliete il risultato del dado per la determinazione del clima.
Da giocare durante la fase 2: Clima

Tregua



Fate la pace con un altro giocatore per questo turno. Non vi potete attaccare reciprocamente durante la fase di movimento
Da giocare durante la fase 3: Movimento e combattimenti

Fratello maggiore



Per la durata di questa fase tutti i vostri dinosauri hanno 2 corna supplementari se vengono attaccati.
Da giocare durante la fase 3: Movimento e combattimenti

Un tipo tosto



Per la durata di questa fase tutti i vostri dinosauri hanno 2 corna supplementari se attaccano.
Da giocare durante la fase 3: Movimenti e Combattimenti

Sole a picco



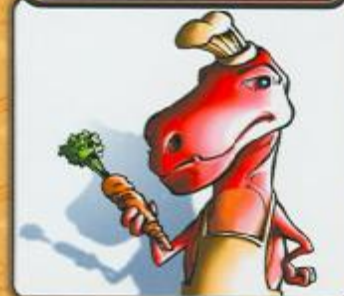
Tutte le specie hanno un parasole in meno questo turno.
Da giocare durante la fase 5: Sopravvivenza e Punti Mutazione

Neoprene



Tutti i vostri dinosauri sopravvivono nelle zone fredde (ma non in quelle troppo fredde) durante questo turno.
Da giocare durante la fase 5: Sopravvivenza e Punti Mutazione

Dieta vegetariana



Nessun combattimento nel corso di questo turno.
Da giocare durante la fase 3: Movimenti e Combattimenti

Muscoli poderosi



Potete far nascere i vostri nuovi dinosauri del turno in una zona situata a 2 o 3 zone di distanza dai vostri dinosauri adulti.
Da giocare durante la fase 4: Nascite

Teppistelli



Potete far nascere i vostri dinosauri in una zona già occupata, essi hanno un corno supplementare per questa fase. I combattimenti sono risolti immediatamente.
Da giocare durante la fase 3: Nascite

Tu non sei mio marito!



Rimpiazzate un nuovo nato avversario con un dinosauro della vostra riserva (non ancora in gioco).
Da giocare durante la fase 4: Nascite, contro un giocatore che ha almeno 5 dinosauri in gioco

Pelle adattabile



Tutti i vostri dinosauri sopravvivono nelle zone calde (ma non in quelle troppo calde) durante questo turno.
Da giocare durante la fase 5: Sopravvivenza e Punti Mutazione

Vantaggio genetico



Questa carta vale 3 punti mutazione per pagare un'offerta.
Da giocare durante la fase 6:
Meteorite e Offerte d'Asta mentre si paga un'offerta

L'anello mancante



Si deve estrarre un gene in meno del numero di giocatori. Un giocatore può passare il turno d'asta, non riceverà nessuna gene in questa fase.
Da giocare durante la fase 6:
Meteorite e Offerte d'Asta

Ancora!



Recuperate l'ultima carta giocata. Non potete giocarla fino al prossimo turno.
Da giocare subito dopo che un'altra carta è stata giocata

Che freddo!



Tutte le specie hanno una pelliccia in meno questo turno.
Da giocare durante la fase 5:
Sopravvivenza e Punti Mutazione

Sopravvivenza



Alla fine della fase di sopravvivenza, ogni giocatore perde un punto mutazione per ogni dinosauro che perso in questa fase.
Da giocare durante la fase 5:
Sopravvivenza e Punti Mutazione

Gene inatteso



Questa carta vale 2 punti mutazione dopo l'ultimo turno alla fine del conteggio finale.
Da giocare dopo l'ultimo turno di gioco

Periodo di calma



Nessuna carta può essere giocata fino alla fine del turno. Le carte già giocate sono valide.
Da giocare in qualunque momento

Tocca prima a me!



Potete giocare per primi nel corso di ognuna delle fasi fino alla fine del turno.
Da giocare all'inizio di una fase qualunque

Le mie uova!



Nessuna nascita in questo turno.
Da giocare all'inizio della fase di nascita

Evoluzione bizzarra



Quelli che vogliono rilanciare la vostra offerta lo devono fare di almeno 3 punti mutazione.
Da giocare durante la fase 6:
Meteorite e Offerte d'Asta



Retro