



Amphibians

WANDERLUST -

1. Piazza 1 Tessera disponibile su un esagono vuoto.
2. Piazza 1 elemento disponibile sulla nuova Tessera.
3. Guadagni VP bonus in base alle Tessere adiacenti.
4. In ordine di Catena Alimentare, i giocatori possono spostare le proprie Species nella nuova Tessera da una Tessera Adiacente.

MIGRATION -

Muovi fino a X Species su 1 Tessera Adiacente.

COMPETITION -

Dei 3 tipi di terreno toccati dallo spazio dell'AP, seleziona una Tessera corrispondente. Elimina una Species avversaria su ogni tessera scelta su cui è presente almeno un'unità della propria Species.

DOMINATION -

1. Seleziona 1 Tessera che non è già stata scelta.
2. Assegna i punti al 1° / 2° / 3° / 4° secondo il maggior numero di Species con le parità decise secondo la Catena Alimentare
3. La Species DOMINANTE della Tessera deve scegliere ed eseguire una Carta Potere

RESET PHASE - Estinzione - Sopravvivenza - Reset.

GLACIATION -

1. Seleziona 1 tessera non di Tundra adiacente a una tessera di Tundra.
2. Rimuovi e metti da parte tutte le Species presenti sulla tessera.
3. Piazza qui sopra una nuova tessera Tundra.
4. Rimuovi tutti gli elementi che toccano 3 Tundre.
5. Guadagni VP bonus per le Tundre adiacenti.
6. Delle Species rimosse (al punto 2), riposizionane una per ogni Animale sulla nuova tessera Tundra.
7. Restituisci le rimanenti Species ai proprietari.

SPECIATION -

1. Seleziona un elemento sulla terra che corrisponde all'elemento su cui era posto l'AP, piazza le nuove Species prendendole dalla riserva del giocatore nelle Tessere adiacenti all'elemento scelto.
 - * fino a 4 su ogni Tessera **Sea/Wetland**;
 - * fino a 3 su ogni Tessera **Savannah/Jungle/Forest**;
 - * fino a 2 su ogni Tessera **Desert/Mountain**;
 - * fino a 1 su ogni Tessera Tundra.

INITIATIVE -

1. Muovi avanti il tuo segnalino di uno spazio.
2. Piazza l'AP in uno spazio "occhio" libero.

ADAPTATION -

Il tuo Animale prende un elemento disponibile.

REGRESSION -

Per ogni tipo di elemento, toglie 1 dal tuo animale. Ogni tuo AP presente ti salva da una perdita.

ABUNDANCE -

Piazza un elemento su 1 "spigolo" libero di tessera.

WASTELAND -

1. L'AP rimuove 1 elemento dal box WASTELAND.
2. I rimamenti vengono rimossi da tutte le Tundre.

DEPLETION -

Rimuovi 1 elemento simile da qualsiasi tessera.



Birds

WANDERLUST -

1. Piazza 1 Tessera disponibile su un esagono vuoto.
2. Piazza 1 elemento disponibile sulla nuova Tessera.
3. Guadagni VP bonus in base alle Tessere adiacenti.
4. In ordine di Catena Alimentare, i giocatori possono spostare le proprie Species nella nuova Tessera da una Tessera Adiacente.

MIGRATION -

Muovi fino a X Species di 1 o 2 Tessere.

COMPETITION -

Dei 3 tipi di terreno toccati dallo spazio dell'AP, seleziona una Tessera corrispondente. Elimina una Species avversaria su ogni tessera scelta su cui è presente almeno un'unità della propria Species.

DOMINATION -

1. Seleziona 1 Tessera che non è già stata scelta.
2. Assegna i punti al 1° / 2° / 3° / 4° secondo il maggior numero di Species con le parità decise secondo la Catena Alimentare
3. La Species DOMINANTE della Tessera deve scegliere ed eseguire una Carta Potere

RESET PHASE - Estinzione - Sopravvivenza - Reset.

GLACIATION -

1. Seleziona 1 tessera non di Tundra adiacente a una tessera di Tundra.
2. Rimuovi e metti da parte tutte le Species presenti sulla tessera.
3. Piazza qui sopra una nuova tessera Tundra.
4. Rimuovi tutti gli elementi che toccano 3 Tundre.
5. Guadagni VP bonus per le Tundre adiacenti.
6. Delle Species rimosse (al punto 2), riposizionane una per ogni Animale sulla nuova tessera Tundra.
7. Restituisci le rimanenti Species ai proprietari.

SPECIATION -

1. Seleziona un elemento sulla terra che corrisponde all'elemento su cui era posto l'AP, piazza le nuove Species prendendole dalla riserva del giocatore nelle Tessere adiacenti all'elemento scelto.
 - * fino a 4 su ogni Tessera **Sea/Wetland**;
 - * fino a 3 su ogni Tessera **Savannah/Jungle/Forest**;
 - * fino a 2 su ogni Tessera **Desert/Mountain**;
 - * fino a 1 su ogni Tessera Tundra.

INITIATIVE -

1. Muovi avanti il tuo segnalino di uno spazio.
2. Piazza l'AP in uno spazio "occhio" libero.

ADAPTATION -

Il tuo Animale prende un elemento disponibile.

REGRESSION -

Per ogni tipo di elemento, toglie 1 dal tuo animale. Ogni tuo AP presente ti salva da una perdita.

ABUNDANCE -

Piazza un elemento su 1 "spigolo" libero di tessera.

WASTELAND -

1. L'AP rimuove 1 elemento dal box WASTELAND.
2. I rimamenti vengono rimossi da tutte le Tundre.

DEPLETION -

Rimuovi 1 elemento simile da qualsiasi tessera.



INITIATIVE –

1. Muovi avanti il tuo segnalino di uno spazio.
2. Piazza l' AP in uno spazio "occhio" libero.

ADAPTATION –

Il tuo Animale prende un elemento disponibile.

REGRESSION – Il Rettile ha 1 AP automatico

Per ogni tipo di elemento, toglie 1 dal tuo animale. Ogni tuo AP presente ti salva da una perdita.

ABUNDANCE –

Piazza un elemento su 1 "spigolo" libero di tessera.

WASTELAND –

1. L'AP rimuove 1 elemento dal box WASTELAND.
2. I rimamenti vengono rimossi da tutte le Tundre.

DEPLETION –

Rimuovi 1 elemento simile da qualsiasi tessera.



INITIATIVE –

1. Muovi avanti il tuo segnalino di uno spazio.
2. Piazza l' AP in uno spazio "occhio" libero.

ADAPTATION –

Il tuo Animale prende un elemento disponibile.

REGRESSION –

Per ogni tipo di elemento, toglie 1 dal tuo animale. Ogni tuo AP presente ti salva da una perdita.

ABUNDANCE –

Piazza un elemento su 1 "spigolo" libero di tessera.

WASTELAND –

1. L'AP rimuove 1 elemento dal box WASTELAND.
2. I rimamenti vengono rimossi da tutte le Tundre.

DEPLETION –

Rimuovi 1 elemento simile da qualsiasi tessera.

GLACIATION –

1. Seleziona 1 tessera non di Tundra adiacente a una tessera di Tundra.
2. Rimuovi e metti da parte tutte le Species presenti sulla tessera.
3. Piazza qui sopra una nuova tessera Tundra.
4. Rimuovi tutti gli elementi che toccano 3 Tundre.
5. Guadagni VP bonus per le Tundre adiacenti.
6. Delle Species rimosse (al punto 2), riposizionane una per ogni Animale sulla nuova tessera Tundra.
7. Restituisci le rimanenti Species ai proprietari.

SPECIATION –

1. Seleziona un elemento sulla terra che corrisponde all'elemento su cui era posto l'AP, piazza le nuove Species prendendole dalla riserva del giocatore nelle Tessere adiacenti all'elemento scelto.
 - * fino a 4 su ogni Tessera **Sea/Wetland**;
 - * fino a 3 su ogni Tessera **Savannah/Jungle/Forest**;
 - * fino a 2 su ogni Tessera **Desert/Mountain**;
 - * fino a 1 su ogni Tessera Tundra.



GLACIATION –

1. Seleziona 1 tessera non di Tundra adiacente a una tessera di Tundra.
2. Rimuovi e metti da parte tutte le Species presenti sulla tessera.
3. Piazza qui sopra una nuova tessera Tundra.
4. Rimuovi tutti gli elementi che toccano 3 Tundre.
5. Guadagni VP bonus per le Tundre adiacenti.
6. Delle Species rimosse (al punto 2), riposizionane una per ogni Animale sulla nuova tessera Tundra.
7. Restituisci le rimanenti Species ai proprietari.

SPECIATION –

1. Seleziona un elemento sulla terra che corrisponde all'elemento su cui era posto l'AP, piazza le nuove Species prendendole dalla riserva del giocatore nelle Tessere adiacenti all'elemento scelto.
 - * fino a 4 su ogni Tessera **Sea/Wetland**;
 - * fino a 3 su ogni Tessera **Savannah/Jungle/Forest**;
 - * fino a 2 su ogni Tessera **Desert/Mountain**;
 - * fino a 1 su ogni Tessera Tundra.

Reptiles

WANDERLUST –

1. Piazza 1 Tessera disponibile su un esagono vuoto.
2. Piazza 1 elemento disponibile sulla nuova Tessera.
3. Guadagni VP bonus in base alle Tessere adiacenti.
4. In ordine di Catena Alimentare, i giocatori possono spostare le proprie Species nella nuova Tessera da una Tessera Adiacente.

MIGRATION –

Muovi fino a X Species su 1 Tessera Adiacente.

COMPETITION –

Dei 3 tipi di terreno toccati dallo spazio dell'AP, seleziona una Tessera corrispondente. Elimina una Species avversaria su ogni tessera scelta su cui è presente almeno un'unità della propria Species.

DOMINATION –

1. Seleziona 1 Tessera che non è già stata scelta.
2. Assegna i punti al 1° / 2° / 3° / 4° secondo il maggior numero di Species con le parità decise secondo la Catena Alimentare
3. La Species DOMINANTE della Tessera deve scegliere ed eseguire una Carta Potere

RESET PHASE – Estinzione - Sopravvivenza - Reset.

Arachnids

WANDERLUST –

1. Piazza 1 Tessera disponibile su un esagono vuoto.
2. Piazza 1 elemento disponibile sulla nuova Tessera.
3. Guadagni VP bonus in base alle Tessere adiacenti.
4. In ordine di Catena Alimentare, i giocatori possono spostare le proprie Species nella nuova Tessera da una Tessera Adiacente.

MIGRATION –

Muovi fino a X Species su 1 Tessera Adiacente.

COMPETITION – L'aracnide ha 1 AP automatico

Dei 3 tipi di terreno toccati dallo spazio dell'AP, seleziona una Tessera corrispondente. Elimina una Species avversaria su ogni tessera scelta su cui è presente almeno un'unità della propria Species.

DOMINATION –

1. Seleziona 1 Tessera che non è già stata scelta.
2. Assegna i punti al 1° / 2° / 3° / 4° secondo il maggior numero di Species con le parità decise secondo la Catena Alimentare
3. La Species DOMINANTE della Tessera deve scegliere ed eseguire una Carta Potere

RESET PHASE – Estinzione - Sopravvivenza - Reset.

Mammals



INITIATIVE –

- Muovi avanti il tuo segnalino di uno spazio.
- Piazza l'AP in uno spazio "occhio" libero.

ADAPTATION –

Il tuo Animale prende un elemento disponibile.

REGRESSION –

Per ogni tipo di elemento, toglie 1 dal tuo animale. Ogni tuo AP presente ti salva da una perdita.

ABUNDANCE –

Piazza un elemento su 1 "spigolo" libero di tessera.

WASTELAND –

- L'AP rimuove 1 elemento dal box WASTELAND.
- I rimamenti vengono rimossi da tutte le Tundre.

DEPLETION –

Rimuovi 1 elemento simile da qualsiasi tessera.

GLACIATION –

- Seleziona 1 tessera non di Tundra adiacente a una tessera di Tundra.
- Rimuovi e metti da parte tutte le Species presenti sulla tessera.
- Piazza qui sopra una nuova tessera Tundra.
- Rimuovi tutti gli elementi che toccano 3 Tundre.
- Guadagni VP bonus per le Tundre adiacenti.
- Delle Species rimosse (al punto 2), riposizionane una per ogni Animale sulla nuova tessera Tundra.
- Restituisci le rimanenti Species ai proprietari.

SPECIATION –

- Seleziona un elemento sulla terra che corrisponde all'elemento su cui era posto l'AP, piazza le nuove Species prendendole dalla riserva del giocatore nelle Tessere adiacenti all'elemento scelto.
 - * fino a 4 su ogni Tessera **Sea/Wetland**;
 - * fino a 3 su ogni Tessera **Savannah/Jungle/Forest**;
 - * fino a 2 su ogni Tessera **Desert/Mountain**;
 - * fino a 1 su ogni Tessera Tundra.

WANDERLUST –

- Piazza 1 Tessera disponibile su un esagono vuoto.
- Piazza 1 elemento disponibile sulla nuova Tessera.
- Guadagni VP bonus in base alle Tessere adiacenti.
- In ordine di Catena Alimentare, i giocatori possono spostare le proprie Species nella nuova Tessera da una Tessera Adiacente.

MIGRATION –

Muovi fino a X Species su 1 Tessera Adiacente.

COMPETITION –

Dei 3 tipi di terreno toccati dallo spazio dell'AP, seleziona una Tessera corrispondente. Elimina una Species avversaria su ogni tessera scelta su cui è presente almeno un'unità della propria Species.

DOMINATION –

- Seleziona 1 Tessera che non è già stata scelta.
- Assegna i punti al 1° / 2° / 3° / 4° secondo il maggior numero di Species con le parità decise secondo la Catena Alimentare
- La Species DOMINANTE della Tessera deve scegliere ed eseguire una Carta Potere

RESET PHASE – Estinzione - Sopravvivenza - Reset.



Insects

INITIATIVE –

- Muovi avanti il tuo segnalino di uno spazio.
- Piazza l'AP in uno spazio "occhio" libero.

ADAPTATION –

Il tuo Animale prende un elemento disponibile.

REGRESSION –

Per ogni tipo di elemento, toglie 1 dal tuo animale. Ogni tuo AP presente ti salva da una perdita.

ABUNDANCE –

Piazza un elemento su 1 "spigolo" libero di tessera.

WASTELAND –

- L'AP rimuove 1 elemento dal box WASTELAND.
- I rimamenti vengono rimossi da tutte le Tundre.

DEPLETION –

Rimuovi 1 elemento simile da qualsiasi tessera.

GLACIATION –

- Seleziona 1 tessera non di Tundra adiacente a una tessera di Tundra.
- Rimuovi e metti da parte tutte le Species presenti sulla tessera.
- Piazza qui sopra una nuova tessera Tundra.
- Rimuovi tutti gli elementi che toccano 3 Tundre.
- Guadagni VP bonus per le Tundre adiacenti.
- Delle Species rimosse (al punto 2), riposizionane una per ogni Animale sulla nuova tessera Tundra.
- Restituisci le rimanenti Species ai proprietari.

SPECIATION – Può piazzare 1 insetto in 1 Tessera

- Seleziona un elemento sulla terra che corrisponde all'elemento su cui era posto l'AP, piazza le nuove Species prendendole dalla riserva del giocatore nelle Tessere adiacenti all'elemento scelto.
 - * fino a 4 su ogni Tessera **Sea/Wetland**;
 - * fino a 3 su ogni Tessera **Savannah/Jungle/Forest**;
 - * fino a 2 su ogni Tessera **Desert/Mountain**;
 - * fino a 1 su ogni Tessera Tundra.

WANDERLUST –

- Piazza 1 Tessera disponibile su un esagono vuoto.
- Piazza 1 elemento disponibile sulla nuova Tessera.
- Guadagni VP bonus in base alle Tessere adiacenti.
- In ordine di Catena Alimentare, i giocatori possono spostare le proprie Species nella nuova Tessera da una Tessera Adiacente.

MIGRATION –

Muovi fino a X Species su 1 Tessera Adiacente.

COMPETITION –

Dei 3 tipi di terreno toccati dallo spazio dell'AP, seleziona una Tessera corrispondente. Elimina una Species avversaria su ogni tessera scelta su cui è presente almeno un'unità della propria Species.

DOMINATION –

- Seleziona 1 Tessera che non è già stata scelta.
- Assegna i punti al 1° / 2° / 3° / 4° secondo il maggior numero di Species con le parità decise secondo la Catena Alimentare
- La Species DOMINANTE della Tessera deve scegliere ed eseguire una Carta Potere

RESET PHASE – Estinzione - Sopravvivenza - Reset.