

INIZIATIVE - INIZIATIVA

1. Cambia il tuo segnalino con quello che lo precede.
2. Riposiziona il tuo SA su un altro occhio libero.

ADAPTATION - ADATTAMENTO

1. Prendi una risorsa e aggiungila alla tua classe.

REGRESSION - REGRESSIONE - Reptilia

1. Per ogni risorsa, togline una uguale dalla tua classe. **Ogni SA evita la perdita di una risorsa.**

ABUNDANCE - ABBONDANZA

1. Posiziona una risorsa su un terreno.

WASTELAND - STERILITA'

1. Salvaguarda una risorsa togliendola dalla *Wasteland Box*.
2. Eliminare le risorse rimanenti dalle *Tundre*.

DEPLETION - IMPOVERIMENTO

1. Rimuovere una risorsa corrispondente da un terreno qualsiasi.

GLACIATION - GLACIAZIONE

1. Scegli un terreno (non *Tundra*) adiacente ad almeno una *Tundra*.
2. Togli provvisoriamente tutte le specie presenti.
3. Posiziona una nuova *Tundra* sul terreno scelto.
4. Rimuovi tutte le risorse circondate da *Tundre*.
5. **Guadagna PV in base alle *Tundre* adiacenti.**
6. Riposiziona una specie per tipo - tra quelli rimossi - sulla *Tundra*. **Le altre specie tornano al giocatore.**

SPECIATION - SPECIAZIONE - Insecta

1. Posiziona nuove specie su ogni terreno adiacente alla risorsa scelta:
 - a. fino a 4 su *Sea* e *Wetland*
 - b. fino a 3 su *Savannah*, *Jungle* e *Forest*
 - c. fino a 2 su *Desert* e *Mountain*
 - d. fino a 1 su *Tundra*

WANDERLUST - ESPANSIONE

1. Posiziona un terreno nella panthassa.
2. Puoi aggiungere una risorsa sul nuovo terreno.
3. **Guadagna PV in base ai terreni adiacenti.**
4. Seguendo la *Food Chain*, tutti i giocatori possono muovere un numero qualsiasi di specie dai terreni adiacenti a quello appena messo, su quest'ultimo.

MIGRATION - MIGRAZIONE - Birds

1. Muovi fino a N specie su terreni adiacenti (N è il numero corrispondente al SA).

COMPETITION - COMPETIZIONE - Arachnida

1. Seleziona tre terreni, uno per tipo tra quelli adiacenti all'SA, in cui sia presente almeno una tua specie
2. Elimina una specie avversaria su ogni terreno selezionato.

DOMINATION - SUPREMAZIA

1. Seleziona un terreno tra quelli che non hanno fornito PV per questa azione, in questo turno.
2. **Calcolo dei PV: la classe più presente riceve il punteggio più alto, la seconda il secondo e così via. In caso di parità, si segue la *Food Chain*.**

3. L'eventuale specie dominante sul terreno deve scegliere e eseguire una *Domination Card*.

EXTINCTION - ESTINZIONE - Mammals

1. Tutte le specie *endangered* vengono rimosse.

SURVIVAL - SOPRAVVIVENZA

1. **La classe presente su più *Tundre* guadagna PV in base alle *tundre* abitate.**

Reptilia (REGRESSION):

Evita sempre la perdita di una risorsa.

Insecta (SPECIATION):

Può aggiungere una specie su un terreno qualsiasi.

Birds (MIGRATION):

Se migra, si può spostare a distanza di due terreni.

Arachnida (COMPETITION):

Compete sempre su un terreno a scelta.

Mammals (EXTINCTION):

Una specie non viene eliminata, resta sul terreno.



BONUS POINTS

QUANTITY:	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
VICTORY POINTS:	1	3	6	10	15	21	28	36	45

Animale = Specie = **Cubo**
 Elemento = Risorsa = **Disco**
 SA = Segnalino Azione = **Cilindro**

Classe:
*Amphibian (Amphibia), Arachnid (Arachnida), Bird (Aves),
 Insect (Insecta), Mammal (Mammalia), Reptile (Reptilia).*

Terreno = Tile:
*Desert (Deserto), Forest (Foresta), Jungle (Giungla), Mountain (Montagna),
 Savannah (Savana), Sea (Mare), Tundra (Tundra) e Wetland (Palude).*



Punti Supremazia (Cono):

1. Per ogni singolo elemento della propria classe, contare il numero delle risorse corrispondenti presenti sul terreno.
2. Sommare il tutto.

Endagered (a rischio di estinzione): quando i punti supremazia sono nulli.