

# EVO

## La dura vita dei dinosauri

da 3 a 5 giocatori – a partire da 12 anni – durata media di gioco: da 1 a 2 ore

Autore: Philippe Keyaerts – Editore: Jeux Descartes

Nel 217.453.883 prima della nostra era, i primi dinosauri escono dal loro mare natale per affrontare la dura, ma esaltante vita continentale. Il loro primo avversario è il clima dai repentini cambiamenti che gli impone continui spostamenti. Ma non è il loro unico avversario...

Per sopravvivere e prosperare, devono iniziare ad evolversi.

**In EVO prenderete in mano la sopravvivenza e l'evoluzione di una specie di dinosauri. Guiderete il loro esodo alla ricerca delle regioni temperate, acquisite i geni più adatti al loro sviluppo ed alla loro mutazione (e spiegherete ai vostri avversari il concetto di specie dominante!). Alla fine del gioco, sarete vincitori perché sarete riusciti a evolvere più presto e meglio degli altri.**

***N.B.: Qualsiasi reclamo circa la precisione scientifica è da indirizzare al Sig. C. Darwin o ai suoi aventi diritto.***

### IN DUE PAROLE

All'inizio della partita ogni giocatore possiede un solo dinosauro e quindi deve far prosperare la sua specie. La difficoltà principale che deve affrontare è l'adattamento ai cambiamenti climatici. Le caselle della plancia sono di 4 colori corrispondenti ciascuna a un tipo di terreno dove regna un clima più o meno clemente. Siccome i climi cambiano ad ogni turno, i dinosauri sono costretti a spostarsi costantemente per sopravvivere.

Un giocatore può far evolvere la sua specie "acquistando" dei nuovi geni. Così, il gene "zampa" permette di andare più lontano, il gene "uovo" di avere più cuccioli di dinosauro, la "pelliccia" protegge dal freddo, ecc.

Ad ogni turno, si determina a caso il clima. In seguito i dinosauri che possono si spostano per scappare dai climi più pericolosi. Nascono nuovi dinosauri, altri soccombono al freddo o al calore. I dinosauri sopravvissuti danno dei "punti mutazione" che servono ad acquistare, all'asta, nuovi geni.

Tutto questo fino all'arrivo del meteorite, che mette fine alla partita. Il giocatore che avrà conservato il maggior numero di punti mutazione si vedrà quindi consacrato "re dell'evoluzione".

### COMPOSIZIONE DEL GIOCO

2 semi plance di gioco, fronte-retro, che permettono di variare la dimensione della plancia a seconda del numero di giocatori

50 pedine dinosauro in legno (5 set da 10 pedine in colori differenti)

1 scheda informativa che contiene: una tabella climatica per indicare il clima in ogni turno, una tabella di iniziativa indicante l'ordine di azione di ogni giocatore, un conta-turni

1 tabella d'offerta. Questa tabella è bordata da una serie di caselle numerate che serve a contare i punti mutazione di ciascun giocatore

1 pedina meteorite in legno per contare i turni di gioco

1 pedina clima in legno

5 pedine iniziativa in legno (una per giocatore) per indicare l'ordine dei giocatori in ogni turno

5 pedine in legno (una per giocatore) per indicare sul bordo segnapunti i punti mutazione che ciascun giocatore possiede

5 ritratti di specie per indicare le caratteristiche di ogni specie di dinosauro

62 geni in cartone raffiguranti le nuove caratteristiche dei dinosauri che saranno piazzate sui ritratti di specie

26 carte evento, 2 carte bianche e 2 carte riassunto di gioco

1 sacchetto in tessuto nero per conservare ed estrarre a sorte i geni

1 dado

1 regolamento

### SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di possedere, alla fine della partita, **il maggior numero di punti mutazione.**

## PREPARAZIONE DELLA PARTITA

La dimensione della **plancia di gioco** varia in funzione del numero dei giocatori. E' sempre formata da **due parti**.

- ?? a **3 giocatori**, è composta dalle **due parti di isola più piccole**.
- ?? a **4 giocatori** dalla **più piccola** e dalla **più grande** oppure **dalle due parti medie**.
- ?? a **5 giocatori** dalle **due più grandi**. (**una parte media + la parte grande** – NdT)

Una volta assemblata la plancia, si devono vedere, a fianco delle spiagge, esattamente tante stelle bianche quanti sono i giocatori (queste sono le zone di partenza delle specie).

Mettete la scheda informativa e la tabella delle offerte a fianco della plancia di gioco.

Posate la pedina clima sulla casella gialla della tabella clima.

Piazzate la pedina meteorite sul conta-turni, sulla casella corrispondente al numero dei giocatori.

Mettete i 62 geni nel sacchetto in tessuto (compresi i segnalini "carta")

Mescolate le carte evento. Ciascun giocatore riceve 3 carte, le rimanenti sono messe a faccia in giù, a fianco della plancia.

Ciascun giocatore riceve i 10 dinosauri del suo colore, la pedina iniziativa corrispondente e un ritratto di specie e piazza la sua seconda pedina nella casella 10 del bordo segnapianti.

Le zone di partenza (spiagge indicate da una stella bianca nelle prossimità) sono tirate a sorte. Ogni giocatore piazza il suo primo dinosauro sulla propria (ognuno si siede davanti alla sua zona di partenza).

## SVOLGIMENTO DI UN TURNO

Un turno è composto da 6 fasi:

- 1. Iniziativa:** si determina l'ordine nel quale i giocatori affronteranno le fasi seguenti.
- 2. Clima:** viene determinato il clima del turno.
- 3. Spostamento:** i dinosauri sono spostati e gli eventuali combattimenti risolti. Si passa alla fase seguente quando questa fase è terminata per tutti i giocatori.
- 4. Nascite:** appaiono i nuovi dinosauri. Si passa alla fase seguente quando questa fase è terminata per tutti i giocatori.
- 5. Sopravvivenza e punti mutazione:** alcuni dinosauri muoiono e i punti mutazione vengono assegnati ai sopravvissuti. Si passa alla fase seguente quando questa fase è terminata per tutti i giocatori.
- 6. Evoluzione:** il meteorite avanza di una casella. Se la partita non è terminata le specie sono modificate con l'acquisto all'asta dei geni.

Per le fasi 3, 4 e 5 si passa alla fase successiva quando quella in corso è terminata per tutti i giocatori.

### Fase 1: Iniziativa

La lunghezza della coda di una specie determina in quale ordine i giocatori giocheranno ciascuna fase. Inizia il giocatore la cui specie ha la coda più lunga, seguito da chi ha la seconda coda più lunga, ecc. In caso di parità si contano i dinosauri sulla plancia di gioco: chi ne ha di meno (tra i giocatori in parità) gioca per primo. In caso di ulteriore parità si tira a sorte (all'inizio della partita l'ordine di partenza si tira a sorte visto che tutte le specie hanno la stessa coda ed un solo dinosauro).

Per ricordarsi l'ordine dei giocatori, le pedine iniziativa vengono piazzate in quell'ordine sulla tabella iniziativa. L'ordine è determinato una sola volta per turno.

### Fase 2: Clima

Il primo giocatore di turno lancia un dado (un solo lancio per turno). La pedina clima viene spostata, sulla tabella del clima, seguendo la freccia corrispondente al risultato del dado:

- 3, 4, 5 o 6** in un senso;
- 1** nel senso contrario;
- 2** nessun movimento.

Prima di lanciare il dado bisogna chiedere ai giocatori se desiderano giocare una carta modificatrice del clima.

La plancia di gioco è divisa in zone di **4 colori**.

- Le zone **gialle** sono le spiagge. Queste sono le zone **più calde**.
- Le zone **verdi** sono le praterie, **più fredde delle spiagge, più calde delle colline**.
- Le zone **marroni** sono le colline, **più fredde delle praterie, più calde delle montagne**.
- Le zone **grigie** sono le montagne. Queste sono le zone **più fredde**.

Questi quattro colori sono ripresi sulla tabella d'evoluzione del clima.

La pedina clima, che può essere spostata da un turno all'altro, indica il colore delle zone *temperate*. Le zone appena un poco più fredde sono chiamate *zone fredde*, quelle appena un poco più calde *zone calde*. Le altre zone (zone molto calde e zone molto fredde) sono *mortali* e nessun dinosauro vi può sopravvivere.

**Esempio 1:** se la pedina clima si trova sopra una delle due caselle verdi della tabella climatica, significa che le zone verdi sono attualmente *temperate*, le marroni *fredde*, le gialle sono *calde* e le grigie sono *mortali*.

**Esempio 2:** se la pedina clima si trova sopra la casella grigia della tabella climatica le zone grigie sono *temperate*, le marroni *calde*, non ci sono zone *fredde*, le gialle e le verdi sono *mortali*.

Il clima determina la sopravvivenza dei dinosauri: tutti i dinosauri sopravvivono nelle zone temperate, ma la loro sopravvivenza è limitata nelle zone calde o fredde e impossibile nelle zone mortali.

### Fase 3: Movimenti e combattimenti

#### Spostamento dei dinosauri

Il numero di zampe che una specie possiede indica quanti "passi" ha a disposizione il giocatore per **l'insieme** dei suoi dinosauri. Un passo permette di spostare **un** dinosauro di **una** zona verso una zona adiacente.

All'inizio della partita, tutte le specie hanno una sola zampa. Questo significa che un solo dinosauro di ciascun giocatore può essere spostato e solamente di una zona. Se, nel procedere della partita, la specie evolve ed acquista una seconda zampa, il giocatore potrà spostare un dinosauro di due zone o due dinosauri di una zona ciascuno e così via.

Il movimento si esegue da una zona verso una zona adiacente qualunque sia il suo colore.

Il movimento è facoltativo.

Non si può avere che un solo dinosauro per zona.

Se un dinosauro entra in una zona occupata deve immediatamente combattere il dinosauro che incontra (prima di proseguire il suo spostamento).

Non si può mai attaccare se stessi, vale a dire che un dinosauro non potrà mai attaccare un dinosauro della sua stessa specie. E' quindi proibito, ad un dinosauro, di entrare nella zona occupata da un dinosauro della sua stessa specie.

**Nota:** il clima non interviene a questo punto. Un dinosauro può transitare attraverso una zona mortale, ma se vi rimane, scomparirà nella fase di sopravvivenza.

#### Risoluzione dei combattimenti

I combattimenti si risolvono con un dado. Solo l'attaccante (colui che entra in una zona occupata) lancia il dado.

Il risultato dipende dalla differenza del numero di corna tra le due specie.

Se due specie in conflitto possiedono **lo stesso numero di corna** sul ritratto di specie (come nel caso di avvio della partita) l'attaccante vince se esce 1 o 2, perde negli altri casi.

Se la specie attaccante possiede un corno in più (1 contro 0, 2 contro 1, ecc.), l'attaccante vince se esce dall'1 al 4.

Se la specie attaccante possiede due corna o più di vantaggio, vince se esce dall'1 al 5.

Con un corno in meno, vince solamente se esce 1.

Con due corna in meno (o più), non può attaccare.

NUMERO DI CORNA DI DIFFERENZA TRA ATTACCANTE E ATTACCATO					
	Lo stesso numero di corna	1 corno in più	2 corna in più	1 corno in meno	2 corna (o più) in meno
VINCE se ottiene	1 o 2	1, 2, 3 o 4	1, 2, 3, 4 o 5	1	non attacca
PERDE se ottiene	3, 4, 5 o 6	5 o 6	6	2, 3, 4, 5 o 6	

Il dinosauro perdente è ritirato dalla plancia di gioco e reso al suo proprietario che lo aggiunge alla sua riserva di dinosauri.

Dopo il combattimento, l'attaccante continua il suo spostamento, eventualmente con il dinosauro vittorioso.

Qualunque sia il risultato del combattimento, l'attaccante ha utilizzato un passo (per entrare nella casella dove si è svolto l'attacco).

## Fase 4: Nascite

Ogni giocatore piazza sulla plancia di gioco tanti nuovi dinosauri quanti sono i geni uova che la sua specie possiede (quindi uno solo nel corso del primo turno).

Un nuovo nato può essere piazzato solo su una zona vuota, adiacente ad almeno una zona occupata da un dinosauro "adulto" (cioè che si trovava già lì all'inizio della fase) della stessa specie.

Le nascite sono obbligatorie, salvo che non ci siano zone accessibili o che i 10 dinosauri della specie siano già in gioco.

## Fase 5: Sopravvivenza e punti mutazione

### Determinazione dei dinosauri sopravvissuti

**Nota:** la pedina clima indica il colore delle zone *temperate*. Le zone appena superiori sono *fredde*, le zone appena inferiori sono *calde*. Le altre zone sono *mortali*.

Tutti i dinosauri nelle zone temperate sopravvivono.

Nelle zone *fredde*, ciascuna specie può far rimanere in gioco tanti dinosauri quante pellicce possiede, nelle zone *calde* tanti dinosauri quanti parasole possiede.

La sopravvivenza è impossibile nelle altre zone.

Ogni giocatore sceglie i dinosauri che ritira dal gioco.

**Esempio:** La pedina clima è sopra una casella marrone della tabella climatica. Un giocatore ha un dinosauro in una spiaggia, due sulle praterie, cinque sulle colline e due in montagna. La sua specie possiede due pellicce e un parasole. Deve ritirare il dinosauro sulla spiaggia (zona mortale) e uno dei due dinosauri sulle praterie (le praterie sono zone calde e la specie possiede solo un parasole). I due dinosauri in montagna (zona fredda) sopravvivono grazie alle due pellicce. Se la pedina clima si trovava su una casella gialla della tabella climatica, egli avrebbe perso i cinque dinosauri nelle zone marroni (troppo fredde e quindi mortali) e i due in montagna (ugualmente troppo fredde). Il suo parasole sarebbe stato inutile (nessuna zona calda).

### Attribuzione dei punti mutazione

Ogni giocatore riceve un punto mutazione per ogni dinosauro della sua specie sopravvissuto sulla plancia di gioco. Il suo segnalino avanza di conseguenza sul bordo segnapunti.

I punti di mutazione servono ad acquistare i geni che permettono di migliorare le specie di dinosauri, ma **servono anche a determinare il vincitore a fine partita** (dal momento che colui che ne possiede di più quando la partita finisce è dichiarato vincitore).

## Fase 6: Meteorite ed offerte d'asta.

All'inizio della partita, tutte le specie di dinosauri sono uguali. In questa fase ogni giocatore acquista un gene che modifica le capacità della sua specie. Queste pedine sono posate sui ritratti di specie. Non c'è asta all'ultimo turno.

### Avanzamento della pedina meteorite

La pedina meteorite avanza di una casella sul conta-turni.

Se arriva sopra una casella illustrata da diverse facce di dado, il primo giocatore lancia il dado. Se il risultato ottenuto è uguale a uno dei numeri rappresentati nella casella dove si trova la pedina meteorite, la partita si ferma immediatamente.

Se la partita non è terminata, i giocatori possono acquistare dei geni.

### Offerte

Si estraggono a sorte, dal sacchetto di tessuto che li contiene, tanti geni quanti sono i giocatori e li si piazzano, a faccia in su, sulle caselle vuote della tabella delle offerte.

Il primo giocatore prende la sua pedina iniziativa e la piazza, sulla tabella delle offerte, sulla riga del gene che desidera acquistare, nella casella corrispondente al numero dei punti mutazione che intende pagare (anche zero).

Al proprio turno, ogni giocatore fa lo stesso. Può sia scegliere un gene che non è stato ancora scelto, sia rilanciare l'offerta di un giocatore precedente (piazzando la sua pedina su un valore più alto della stessa riga). Il giocatore la cui offerta è stata superata deve **immediatamente** fare una nuova offerta (sullo stesso gene o su un altro, e così via finché i giocatori seguenti non giocano).

Nota: la tabella delle offerte è sufficientemente vasta per far fronte alla maggioranza dei casi, ma è permesso offrire più di sei punti mutazione per una offerta o per un rilancio.

L'offerta è obbligatoria. Non si può passare il turno né ritornare sulle proprie scelte (a meno che un altro giocatore abbia rilanciato).

Quando tutti i giocatori hanno scelto un gene diverso ognuno di essi paga i punti mutazione indicati indietro pagando la propria pedina e sul bordo segnando i punti e piazzando il gene acquisito sul ritratto di specie.

I giocatori che possiedono geni mutanti, **acquistati prima del turno attuale**, possono dedurre dal totale che devono pagare tanti punti mutazione quanti sono i geni mutanti. Se il risultato è zero o meno, non pagano niente.

**Esempio:** Un giocatore si è impegnato a pagare cinque punti mutazione per acquistare un gene "zampa". Sul ritratto della sua specie ha due geni mutanti. Quindi deve pagare solo tre punti mutazione. Se si era impegnato a pagare solo un punto mutazione e possiede due geni mutanti sul suo ritratto di specie, non pagherà niente.

I ritratti devono sempre essere visibili agli altri giocatori.

I geni "carta" non si piazzano sui ritratti. Essi danno diritto immediatamente ad una nuova carta evento. Il giocatore prende una carta da sopra il mazzo delle carte evento e scarta il suo gene "carta" ritirandolo dal gioco.

Gli elementi impressi sui disegni dei ritratti di specie sono validi. Le specie iniziano quindi la partita con: un uovo, una zampa, una pelliccia, un parasole, una coda della stessa lunghezza, ma senza alcun corno né gene mutante.

## GENI

**Gene CODA (6):** La lunghezza della coda delle specie determina l'ordine di gioco (fase 1 Iniziativa)

**Gene PELLICCIA (8):** La pelliccia protegge i dinosauri dal freddo. Per ogni pelliccia, un dinosauro può sopravvivere in una zona fredda (ma mai in una troppo fredda, che è sempre mortale) (fase 5 Sopravvivenza e Punti Mutazione)

**Gene ZAMPA (12):** Ogni zampa permette di spostare un dinosauro di una zona (fase 3 Movimenti e Combattimenti)

**Gene PARASOLE (8):** Il parasole protegge i dinosauri dal calore. Per ogni parasole, un dinosauro della specie può sopravvivere in una zona calda (ma mai in una zona troppo calda che è sempre mortale) (fase 5 Sopravvivenza e Punti Mutazione)

**Gene CORNA (8):** Più una specie ne possiede, meglio si può battere e difendere contro gli altri dinosauri (fase 3 Movimenti e Combattimenti)

**Gene MUTANTE (6):** Ogni gene mutante riduce di uno il prezzo da pagare per un nuovo gene (fase 6 Evoluzione)

**Gene UOVO (8):** Ad ogni turno una specie riceve tanti nuovi dinosauri quante uova ha nel suo ritratto (fase 4 Nascite)

**Gene CARTA (6):** Questo simbolo dà diritto ad una nuova carta in corso di partita. Contrariamente agli altri simboli è utilizzato una sola volta, al momento del suo acquisto.

## CARTE EVENTO

All'inizio ogni giocatore ne riceve tre per il resto della partita.

Nel corso della partita, un giocatore non può procurarsene di nuove se non compra, all'asta, un gene "carta".

Sopra ogni carta c'è scritto il suo effetto ed il momento in cui può essere giocata. Una carta giocata viene scartata dopo l'uso. Si possono giocare più carte nello stesso turno.

**Non si possono giocare carte nei primi due turni di gioco.**

**Ad ogni turno può essere giocata una sola carta modificatrice del clima. Se più giocatori desideravano giocare una, è il primo in ordine di turno che lo fa.**

**L'effetto di una carta dura solo fino alla fine del turno (o della fase se è indicato sulla carta).**

**Nota:** se più giocatori desiderano giocare una carta nello stesso momento, queste vengono giocate in ordine di turno. Alla vista delle prime carte giocate, i giocatori possono cambiare idea e non giocare le loro.

## FINE DELLA PARTITA

Lo spostamento della pedina meteorite determina la fine della partita (per il tiro del dado o perché raggiunge l'ultima casella del conta-turni).

Il giocatore che possiede più punti mutazione viene dichiarato vincitore.

In caso di parità, vince colui che ha più dinosauri sulla plancia di gioco.

## VARIANTE

I giocatori che conoscono bene il gioco possono provare la variante seguente: all'inizio della fase di offerte, si piazza sulla tabella delle offerte una pedina **in meno** del numero dei giocatori. Tutti i giocatori vittima di un rilancio hanno la possibilità di abbandonare questa fase.