



**STAMPARE SOLO LA SECONDA PAGINA
IN 5 COPIE (UNA PER GIOCATORE)
E RITAGLIARE SEGUENDO GLI INDICATORI**

**N.B.: PER UN RISULTATO MIGLIORE SI CONSIGLIA L'USO DI CARTA
FOTOGRAFICA O FOGLI DI CARTONCINO.**



SVOLGIMENTO DI UN TURNO

CARTE EVENTO



Ogni giocatore parte con tre carte evento. Non si possono giocare carte nei primi due turni di gioco. L'effetto di una carta dura solo fino alla fine del turno (o della fase se è indicato sulla carta).

Fase 1: Iniziativa

Inizia il giocatore la cui specie ha la coda più lunga. In caso di parità si contano i dinosauri sulla plancia di gioco: chi ne ha di meno gioca per primo. In caso di ulteriore parità si tira a sorte.

Fase 2: Clima

Il primo giocatore di turno lancia un dado e sposta la pedina clima come segue:

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

La pedina clima indica il colore della zona attualmente temperata. Prima di lanciare il dado chiedere ai giocatori se desiderano giocare una carta modificatrice del clima. Può essere giocata una sola carta modificatrice del clima per turno.

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.

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).

Risoluzione dei combattimenti

I combattimenti si risolvono con un dado. Solo l'attaccante lancia il dado.



NUMERO DI CORNA DI DIFFERENZA TRA ATTACCANTE E ATTACCATO					
	=	+1	+2	-1	-2 o più
VINCE con	1, 2	1, 2 3, 4	1, 2, 3 4, 5	1	non attacca
PERDE con	3, 4 5, 6	5, 6	6	2, 3, 4 5, 6	

Fase 4: Nascite

Ogni giocatore mette in gioco tanti nuovi dinosauri quanti sono i geni uova che la sua specie possiede.

Fase 5: Sopravvivenza e punti mutazione

Determinazione dei dinosauri sopravvissuti

Tutti i dinosauri nelle zone temperate sopravvivono.

Nelle zone *fredde* sopravvivono tanti dinosauri quante pellicce si possiedono.

Nelle zone *calde* sopravvivono tanti dinosauri quanti parasole si possiedono.

La sopravvivenza è impossibile nelle altre zone.

Ogni giocatore sceglie i dinosauri che ritira dal gioco.



Tipo di clima nelle rispettive zone	Posizione della pedina clima. (colore della casella)			
	Gialla	Verde	Marrone	Grigia
Spiaggia	Temperata	Calda	Mortale	Mortale
Prateria	Fredda	Temperata	Calda	Mortale
Collina	Mortale	Fredda	Temperata	Calda
Montagna	Mortale	Mortale	Fredda	Temperata

Attribuzione dei punti mutazione

Ogni giocatore riceve un punto mutazione per ogni dinosauro della sua specie sopravvissuto sulla plancia di gioco.

Fase 6: Meteorite ed offerte d'asta.

Avanzamento della pedina meteorite

La pedina meteorite avanza di una casella sul conta-turni, se è il caso si tira il dado. Se esce uno dei numeri della casella dove si trova la pedina meteorite, la partita termina immediatamente.

Offerte

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



Il primo giocatore da il via all'asta (vedi regolamento).

GENI

CODA (6): La lunghezza della coda delle specie determina l'ordine di gioco.

PELLICCIA (8): Protegge i dinosauri dal freddo.

ZAMPA (12): Ogni zampa permette di spostare un dinosauro di una zona.

PARASOLE (8): Protegge i dinosauri dal calore.

CORNA (8): Più una specie ne possiede, meglio si può battere e difendere contro gli altri dinosauri.

MUTANTE (6): Ogni gene mutante riduce di uno il prezzo da pagare per un nuovo gene.

UOVO (8): Ad ogni turno una specie riceve tanti nuovi dinosauri quante uova ha nel suo ritratto.

CARTA (6): Questo simbolo dà diritto ad una nuova carta in corso di partita.



Scheda ideata e composta a cura di: Ciaci