

NEOPRENE



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

INCIDENTE



Eliminate un dinosauro avversario.
Durante la Fase 2: Clima, contro un giocatore con almeno 5 dinosauri in gioco.

INONDAZIONE



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.
Durante la Fase 2: Clima

MOTIVAZIONE



Avete tanti passi per lo spostamento quanti sono i dinosauri in gioco, qualunque sia il numero di zampe che avete nel ritratto di specie.
Durante la Fase 3: Movimenti e Combattimenti

STAGIONE BIZZARRA



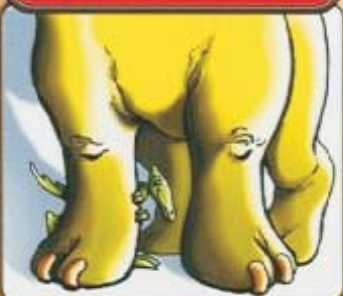
Se la pedina clima è sopra una casella verde o marrone, mettetela sull'altra casella dello stesso colore prima di lanciare il dado.
All'inizio della Fase 2: Clima

TREGUA



Fate la pace con un altro giocatore per questo turno. Non vi potete attaccare reciprocamente durante la fase di movimento.
All'inizio della Fase 3: Movimenti e Combattimenti

FRATELLO MAGGIORE



Per la durata di questa fase tutti i vostri dinosauri hanno 2 corna supplementari se vengono attaccati.
All'inizio della Fase 3: Movimenti e Combattimenti.

UN TIPO TOSTO



Per la durata di questa fase tutti i vostri dinosauri hanno 2 corna supplementari se attaccano.
All'inizio della Fase 3: Movimenti e Combattimenti

SOLE A PICCO



Tutte le specie hanno un parasole in meno in questo turno.
Durante la Fase 5: Sopravvivenza e Punti Mutazione

CHE FREDDO!



Tutte le specie hanno una pelliccia in meno in questo turno.
Durante la Fase 5: Sopravvivenza e Punti Mutazione

DIETA VEGETARIANA



Nessun combattimento nel corso di questo turno.
All'inizio della Fase 3: Movimenti e Combattimenti

MUSCOLI PODEROSI



Per questo turno potete far nascere i vostri dinosauri ad una distanza di 2 o 3 zone dai vostri dinosauri adulti.
Durante la Fase 4: Nascite

TEPPISTELLI



Potete far nascere i vostri dinosauri in una zona già occupata, essi hanno un corno supplementare per questo turno. I combattimenti vengono immediatamente risolti.
Durante la Fase 4: Nascite

CIELO, MIO MARITO!



Rimpiazzate un nuovo nato avversario con un dinosauro della vostra riserva.
Alla fine della Fase 4: Nascite, contro un giocatore con almeno 5 dinosauri in gioco

PELLE ADATTABILE



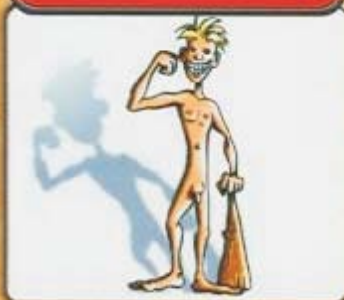
Tutti i vostri dinosauri sopravvivono nelle zone calde (ma non in quelle troppo calde) durante questo turno.
Durante la Fase 5: Sopravvivenza e Punti Mutazione

VANTAGGIO GENETICO



Questa carta vale 3 punti mutazione per pagare un'offerta.
Durante la Fase 6: Meteorite e Offerte d'Asta

L'ANELLO MANCANTE



Si deve estrarre un gene in meno del numero dei giocatori. Un giocatore può passare il turno d'asta, non riceverà nessun gene in questa fase.
Durante la Fase 6: Meteorite e Offerte d'Asta.

ANCORA!



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

SOPRAVVIVENZA



Alla fine della fase di sopravvivenza ogni giocatore perde un punto mutazione per ogni dinosauro perso in questa fase.

**Alla fine della Fase 5:
Sopravvivenza e Punti Mutazione**

GENE INATTESO



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

Dopo l'ultimo turno di gioco

LE MIE UOVA!



Nessuna nascita in questo turno.

All'inizio della fase 4: Nascite

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 ogni fase fino alla fine del turno.

All'inizio di una Fase qualunque

GENI BIZZARRI



Quelli che vogliono rilanciare la vostra offerta lo devono fare di almeno 3 punti mutazione.

Durante la Fase 6: Meteorite e Offerte d'Asta

CHE TEMPO FA?



Nessuna determinazione aleatoria del clima in questo turno.

Scegliete il risultato del dado.

All'inizio della Fase 2: Clima

PICCOLO METEORITE



Nessuna determinazione aleatoria del clima in questo turno. Spostate la pedina clima di due caselle in direzione 3,4,5,6.

All'inizio della Fase 2: Clima

